ACC'17

3° Congreso Internacional Arte, Ciencia, Ciudad 2017

¿Cómo se cuentan las cosas?

Universidad de Málaga
23 y 24 de noviembre 2017

3er. Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad:
¿Cómo se cuentan las cosas?

Facultad de Bellas Artes
Departamento de Arte y Arquitectura
Universidad de Málaga
Málaga España
23 y 24 de noviembre 2017

http://www.artsciencecity.com

Editado por:
Departamento de Arte y Arquitectura. Universidad de Málaga.
ISBN: 978-84-17238-35-3

COORDINACIÓN DE ACTAS
Blanca Montalvo

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Maria Caro

IMAGEN CONGRESO:
Dani Palacios, *Strata,* 2014

Esta obra está bajo Licencia de Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0
Dado el carácter y la finalidad de la presente edición, el editor se acoge al artículo 32 de la vigente Ley de la PropiedadIntelectual 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 de Málaga.

Organiza:

Colabora:

COMITÉ CIENTÍFICO
Mieke Bal
David Loy
Mario Perniola
Nanna Verhoeff
Luigi Manfreda
Rogelio López Cuenca

COMITÉ ORGANIZADOR

General Chair:
Blanca Montalvo
Co-Chair:
Mª José Martínez de Pisón Ramón
Josu Rekalde
Creative Room Chair:
Carlos Miranda Más
Publicity and Social Media Chair
Mª Jesús Martínez Silvente
Finance Chair
Juan Carlos Pérez (Pepo Pérez)
Beatriz Lacomba
Technical Program Chair
Javier Garcerá
Registration Chair
Blanca Machuca
Panel Chair
Jesús Marín Clavijo
Plenary Sessions Chair
José Mª Alonso Calero
Conference documentation Chair
Manuel Rosado
Publication Chair:
María Caro
Rosa Mª Rodríguez Mérida

COMITÉ DE PROGRAMA

Aixa García Portero. Universidad de Granada
Ana Santamaría. Universidad Rey Juan Carlos
Apolline Torregrosa. Université Paris Descartes, Francia.
Blanca Machuca. Universidad de Málaga
Blanca Montalvo. Universidad de Málaga
Carlos Miranda Mas. Universidad de Málaga
Diego Díaz. Universitat Jaume I
Eva Fernández. Universidad Complutense de Madrid
Giulia Ingarao. Accademia di Belle Arti di Palermo
Javier Boned Purkiss. Universidad de Málaga
Javier Garcerá. Universidad de Málaga
José Maldonado. Universidad Miguel Hernández
Josu Rekalde. Euskal Herriko Unibertsitatea
Juan Gavilanes Vélaz de Medrano. Universidad de Málaga
Laura Ruiz Moscatel. Universidad de Cuenca, Ecuador.
Mª Jesús Martínez Silvente. Universidad de Málaga
Manuel Rosado. Universidad de Málaga
María Caro. Universidad de Málaga
María José Martínez de Pisón Ramón
Universitat Politècnica de València
Miguel Rosado. Universidad de Sevilla
Moisés Mañas. Universitat Politècnica de València
Natxo Rodriguez. Euskal Herriko Unibertsitatea
Pedro Ortuño. Universidad de Murcia
Pepo Pérez. Universidad de Málaga
Rogerio Paulo Raposo Alves Taveira. Faculdad de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
Rosa Mª Rodríguez Mérida. Universidad de Málaga
Rosell Messeguer. Universidad Complutense de Madrid
Silvia Martí. Universidad de Zaragoza

ÍNDICE

Presentación(Castellano).....7
Presentación (Inglés).....13

COMUNICACIONES INVITADAS

Bal Mieke
Telling Food, Going Urban: *Glub* and the Aesthetics of Everyday Life. 23

Rogelio López Cuenca
En la ©iudad donde la ©ultura es ©apital.....37

David R. Loy
What are we overlooking?.....49

Luigi A. Manfreda.
Art and Experience.....67

Nana Verhoeff.
Screens for Urban Data Dramaturgy.....81

PONENCIAS SELECCIONADAS

Teresa Aizpún.
Otras formas, otras miradas**.** 99

Jose María Alonso-Calero, Javier Bermúdez Péres.
Desmontando los Asperones**.** 113

Ana Teresa Arciniegas Martínez.
Saberes y quehaceres. Documental interactivo. 119

Javier Artero Flores.
Desplazamientos del concepto de acontecimiento en la obra videográfica. 127

Jose Antonio Asensio Fernández.
La luz de La Marina: Un proyecto artístico para la regeneración social y cultural de La Marina de Barcelona. 141

Miguel Azuaga.
No one is an island.On mobility and fear.....149

María Dolores Barrena Delgado, Dalia Hernández de la Rosa.
Gradientes artísticos y ciudad trasversal.....153

Alejandra Bueno, Diego Apolo.
Narrativas curvas y entornos digitales. Aproximaciones desde el video arte como estrategia educativa hacia una perspectiva de género.....169

Mar Cabezas Jiménez, Carla Bufí Pozo.
La sombra del gigante. Barrio vs gentrificación en Málaga.....183

Delia Capilla Boyano López de Villalía.
Visual narratives and metaphorical enviroments.....191

Paloma Castro de la Cruz.
Estructura performática. análisis de técnicas tradicionales escultóricas y su relación con la obra de arte contemporáneo.....203

Francisco Javier Cañadas Mata.
Como el canto del cenzontle, hasta la expresión más ruidosa y malsonante aparece deslumbrane, y bella. 213

Massimo Cova.
Tribu. la fotografía como vehículo de construcción narrativa de las ciudades y del territorio. 227

David Domínguez Escalona.
Un hombre es aplastado. Accidente y acontecimiento en la ciudad.....237

Martha Patricia Espíritu Zavalza.
Deriva por Lisboa: Contar la ciudad. Investigación artística. 255

Carlos García Miragall, Trinidad García Bensa, Francisco Javier Sanmartín Piquer.
Imágenes generadas en tiempo real a partir del sonido. Una revisión histórica basada en el desarrollo tecnológico y el contexto cultural.....263

Rocío Garriga Inarejos.
Sonido escucha y silencio en el entorno urbano: una aproximación.....277

Javier González Torres.
Málaga, la construcción de la ciudad mágica del II milenio:
megalomanía, proyectos-estrella y arquitectura del busines.....283

Julio Gracia.
De las últimas revistas a la experimentación.....303

Mayra Huerta Jiménez.
Vacíos. Audiovisual que muestra la intervención del cuerpo en
la frontera norte. 309

Agustín Linares Pedrero, Aixa Portero de la Torre.
De(s)tiempos.....317

Menchu López Bravo, Blanca Machuca Casares.
La máquina tragaperras. 321

Gloria López Cleries.
La imposibilidad del registro efímero en el espacio transitable.....331

José Luis Lozano Jiménez.
Espacios vigilados: el caso de *La exposición vigilada 2*
de Ángel Borrego.....337

Isabel Mª Lozano Rodríguez, Jose Ignacio Rejano Martínez.
El diálogo arte moda.....345

Laura Luque Rodrigo.
Arte urbano para la igualdad de género. Experiencias, obras
y artistas.....351

Marisa Mancilla Abril, Antonio Colladdos Alcaide,
María Regina Pérez Castillo.
FAcba, una red de investigación artística en la ciudad de Granada.....369

J**osé Maldonado.**
Atlas Elipticalis, órbitas de Ex_presión.....381

Victoria Maldonado.
La huella fortuita y su autopsia: introducción al análisis de la
huella en el arte contemporáneo.....399

Silvia Martí Marí.
La resta generadora de procesos creativos. Ponerse límites, lograr silencio, ganar vacío.....411

Emilio Martínez Arroyo, Fabiane C. Silva Dos Santos.
Distopía en el Cabanyal. Un viaje en el tiempo a través del google maps por el Cabanyal.....427

Cuautli Exal Martínez Sánchez.
Prácticas artísticas transmatriarcales: modelos, métodos y prácticas de creación de espacios de creación.....437

Ana Marqués Ibañez.
Community arts: interacción entre comunidad, arte, educación y ecología. 453

Estíbali Méndez.
Los colores complementarios y las pirámides mexicanas.....467

Rosell Meseguer.
Mc City.....475

Carlos Miranda Mas.
Ficciones conmemorativas: el caso de la placa al marqués de Salamanca en Málaga.....481

Mau Monleón Pradas.
Reviewing urban narratives. Audio visual creation as an activist an educational tool acainst gender inequality.....499

Sara Moyano Reina.
Equipo 57 y espacio público: El caso de Córdoba.....521

Victor Murillo Ligorred.
Visualidades del presente continuo: Imágens, *Glitch* e inflacción.....531

Lidia Navas Guzmán, Eva Marín Jordá.
La intervención artística en el paisaje como factor estratégico para el desarrollo turístico, cultural y educativo en el territorio rural vulnerable de la costa ecuatoriana.....537

José Luis Panea.
Hogar revisitado/escenario tematizado: Eurovisión y la ciudad anfitriona.....549

Juan Carlos Pérez García.
Memoria y olvido de Expaña.....555

Juan Miguel Pérez Ramos.
Estudios de permanencia: aproximaciones al monte Gibralfaro.....569

Aixa Portero de la Torre, Agustín Linares Pedrero.
El cíbor como extensión artística del arte contemporáneo.....581

Ignacio Rejano Martínez, Ana Sedeño-Valdellós.
Braindancing: propuesta de creación audiovisual y danza.....591

Eugenio Rivas Herencia, María Rivas Herencia.
Hacer sin hacer. El arte de permanecer en silencio.....603

J**uan Carlos Robles Florido.**
Crossing Lines. Tecnología, Poder y Comunicación.....617

Florencia Rojas Rabellini.
Poéticas de lo oculto frente al régimen hipervisual:
El caso de Dehesa de la Villa.....631

María del Mar Rodríguez Caldas.
Practicas feministas en el cine de exposición.....641

Sheila Rodríguez Cañestro.
La inquietante extrañeza o la negarividad en la imagen picórica
actual: Una aproximación a su concepto en relación al contexto
social.....653

Marina Rodriguez Sotoca.
Unlandschaft. De la dimensión expandida hacia el paisaje
indefinido.....659

Laura Ruíz Becerra.
Las precticas artísticas colaborativas: breve recorrido desde
sus orígenes a la actualidad.....669

Narce Dallia Ruíz Guzmán.
El peregrinar del bastardo.....679

Oihane Sánchez Duro.
Redes artísticas y culturales en al ciudad global.....687

Ana Santamaría Fernández.
Volver al bosque. Nostalgia, Utopía y juego.....693

Laura Siles Ceballos.
El uso del folklore en la creación artística de la era global.....709

Jose Antonio Soriano Colchero.
Arte y percepción espacial: la realidad del observador. 721

Elia Torrecilla, Cristina Ghetti, Julio Sosa.
Acción#7 de nodos(3). El lenguaje de las interfaces en movimiento.....735

Elia Torrecilla.
Facebook a través del espejo. La recursividad en la era del yo 2.0. 741

Luis Urquieta Robles.
La historia oral y su migración disciplinaria. Aportaciones a las artes visuales. 745

José Luis Valverde.
Narración y metodología en la pintura ciontemporánea: (la imágen apagada).....753

Francisco Javier Valverde.
Películas de galería: Oleorama del parque del oeste.....763

Jose Antonio Vertedor Romero, Jose María Alonso Calero, Francisco Javier Ruíz del Olmo.
Creación interdisciplinar de música electrónica: Producción, distribución y nuevos procesos creativos despues del foss y la peer production. 779

Cynthia Patricia Villagómez Oviedo.
Arte Digital MX.....793

Simon Zabell.
“Drawing and translation”, using video to register the creative process..... 815

PRESENTACIÓN

El Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad tiene el objetivo de promover y profundizar en la investigación artística interdisciplinar de los modos de generación del conocimiento y los relatos, desde la experimentación de los estudios visuales, la historia del arte, la estética, la arquitectura y el urbanismo. Para ello nos planteamos el marco genérico de la pregunta por los discursos contemporáneos, bajo el título de esta 3ª edición: ¿Cómo se cuentan las cosas? Con lo que pretendemos la apertura a nuevos modos de conocimiento que toman lo artístico como punto de partida metodológico para abordar problemáticas tan reales como la conciencia de presente, la inflación de imágenes o la pregunta por aquellas que faltan; la configuración mediática de las ciudades-marca contemporáneas; o las prácticas que se alojan más allá de los límites de las estructuras académicas, y recurren a campos y culturas alternativas, en un intento por descentralizar y eludir occidente como eje del pensamiento.

Este Tercer Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad: ¿Cómo se cuentan las cosas? es una iniciativa interuniversitaria que, promovida desde el Departamento de Arte y Arquitectura, la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga y en colaboración con LINK by UMA-TECH, la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politécnica de València y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, cuenta con 3 PANELES en los que se desarrollan las líneas de análisis que pretenden atender al planteamiento que le da sentido. A las que se suma un CREATIVE ROOM con propuestas prácticas en diversos soportes y el espacio abierto a demostraciones científicas: TRACTOR CALIENTE by PDP11 y 3D TUNE-IN PROJECT: DEMOSTRATION OF THE 3DTI TOOLKIT, by DIANA (TIC171 PAIDI)

Panel 1: usos y discursos narrativos: de la historia al presente continuo [historias]

La sociedad hipermoderna se recrea en el exceso, y la flexibilidad de su percepción del tiempo y el espacio a través de internet y los medios de comunicación globales. Las nuevas ventanas nos abocan al conocimiento inmediato y completo de los acontecimientos, con la sensación de estar dentro de la Historia, pero sin controlarla. Como reacción, nos instalamos en un presente continuo en cambio constante, lo que acarrea la pérdida de la conciencia histórica. En este apartado tratamos de esclarecer desde diversos campos y áreas de conocimiento, los usos y discursos narrativos contemporáneos y su relación con la inflación de imágenes en la que vivimos.

Panel 2: el arte y la cultura como generadora de modelos de ciudad [ciudades]

Tratamos de promover y profundizar en la investigación artística interdisciplinar de los modos de generación del conocimiento respecto a las actuales políticas globales de relación con el diseño de las ciudades. Por tanto, atenderá a las problemáticas de los discursos que producen nuevos urbanísticos, en los que turismo masivo, patrimonialización, mercantilización o tematización son argumentos interesados de unas narrativas que articulan diversos tipos de gentrificación. Buscamos las respuestas que a ello puedan dar las prácticas de hacer estético contemporáneas, tanto reaccionando al agenciamiento y cosificación del propio campo artístico como planteando nuevos modos cognoscitivos de actuación respecto a las condiciones económicas, políticas, sociales y culturales implicadas, en ese amplio campo que va de las artes a la arquitectura, la historia y la estética.

Panel 3: otros paradigmas de conocimiento [al margen]

En este apartado queremos dar cabida a todas aquellas reflexiones y prácticas que se alojan más allá de los límites establecidos por las estructuras académicas. Si desde la ciencia se están mostrando las fisuras de sus propios paradigmas estructurales, desde el arte contemporáneo se reciben señales que cuestionan para poner en constante crisis aquellos valores que desde sus mismas plataformas de legitimación y desde el mercado se han consolidado. Caben aquí todos aquellos planteamientos que acuden al estudio de otras culturas y otras fuentes alternativas, en un intento por plantear salidas a la honda crisis que nuestra cultura occidental está viviendo

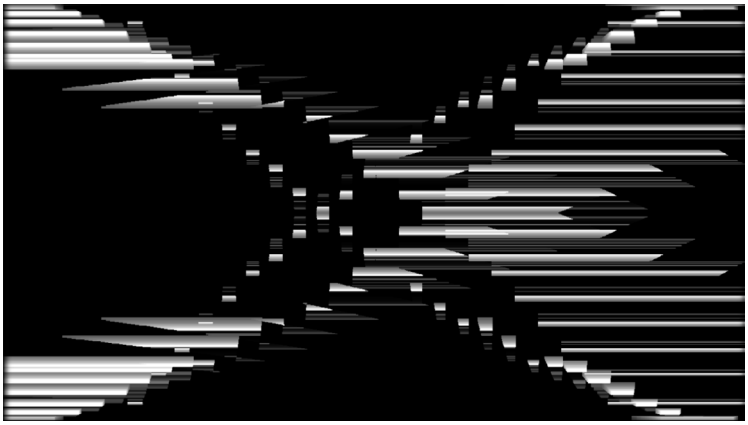
Creative room: Narraciones / Tales

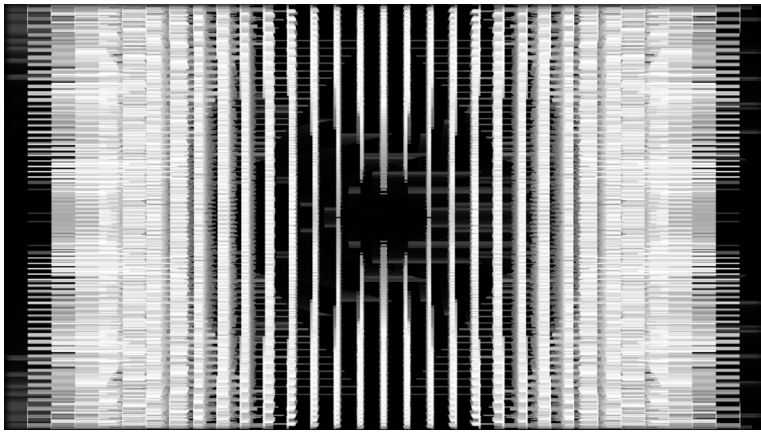
Es una modalidad de participación en el congreso a través de la aportación de material físico que formará parte de la exposición que tendrá lugar del 23 al 25 de noviembre de 2017 en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Este espacio mostrará proyectos y/o propuestas en diversos soportes (artes plásticas, material audiovisual, maquetas, documentación gráfica, música, instalaciones…) en relación a la temática del congreso (incluida en cualquiera de las 3 líneas del Congreso: [historias] [ciudades] [al margen]).

ATRACTOR CALIENTE by PDP11

PDP11 es un grupo de artistas que focaliza su investigación en las interacciones entre el arte sonoro, las artes visuales y el arte culinario. Sus pro-

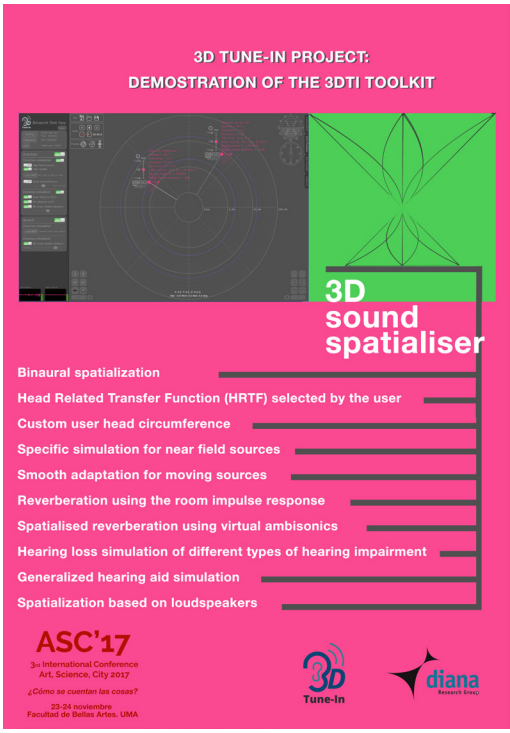
yectos se caracterizan por la búsqueda de experiencias multisensoriales. “Atractor Caliente” es una performance basada en los principios de la teoría del caos, donde los sistemas alternan entre lo predecible y el desorden. Paco Sanmartin y Carlos García Miragall estarán con guitarras eléctricas procesadas y María José Martinez de Pisón con la programación de visuales.





DEMOSTRATION OF THE 3DTI TOOLKIT, by DIANA (TIC171 PAIDI)

3D Tune-In Toolkit es una librería de código abierto desarrollada en C++ dentro del proyecto Europeo 3D Tune-In. Este Toolkit proporciona un alto nivel de realismo e inmersión en la simulación de sonido espacializado en 3D (usando tanto auriculares, como instalaciones de altavoces). Además, la librería permite la simulación de diferentes tipos de pérdidas auditivas y de audífonos.



3D Tune-In Toolkit introduce una novedosa forma de espacialización 3D para señales de audio monoaurales. De este modo, el Toolkit es capaz de espacializar múltiples fuentes anecoicas, en un entorno 3D, al mismo tiempo y de forma eficiente. Esta espacialización se lleva a cabo gracias a la convolución de la señal de audio con lo que se conoce como HRIR (Head Related Impulse Response), una función de transferencia que caracteriza la cabeza del oyente. La librería es además capaz de simular fuentes a diferentes distancias del oyente. De este modo, para fuentes cercanas, se añade una “sombra” a la fuente sonora en el oído contralateral, de acuerdo con un modelo de propagación del sonido. También es capaz de simular fuentes lejanas, utilizando diferentes tipos de filtrado de la señal. Por otro lado, la librería es capaz de simular reverberación en ambientes internos. Para ello utiliza una novedosa aproximación, basada en una codificación ambisónica de bajo orden, y un

algoritmo de convolución eficiente en el dominio de la frecuencia, lo cual le permite procesar escenas con reverberaciones muy largas y con un número prácticamente ilimitado de fuentes.

El conjunto de herramientas que ofrece 3D Tune-In Toolkit también incluye un simulador de pérdida auditiva y de un audífono genérico. El primero simula diferentes tipos de discapacidad auditiva, y el segundo ofrece la posibilidad de simular dispositivos de audífono, incluyendo amplificación multibanda y micrófonos direccionales.

Actualmente, dentro del proyecto 3D Tune-In se está llevando a cabo el desarrollo de varias aplicaciones que incorporan el 3DTI Toolkit, desplegado en múltiples plataformas (como móviles, ordenadores o navegadores web) y adaptado a diferentes públicos de destino (desde niños a personas mayores) y escenarios (por ejemplo, reproducción de música o simulación de entornos ruidosos). Una primera versión del 3DTI Toolkit será lanzada con una licencia de código abierto no comercial a principios de 2018.

PREFACE

The third International Congress ASC: Art, Science and City aims towards fostering and deepening multi-disciplinary art research on how experimentation of visual studies, art history, aesthetics, architecture and urban planning generate knowledge, stories and histories. To that end, we look into the generic frame of the question over contemporary discourses, under the title of this third edition, How Are Things Told? What we aim for is opening up new avenues of knowledge that take art as methodology and starting point, to tackle questions as real as the awareness of present, image inflation, the matter of the missing images; the media configuration of contemporary brand cities; and those practices that place themselves out of bounds of academic structures and that resort to alternative fields and cultures, in an attempt to decentralize and escape the West as axis of thought.

This Third International Congress ASC: Art, Science and City: How Are Things Told? Is an inter-university project which, fostered from the Department of Art and Architecture and the Faculty of Fine Arts of the University of Málaga, Spain, in collaboration with the Faculty of Fine Arts of the Universitat Politécnica de València (Polytechnic University of València) and the Faculty of Fine Arts of the Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (University of the Basque Country), will include PANELS that will develop three lines of analysis that will tackle the title line of the congress. A CREATIVE ROOM with practical proposals for a variety of technical devices, and a plce open to scientific demostrations: TRACTOR CALIENTE by PDP11 y 3D TUNE-IN PROJECT: DEMOSTRATION OF THE 3DTI TOOLKIT, by DIANA (TIC171 PAIDI)

Panel 1: uses and narrative discourses: from history to continuous present [histories/stories]

Hypermodern society entertains itself and replicates itself in excess and in the extreme flexibility of its perception of space and time through the Internet and global communication media. These new windows expose us to instant, complete knowledge of events, thus producing the sensation of being within History, unable to control it. As a reaction, we place ourselves in a continuous present, constantly in change, losing historic awareness. In this section we try to establish, from diverse fields and areas of knowledge, the contemporary uses and discourses and how they relate to the image inflation we are currently living in.

Panel 2: art and culture as generators of city models [cities]

We try to foster and deepen multi-disciplinary art research on the how knowledge is generated with regards to current global policies related to urban planning. Thus, it will pay attention to the problems generated by new city planning, in which mass tourism, patrimonialising (heritage branding), merchantilising or theme-park city transformation are arguments with an interest in narratives that articulate different types of gentrification. We look for the answers from the realm of contemporary aesthetic and visual production. These answers range from a reaction to the appropriation and objectification of the very field of art production, to presenting new cognoscitive paths for action with respect to economic, political, social, cultural conditions involved, which in such a wide field include arts, architecture, history and aesthetics.

Panel 3: other paradigm for knowledge [out of bounds]

In this section we want to provide space for those reflections and practices beyond the established limits of academic structures. If science itself is exposing the fissures of their own structural paradigms, contemporary art receives signals that question and trigger a constant crisis of those values consolidated by their own legitimate platforms and by the market. This section will be a space for those approaches that look into other cultures and alternative sources in an attempt to propose routes of escape from the deep crisis that our Western culture is going through.

Creative room: Tales / Narraciones

Another way of participating in the congress is through the presentation of physical material, which will be exhibited 23 and 25th of October, 2017, at the Exhibitions Hall of the Faculty of Fine Arts of the University of Malaga. This space will display projects and/or proposals in different media (visual arts, audiovisual material, models, graphic documents, music, installations…) connected to the themes of the congress (included in any of the three lines of the congress: [histories] [cities] [out of bounds]).

ATRACTOR CALIENTE by PDP11
Searching for multisensory experiences.

Atractor Caliente is a performance based on the principles of chaos theory, where systems alternate between predictability and disorder. Paco Sanmartin and Carlos García Miragall will be with processed electric guitars and María José Martinez de Pisón with visual programming.

DEMOSTRATION OF THE 3DTI TOOLKIT, by DIANA (TIC171 PAIDI)

3D Tune-In Toolkit is a custom open-source C++ library developed within the EU-funded project 3D Tune-In. The Toolkit provides a high level of realism and immersiveness within 3D audio simulations (both speaker and headphones-based), while allowing for the emulation of hearing aid devices and of different typologies of hearing loss.

The 3D Tune-In Toolkit introduces a novelty way of binaural spatialization of mono audio sources. The Toolkit is able to spatialize multiple anechoic sources efficiently in a full 3D space by performing a convolution with a selected Head Related Impulse Response (HRIR), which is an individual characterization of the listener head. It can also add an extra shadow in the contralateral ear for sources very close to the listener head, according to a sound propagation model. The library can also simulates sources placed far away from the listener. In addition to the anechoic spatialization, the 3D Tune-In Toolkit generates the corresponding reverberation, to simulate the sound reflections in in-door environments. It uses a novel approach, based on low-order Ambisonic encoding of all sources and an efficient convolution algorithm in the frequency domain. These methods allows us to compute large reverberating scenes, with virtually unlimited number of sources.

The 3D Tune-In toolkit also implements a simulator of hearing loss and of a generalised hearing aid. The former simulates different types of hearing impairment. The latter, offers the possibility of simulating hearing aid devices, including multiband amplification and directional microphones.

Several applications are being developed using the Toolkit, deployed on multiple platforms (e.g. mobile, desktop or browser), tailored to different target audiences (e.g. older users or children) and scenarios (e.g. music listening or noisy environment simulation). A first version of the 3D Tune-In Toolkit will be released with a non-commercial open-source license at the beginning of 2018.

COMUNICACIONES IN-VITADAS

MIEKE BAL

TELLING FOOD, GOING URBAN: *GLUB* AND THE AESTHETICS OF EVERYDAY LIFE

These are images we recognise as “urban” – images of the city. High-rises, lights on 24/7, screens, and more of the symptoms of the present Western urban spaces; of today. You will hear more about, in particular, the screen culture that is so characteristic of everyday urban life in the twenty-first century. There is also another aspect to contemporary everyday urban life, however, which has been masterfully exposed by Spanish artist Jesús Segura. [Desconectados]

What Segura diagnosed in 2007, the destruction of the social fabric due to a collective schizophrenia, we can call social autism. If you are constantly physically in the city where you live but mentally in Hongkong, Singapore, or any other place, urban life as we know it becomes impossible. Individualism reaches its peak, towards hysteria.

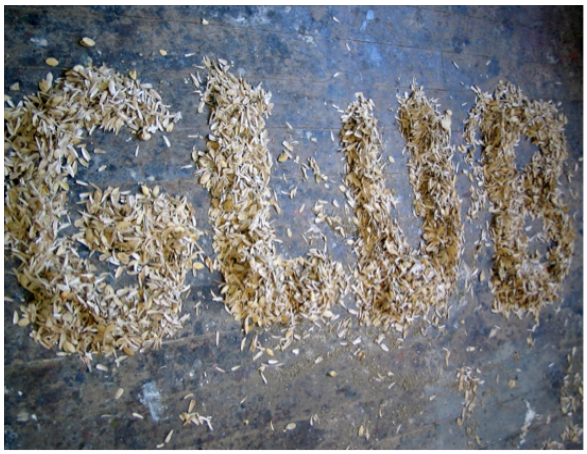
The two figures on the left in the second photograph seem involved in an aggressive, probably racist but at least interactive event. But looking better, we see that there is probably no interaction at all. The guy on the left must be angry with his interlocutor. The masterstroke of the artist is to leave this ambiguity intact, to raise the question, which is worse: a hostile interaction or none at all? The man in the blue shirt is no help either. Will he come to the rescue of the black man, or is he as involved in his own world as the others? The situation is actually becoming so dangerous that some cities are considering placing stoplights on the ground instead of on poles.

On a more positive note, there are also things happening that are more conducive to sociality, also on the ground. I want to draw attention to a phenomenon that is small, extremely modest, literally “bottom up”.

At first sight, just dirt on the street. It is the spread to Western cities of *GLUB*, the Arabic word for hearts, and I include in my analysis the affective symbolism attached to that word. I make a case for a bottom-up approach to the look of the city today. To present the case for art as a source of insight, I start with a fiction, from a very different time and place.

In James Purdy’s 1984 novel *On Glory’s Course*, the mother whose son has just left their small-town life to try his luck in Chicago as a singer, remains inconsolable after his departure. The description of her state

after this fateful event begins as follows:



> Ever so gradually a remarkable change came over Alec and Ned's mother: a peculiar calm, a resignation, an acceptance of everything. She spent many of her evenings poring over a religious magazine, which had a cover illustration of so many flowers and birds that Ned had first mistaken it for a seed catalogue, to his mother's grudging amusement.

Purdy's novel is one of those fabulous literary artworks whose readability stems from an always-incongruous mix of recognizable banalities and haphazardly profound truths, a mix that exploits the power of simple words to swing us around, from mood to mood. Here, I offer what I just said as a provisional definition of what I call *the aesthetics of everyday life*. In this case, the mood swings from melancholy to laughter, while the motif swings from religion to seed. The transition is not as bizarre as the passage makes it appear.

In these two sentences, for example, the mother's apparent calm is asserted in the first sentence and undermined in the second. At first her composure seems based on an over-zealous religiosity – another phenomenon that characterises the contemporary moment. The incongruous shift from a religious tract to a seed catalogue entails a mood shift from worried to amused, a shift reinforced by the mother's own participation in it.

For my purposes in this lecture, I foreground the shift in the passage that completes a dialectical move, in order to get a sense of what the "migratory aesthetic" can be that I consider the key aspect of urban culture in the present: shifts, passages, and dialectical moves. I have been working on this for a decade, with films and exhibitions, especially with Murcia professor Miguel Ángel Hernández Navarro. With him we curated in 2007-2008 a video exhibition on the aesthetic of migratory culture. The exhibition began its tour to four countries in Murcia, where the regional government commissioned a documentary, titled Un trabajo limpio. The project included three "encuenctros" and a book publication.

In view of migratory culture, the shift from religion to seeds in Purdey's novel is not at all incongruous if we consider religious-cultural traditions and their symbols. Seeds, the birds that eat and transport them, and the flowers and trees that grow from them, can also be seen as strengthening religiosity, rather than undermining it. On a very simple level, seeds and trees, fruits and

flowers, populate the world's records of religious symbolisms, from Islamic food laws to narratives of celebration; from the Biblical creation story to the Song of Songs. Thus, from the exaggerated and mildly ridiculed religious fanaticism of a frustrated housewife to the adolescent atheist's mundane reaction of the remaining son, the mother's realistic return to reality through laughter is the resolution that stands for adaptation. This motive of adaptation, necessary as well as deplorable, but also amusing and sometimes joyful, caught my attention in this passage. The motives of seeds and adaptation indicate a departure from religiosity, without cutting itself off from it.

Instead of a fiction set in a timeless American mid-West, imagine setting these thoughts in a contemporary Western-European city. I place this dialectic in the context of everyday life in Western urban cities, and take seeds as my "object" – an object that tell stories. Everyday life entails a specific aesthetic, or the "look" and "feel" of a place. This is "visual culture".

Visual culture in which objects, including tiny and ephemeral ones, tell stories, such as this Greek graffito. We all know that cities have profoundly changed under the impact of mass migration, an epi-phenomenon of post-coloniality and the neo-colonialism at its heart. In the spirit of neo-colonial cultural expression, what we learn about this change in the media mainly concerns poverty and drugs, as well as religious fanaticism and inter-group hostility. This one-sided image building insinuates itself in the minds of even the most open and progressive people, and abducts words from our language. For example, up to a decade ago, I used to proudly call myself a radical. But now, that former political title of honour means "terrorist"; an abduction that radical philosopher of visual culture, Marie-José Mondzain, has indicted in a recent book. These constant manipulations happen because within the semantic field thus established, every new incident resonates with earlier news items, and becomes recognizable within a "constellation of images". Recognition, then, is a tool that can be used and abused to instill new or perpetuate old concepts of cultural difference.

When, in contrast, there is talk about adaptation, we tend to think of migrants' obligation to adapt. In the Netherlands, a country with a particularly bland culinary tradition, eating Dutch food was mentioned at some point as an example of the requisite adaptation. Eat Dutch if you want to be accepted! Meanwhile, the Dutch, wishing to enjoy an evening out, don't think twice

about what it means that they prefer “exotic” cuisine to their own; it is the “other,” the immigrant, who needs to show evidence of adaptation. For the host culture, no adaptation requirements. Things would go much better if we endorse the idea of mutual adaptation. There is some degree of adaptation in the opposite direction, which I see primarily not in the (in-)famous enlightenment “tolerance” of alterity, which is both condescending as a concept and untrue as a social reality. I see it rather in the happy endorsement of contributions from migrants. Food, as a visible token of foreignness is the most easily perceived as enrichment, and is often incorporated as a welcome element of otherness; primarily in terms of ethnic restaurants. As occasions for “tourism at home,” they provide the local culture with an easy way to travel through the senses. In a form of neo-colonialism, the local majority of the host culture thus creates “ethnicity”. But there is rarely a sense that “we” owe this enrichment to the immigrants.

Retaining the sense-based nature of such adaptation, I wish to foreground in this presentation – lecture and installation – a particularly felicitous, amusing instance of adaptation “through the mouth” that synaesthetically speaks to many of the senses and is thus apt to become an emblem of intercultural relations at their best. The name of this instance is seeds – glub (hearts). An anonymous passer-by on the street in Berlin made this comment:

“*Muslims as well as Germans*
they are ... how to say this ...
between two cultures
they discovered how we get on, enjoying
sitting together, chatting, and eating seeds
they got the hang of it, that feeling ...
and so they buy 200-300 grams and
sit all night long in front of the TV eating seeds”
(Berlin anonymous passer-by)

Cleary, this person “got it”, heard the story this phenomenon, these small objects, are telling. This is “food for thought”.

Food is a domain that addresses several senses at once, while it bears any acceptable mix of recognition and the unfamiliar. Food thus has something in common with media coverage, even if it moves (us) in the opposite direction. Considering this situation, I have been exploring ways of conducting an

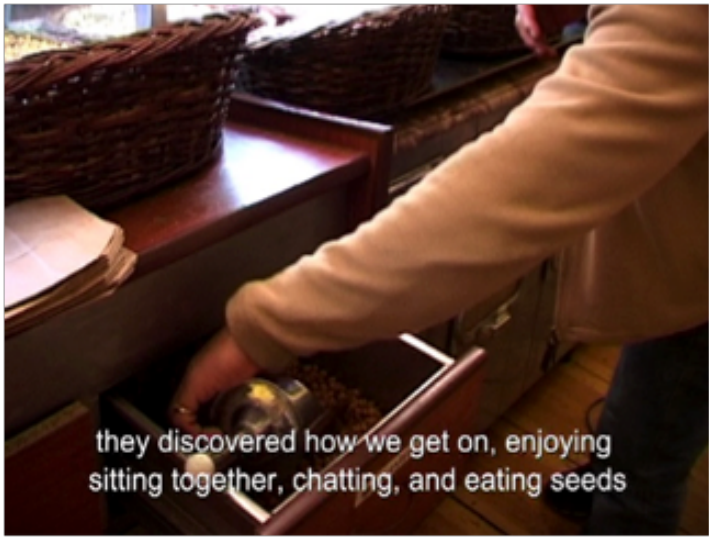
analysis that makes use of the tool of recognition as innovation. Now, when we talk about recognition and novelty together, about "look" and its pleasurable aspects, we step into the neighboring domains of the semiotic or the production and use of meaning, and the aesthetic that involves the senses and reflection. And the age-old tension between innovation and (recognizable) emulation or imitation. I want to make it work for something as difficult to grasp as the everyday – that domain whose spaces "… compose a manifold story that has neither author nor spectator, shaped out of fragments of trajectories and alternations of spaces…" (Michel de Certeau). Here, an immigrant teaches a German artist how to eat *GLUB*:

"*so, the pumpkin seeds I often break into pieces then they get sticky now, for instance, I get these shells in my mouth*"

Only in a precise, specific conception of the aesthetic can this domain be helpful for an understanding of the post- and (preferably not) neo-colonial urban everyday. In the current political climate, a responsible view of what aesthetics can mean and can (make us) do seems seriously in order. We need the aesthetic as an attitude or "ethos" that can be politically productive, indeed, decisive when we exercise a look that works with both recognition and difference, in the mode of what Kaja Silverman would call a "productive look." As I interpret mid-eighteenth century philosopher Alexander Gottlieb Baumgarten's view, aesthetic is binding through the senses in public space. This calls for encounters, in turn conducive to listening to the stories told. The presence of recently arrived populations raises an issue of visibility. The more the newly arrived are visible as such, however, the easier the host culture perceives them in terms of difference, a view that is always threatened to tip over into racism or its mitigated forms of exoticism and condescendence. The seeds in public space, on the ground, make a difference that seems to some even enviable.

Binding through the senses in public space: these concepts lend themselves, it seems to me, to the analysis of "high art" as much as to that of visual culture in the contemporary cityscape. This invites a focus on the body, the body depicted but also that of the viewer, who participates in the aesthetic process. This interest will inevitably bring food, smell, and sound into the equation. This is a social binding that is not moralistic.

In her crucial, must-read book The Threshold of the visible World, Kaja Silverman also foregrounds the role of the body in making choices. Based on a profound understanding of psychoanalysis and its relevance for visual culture, she grounds her plea for an aesthetic ethos, in an acknowledgement of the difficulty of imposing choice-making in a seemingly frivolous domain such as art. She begins one section of her argument with an account of her own visual encounters with the homeless people on Telegraph Avenue in Berkeley, encounters in which one day she acknowledged in herself a "specular panic." The alternative to specular panic is "the productive look." This act of looking is grounded in a vision of vision that I consider key to an aesthetics of the contemporary everyday:



> The unconscious "time" of any given perception can last as long as a life span, and bring about a much more radical transmutation of values than can its conscious reversal. To look is to embed an image within a constant shifting matrix of unconscious memories, which can render a culturally insignificant object libidinally resonant, or a culturally significant object worthless. When a new perception is brought into the vicinity of those memories which matter most to us at an unconscious level, it too is "lit up" or irradiated, regardless of its status within normative representation. (3-4)

My proposal would be to connect this view to Baumgarten's aesthetic theory. Memories of smell and taste, as well as tactile memories, are integral to visual memories, and play their part in any connection to images or, speaking in cinema, to visual "takes" that may occur in the present. Which is why GLUB as a visual but also tactile, gustative and auditory phenomenon, and olfactory when freshly roasted, in all its modesty, is such a powerful sign, symptom, or metaphor. See it, hear it, smell it, crack it and taste it.

So far, *GLUB* seems a new phenomenon in many Western cities, although not in Spain. But recognition is as crucial as innovation. In a later book, Sil-

verman offers a theory of the image, which is also a theory of photography, of dreams, of memory, and of subjectivity. The key term is “visual habitus.” At the heart of it is the question of perceptibility, which requires form.

In her discussion of this concept, Silverman writes the following:

Istanbul

> If, in trying to make sense of this strange account of unconscious memories, I am unable to avoid attributing to them the status of a subject, that is because subjectivity itself is in its most profound sense nothing other than a constellation of visual memories which is struggling to achieve a perceptual form. (World Spectators 89)

The beautiful metaphor of memories struggling to accede to form, hence, visibility, recalls psychoanalyst Christopher Bollas, who applies the metaphor to thought, to ideas, not memories:

> I often find that although I am working on an idea without knowing exactly what it is I think, I am engaged in thinking an idea struggling to have me think it. (10)

Berlin

I think most of us have memories of such moments. But in order to make the connection really work for an aesthetic of the kind I am looking to articulate, the last words of Silverman’s invocation of visual habitus must be taken up: perceptual form. Ideas, too, must achieve form. This is where the writing we, as academics, curators, and students attempt to do to articulate ideas, and the “constellation of visual memories” that we are, as subjects, come together. And this struggle to achieve perceptible form and articulated thought can also be considered an adequate definition of art.

Form invokes visibility, its consequence, as well as, second, formlessness, its opposite. At the heart of an aesthetic that “works” is a break between these opposites. Formlessness does not entail invisibility. The choice is not to either see fully shaped forms or to see nothing, but to “train” a “visual habitus” that enables us to learn to see what, by lack of recognizable form, seems invisible. That is *the novelty of the contemporary that feeds the aesthetic of the everyday*.

These thoughts have led me, in the first place, to that site where migration and its aesthetic, in other words, “migratory aesthetics” is most conspicuously present, albeit in de facto invisible form: in the cities.

The question I began to ask was, how the “look” of the cities has become more aesthetically pleasing in Baumgarten’s sense; livelier, “colorful” if you like, in recent years. This aesthetic can also be phrased as “interesting,” provided this word means genuine interest, and as “engaging,” as in making us interested, in opposition to dis-interestedness as “indifference”. A city’s “look” is hard to pin down, let alone document and analyze. This recognition brought me to consider a different form of analysis, a mode that would, to speak with anthropologist Johannes Fabian, “perform” the analysis “not about but with” the people concerned. The closest I was able to come was through the medium of film. Film is a tool for making visible that which is there for everyone to see, but which remains unseen, because it does not have a form that stands out.

This is why I have embarked on filmmaking as a way of exploring the way things look – as distinct from, say, explaining why they look that way. As a tool for research, the film I made, *GLUB (Hearts)*, is not an object of analysis but an instantiation of that activity. There might be a connection between two seemingly unconnected phenomena.

The one, pertaining to the present, is that the art world in Berlin – always a slightly stiff, bourgeois city – has become much livelier during the last decade, while most people inhabiting and animating the Berlin art world are foreigners. The second, emerging from the “constellation of memories” of our visual habitus in everyday life is that the streets in some neighborhoods in the city seem more untidy, which makes them more likeable, even aesthetically pleasing.

While having seen it in Berlin and long before that, in Iran, but without having really noticed it, it was in Turkey that Shahram Entekhabi recognized the middle-eastern habit of eating seeds – sunflower, pumpkin, and other kinds of seeds, on the street. Seeds – the eating of it, the shells, the shops and stalls, the people cracking the shells and spitting them out: you see it and you don’t, hidden as it is in ordinariness. It is a phenomenon that embodies the invisibility that comes with both the hyper-visibility of pervasive presence, and the formlessness of what is situated between countability and mass.

Utterly material, seeds are countable items but their countability does not matter. Instead, what characterizes seeds or glub is their massive presence. This cultural habit determines the way the street looks, not only because the shells are dropped, but also because eating is a communal activity, which makes the interaction between people different – less in-different. This aspect, a "symptom" of migration itself, which only becomes visible once you notice it, has made Berlin so much livelier, both as an urban place and as an art world. In terms of my attempt to articulate an aesthetics of the everyday, the Berlin art world and glub on the streets become each other's metaphor.

GLUB denotes the edible roasted and salted seeds – traditionally eaten in many non-European societies but mostly associated with the Arabic world – a low-cost appetizer or snack. Beginning with the many meanings of the seeds we took this hyper-visible phenomenon of the near-invisible because formless transformation of parts of the inner cities, due to seed-eating, as a point of departure for a stroll through the urban center. From there, the film explores the many meanings and connotations of seeds, and the implementation of "migratory aesthetics" in the Berlin urban landscape and attendant art scene. In their struggle to achieve perceptible form, the seeds exert agency. Inhabiting the world of seeds, enveloped by the smell of seeds being roasted, the inhabitant of the contemporary city is imperceptibly encouraged to be more communicative, to shed haste, and to mitigate the hitherto strict separation of home and the outside world.

Immigrant neighborhoods have more seed shells on the streets than the more self-enclosed, bourgeois neighborhoods. As a result, they attract more birds, particularly pigeons. Feeding pigeons is a tourist activity. Along these lines, seeds connect long-term displacement through migration with short-term outings of tourism. Birds transport seeds, and now people do, transporting a cultural habit from elsewhere to Western Europe. While the art world partly shifted from the Western neighborhoods to the former East-Berlin *Bezirke*, Kreuzberg was the most noticeable area enlivened by immigrants and their restaurants, and it has, indeed, become fashionable, or "hot."

Like East-Berlin after the Wende, seeds contain the potential to grow, to flourish, to evolve, change and reproduce. Both in the bodily postures that come with the eating of seeds, and in the connotations attached to seeds, there is a slight gender aspect to this habit as well. That seeds remind people of their own potential to grow and multiply is obvious.

Seed is also food. Eaten between meals, almost permanently, it is a form of non-food. This function of seed as unofficial food connects seed to invisibility and formlessness, but its constant consumption, which produces cracking sounds, smells, and waste that changes the feel of the street and the sound of walking, makes it at the same time hyper-visible. Seeds are less related to religion as a connotation of the idea of migration, than to the unemployment in the homelands, which, granting little money and much time, both explains and justifies migration as a human right.

As one immigrant from Tunisia who made it from "sans papiers" to owner of a bakery, Tarek Mehdi, explains in the film:

you know our people have little work, so they have lots of spare time so they buy glub, eat it, to pass the time ... it becomes like a tradition, people eat it with the family spend the evening, with the whole family sometimes; it's very nice I've heard it is now spreading out over other European countries
so they buy GLUB, eat it, to pass the time ... it becomes like a tradition

Acknowledging that this eating is an "invented tradition," the statement draws attention to the situation of unemployment and boredom. There is no need to idealize the situation this man describes, or to deny that this situation is rooted in the colonialism behind postcoloniality, in order to still see the cultural resilience expressed in these few words. In addition to clearly enjoying glub eating, the speaker also values the social bonding that results.

The crossing of seed eating and art, two hitherto unconnected domains, yielded a great number of unexpected connections. The formlessness of the large quantities of seeds, for example, sometimes produced beautiful forms, sometimes the need to focus on the faces, and the mouths of the people eating them – or, for that matter, talking about that eating habit. As the film progressed, we also became aware of the close connection between the invisibility as well as hyper-visibility of seeds, and what Bataille theorized – but refused to define! – as formlessness, with its critical thrust.

Bataille's interest in formlessness stems neither from "form" nor from "content" but from "the operation that displaces both of these terms." According

to the interpretation of this concept by Yve-Alain Bois and Rosalind Krauss, Bataille means with operation, “neither a theme, nor a substance, nor a concept”, three possibilities I will therefore not attribute to the city’s “look.” Bataille nevertheless launches the word informe with an instructive qualification:

> *It is not only an adjective having a given meaning, but a term that serves to bring things down (déclasser) in the world.*

And Bois and Krauss continue to comment:

> *It is not so much a stable motif, to which we can refer, a symbolizable theme, a given quality, as it is a term allowing one to operate a declassification, in the double sense of lowering and of taxonomic disorder. Nothing in and of itself, the formless has only an operational existence; it is a performative* […].

This rendering of informe might as well be a description of glub: as neither food nor image but as image-making performance.

If I now bring together the three elements of the aesthetic of seed eating – reciprocal recognition, a constellation of visual memories underlying our visual habitus, and this militant performative use of formlessness – we can begin to see what kind of aesthetic we are looking at, or, more suitably, participating in. All this time, mind you, we are talking about an eating habit, about a tiny snack that is as addictive as any, that produces thirst, communication, and waste. Nothing special, nothing spectacular. Yet, an integral part of the city today.

Instead, this migrant eating habit comes to envelop many different cultural elements, or memories, according to where the person grew up. In many of the participants statements appears the tight bond between cultural values, eating, and artistic domains. Thus, glub, the tiny hearts of seeds that are at the heart of cultural habits, in all their diversity, stand for – to quote a figure in Chris Marker’s masterful film Sans soleil – those “things that quicken the heart.” Glub is a contribution to an aesthetic of the host city where the element “binding” from Baumgarten’s definition is enhanced. The connections that glub eating facilitates, can be based, for example, on a desire to get a taste of the Tunisian excess time, and used by the western urbanite to un-hasten her life. Or, such a connection can be based on the recognition of restraint as a form of politeness, rekindling manners that contemporary life

has made less relevant but no less desirable. Or it can evoke specific memories.

As you have seen in the film, the narrative impulse sprung up with amazing frequency whenever we mentioned, showed, or offered glub during the project. The multiple stories compose, or rather, perform something between a personal and a cultural voice – importantly, these two cannot be distinguished. The film is trying to get away from an obsession with mosques and violence, and instead offer a careful consideration and enjoyment of the specific aesthetic aspects of migration, such as the contemporary “look” and “feel” of Western European cities. For this installation, this is the connection between seed eating and art – from one domain of fertility to another, each being a metaphor of the other to the benefit of both.

As I already suggested, an integral part of the phenomenon analyzed – and another tool for analysis that supplements scholarship – is the exuberant story-telling that occurred during filming. The non-theme, non-substance, and non-concept of seeds clearly compelled everyone we spoke to – from people in the street, shoppers and shopkeepers, to artists, curators, or computer programmers – to practically burst out in storytelling as soon as they gathered that seed eating was the subject of the film. This linguistic generosity suggested an extended video installation.

For this we assembled those stories that were too long or otherwise not suitable for the (30 minutes-only) film, and we put these on one of two sound tracks. The other track registers the sound of cracking and eating the seeds and spitting out the shells. On monitors facing the screen on which the film is projected, we show the busts of a great number of individuals eating seeds, looking into the camera, against an even white background. The sound of that eating, produced by these individuals making eye contact with the visitor of the installation, reinforces, echoes, and responds to the sound of seed eating in the film and in the gallery where visitors are offered unlimited supplies of seeds to eat during their visit. This sound installation creates an eerie uncertainty about levels of reality.

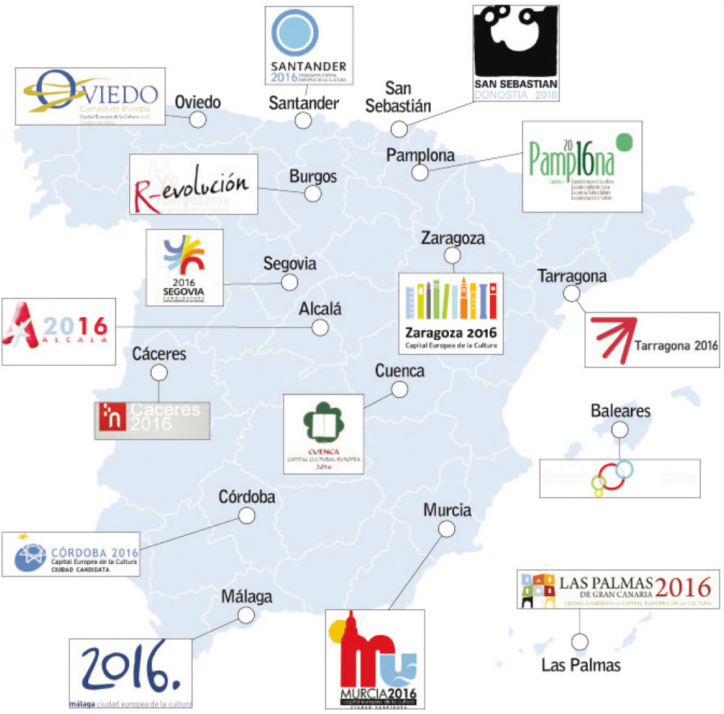
The busts are meant to invoke, however fleetingly, Roman emperors in art museums. They, like these high-placed individuals, are honored with a portrait. This incipient individualism is qualified when these portraits blend into one another. In the flash of a single frame, the eyes of one person inhabit the

face of the next one. Through a performative exploration of the sense-based aesthetic of the everyday in the urban environment, this project engaged the relationship between (non) food and the social process of seed eating in the public sphere. I was interested to see whether readers, viewers and students, instead of staying inconsolable after the demise of the ethnic purity that never existed, are able to be “grudgingly amused” by the current look of the world’s capital cities. In this they could follow young Ned’s mother, because the permeable limits between religion and seeds are quite funny indeed. Both practices are analytical inquiries. Both articulate what was not yet articulated. And in the process of doing so, both struggle to give form to the ideas, phenomena, and images struggling to receive perceptual or intellectual form. That, too, I grudgingly acknowledged, amused me.

ROGELIO LÓPEZ CUENCA

EN LA ©IUDAD (,) DONDE LA ©ULTURA ES ©APITAL

Málaga, donde la cultura es capital fue el lema con que el ayuntamiento de esta ciudad acudió en 2017 a su cita con los tour operadores y agencias de viaje que se reúnen anualmente en Fitur, la Feria Internacional de Turismo que se celebra en Madrid. El vídeo promocional mostraba el crecimiento del número de museos que se habían abierto en la ciudad, acompañándolos de sus fechas respectivas: Casa Natal de Picasso (1988), Museo Picasso Málaga (2003), Museo del Patrimonio Municipal (2007), Museo del Vino (2008), Museo del Vidrio (2009), Museo Automovilístico (2010), Museo Revello de Toro (2010), Museo Carmen Thyssen (2011), Museo Interactivo de la Música (2013), Museum Jorge Rando y Casa Gerald Brenan (2014), Centro Pompidou, "Museo Ruso" y Museo de Bellas Artes (2015). Un listado que no incluye a todos los que pretenden serlo en Málaga: es innumerable la lista, que ha crecido a lo largo de los últimos años, cuando cada cofradía de semana santa ha hecho de su capa un sayo y, reuniendo una variopinta colección de objetos, ha montado una exposición con ellos y se ha autoproclamado unilateralmente como museo.



Ya se trate de una maniobra intencional o de un lapsus, es evidente la resonancia en el lema "donde la cultura es capital" de la polisemia propia del término "capital". La tríada Málaga-cultura-capital empezó a circular en los medios a partir del anuncio público en 2010 de su aspiración a convertirse en capital cultural europea en 2016. La competencia directa se estableció con Córdoba, cuya candidatura era apoyada explícitamente por los gobiernos central y autonómico. Sin embargo, finalmente, las circunstancias políticas –el "cese definitivo de la actividad armada" de ETA, anunciado en 2011– hicieron que la decisión del jurado se decantara por Donosti-San Sebastián.

En torno a estas tres ciudades se centrarían los debates y polémicas, pasando de modo prácticamente desapercibido el hecho de que eran nada menos que 16 las capitales de provincia españolas que igualmente se presentaban, desde Santander a Oviedo, pasando por Pamplona, Murcia, Cáceres, Cuenca, Las Palmas, Zaragoza o Tarragona. ¿A qué se debía tan inusitado interés? Los promotores de experiencias previas cuentan que aproximadamente cada euro de inversión se ve multiplicado por ocho de retorno económico. En el caso de Salamanca, capital cultural en 2000, el evento habría dejado como herencia espacios como el Centro de Arte de Salamanca (CASA,

posteriormente Domus Artium 2002 o DA2), el Palacio Multiusos Sánchez Paraíso, el Museo de la Automoción, el Centro de Artes Escénicas, la Sala de Exposiciones Santo Domingo y el Teatro Liceo. Una lista a la que hay que añadir la apertura de 13 nuevos hoteles que duplicaron la capacidad de alojamiento turístico de la ciudad.

Lo que late detrás de la aspiración a la capitalidad cultural es el mismo objetivo que en el caso de cualquier otro gran evento urbano –se trate de una Exposición Universal, de unos Juegos Olímpicos, una Copa del Mundo de Fútbol o un Forum de las Culturas– es la oportunidad de llamar la atención a gran escala para atraer no solo el flujo turístico sino las grandes inversiones financieras que exigen. Cualquiera de estos acontecimientos representa una oportunidad única para la regeneración y la expansión urbana, una verdadera obsesión dentro de la competencia global de las ciudades en el capitalismo tardío: renovar constantemente la oferta para atraer capitales y visitantes.

Cuando en 2017 Francisco de la Torre, alcalde de Málaga desde 2000, fue interrogado acerca de la posibilidad de que la ciudad aspirase de nuevo a la capitalidad cultural, la desestimaría, argumentando su apuesta porque la ciudad fuera “una capital cultural permanente”. Y, en efecto, el objetivo de hacer de Málaga un nombre automáticamente asociable a “la cultura” puede constatarse en la proliferación de reportajes dedicados al tema en gran variedad de revistas dedicadas al turismo y al ocio, o en titulares de prensa del tipo “Málaga emerge como capital cultural de Andalucía con una oferta de éxito” o “Málaga escala a la quinta plaza de las capitales españolas que presentan mejor oferta cultural”.

El sometimiento de las políticas públicas a los imperativos neoliberales que rigen la consideración de las ciudades como “competitivas” conlleva dejar de lado servicios como la educación, la sanidad o la vivienda para priorizar el crecimiento económico mediante la concentración de las inversiones en el ámbito del ocio y la recreación. Y si el capitalismo tardío no entiende el espacio sino como mera mercancía, como un entorno que debe dedicarse a favorecer a

los negocios, no puede sino decirse lo mismo de la explotación que hace de (la imagen de) la cultura: la mercancía espectacular por excelencia.

Antes del lema “donde la cultura es capital”, el Área de Turismo del Ayuntamiento había presentado ya en 2007, en otra feria de turismo, la World Travel Market, el slogan “Málaga, ciudad genial”, como nueva marca turística de la capital, con la que buscaba reforzar la asociación de su imagen como lugar de nacimiento de Pablo Picasso. Precisamente en este providencial hecho se asienta el programa de reconversión de la ciudad en un destino turístico. El “gran evento urbano” de Málaga fue la inauguración, en 2003, del museo dedicado al más célebre pintor del siglo XX. Aunque su apertura había estado precedida, ya en 1988, por la creación de la Fundación Casa Natal de Picasso, el Museo Picasso aparece como el origen del lanzamiento de Málaga como ciudad-marca al mercado global de las imágenes. Como titulaba un periódico local de la época, “Picasso reinventa Málaga”.

lle. El pasacalles de Els Comediants, al que acudió la consejera de Cultura, Carmen Calvo. [GREGORIO TORRES]

O VUELVE A MÁLAGA / EL CENTRO SE LLENÓ A REBOSAR

En esta frase late una fantasía que ronda la cabeza de todo dirigente municipal que haya tenido noticia del efecto Guggenheim: la reconversión de la ciudad de Bilbao, desde un estado de abandono y decadencia postindustrial, en un objetivo de visita turística, gracias a la apertura del Museo Guggenhein en 1997, combinando unos elementos –un arquitecto estrella, un edificio-espectáculo y una programación midcult y de tirón mediático– que se van a intentar clonar ad nauseam, aunque con resultados no siempre equiparables.

Hay consenso en situar el nacimiento de la marca Málaga cultural en torno a la apertura, el año 2003, del Museo Picasso, construido en la que fuera sede del antiguo Museo de Bellas Artes, cuya colección fue desalojada –y embalada y almacenada durante 14 años, hasta 2017– para acoger al nuevo inquilino. El Picasso va a significar el arranque de un singular proceso de reinvención de la identidad local en torno a la picassización de Málaga, acompañado de una no menos forzada malagueñización de Picasso. Una fotografía tomada durante la jornada inaugural –que se celebraba coincidiendo con el 122 aniversario del nacimiento del pintor– puede considerarse

el emblema de lo que se avecinaba: dos personalidades políticas posan exultantes y sonrientes, abrazadas a un cabezudo con camiseta marinera a rayas y los rasgos caricaturizados de Picasso; ignorantes sin duda de que estaban repitiendo un gesto que unos años antes, en 1998, el artista italiano Maurizzio Cattelan había puesto en escena en el MoMA neoyorquino: un personaje disfrazado de Picasso y con una enorme cabeza simulando el rostro del famoso pintor, daba la bienvenida a los visitantes del museo, igual que Mickey Mouse recibe a quienes acuden en masa a Disneylandia. En muy poco tiempo, lo que se había presentado como una incisiva parodia mostraba hasta qué punto la sátira había perdido su mordacidad, el poder de provocar el más mínimo sonrojo en las correosas y endurecidas caras del Poder: la mercantilización de Picasso y todo lo picassiano o picassizable no va a conocer límites. Llamada a simbolizar la palanca de acceso a la nueva economía urbana, Picasso iba a reinventar Málaga.

Conviene en este punto señalar que al referirse en estos contextos a “Málaga” o a “la ciudad” se está aludiendo realmente a una parte reducida y muy concreta de la misma, el centro, que históricamente ha funcionado como escaparate de la identidad local, al concentrar la mayor parte de los depósitos de la memoria colectiva, donde las élites dirigentes han ido acumulando a lo largo de la historia las más señeras expresiones de su poder. Un espacio que ya desde los años 60 del siglo XX va a padecer los efectos de la despoblación masiva provocada por el urbanismo moderno: la suburbanización y la motorización de las clases medias y la segregación obrera y popular en las barriadas de las afueras.

Pero serán las políticas neoliberales las que van a someter al centro urbano a una radical reducción y especialización funcional que lo convierte en un parque temático. En el caso de Málaga este proceso se intensifica al abrir el Museo Picasso sus puertas. El entorno pasa rápidamente de ser un espacio habitado a un espacio visitable, consumible, a ser utilizado como atractivo turístico. Mientras que la multiplicidad y simultaneidad de actividades propias de la ciudad y sus habitantes son expulsadas a los márgenes, el antiguo centro histórico, en nombre de su conversión en ciudad-museo se transforma en un centro comercial abierto, con un abrumador predominio de la hostelería. Todo va a girar en torno a la satisfacción de las necesidades y expectativas del turista. Y cuando decimos “turista” hay que considerar que

–más allá del personaje tópico al uso, con su camisa hawaiana y sus bermudas– turistas son también la inmensa mayoría de los vecinos de la ciudad, que viven en zonas residenciales más o menos periféricas y que solamente van al centro de visita, de excursión, a ver un espectáculo, de compras o de copas… En el centro histórico, donde la población residente sufre una caída vertiginosa, las actividades se ven limitadas prácticamente a dos: circular o consumir.

SUR

EL PERIÓDICO DE MÁLAGA DESDE 1937

75 años contigo

ÚLTIMA EDICIÓN

EL MÁLAGA NO DESCARTA LA 'VÍA BLANCA'

Estará pendiente de los descartes del Real Madrid, ya que tiene una opción preferente tras el traspaso de Isco P40

EL UNICAJA PRESENTA A SUÁREZ, EL DESEADO POR PLAZA P45

La nueva cara del Soho revaloriza la zona y atrae ya a hoteles y franquicias

El Soho es ya la segunda zona de Málaga con el precio más caro por metro cuadrado

Los alquileres en la zona del Ensanche de Heredia cuestan de media 16 euros el metro, frente a los 36 del Centro y a los 14 de la zona de la estación

JUAN SOTO | MÁLAGA

@jSotoT

Me gusta 454

12 marzo 2015 01:29

28

La zona del Soho comienza a despegar en todos los sentidos. La constante apertura de negocios y la apuesta decidida de numerosos empresarios han conseguido revalorizar un suelo hasta ahora bastante descuidado. Las principales calles del Ensanche de Heredia se han convertido en objeto de deseo para los emprendedores. Y eso comienza a notarse en el precio de

Precio medio del metro cuadrado

13€ Perchel Norte/ La Trinidad

12€ Molinillo Carreterías

36€ Centro

16€ Soho

14€ Perchel Sur

100€ Larios

12€ La Victoria Capuchinos

Si nos ceñimos solamente a la dimensión económica de los museos como atractivo turístico, rastreando los periódicos locales malagueños nos encontraremos con la celebración del "imparable ascenso del número de turistas" y su impacto sobre la economía, que "deja en Málaga 547 millones de euros al año", lo que aparecerá sistemáticamente vinculado a "a la eclosión de museos". Aunque no se deja de reconocer, por otro lado, que, por ejemplo en el caso del Centro Pompidou "no llega al 40% el número de visitantes que paga la entrada", o que el Picasso, buque insignia de la refundación de la ciudad en torno al turismo "cultural", no haya alcanzado, 13 años después de su apertura, más que la mitad de las visitas que se fantaseaban cuando se inauguró: un millón al año. Aun así, los responsables municipales no se van a arredrar y argumentarán, en un alarde de sinceridad, que "no hay museo que sea rentable", defendiendo la necesidad de lo que llaman "financiación añadida". Esto es, la inyección suplementaria de millones de euros para "equilibrar" las cuentas. Esto se realiza, por ejemplo, mediante la compra masiva de entradas que se regalan a determinados grupos de visitantes con la finalidad de "redondear" el número de visitas. El continuo incremento de las cifras de visitantes se ha convertido en el dato incontestable como justificación de estas políticas, pues se recurre a multiplicarlas por unos hipotéticos gastos en hoteles, bares, restaurantes, taxis, souvenirs, etc. que indefectiblemente proporcionan unos resultados exultantes.

En el debe de estas cuentas del Gran Capitán hay, no obstante, que reseñar la degradación de la calidad del empleo generado, caracterizado por una precariedad que afecta desde el trabajo de los camareros y las cocinas o la limpieza hasta los propios trabajadores de los museos. Este impacto inmediato en la profundización de las desigualdades se verá incrementado irremediablemente a medio y largo plazo a causa del modelo de programación compartido por la generalidad de estos museos: la importación de exposiciones itinerantes, de grandes nombres, marcas internacionalmente reconoci-

das o de moda en el mercado del arte. Exposiciones que aterrizan y despegan incesantemente para atraer turistas –o por lo menos la atención de los media– y mostrar a los nativos la cultura y el arte “de verdad”.

La del Guggenhein-Bilbao fue la primera experiencia de una franquicia museística. En Málaga se ha convertido en el paradigma. Desde el Museo Picasso al de Carmen Thyssen, pasando por el Centro Pompidou o la filial del Museo Estatal de Arte Ruso de San Petersburgo, todos están en régimen de alquiler y bajo la espada de Damocles de la deslocalización en cuanto surja una oferta económica más favorable en cualquier lugar del planeta. Cada uno de estos museos se merecería un pormenorizado estudio monográfico. Y todos ofrecen detalles extraordinariamente iluminadores, como el de que en el Pompidou hay que sacar entrada, no ya para ver las exposiciones, sino para entrar a la tienda de regalos. La entrada es gratuita. De lo que se trata es de cebar el recuento de visitas.

Por su parte, el Museo Carmen Thyssen ofrece una colección de pinturas costumbristas de un pintoresquismo que podríamos calificar de “andalucinante”, haciendo alarde en su mayoría de una factura apresurada que revela la finalidad estrictamente comercial de su fabricación, precedente directo del souvenir turístico de producción masiva. Apoteosis del kitsch, la popularidad de este museo no se puede desvincular de la popularidad mediática del controvertido personaje que le da nombre y es la dueña de los cuadros que se exponen: la inusitada afluencia de público local en las ocasiones en que la visita es gratuita seguramente tiene menos que ver con la fruición estética que con la morbosa curiosidad por ver en qué se gasta los cuartos una celebrity de la jet set del calibre de la baronesa. En el caso del MUPAM, el Museo del Patrimonio Municipal, el cinismo de la operación alcanza cotas nunca vistas. Se da la circunstancia de que se levanta en el solar donde se perpetró una de las mayores fechorías contra el patrimonio: la demolición del barrio de La Coracha. Y no hace tanto: en los años noventa, bajo la égida de Celia Villalobos como alcaldesa.

Pero quizá en medio de la parada de los monstruos de las instituciones museísticas de la Málaga de estas primeras décadas del siglo XXI se deba destacar el fenómeno del Centro de Arte Contemporáneo (CAC). No está de

más recordar que fue el primero de todos en abrir sus puertas, adelantándose unos meses al Picasso, en aquel 2003, en plena orgía del ladrillo, en la cresta de la ola de la burbuja especulativa inmobiliaria. Y que la inauguración estuvo protagonizada nada menos que por los señores de Undargarín, a la sazón duques de Palma. El centro ha estado, desde su inauguración, gestionado por una empresa privada, con una falta de transparencia que es la norma de las actividades de la misma, Gestión Cultural y Comunicación, S. L., propiedad de Fernando Francés García. En la web del Portal Iberoamericano de Gestión cultural (http://www.gestioncultural.org) se detalla que Gestión Cultural y Comunicación S.L. “es cabecera de un grupo de empresas especializadas que se ha ido creando en los últimos años para resolver sectores de la acción cultural concretos: -La Bauhaus Española, dedicada a procesos de diseño, maquetación y producción editorial. -TDM. Transportes y Montajes de Arte S.L., empresa pionera en Cantabria especializada en el transporte, producción, montaje y manipulación de exposiciones. -Gestión Cultural Navarra S.L., primera empresa española especializada en la gestión de espacios públicos (salas de exposiciones, museos, centros de cultura y arte, bibliotecas, etc.). -Gestión de Arquitectura Cultural S.L., está especializada en la producción de grandes espectáculos audiovisuales y multimedia, producciones cinematográficas en cualquier formato, pabellones de ferias internacionales, centros de interpretación del territorio, museos interactivos y didácticos, centros de visitantes, proyectos de escultura pública, parques de ocio y botánicos. -Arte y Parte S.L., es una editorial que publica con periodicidad bimestral la revista de información artística de España y Portugal “Arte y Parte”, que se distribuye con una tirada de 32.000”.

El CAC aspira a convertir a Málaga en referente del arte contemporáneo

▪ Los duques de Palma inauguran esta tarde el centro

La infanta Cristina y su marido, Iñaki Urdangarín, presidirán esta tarde la inauguración del Centro de Arte Contemporáneo (CAC) de Málaga,

Sobre todo este entramado empresarial brilla, como la joya de la corona, el CAC, que se ubica en el edificio del antiguo mercado de mayoristas de la ciudad. Y el mercado, las leyes de la oferta y la demanda, el valor de cambio, la mercancía y su precio parecen ser el único criterio de la programación del centro: la lista de lo más vendido, el hit parade del mercado del arte. Lo que, si se tratase de un negocio privado

sería perfectamente aceptable, pero no es una galería comercial sino un centro que se sustenta con dinero público. Concretamente con 3,3 millones de euros anuales. Poco debe de parecerles el montante a los responsables municipales a cambio de la presencia en los medios que les reportan sus continuas inauguraciones, ya que todas, sin excepción se presentan bajo el epígrafe de la excepcionalidad. Al respecto, la expresión más recurrente en los comunicados de prensa es “por primera vez”. Unos cuantos ejemplos: “El CAC de Málaga presenta por primera vez en España «Bajo la Nieve», de Ilya y Emilia Kabakov”, “Daniel Richter en el CAC Málaga: es la primera vez que se presenta su obra en España”, “El artista malagueño Simon Zabell expone por primera vez en su ciudad natal y lo hace en el Centro de Arte Contemporáneo, CAC Málaga”, “El CAC Málaga, (…)presenta por primera vez en España una exposición individual de Matthias Weischer”., “en el CAC Málaga la primera exposición individual en España de la artista norteamericana Kara Walker (…) el CAC Málaga”, “Roni Horn presenta su primera exposición individual en España en el CAC Málaga”, “Jack Pierson realiza su primera gran exposición individual (…) en el CAC Málaga”… La inacabable lista abunda también en las calificaciones de los artistas como celebridades: “El CAC Málaga, entidad cultural del Ayuntamiento de Málaga, presenta la primera exposición en España del prestigioso artista japonés Yoshitomo Nara”, “El CAC Málaga presenta por primera vez en España una exposición de Tal R, el artista danés más internacional del momento”, “El pintor más inconformista y cotizado por el mercado de la figuración americana expone por primera vez en un museo español en Málaga”, “Gilbert and George, el dúo más influyente del arte contemporáneo”.

Lo dicho, la oportunidad que para el alcalde y otros políticos provincianos significa retratarse con famosos y subir la foto a las redes sociales parece merecer la inversión, puesto que, tal y como la prensa local informa, citando datos proporcionados por el propio centro: el CAC Málaga era en 2016 “el mejor museo de España según las valoraciones de Facebook”. El criterio significa una novedad absoluta, otra vez el CAC y la “primera vez”. Pero cifrar la evaluación de cualquier cosa, incluido un museo, a su popularidad on

line parece pretender que ignoremos la existencia de empresas especializadas en colocar comentarios positivos en los primeros puestos de los buscadores y arrinconar cualquier crítica. Fuegos artificiales de post-verdad trenzados con la más descarnada sinceridad: el 14 de marzo de 2017, el diario El Mundo publicaba el resumen de un coloquio sobre “el mundo que viene”, durante el cual el Sr. Francés defendió el principio de no pagar honorarios a los artistas con lo que trabaja. Según él, los artistas tiene que vivir de la venta de sus obras. El museo, y él personalmente, en realidad les está haciendo un favor, dándoles visibilidad y prestigio, por lo que deberán darse por satisfechos con esto y estar agradecidos.

El reconocimiento del mercado como único baremo, del éxito comercial como escala absoluta para medir el valor de una obra explicaría que la predilección por determinado tipo de arte venga guiada por su cotización mercantil y su presencia mediática. El más claro ejemplo de esto será la operación articulada por la agencia publicitaria Satachi & Saatchi en torno a las marcas Sensation y Young British Artists, que no han faltado, por supuesto, en la programación del CAC. Hasta tal punto que en 2017 Francés fue premiado con la concesión del título de miembro de la Orden del Imperio Británico “por los servicios al arte británico prestados en España”. No deja de resultar llamativo que los recursos públicos se dediquen a “prestar esos servicios” mientras la inversión dirigida a la creación o refuerzo del tejido cultural local es prácticamente inexistente, lo que se convierte en una invitación directa a los “young local artists” a la emigración. Una situación colonial en toda regla: exportación de materias primas –incluido el talento–; celebración, en su caso, del éxito o el reconocimiento en el extranjero de “uno de los nuestros; e importación de la marca una vez sancionada en los centros de poder correspondientes.

Este síndrome del colonizado, el reconocimiento implícito de la propia inferioridad respecto al verdadero arte, “el que vale”, que siempre viene de fuera, se extiende y reproduce en el proyecto Málaga Arte Urbano Soho (MAUS), dirigido por la misma empresa que gestiona el CAC. El MAUS, que ha tenido dos ediciones, en 2013 y 2015, aspiraba

a convertir el barrio donde se ubica el propio CAC, el Ensanche Heredia, rebautizado con el poco original nombre de Soho, en una especie de museo de arte urbano al aire libre. El proyecto sigue a pie juntillas el protocolo de creación ex novo de “barrios de las artes” y “distritos del arte” recurriendo al arte y la cultura como coartada legitimadora de procesos de especulación inmobiliaria y gentrificación. Esta instrumentalización se ve agravada con el distinto rasero aplicado, por un lado, a los artistas internacionales invitados, y por otro, a los autores locales. Mientras que el trabajo de estos no es, como es norma de la casa, remunerado de ninguna manera, las intervenciones de artistas como D’Face y Obey no fueron sino publicidad de las respectivas exposiciones que tendrían al año siguiente en el CAC. Por si fuera poco, la protección institucional bajo la cual se desarrolla el arte urbano dentro del MAUS no ha implicado ningún cambio de la consideración oficial respecto a este tipo de expresiones culturales cuando se realizan fuera de esa cobertura, en cuyo caso, incluso dentro de los límites del propio “barrio de las artes” se ve perseguido y penalizado con multas que pueden ir de los 750 a los 3000 euros.

El nuevo ático de Antonio Banderas revaloriza los precios en Málaga

• El actor llegará el jueves para participar en la Semana Santa de la ciudad y estrenar el piso de la calle Alcazabilla

Pocas cosas como la cultura parecen más versátiles y útiles a la hora de su manipulación y puesta al servicio de la acumulación de capital y de poder político. Las élites encuentran en la imagen de la ciudad cultural un escenario ideal, y en el arte y los artistas una complicidad impagable. Pero las prácticas culturales y artísticas pueden constituir también un espacio en litigio, un territorio desde el que es posible cuestionar el discurso dominante y las representaciones hegemónicas. En Málaga, y fruto de una historia previa que ya alcanza varias décadas de experiencias relacionadas con la cultura alternativa, el centro social y cultural de gestión ciudadana La casa invisible se encuentra en un edifico okupado en 2007 en el centro de la ciudad. Es la más emblemática referencia de la crítica, la resistencia y laboratorio de planteamientos alternativos a la lógica dominante de la cultura reducida a mercancía o espectáculo. La Invisible es sede de la Universidad Libre Experimental y acoge una gran variedad de actividades, entre las que cabe destacar la celebración de jornadas y seminarios precisamente en torno al

uso del arte y la cultura en el proceso de turistificación o sobre la actualidad de las luchas vecinales y la reivindicación del derecho a la ciudad frente a su progresiva restricción como privilegio de las clases pudientes. Pero no solo eso, en octubre de 2017 se mostró el ambicioso proyecto “Guerra. Espacios-tiempo del conflicto”, que incluía una exposición de arte de la que formaba parte una obra que reproducía una especie de horca a partir de una la bandera del Reino de España. En esta imagen –debido al contexto de renacionalización de la sociedad española con motivo de la crisis independentista catalana de 2017– encontraron los grupos políticos más conservadores la oportunidad para agitar los sentimientos identitarios supuestamente ofendidos y reclamar el cierre del centro.

Nadie esperaba esta farisea escenificación del escándalo provocado por la dignidad ultrajada de los símbolos. Nada de eso sucedió cuando artistas como Gilbert & George o D’Face han parodiado y caricaturizado la bandera británica –o la misma reina Isabel II o imágenes de cristos crucificados– en sus exposiciones en el CAC. Al contrario, en estos eventos, que han contado con la presencia de las más altas autoridades locales, tales gestos ha sido aplaudidos por la prensa, que ha celebrado la provocación y manifestado su admiración por el talante transgresor de las obras y los artistas. Pero en el caso de la exposición en La invisible poco importaba en esta ocasión la presencia de artistas de amplio reconocimiento oficial e institucional –como Regina José Galindo, galardonada con el León de Oro en la Bienal de Venecia de 2005; o Santiago Sierra, que recibió (y rechazó) el Premio Nacional de Artes Plásticas en 2010–. Nada de esto, tan valorado en otras ocasiones sirvió para proteger de la amenaza de desalojo, es decir, la supresión de uno de los escasos referentes críticos e independientes en una ciudad cuyas autoridades parecen entender la cultura y el arte como mero escaparte: un recurso para la atracción de visitas turísticas, atención mediática e inversiones financieras. Una ciudad donde la cultura es capital. O es capital o es delito.

DAVID R. LOY

WHAT ARE WE OVER-LOOKING?

According to traditional biographies, Shakyamuni Buddha had a special relationship with trees. He was born among trees in Lumbini Grove, when his mother went into premature labor. As a child, while sitting under a tree and watching his father plow a field as part of a religious ceremony, he naturally fell into a meditative trance. Later, when he left home on his spiritual quest, he went into the forest where he studied with two teachers, engaged in ascetic practices, and then meditated by himself under a tree, where he awakened. Afterwards he continued to spend most of his time outdoors, often teaching under trees and eventually dying between two trees.

Unsurprisingly, the Buddha often expressed his gratitude to trees and other plants. According to one story in the *Vinaya* monastic code, a tree spirit appeared to him and complained that it had lost its home because a monk had chopped down its tree. In response, the Buddha prohibited sangha members from damaging trees or other living plants, including cutting off limbs, picking flowers, or even plucking green leaves. One wonders what he would say about our casual destruction of whole ecosystems.

We may also wonder about the larger pattern: why religious founders so often experience their spiritual transformation by leaving human society and going into the wilderness. Following baptism by John the Baptist, Jesus went into the desert where fasted for forty days and nights by himself. Mohammed's revelations occurred when he retreated into a cave, where he was visited by the archangel Gabriel. Despite this pattern of withdrawal and return, the Buddha's decision to teach evidently did not disrupt his intimate relationship with the natural world, which remained important for him. Today most of us meditate inside buildings with screened windows, which insulate us from insects, the hot sun, and chilling winds. There are many advantages to this, of course, but is something significant also lost?

Although we often view nature in a utilitarian way, the natural world is an interdependent community of living beings that invites us into a different kind of relationship. The implication is that withdrawing into it, especially by oneself, can disrupt our usual ways of seeing and open us up to an alternative. Understanding more about how that happens may also give us deeper insight into what is problematic about our present collective relationship with the natural world.

In order to gain that understanding, however, we first need to address a puzzle presented by some different Buddhist teachings.

Craving vs. Conceptualizing

Buddhism emphasizes *dukkha*, "suffering" in the broadest sense. The Buddha said that what he had to teach was *dukkha* and how to end it. Why do we suffer? According to the second of the four noble (or ennobling) truths, the cause of *dukkha* is *tanha*, usually translated as "desire" or "craving" yet etymologically closer to "thirst." *Tanha* is not a thirst for anything in particular but a thirst for everything, because nothing can satisfy it.

Yet I do not remember my Zen teacher, Yamada Koun, mentioning that the problem is craving; for that matter, I do not recall him ever referring to the four noble truths. For the Zen tradition, and Mahayana generally, what is most problematic is conceptualizing, which deludes us.

Pali Buddhism and Theravada also talk about delusion, for clinging to certain types of thinking can be understood as a form of craving. But the difference in emphasis is nonetheless striking. Is our primary problem craving or delusion? How can we understand the relationship between them? Are early Buddhism and Zen even talking about the same path, the same enlightenment?

The difficulty here is that something is missing, which is needed to connect craving with delusive concepts. To find that missing link, let's return to Nagarjuna's great philosophical treatise the *Mulamadhyamikakarika*. According to the earliest Buddhist texts, the goal of the Buddhist path is to transcend samsara – this world of suffering, craving, and delusion – by attaining nirvana and not being reborn. Nagarjuna famously asserted that there is no distinction between samsara and nirvana: "The limit [*kotih*] of nirvana is also the limit of everyday life. There is not even the slightest difference between them." This denies any cosmological dualism. The "consensus reality" we normally take for granted is in fact a psychological and social construction that can be deconstructed and reconstructed. But we still need to know more about how that construct functions in our everyday lives. How do craving and conceptualizing work together to fabricate a world composed of apparently separate objects that occasionally interact "in" objective space and time? To explain that, something else in needed: the missing third term.

In the final verse of the same nirvana chapter Nagarjuna gives us the answer. "Ultimate serenity [*shiva*] is the coming to rest of all ways of taking things, the repose of named things; no truth [lit., *dharma*] has been taught by a Buddha for anyone, anywhere" (Sprung's translation of 25:24). From the highest point of view the Buddha taught nothing because awakening does not involve conceptually grasping anything: it is *the repose of named things*.
We perceive this world as samsara because we *grasp* it. Grasping at things

reifies them into objects. When we don't grasp at things we can experience them (including ourselves) quite differently. So the important question is: how do we grasp the world? Nagarjuna's verse implies that it has something to do with naming things.

The essential point is something counter-intuitive. We normally believe that we see things, and then label them with names, as if language were transparent, or a mirror reflecting things as they are. But it doesn't work like that. Learning to speak is how we construct the world. It's part of the socialization process. Learning a language is learning to perceive the world (including oneself) in the same way that other language-speakers do. The philosopher John Searle says it well:

> *When we experience the world we experience it through linguistic categories that help to shape the experiences themselves. The world doesn't come to us already sliced up into objects and experiences. What counts as an object is already a function of our system of representation [i.e., language], and how we experience the world is influenced by that system of representation*. (in Magee, *Men of Ideas)*

As psychologists have discovered, we don't normally look that closely at things; instead, our brains combine a little visual input with our expectations and intentions. A little glimpse is all we need to perceive something as a "cup." In a way, we think with the eyes. This is not a conscious process but a preconscious one that is usually quite difficult not to do.

Buddhist emphasis on the impermanence of everything implies that the world is better understood as a confluence of interacting processes, but due to language we *perceive* it as a collection of separate things –with their own names – that occasionally interact.

As we begin to speak, we learn to recognize things: Mommy, Daddy, bed, water, toilet, cup, spoon, etc., and we also learn verbs that describe activities: eat, drink, wash, go to bed… and that brings us to the crucial point, the missing term that links craving (intentions) and delusion (concepts). A cup, for example, isn't just a label that identifies some thing. It's a concept that has a *function* built into it. To see something as a cup is to know what that thing is used for. The function is pre-consciously built into what we perceive, which is why, moving around the kitchen, I don't perceive things *as* forks, cups, and plates. I see forks, cups, and plates – various utensils to be used in different ways. Although I've *learned* to see the kitchen that way, that I've learned to see it that way is something I'm not normally aware of.

That is how concepts organize the world for us: with language we learn to experience the world in much the same way that the people around us do. But there is one more vital point. Seeing my world largely as a collection of utensils connects it with my intentions. It enables me to satisfy my desires. If I'm a chocoholic, being able to identify something as a chocolate bar becomes important. That identification is connected with many other concepts, functions, and intentions: knowing where I can buy a chocolate bar, what I need to do when I get there, what money is … lots of causes and conditions need to be understood and met for me to enjoy that chocolate bar. Usually, however, this complex sequence is automatized, so that we don't need to think much about it. I just buy the chocolate bar and consume it.

To sum up, three things work together to construct our world: *language* (concepts), which not only divides up the world but organizes it into *functions* (causal relationships), and those functions enable us to act *intentionally* (satisfy our desires).

Of the many things that are labelled, one in particular stands out: me. The self. One might think that "I" am the one doing this construction, but the sense of self is one of the things constructed. Subjectivity is the first thing to be "objectified." Learning to use words such as "I" "me" "mine" is learning to understand oneself as one of the things that is "in" the world, that comes and goes – that is born and dies – in much the same way that everything else is does. This is odd because "I" am always at the center of "my" world, and essential to it, in a way that nothing else ever can be.

The important point here is that learning to see the world as a collection of utensils, used to satisfy my wants, is what constructs the sense of separation between me "inside" (the one who uses things) and the rest of the world "outside" (the things that are used). As Yogacara Buddhism emphasizes, the act of *grasping* creates both the grasper and the grasped, which arise in relation to each other. And this constructed sense of separation is inherently uncomfortable, creating a self that can never secure itself because there is nothing there that could be secured -- because the self is a fiction created by grasping.

Nevertheless, this way of experiencing the world (including oneself), and this way of living in that world, is not "bad." Obviously, this collective construction or "consensus reality" has been indispensable for our evolutionary ability to survive and thrive, and knowing how to function in such a construct remains essential in our daily lives and interactions with other people. The problem is that we normally and unconsciously accept this way of understanding the world as the way things really are, unaware it's a psychosocial construct that

can be deconstructed. Rather than identify with it or reject it, what's important is realizing that there is another way of experiencing the world, and being able to move freely from one to the other, "responding appropriately" according to circumstances.

When we experience life only as a never-ending succession of intentions and desires, which keeps us grasping the world as a collection of utensils, then we are constantly overlooking something important about it that William Blake famously saw:

> I*f the doors of perception were cleansed every thing would appear to man as it is, infinite. For man has closed himself up, till he sees all things thro' narrow chinks of his cavern.*

Clinging to concepts, functions and cravings is how we close ourselves up. Letting-go of them is how the doors of our perceptions become cleansed. Blake also referred to this different way of perceiving in Auguries of Innocence:

> *To see the world in a grain of sand*
> *And a heaven in a wild flower*
> *Hold infinity in the palm of your hand*
> *And eternity in an hour*

As Blake's reference to eternity suggests, the problem with being stuck in a world of concepts, functions, and cravings can also be expressed in terms of time. When we perceive the world primarily as a collection of utensils, which we grasp in order to chase after our desires, we are also instrumentalizing the present, into a means to achieve something in the future. The present becomes devalued into a series of moments that fall away, as we reach for something that is not yet. The sense of self's sense of lack means that the present can never be good enough. Our *lack* projects are always future-oriented. Again, to do this is to overlook something about right now, what Dogen calls *uji* "being-time" and others have termed the eternal now: not the present as an infinitesimal dividing-line between the infinities of past and future, but a present that does not fall away because it lacks nothing. Then each moment of "being-time" is whole and complete in itself. "The time we call spring blossoms directly as an existence we call flowers. The flowers, in turn, express the time called spring. This is not existence within time; existence itself is time" (Dogen).

Does this help us understand why we delight in the innocence of children and pets, why we appreciate music and dance so much? In an over-instru-

mentalized world, they bring us back to the here and now. Young children, in particular, haven't learned yet that life is a serious business and that they need to start preparing for it. Perhaps Jesus was alluding to that when he declared: "Truly I tell you, unless you change and become like little children, you will never enter the kingdom of heaven." Maybe the kingdom of heaven is closer than we realize.

Does this also explain why we enjoy being in nature so much? We find it healing, even when we don't understand why or how, but clearly it has something to do with the fact that the natural world offers us a temporary escape from our instrumentalized lives.

Pre-consciously constructing the world with language traps us within language. Because meaning for us has become a function of words, we tend to miss the meaning of everything else. "For most cultures throughout history – including our own in preliterate times – the entire world used to speak. Anthropologists call this animism, the most pervasive worldview in human history. Animistic cultures listen to the natural world. For them, birds have something to say. So do worms, wolves, and waterfalls" (Christopher Manes, *A Language Older than Words)*. They have not ceased to speak, but we are no longer able to hear what they are saying.

> *The view of nature which predominated in the West down to the eve of the Scientific Revolution was that of an enchanted world. Rocks, trees, rivers, and clouds were all seen as wondrous, alive, and human beings felt at home in this environment. The cosmos, in short, was a place of belonging. A member of this cosmos was not an alienated observer of it but a direct participant in its drama. His personal destiny was bound up with its destiny, and this relationship gave meaning to his life. This type of consciousness… involves merger, or identification, with one's surroundings, and bespeaks a psychic wholeness that has long since passed from the scene.* (Morris Berman, *The Re-enchantment of the World)*

For many indigenous peoples still "there are not two worlds of persons (society) and things (nature), but just one world – one environment – saturated with personal powers and embracing both human beings, the animals and plants on which they depends, and the landscape in which they live and move" (Tim Ingold). A classic example is provided by the Lakota Indian Lame Deer, who called the attention of a visitor to his cooking pot:

> *[I]t doesn't seem to have a message, that old pot, and I guess you don't give it a thought…. But I'm an old Indian, I think about ordinary, common things like this pot. The bubbling water comes from the rain cloud. It represents the sky. The fire comes from the sun which warms us all—men, animals, trees. The meat stands for the four-legged creatures, our animal brothers, who gave of themselves, so that we should live. The steam is living breath. It was water; now it goes up to the sky, to become a cloud again. These things are sacred. We Sioux spend a lot of time thinking about everyday things… We see around us many symbols that teach us the meaning of life. We have a saying that the white man sees so little, he must see only with one eye. See a lot that you no longer notice. You could notice if you wanted to, but you are usually too busy. We Indians live in a world of symbols and images where the spiritual and the commonplace are one*. (in *Lame Deer: Seeker of Visions)*

Notice that this extraordinary passage involves no cosmological dualism. "A world of symbols and images" can be a bit misleading. Lame Deer is describing a different way of perceiving the world. His old pot is more than a utensil: for him cooking dinner is a sacred act, because he does not overlook the enchanted cosmos that he participates in.

These references to other spiritual traditions remind us that Buddhism does not have a monopoly on the Dharma. The nondualist tradition that resonates most deeply with the perspective I've offered above is Daoism (the new spelling for Taoism). This should not surprise us, given the ways that Daoism interacted with Mahayana Buddhism in China, but Daoism is also the Axial Age tradition that most emphatically roots itself in the natural world. Nagarjuna's claim that samsara is not different from nirvana was nothing new to China, which had little interest in cosmological dualism or in any awakening that alienates us from this world.

In Daoism's two most important texts, the *Daodejing (Tao Te Ching)* and especially the *Zhuangzi (Chuang-tzu)*, nature is not only a refuge but reveals the true nature of things, which human civilization tends to obscure. Both turn their backs on society in order to commune with forests and mountains and their creatures. The Dao does not transcend this world, for it is an empty (chung) and inexhaustible no-thing-ness that gives birth to all its ten thousand things, and becoming no-thing is a return to that source. In fact, if Buddhist shunyata is understood as a limitless potential without any forms or characteristics of its own, which manifests as all the forms we experience, then it becomes difficult to distinguish shunyata from the Dao. As the Zhuangzi says:

> There is somewhere from which we are born, into which we die, from which we come forth, through which we go in; it is this that is called the Gate of Heaven. The Gate of Heaven is that which is without anything; the myriad things go on coming forth from that which is without anything. Something cannot become something by means of something, it necessarily goes on coming forth from that which is without anything; but that which is without anything is for ever without anything. The sage stores away in *it.* (A. C. Graham trans., his italics)

The sage stores away in that which is forever without anything – which is no-thing. How do the myriad things come forth?

> *The knowledge of the ancients was perfect. How perfect? At first, they did not know that there were things. This is the most perfect knowledge; nothing can be added. Next, they knew that there were things, but did not yet make distinctions between them. Next they made distinctions among them, but did not yet pass judgements upon them. When judgements were passed, the Tao was destroyed.*

The inner chapters of the *Zhuangzi* conclude: “Hold on to all that you have received from Heaven but do not think you have gotten anything. Be empty, that is all.”

The language is not Buddhist, but don’t these passages seem to be describing a similar way of experiencing? In fact, what has been said about language, functions and desires (intentions) – how they construct the world we normally take for granted – can help us understand the enigmatic first chapter of the Daodejing, because it is saying exactly the same thing:

> The Dao that can be Dao’d is not the constant Dao
>
> The name that can be named is not a constant name
>
> Having-no-names is the source of heaven and earth
>
> Having-names is the mother of the ten thousand things
>
> Without desire/intention behold the wonder
>
> With desire/intention behold the forms
>
> These two things have the same origin

Although they are different in name

Their sameness is called the mystery

From mystery to mystery: the gate of all wonder!

The first line emphasizes that the Dao is indescribable because it is beyond all names, being unstructured by language. Later chapters also emphasize this: “the constant Dao is unnameable” (ch. 32). The Dao cannot be Dao’d because that would give it a name. The second line refers to a different way of experiencing that involves naming. That which we try to call Dao is constant, because it has no names or forms that could change. The things we name are not constant because they “come and go.”

Having-no-names is the source of heaven and earth
Having-names is the mother of the ten thousand things
That which has no name, which we nonetheless name as the Dao, is the source of everything that manifests. Naming (language) gives birth to all things: our everyday world is constructed by identifying and differentiating things.

Without desire/intention behold the wonder

With desire/intention behold the forms

These two lines point to the hinge between the two ways of experiencing. When we have no desires or intentions (the Chinese term “yu” can be translated either way), the world is not objectified into a collection of utensils, and we can perceive the ineffable mystery that is the Dao. When we have desires/intentions, we grasp the world and experience it in the usual utilitarian way, composed of a multiplicity of (named) forms.

These two things have the same origin

Although they are different in name

Having distinguished these two modes of experience, these lines now point to their nonduality. They are not two different realities but two sides of the same reality, reminding us of Nagarjuna’s claim that there is no real difference between samsara and nirvana.

Their sameness is called the mystery

From mystery to mystery: the gate of all wonder!

The final two lines marvel that the world has these two very different aspects and yet is one, like the two faces of a coin. It is a mystery – but perhaps that mystery becomes a little more comprehensible when we understand how language pre-consciously constructs the world, and how meditation (which Daoism also emphasizes) can deconstruct it.

To sum up, our normal preoccupation with trying to satisfy desires involves grasping the world as a collection of things whose names are functions; that makes them into utensils for obtaining what we want. We often need to do that, of course, but when that's the only way we relate to the world, we overlook something essential: that all the forms named and grasped – including ourselves – are manifestations of something in itself nameless, formless, ungraspable and wonderful.

Ecology

What does all this imply about our collective relationship with the earth? Daoist emphasis on returning to a more natural way of being in the natural world inevitably raises the issue of the relationship between human civilization and the planet that supports it. Today, of course, that relationship is more strained than it was in the times of Laozi and the Buddha. Two hundred years ago little more than three percent of the world's population lived in cities; today well over half of us live in urban areas. According to ecopsychologists, many urbanites suffer not only from various types of overcrowding and pollution but also from "nature deficit syndrome."

Urban environments involve a more intense relationship with utensils, which has important implications for how tightly we are entrenched in the "consensus reality" that experiences the world as a collection of separate things for us to use. In cities almost everything we relate to is a utensil, including most people, whom we also learn to see in terms of their functions: the shop clerk, the restaurant waiter, and so forth. In other words, urban areas are constructed in such a way that almost everything and everyone is a means for obtaining or achieving something. Surrounded by so many other people busy doing the same thing, it is difficult to *see through* or *let go* of this way of relating to the world, and to realize that there is another way to perceive it.

Thinking about utensils raises questions about technology – our larger utensils, in effect. Technologies extend our human faculties, including our abilities to instrumentalize the natural world more effectively. "The same dualism that reduces things to objects for consciousness is at work in the humanism that

reduces nature to raw material for mankind" (Michael Zimmerman). According to Jacques Ellul, modern technology is "the defining force of a new social order in which efficiency is no longer an option but a necessity imposed on all human activity." Efficiency is not about determining the goals or ends to be valued and sought; it is only about assessing means – in relation to the natural world, measuring how economically we can utilize the world's "resources" (which include us, of course). Is this another example of *means* swallowing *ends*?

Max Frisch said that technology is "the knack of so arranging the world that we don't have to experience it." Is modern civilization the knack of so arranging the earth that we don't have to experience it? Of arranging how we live together so we don't notice that we are part of the natural world?

Why don't we notice that? One of the pillars of the worldview we collectively take for granted today is a principle that the ecological crisis exposes as a now dangerous delusion. It is a social construct that, like money, is essential and, like money, has developed in ways that have become problematical. In other words, it is something that needs to be revaluated and reconstructed: *property*, which, because it belongs to someone else (or something else, e.g., a corporation), becomes a means to the ends of the owner.

Property

The first thing to emphasize about our modern concept of private property is that, despite being indispensable to civilization as we know it, it is not something natural to human society in the way that, for example, language and material tools are. Hunting and gathering societies that do not grow their food have a very different relationship to the land they live on and the other creatures they live with. This has sometimes led to fateful misunderstandings. When Native Americans "sold" Manhattan to the Dutch for the equivalent of 60 guilders, it is unlikely that both sides to that transaction understood it in the same way. In the end, what mattered is that the Dutch and their successors had the ability to enforce their legal understanding of the agreement. The fact that all conceptions of property are culturally and historically conditioned reminds us that – despite what many people believe – property is not inherently sacrosanct. Our social agreement about property can be changed, and perhaps needs to be, in response to our situation today.

In his *Second Treatise* the English political philosopher John Locke opined that governments are instituted to secure peoples' rights to "life, liberty, and property," which Thomas Jefferson famously changed to "life, liberty, and the pursuit of happiness" when he wrote the Declaration of Independence.

Although God in *Genesis* gave the world to all humanity in common, Locke claimed that individual property rights are natural rights. What is less known, however, is the proviso he added: that one may appropriate property in this way only if "there is enough, and as good, left in common for others."

In his *Discourse on Inequality* Jean-Jacques Rousseau, the French Enlightenment philosopher, disagreed with Locke: property is not an inalienable right but a social construct that founded the social order. "The first man, having enclosed a piece of ground, to whom it occurred to say this is mine, and found people sufficiently simple to believe him, was the true founder of civil society." Despite declaring that this hypothetical person was "an imposter" responsible for miseries and horrors, Rousseau nonetheless believed in the importance of that construct: "the right of property is the most sacred of all rights of citizenship."

Although the two views of property are somewhat different, they share something more important. Both perspectives are concerned only about the rights of the owner, and have nothing to say about the rights of the owned – because property, of course, has none. A more nondualist Buddhist approach, however, opens up the possibility of a different perspective.

According to the Pali Canon, the Buddha did not challenge the idea of private property. When merchants asked him for advice, he emphasized how one gains wealth and how one should use it. Accumulating wealth for its own sake was condemned, in favor of generosity – which may have something to do with the fact that the monastic community was dependent on lay support for food and other essentials, including occasional gifts of land and buildings. *The Lion's Roar Sutta* tells a story about a kingdom that collapses when the ruler does not give property to those who are impoverished. The moral is not that poverty-induced crime should be punished severely, or that poor people are responsible for their own poverty and should work harder, but that the state has a responsibility to help people provide for their basic needs.

Yet there was another side to the Buddha's teachings, which emphasized nonattachment to material goods and promoted the value of having fewer wants. Monastics should be content with the four requisites: enough food to alleviate hunger and maintain health, enough clothes to be modest and protect the body, enough shelter for one to focus on mental cultivation, and enough health care to cure and prevent basic illnesses. Personal possessions were limited to three robes, a begging bowl, a razor, needle, water strainer, and a cord around the waist.

This de-emphasis on property is consistent with the Buddhist understanding

of the self. The word “property” derives from the Latin *proprius* “one’s own.” There is no property – whether territory or movable possessions – unless there is someone to own it. The concept is inherently dualistic: the owner objectifies, in effect, that which is owned. Then what does property mean for a tradition that is devoted to realizing there can be no real owner, because there is no self?

In terms of conventional “consensus reality,” however, property is obviously a necessary social construct. Why? That brings us to the basic Buddhist concern: alleviating *dukkha* “suffering” in the broadest sense. From a Buddhist perspective, property is useful insofar as it reduces *dukkha* but problematic when it increases *dukkha*. Needless to say, such a perspective is quite different from the prevalent view that largely determines how our civilization relates to the earth today.

The issue isn’t whether I own my toothbrush or other personal items. The question is whether wealthy people and corporations should be free to own as much property as they want, and whether they should be able to utilize that property (especially land) in any way they want – including ways that damage the earth. Today the bottom line, with few exceptions, is “hands off” if they earned their money legally and bought the property legally. It’s theirs, so they can do more or less whatever they want with it. If the earth is to survive the onslaught of our species, however, this social agreement about property needs to be rethought. Instead of focusing only on what is beneficial to one species, what about the well-being of the planet? Is there another alternative besides relating to “it” (we’re talking about Mother Earth here!) as something for humans to exploit?

That is not an appeal for socialism, insofar as that means the state owns everything, in effect, on behalf of all its citizens. From an ecological perspective, that amounts to a collective version of the owner-owned, subject-object dualism.

I’m talking about a new liberation movement.

The Next Liberation Movement?

The development of Western civilization has often been understood in terms of greater freedom. According to the historian Lord Acton, the growth of freedom has been the central theme of history. Since the Renaissance there has been progressive emphasis on religious freedom (the Reformation), then political freedom (starting with the English, American, and French revolutions), economic freedom (class struggle), colonial freedom (independence

movements), racial freedom (anti-slavery campaigns and civil rights movements), and more recently gender and sexual freedom (women's rights, gay and transgender rights, etc.).

There is, however, another way to describe this historical development. Almost all of those freedom movements can be understood as struggles to overcome hierarchical exploitation, which are forms of (here it is again!) means-ends duality. Slavery, for example, has been called "social death" because the life of a slave is completely subordinated to the interests of the master. Patriarchy subordinated women to men in much the same way, exploiting them for domestic work, sexual pleasure, and producing children. Rulers and the people they oppress, colonialists and the colonized, robber barons and workers: they are all versions of inequitable relationships, which were always rationalized as natural and therefore proper. In all these cases, freedom means not being a means to someone else's ends. Democracy entails, in principle, that no one's personhood is defined by their subservience to someone else' goals.

What is the next step in this historical progression? Well, what means-ends subordination remains the greatest problem today, now that our extraordinary technological powers have transformed the secularized earth into a collection of resources to be consumed in whatever ways we humans decide?

If this instrumentalist view of the natural world is at the heart of our ecological predicament, perhaps the new "liberation movement" -- the next development in overcoming hierarchical and exploitative means-ends relationships -- is to appreciate that the earth and its magnificent web of life are much more than just a resource for the benefit of one species. Instead of dismissing such a possibility as a collective and unlikely self-sacrifice, this freedom movement can be based on the opposite realization: that our own well-being can't really be distinguished from the well-being of the whole.

According to the ecotheologian Thomas Berry, the universe is not a collection of objects but a community of subjects, and our own biosphere is a resplendent microcosm of that community. Humans are not the ultimate end, the goal of the evolutionary process, because no species is – or, better, because every species is. Today we need to think seriously about what it would mean to live on the earth in such a way.

Of course, given entrenched economic and political realities, any social movement in that direction would be an idealistic fantasy.

Except that it's already happening.

“I Am the River and the River Is Me”

According to traditional jurisprudence, nature is property without any legal rights, so environmental laws have focused only on regulating exploitation. Recently, however, the inherent rights of the natural world have been recognized in Ecuador, New Zealand, and India, meaning that cases can be brought up *on its behalf*.

In accordance with the traditional worldview of Quechua peoples in the Andes, Ecuador in 2008 passed a new constitution mandating that the natural world has the right to exist, maintain and regenerate, making it the first country to legally enshrine the rights of nature. According to Article 71: “Nature, or *Pachamama*, where life is created and reproduced, has the right for its existence to be integrally respected as well as the right of the maintenance and regeneration of its vital cycles, structures, functions and evolutionary processes. Every person, community, people or nationality can demand from the public authority that these rights of nature are fulfilled.”

In New Zealand, what used to be the Te Urewera National Park on the North Island was granted personhood in 2014. The government has given up formal ownership, and the land is now a legal entity with “all the rights, powers, duties and liabilities of a legal person,” according to the Te Urewera Act. Among other things, personhood means that lawsuits to protect the land can be brought on behalf of the land itself, without the need to show harm to any human.

This unusual designation is the result of agreements between New Zealand’s government and Maori groups, which argued for years over guardianship of the country’s natural features. According to Chris Finlayson, New Zealand’s attorney general, the issue was resolved by appreciating the Maori perspective. “In their worldview, ‘I am the river and the river is me’…. Their geographic region is part and parcel of who they are.”

Pita Sharples, minister of Maori affairs when the law was passed, said that the agreement “is a profound alternative to the human presumption of sovereignty over the natural world.” Jacinta Ruru of the University of Otago called the new law “undoubtedly legally revolutionary” not only in New Zealand but for the world as a whole.

In 2017 the Whanganui River, the third longest in New Zealand, was also granted personhood, after long-running litigation by local Maori tribes. Also in 2017, a high court in the northern state of Uttarakhand in India declared the Ganges and Yamuna rivers to be legal persons. Later it also gave this

designation to their tributaries, including glaciers, rivers, streams, rivulets, lakes, air, meadows, dales, jungles, forests wetlands, grasslands, springs and waterfalls. Citing the new status of the Whanganui River in New Zealand, the judges ruled that the two rivers and their tributaries are “legal and living entities having the status of a living person with all corresponding rights, duties and liabilities.”

The Indian ruling is distinctive in two ways. First, that the judges referred to the new status of the Whanganui River in New Zealand as precedent is itself an important precedent that may lead to more such rulings in India and elsewhere. Is the designation of personhood for natural systems such as rivers an idea whose time has come?

Second, unlike in New Zealand, the Indian ruling was in direct response to increasing pollution of the Ganges and Yamuni, and the inability of the federal and state governments to work together to protect the two rivers, which are considered sacred by most Hindus. This precedent is also important. If present legal regimes of property rights are not working to protect threatened ecosystems, it is acknowledged that new ways of thinking and acting may be necessary.

The most radical of these developments, potentially, is Ecuador’s new constitution, which does not identify particular areas for special status but enshrines the rights of nature in the whole country. There is an interesting contrast to be made here with the U.S. National Park system, which has been called “America’s best idea” by Ken Burns and others. As Curtis White points out in *We, Robots*, “the National Park system is also our worst idea because it puts a boundary on nature beyond which we are free to be as destructive as we like. Drive back across a park boundary and suddenly you’re in Petroleum World (‘our national automobile slum,’ as James Howard Kunstler put it).” The ecological crisis is revealing the limits of this dualistic way of thinking. “In the age of climate change, the boundary between nature and civilization means nothing. The pine bark beetle that presently ravages forests ever farther to the north was not consulted about these boundaries. (‘You can’t eat that forest, it’s a National Park!’) And that’s just a small part of the devastation that will be brought by global warming.”

Although granting personhood to some special places is an important step in the right direction, that by itself will not save us or the earth’s biosphere. Yet it points to an incipient change in consciousness, in our collective understanding of our relationship with the earth. Wendell Berry’s poem on “How to Be a Poet” states that “there are no unsacred places. There are only sacred places and desecrated places.” Can we understand sacred as: not a means

to something else? Does *desecrated* mean: valued only as an instrumental means to some other goal? What would that suggest about how we have been using, and abusing, the natural world? And how it might be re-sacralized?

LUIGI A. MANFREDA

ART AND EXPERIENCE

By what forms can contemporary art cast a light upon the deep changes that western Man's experience has undergone since World War I and still does today? And before that, what do we mean for experience? How can we conceive the difference between the various ideas of experience and the experience at its "brute stage", to which we refer more or less voluntarily when we raise such a question or when we talk, for example, of contemporary Man's "daily life"? What do we turn to, when we refer to this pre-notion, to its presumed immediate?

Is the discourse, every discourse, perhaps legitimized only to create a reaction, to put in relation different ideas of experience, if that experience at its brute stage cannot reside in it, since it is again a certain idea, an idea among the others, simply not focussed sufficiently in the concept yet, thus blurred, ambiguous and so unusable?

The concept of experience, familiar at a first glance, proves to be one of the most obscure and puzzling notions to the philosophical thought, if we consider it more carefully. So in order to get closer to a first definition of the questions mentioned so far, we can turn, even if for a quick glance, to two authors who marked the entire 20th century reflection on them, Simmel and Benjamin.

Let's start from a short text following The Philosophy of Money, the great, inaugural work by Georg Simmel that appeared in the first years of 20th century. In this text, entitled Die Grossstadte und das Geistigesleben, The Metropolis and the Spiritual Life, Simmel deals with the theme of the changes undergone by the experience of the Modern through the analysis of the forms by which the Individual reacts towards the pressure He suffers from the metropolitan environment. The new landscape where He is embedded has features that have dramatically changed compared to those of the previous societies. The ideal of the Kultur proves unable to understand the "new objectivity" provided by the circulation of goods under the neutral-universal badge of money, "general form of existence". The value of use is absorbed by the value of exchange, the "intrinsic" value is absorbed by the one determined by the contingent 'computing' made by the agents of the exchange. The domain of Verstand, of the intellect, namely the ability of distinguishing, calculating and planning in terms of social relationships, determines a sort of circle where, as it always occurs in Simmel's discourse, the principle of the circulation of meaning, of mutual dependence, rather than the linear scheme cause-effect, has its central role. Indeed, if "monetary economy and domain of the intellect have a deep connection" since both "share the attitude of mere objective neutrality by means of which men and things are treated", the "intellectualist character of the metropolitan psychic life" must be considered

also as a “defense” of the subjective life against the “violence” of the flows the Individual is submitted to: “the psychological basis where the kind of metropolitan individualities stands is the intensification of nervous life, produced by the fast and continuous alternation of external and internal impressions”. It is thus a sort of an armour, necessary to venture into the paths of the new world.

On the other hand, for these reasons, as The Philosophy of Money had shown, the metropolis is the place where the subject’s emancipation from the patriarchal authority is definitively established: it is freed from the mythical powers, from its own “minority status”, to mention Kant’s expression to define the Aufklärung. The ties imposed by the small community, the limited horizon of sense where its members stir, the ethical set of rules rooted in the Gemüt, in the sentiment, in the “quiet repetition of settled habits”, surrender to the exponential opening of new stimuli, interests and relations. A greater and greater autonomy and freedom are established. And yet, on the other hand, as money establishes a relation with what is common to any thing, thus setting a measure where every qualitative is subsumed, the “purely intellectual” (Simmel defines it der rein verstandmäßige Mensch) can but show itself indifferent to the specifically individual (for example the sentimental relationships), that remains in the opposite pole of the psychic spectrum, in the “computing”. The relations and contacts augment, but on a level where the threshold of what ties deeply and durably is not crossed. It is thus an autonomy that extends its range of action, from the point of view of the individual life, within a limited sphere, and that needs a constant sacrifice: ”the punctuality, the calculability and the precision imposed by the complications and vastness of metropolitan life are not only in the closer relation with its economic-monetary and intellectualistic character, but they cannot help colouring also the contents of life and favouring the exclusion of all those irrational features and impulses, instinctive and absolute, that would prefer to define the form of life on their own rather than receiving it from the outside, as it happens in a rigidly prefigured scheme.” This unresolved tension - a tension that, according to Simmel, cannot find any reconciliation – between individual vital impulse which is destined to be subsumed into a foreign form, and the dominant of the Verstand’s neutral logic, is reflected in the gap between the huge knowledge that has deeply established in the things and the inevitably limited and inadequate knowledge that the subject tries to plant and grow in himself.

Now, according to Simmel, it is possible to understand these structures, these great forms starting exactly from the experience made by the individual man. An experience that often shows itself and lets to be caught in details. An exemplary case is the typically metropolitan figure of the blasé, where Simmel’s proceedings are epitomized, ideal type that originates from that tension

which cannot find any synthesis. Already worn out, the blasé does not react to the new stimuli with the “energy” that ‘naturally’ should be directed to them. “The essence of being a blasé consists in the blurring of sensibility, as regards the difference among things, not in the sense that they are not perceived… but in the sense that the meaning and the value of the differences and with it the meaning and the value of the things themselves are perceived as irrelevant. To the blasé everything is of a uniform colour, dull, opaque, incapable of exciting preferences. But this mood is the faithful subjective reflex of the monetary economy, when it has managed to penetrate deep down”. This happens because money, as the hinge around which the measurement of things revolves, “universal equivalent of all values”, turns the qualitative into quantity, the various into the uniform, thus emptying hopelessly “the core of the things, their own peculiarity”.

In a short text written in 1933, Experience and Poverty, Benjamin proves to have treasured Simmel’s great lesson. In this context experience means in the first place the knowledge given “as a ring” to the young by the old. But the tradition line through which – by the example, proverbs, tales etc. – this knowledge about life is moulded and handed down from generation to generation, has broken down. A deep caesura has been caused by the First World War: “the quotations of experience dropped in a generation that in 1914-1918 experienced one of the most appalling events in the human history.” People came back from the front speechless, no more rich, but poor in communicable experience. “Because never have experiences been proved wrong more deeply than the strategic ones by the trench warfare, the economic ones by inflation, the corporal ones by hunger, the moral ones by the mighty. A generation that had been used to going to school by horse-drawn carriages, stood, under the open sky, on a landscape where nothing had remained the same but the clouds and in the middle – in a force field made up of explosions and destructive currents - the minute and fragile human body.” The technical totale Mobilmachung, to use Jünger’s expression, has determined the breakage of the tradition line that however must not be considered as a continuum. The impetuous technical development transforms, dismisses the past (even the recent one), making it sink into the archaic. On one hand it is an archaic past that the individual finds again deposited, buried in itself. On the other hand, it is an archaic past not enlivened by hope, by the tension towards a future that redeems, as Baudelaire taught, but it is only unheimlich, perturbing, disconcerting and bewildering.

Many ways of escape have been attempted to confront the impoverishment of experience, and the habit with it. Historicism, for example, and Dilthey in particular, have imagined a revitalization of tradition, consequently of experience, through a renewed historical Verstehen that could make possible an

immersion into the already-elapsed and a self-identification in the most significant figures and points in the spiritual progression of mankind. But Benjamin detects the artificiality of this solution. The cult of Erlebnis, of the experience lived as a privileged shelter, shows its fatuity exactly because this 'enrichment' of the subject who is supposed to benefit from the historical past, does not "consider" the breakage of tradition, does not assume it as such, it removes it. And thus, as its extreme outcome, it can but turn to the 'vital surge' of the aesthete craving for life, a life caught in its ideal immediacy.

Since the end of 19th century, Benjamin writes, philosophy "has attempted repeatedly to take possession of the 'true' experience, discarding the one stored in the regulated and de-natured life of the civilized masses." In his opinion, it is a question of taking on completely the caesura occurred in the tradition and the consequent poverty of experience, just differently from the 'philosophy of life' ensnared in the search for artificial shocks in order to enliven a sensibility that has become blasé, powerless against a real Erfahrung. "A completely new misery has affected Man owing to the huge development of technics." It is useless to wear masks to hide this misery, but it is necessary to have the ability to build starting from this void. New languages are needed. It is noticeable that here Benjamin quotes Loos and Klee, and Paul Scheerbart's architectures. "It is not a case that glass is such a hard and smooth material, where nothing adheres to. But it is also a cold and sober material. Things made of glass do not have 'aura'. Glass is above all an enemy to secrets. It is also an enemy to possession". Nothing farther from the bourgeois interieur, packed with allusive objects and presences, 'artistically connoted', that aim at marking out the 'personality' and at filling in the spaces, and contemporarily at protecting from an outside that has become by now threatening, ruled by the relentless logic of Verstand.

It is a new beginning, a barbarousness that does not need any nostalgia for the past, not even for the improbable Tönnies's Gemeinschaft, perhaps medieval, but rather, as it is written in the short text about The Surrealism, in 1929, that needs a working characterized by destruction. In a certain sense, to acknowledge "soberly" what has happened in the realm of experience means implicite to destroy (to show, for example, the merely rhetorical nature in every appeal to the 'heritage' of Humanism), to make room to new buildings. This is what generally happened to the early 20th century Avant-gardes. Benjamin writes: "we are able to penetrate the mystery only if we find it in the daily life, thanks to a dialectic view that acknowledges the daily as something impenetrable and the impenetrable as something experienced daily." This could be applied not only as a 'motto' for De Chirico's metaphysic we immediately refer to, but also for 20th century art tout court. What it is striven for - namely, to get out of the small individual 'revelations', to turn to

and to strike root in the shared of the Erfahrung – is yet to come, it is only an aspiration.

From what we have seen, the crisis of experience concerns its own ability to make up another pole beside that of knowledge, so to say the ability to remain, as it has been since Aristotle who distinguished neatly between empeireia and episteme. Experience settles into the daily as a 'knowledge about life' that is not translatable into scientific law. Simmel and Benjamin, the latter more deeply, remark the want for a certain quality of time, for a rhythmic necessary for this settlement. With this time, the language that scans its phases, ages and authority, collapses, a language that should constitute the axis where the threads of different traditions are knotted again. Here, as it is easily detectable, the question of experience is not reduced to the acquired one, to be taken with as a sort of acquired knowledge that at a certain moment may be handed to the younger. To put it differently, along with an experience that man has, there is another one that man gains. How can the crisis of experience be explained from this thoroughly prominent viewpoint? Certainly it is not because experiences must not be made anymore. And yet, as many have noticed, they seem to be outside man, as it happens to the tourist who lets his camera experience the beauty of the place he is in.

It is here, at this point, that darkness thickens, because here the ontological constitution of the subject itself is at play, the continuity of its being in the daily, the living presence to itself. The withdrawal of knowledge about life has made the daily "impenetrable". And if the basic human experience, which the other ones necessarily have to come to terms to, is that of finiteness, namely of death, as Montaigne shows in his Essays, a text that has its basis in the experience, it is exactly the assumption of death in life as an inner boundary that measures the events of individual life, displaying them in an organic pattern, in an accomplished totality, that runs short. Not casually does the young Lukács, in The Soul and the Forms, inscribe the tragic death in the timeless establishment of a Wesen, of an essence that has always been beyond the anarchy of the chiaroscuro of existence, namely of the daily, "where nothing fulfils", nothing "blooms zum wirlicken Leben, up to the stage of real life", whose it is a radical denial.

Crisis of experience means not only crisis of a knowledge about daily life that is not expressible in scientific discourse, and that involves directly the possibility of a shared ethos; it is also, and consequently, – in some moments at least, the most significant ones, of the 20th century's philosophical and artistic reflection – to sense the making experience as blocked in an aporetic dynamics, as a maze-like non going ahead marked by a repetition of the punctual, of what is unavailable to give itself a recognizable pattern, and

more generally, by the alienation of the universal reduction to goods and by the declination of the individual as function. It is because to gain experience can but found itself on having experience, on the knowledge about life that is handed down along the line of tradition, even though full with stops and swerves. It is impossible to make experience estranged from what prepares it, from a certain context. It is the web of meanings that makes it possible – the ground where it falls and that determines it in a peculiar way: that helps to decipher and assimilate what happens here and now, that, however sudden or random, cannot be a neutral-isolated, a new absolute, but rather something that is already included in a pre-comprehension.

It is against this lack, with a 'daily become impenetrable' that the most aware art of 20th century measures its skills. To be short: it does it in two great forms, in two opposite directions that at a first sight seem to contradict each other. One is that of the aspiration to the immediate. It can be detected along the entire 20th century, from the Action Painting to the Minimal Art, from the Land Art to the Happening, but the Informal is where it most clearly manifests itself.

In spite of its pretension to embody the new beginning, to epitomize the breakage with tradition on its whole, the Informal is of direct descent from the historical avant-gardes. Surrealism and Dadaism, in their forcing on linguistic forms, had already expressed a liberating will, an appeal to the 'sleeping', unconscious forces, – not only in a vision, apparently rather naïve, devoted to the globally regenerating element instead of the artificiality of an existence devoted to the technical proceedings; but also in the aware assumption of all risks, of the destructive that all this could mean. Now we find this movement backwards to the original, meant as the vital, the organic-material, both in Futrier and Dubuffet. An aspiration to what has not been coded in a form yet, in a language: the creative process at its rising stage. A rising stage that stands, as the famous Foutrier's Outages show, not in the conscious understanding of the author, in his projecting but rather at the bottom, in the matter itself, as matrix in which that same gesture is comprised. It is the mighty symbol – that is also a decisive step not only for the theory of art, but for the entire culture, let us say 'humanistic', or what remains of it, of 20th century – of the renewal of the integrity of experience placed on this side of the linguistic-conceptual. In order to pass undamaged through the mazes of the daily and its monstrous masks, still so much menacing in the immediate post-war period, it is necessary to retrieve that auroral of the matter that finds in itself the principles of its becoming. The quality of the sign will consist then in its ability to keep close as much as possible to that original fire. In other words: an unfragmented experience, not lost in a punctiform complex, severed, it is exactly this being integral, the integrity of this impersonal presence.

The same aspiration can be detected in Dubuffet, actually radicalized and brought to its drastic results, turned to the zero grade of experience, to a sort of neutral in common. A retrieval of the immediate gained thanks to a sort of suspension of the codes and of the techniques, of copying maintained by academies. “When it is blended with ideas art becomes oxidized and worthless”. Dubuffet’s predilection for the drawings collected in mental hospitals or for the ones made by children is revealing. The refusal of tradition, of the “artistic culture” is preliminary to the retrieval of an elementary, of a pre-linguistic purity. The Art Brut is based on the recovery of imagination, and it is clear that this refers to a radical reformation of the individual sensible universe: in art occurs a primitive doing centred on the impulse that takes experience back to its own, nevertheless not circumscribed to an incommunicable my own but to an “own” in common from time immemorial.

We can find this sort of continuous low in the Action Painting, where what counts is the gesture, the body movement, that melts the figure in an intensification of the expressive rhythm: the colour drips directly on the canvas’s surface laid on the ground where the artist twirls. What remains, like a tangle of signs at rest by now, is cipher of a more intimate, more interior time, of the body at work, of that pure action. Time that, again, is opened to an original magma-substance. And we guess the same general plan in the New Avant-garde and in the Nouveau Realisme that characterized the 1960s. End of the representation means here again, the search for the immediacy, translated into a direct presence of the daily object, of its material, as in Armand or Tinguely. As Restany writes, it is suggested “the passionate adventure of the real perceived in itself and not through the prism of the conceptual or imaginative transcription”. At the same time, to restyle the language of art is to reflect on the possibilities inherent in the act of the dislocation of the object, of what occurs in the daily, of a new signification of it. This step is what is properly artistic, experience that, as Ives Klein or Piero Manzoni show, criticizes implicite the non-experience, the sleeping that confines to the usual, in the familiar everyday. What decides about the step is now the subject-artist’s will, his inventiveness.

The search for new bases of a feasible experience, or rather the attempt to recreate in the restricted space of art the conditions for making experience leaving the crisis behind can be found, obviously in different registers, in the Land Art, in the Anti-form and in the Arte Povera, and in more evident forms in the Happening and in the Body Art. To extend progressively the art’s range of action means to imagine it able of a deep re-modulation of the relationship between Man and his natural environment. Transformation that can be considered, as for instance in the Anti-form, as adherence to the inner processes of the matter, to its becoming, or as a “dilatation of the sphere of the

sensible" (Celant) oriented to a return to the elementary forces, buried deep in the artificial consumptive idling (Arte Povera). But it is with the performance that this movement becomes more intense. What has indeed 'to transfer' the work of art to the body meant? The body is sensed as that primary field where the lack of memory-knowledge caused by the progressive reduction of experience on one hand and what remains obscurely as drive and genetic complement on the other hand come to be under strain. What is at work then is the attempt to fill that gap, to 'work out the body' in listening again to what is silently subsided at its bottom. But this was possible, conversely, only by staging 'the events' of the world in the theatre of one's own body, making them pass through it.

This trend, devoted to the retrieval of an elementary-original and jeopardizing the immediacy of the form – thanks to which, as John Cage maintained, art should not be something different from life, but an action inside life – seem to be opposed by the conceptual art, on the other side. To it, as Sol Le Witt or Joseph Kosuth explicitly state, the essential thing is not the work of art at all, but the ideational process, the project, the conceiving aspect that lies at its basis. 'The final result' of the artistic work will end as a matter of fact by dematerializing into Kosuth's 'inscriptions'. The gravitational axis stands entirely on the conscious intention of the subject at work. No pure object, emancipated from the vision, is possible. The artist finds again his place of belonging, his motherland, in the recognizable logic that combines the elements of his working.

It can seem exaggerated to oppose what is after all one current among others in the 20th century art to a good part of what remains, if not to all the rest. But it is important to remark, in the first place, that the entire art of the past century, along with the one of these past few years, the "expanded art", as Mario Perniola says, is integrally conceptual art since Duchamp and the avant-gardes' times. The work of art, despite the aspiration to move in the opposite way, finds somewhere else its legitimation, that is, in what prepares and determines it as such (for instance, also Dubuffet's Art Brut, that makes the counter-intellectualism its program, does not realizes to be already placed in its specular opposite, exactly by insisting on this direction). This ends by assigning the conceptual art a peculiar key feature, an effective symbol for the other artistic theories, compared to them. In the second place, the contraposition between the two currents, namely, between the search for salvation in the immediacy and its denial as appeal to the omnipresence of linguistic mediation, is deceptive, since both are, if closely scrutinized, sides of the same medal. In so far as art inherently conceptual, it may have aspired, surely in so much different forms, to immediacy. It is exactly the awareness of the work's inevitable orbiting around the individual projecting, of its being reflex of

the prospective outlook produced by the grammar (unnatural: built up) of putting-into-image, that determines the desire for its overcoming. The success of the work is linked to the possibility of attaining this other side.

The hope of a retrieval of experience rested in this same movement. The feature that joints the two trends we have talked about so far, is indeed the aspiration to comprise the whole extent of experience, of experience tout court into the artistic working, by a gigantic, Pantagruelian transposition that had never been imagined in the centuries preceding the Romantik. In different ages art has indeed taken on essential functions: as in the Middle Ages, it took the function of radiating meaning that the daily drew off, being marked and acknowledged within that horizon of meanings. But art has never attempted, or thought it possible, to subsume into its own forms the entire sphere of experience, the manifold existential, both individual and collective. Subsumption in the artistic doing, precisely, thought as a different, aware, kind of experiencing that has finally 'come back home': where, if the subject imagines on one hand to pass over his own sphere in the immediacy that links him truly to the world, he remains master-maker, however, of his range of action, as the conceptual art states esplicite, – in an experiencing then that saves that daily practice from the meaninglessness, from the unrelatedness that marks his behaviours and crystallizes them in a senseless loneliness. In other words, art takes responsibility, more or less consciously, for the crisis of experience and tries ways out: in a conceptual coming back, planned, got underway, to a primary, to an immediacy that it has always lost. It is thus expression, certainly generous, of a will of imaginary power. The creative process is thought as that making experience where the author finally finds his own roots, where he is again maker of his own deeds, differently from what happens in the daily and in the inauthenticity of social relations: he retreats to this place to feel safer, but at the same time he imagines to take back there all the substance of the lost experience, and to transform it as if it occurred in an alchemic transmutation. In other terms, it is about possessing the roots of one's own acting or rather, it is about acknowledging, after long neglecting it, to have always had these roots. And thus acknowledging oneself in that movement that opens to the world and at the same time it is about retrieving, to quote Simmel, "the core of the things, their peculiarity".

Such a wide-ranging intention places contemporary art far from Benjamin's glass architectures, and for some reasons, paradoxically, still on the wake of Wagnerian and Nietzschean Gesamtkunstwerk (the Nietzsche of Birth of Tragedy), prefiguration of a drastic reform of Western culture, namely, first of all, of experience and of common life. This can be detected, among other works, in Nitsch's one and in the Wiener Aktionismus. The 'Orgien-Mysterien Theater', at Prinzendorf, is based on the concrete possibility of a re-establishment

of Dionysian spirit, in the fusion of different sensibilities ‘into the spirit of music’. “The removed life needs intensity, even at the expense of sufferance”, writes Nitsch. In other terms re-moving the removed, what lies silent in the organism, thanks to the ritual, common immersion in the ‘primary matrix’ where one can get thanks to the destruction of the severed or, in Bataille’s terms, of the discontinuity. The artist returns to his role of physician, butcher and priest.

How to consider then the awkwardness and together with it the past century art’s great aspiration, how to measure its success? On its ground, on the ground that it has itself chosen. If considered under this profile, its being on the fringes of social life, in the restricted borders of a small élite (critics, managers of art galleries, art merchants, ‘consumers’ etc.), testifies its global checkmate.

When critics or art historians are called to define synthetically the 20th century art, they often refer, all in all rightly, to the aspiration to reduce or even to abolish the distance that divides art from life. Artists have tried to do that in different ways, for instance introducing in their works elements of real life in its immediacy and everyday aspects. But if we consider what has been said until now, we are allowed to think that at the basis of this attempt there is rather the sense of an invisible limit that separates life from itself, and the desire, more or less conscious, to go beyond it. It is as if a caesura, a blank has crept in the vital continuum or, better, a dullness, a deviation that remains and separates life from itself, making the movement inward, devoted to take possession of itself, maze-like. It is the maze where Benjamin’s melancholic man’s bewildered and uncertain look gets lost.

On Kawara’s work epitomizes, along with many others we can refer to, all what has been just stated. It has at its own centre exactly the transformations of experience in its historical, contingent character – and its present atrophy. As a matter of fact it assumes the form of a sort of autobiography but at the same time, paradoxically, of its impossibility. The a priori for a self-narration or description is indeed the activation of memory. It is as if the work of art should constitute a supplement or rather the substitute of a defective memory (namely, a memory that lacks the continuity, the setting in a pattern) while On Kawara in first place marks out himself as Date Paintings, and paints his dates with characters that are totally neutral, dates that must be completed within the same day they refer to (if the artist could not complete them, as we know, he would destroy them). A simple date: what activates memory is also what, from a linguistic point of view, constitutes it as a cold significant, neutral crossing, point of flowing everyone can make reference to, being referred to a one’s own, to an experience that keeps silent, that remains unexpressed. This is also true for the city maps where On Kawara was, with red signs

marking his itineraries, or for simple lists of people he met during the years. What is the connection between an experience and its expression? What emerges to the expression is what one can share of it, what can be put in common, and makes it flow in a circuit of meaning. The silence that in On Kawara surrounds the date, so to speak, before being a sort of metaphysics on the limits of language tout court, indeed reflects a discontinuity that remains as such, elements of one's own past scattered like the alphabet letters incapable to find any possibility to combine themselves. And at the same it criticizes implicite the vast rhetoric of the interior as chat, as serial production of clichés.

The work of art thus becomes or, rather, retrogrades to a recording of recognizable data. They do not refer to some content, but to the succession that flows uniformly in the course of time. What comes out again from experience, what emerges from it, is the ghostlike of this succession. That is, in other words, its denial. As it were, at the same time, track and its coverage. The silence where the date is immersed, if on one hand lets emerge for a second the experience of the viewer (what was I doing that day?), on the other hand it does it in an empty, remote space, where it has always been lost. Thus, On Kawara's work evokes surely the sense of the time flowing – as for instance in the reading or in the view of One Million Years – but it does it through a repetitive symbolic structure that excludes any 'home-coming' or resumption. It is like a sort of calendar that longs to be a journal, without ever succeeding in doing it. Yet, this repetition that produces in itself an already resolved difference, emptied in the symbolic order, lets emerge its lack, and the yearning that derives from it. In this gap, in this insurmountable border, the distancing limit is reflected, it distances life from itself, makes it stumble in the infinite 'brooding' of Benjamin's saturnine. On Kawara's work, walled into its Asian sobriety, nonetheless suggests that re-gaining experience still remains a task. It is about conquering our present, in a certain sense, that like an impregnable fortress has resisted any kind of assault.

Bibliography

G. Simmel, Philosophie des Geldes, Verlag von Duncker & Humblot, München und Leipzig 1900.

G. Simmel, Die Großstädte und das Geistigesleben, in Brücke und Tür, K. F. Koehler Verlag, Stuttgart 1957.

W. Benjamin, Erfahrung und Armut, in Gesammelte Schriften, Suhrkamp Verlag, Frankfurt a. M. 1972-1989, vol. II, t. 1.

E. Jünger, Die totale Mobilmachung, in Blätter und Steiner, V. Klostermann, Frankfurt s. M., 1934.

F. Tönnies, Gemeinschaft und Gesellschaft, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt 1935.

Montaigne, Essais, 3 voll., Sodis Gallimard, Paris 2013.

G. Lukács, Die Seele und die formen. Essays, Verlag Egon Feischel & Co., Berlin 1911.

R. Barilli, L'arte contemporanea, Feltrinelli, Milano 1984.

M. Perniola, L'arte espansa, Einaudi, Torino 2015.

H. Nitsch, Das Gesamtkunstwerk des Orgien Mysterrien Theathers, M. Karrer (Hg.), Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln 2015.

NANNA VERHOEFF

SCREENS FOR URBAN DATA DRAMATURGY[1]

Meaning is use, as Ludwig Wittgenstein famously said, to which we can add, such use is always circumstantial and situational.

Johanna Drucker (2013)

In the Air Tonight by Public Visualization Studio is a public art installation in public space that uses light and architectural surface for the visualization of local, urban data via the LED façade of the Ryerson Image Center in Toronto. It is a temporary but recurring installation for an existing and fixed architecture. It was on display for a month in 2014, and again in 2015 and 2016, with the aim to raise awareness about homelessness in the city. Throughout the cold winter evenings, a blue wave on the facade displayed fluctuating information about changing temperatures and wind speed. With the color blue, it visualizes the feeling of being outside and exposed to the elements. This presents a translation from one sense (touch) to the other (sight). The data in-between – from qualitative to quantitative and back – came from a weather station located on the roof of the building. Tweets that use the hashtag #homelessness generated a red pulse on the building's surface. In response to financial donations, the façade intermittently turned white. A webcam enabled remote participants in the project to witness the building change colors in real time. [2]

This work makes use of the material architecture in which it is embedded to combine principles of *sensing, interactivity*, and *display*. The work makes visible and present what is otherwise hidden and as such raises awareness about the intersection of social and environmental issues that are specific to contemporary urban space. As an "object to think with," this installation compels us to zoom out from the *surface* of screens to their *situation*. This situational perspective, I will argue, entails a shift from data *visualization* to data *dramaturgy*.

In the Air Tonight embodies many of our contemporary fascinations: public spectacle and event culture, the presence of data and experimentation with data visualization, and the affordances of sensing technologies and responsive displays. In the following, I discuss *In the Air Tonight* and some other urban media art installations, treating these works as vehicles that can guide us toward a more in-depth understanding of the ways in which remote sensing and display technologies can be used to address local spectators as responsible subjects – or literally, "engaged citizens" – by putting them into new sensory relationships with and within their urban environment. These works stand for a wider variety of installations and displays that infuse ma-

terial, architectural surfaces in our urban, public spaces with *matters*, both in the sense of materiality and of social concern, by means of light and reflection—the latter in its double meaning of image and thought. These installations compel sensations: the activation of the senses that allow humans bodies and minds to perceive and communicate with one another and with their material environment. Sensations are events of such activations. Here, I am specifically interested in how this infuses local, digital data with meaning. As interface theorist Joanna Drucker phrases this succinctly, “Meaning is use, as Ludwig Wittgenstein famously said, to which we can add, such use is always circumstantial and situational.” I propose that we can also add that use is not a *result*, but an *event* which happens – emerges – in this situated present. [3]

Spectatorial Territories: Sensing Situated Data

In the Western tradition, we distinguish five senses, some of which we assume to require direct bodily contact (touch, taste) while others only need bodily tools—such as ears for hearing, noses for smelling, and eyes for vision. Vision is usually considered the most “remote” of the senses, the one most capable of connecting over distances—even if there, too, sensing is based on the material contact of light. Today, we use the term “remote sensing” to describe technology-driven productions of visual sensations at great distances; yet this term in fact describes nothing more than an extension of what (human) vision has always been capable of doing. Only the particular sensations produced, the experiences compelled, and the effects created by these two forms of “remote sensing” differ from one another. Hence my claim that it is the situation, aided by technological affordances, that can make for a different kind of sensation that, being only “remote” in appearance, is capable of encouraging engagement with our environment. With their display and interactive visualizations of remote sensing, the installations I discuss produce effects for the viewer that they can process as sensible materials, according to my understanding of the relation between the senses and the sensations they produce. An important element of these works is that these sensations function, and thus have an impact, in and on public space. This is where visualization becomes a matter of dramaturgy.

Dramaturgy is here taken in an expanded sense, as also proposed by Cathy Turner, to encompass “performance structures beyond the theatre setting and in an interdisciplinary context” – a setting and context of architecture, for example. Dramaturgy may provide us with a lens on how screen-architectures as installations of “sensible materials” make meaning.[4]

To explore this dramaturgical perspective, I will consider how these sensing

screens shift their operations from surface to situation, and thus conceive of their work as *situated, architectural,* and *eventful*. In particular, I focus on works that visualize data generated from elsewhere. The screen projects under scrutiny here experiment with both surface and situational qualities as they "work with" digital data that is either extracted from their direct environment—the spaces within which they are situated—or from more distant locations with which they are connected by means of various sensing and display technologies. As interfaces, they give access to this data, they visualize and display data, but they are also designed to create emerging, spatial stories – they are screens for data dramaturgy. [5]

In addition to *In the Air Tonight* I will also consider two other examples of the contemporary urban installations, both by Los Angeles-based artist Refik Anadol. Many of Anadol's installations interrogate the conventions and push the limits of architectural screen-spaces. His *Infinity Room* and *Virtual Depictions: San Francisco* will be central in my argument. Anadol significantly calls these works "data sculptures," but in view of my interest in their spatial design I propose the term "screen-architectures" to describe them and include them in a larger category of architectural urban media art.[6]

These specific cases serve as my *theoretical objects*. That is, I look to specific artworks in order to explain the wider "genre" of contemporary screen-architectures, a genre that I consider to be fundamentally site specific, or rather, *site responsive* (Morra 2017). Screen-architectures enable and propose various forms of interface between an individual and his or her surroundings, whether those surroundings are immediate or more remote. These screen-architectures display not only spectacular optical sights, but also produce emergent environmental situations.[7]

Once we understand the screening dispositif as a fundamentally material and spatial arrangement, we can further analyze this arrangement as a spectatorial territory: it not only produces a spectator, but also the territory within which spectatorship can occur. The particular screening situation of each spectatorial territory is layered and porous: each territory is permeable and opens up to other spaces. As I have argued elsewhere (2012), mobile screens and location-based technologies have reorganized traditional screen-based dispositif in a variety of ways. Not only have they given screens a sense of physical mobility, means of vehicular, portable or wearable transportation, but they have also shifted the terms of interactivity and spectatorial agency. They make the spectator mobile in multiple senses of the word. But there is also a mobility implied in the variability of screen operations, given that digital interfaces afford many different uses. Hence, mobile screen technologies reveal the screening situation to be fundamen-

tally performative. Our processes of interfacing with screens within a dispositif, and the ways we actively engage with those screens, produce complex, changing and interactive spaces. This process is a making of place that renders that place emergent; the place that hosts a site-specific screen is not pre-existing. Hence, the interfacing of viewer and screen is not only situated as in *taking* place in a particular location. It also *makes* place as it creates or influences surrounding (urban) spaces. In this sense, it is also *situating*.[8]

Site-Responsivity: From Translation to Transformation

In view of my brief description of this work at the beginning, let me now first address an interactive urban installation that shares the ambition with various other projects to raise awareness and solicit civic participation in urban social issues.

In the Air Tonight is an example of responsive architecture used for (real-time) data visualization that raises social awareness about these data by deploying and reflecting on sensing technologies. Under the surface, it is more complex than meets the eye, due to the way in which the interface translates a social issue (homelessness) into physical and experiential categories (feeling cold). It transfers something we can *measure* (temperature) and subsequently *evaluate* and *display*. Here, this display has a metaphorical visual form; a blue wave signifies "coldness." Yet it combines one data source (temperature) with

In the Air Tonight

other information (such as the number of tweets using the hashtag #homelessness), thus drawing different registers of information from different locations and materialities, and symbolizing different indexical relationships. The installation makes a connection between very different spaces, situating and making digital communication visual and hence sense-able. This particular form of interfacing makes perceptible the urban challenges we often take for

granted, and this transformation represents an attempt to change our attitude. As such the installation aims to produce attentiveness and reflexivity, and to compel viewers to action. The spectator is positioned as a conscientious citizen, aware of the presence and situation of others. This may stimulate donations, which might help to improve and transform the environment surrounding the installation itself.[9]

Responding to this immediate environment—that is, its site of installation—the work demonstrates how data visualization not only communicates data from and about "here" and "there," but also produces an interface between these disparate spaces. As such represents the "now" of the viewing subject in relation to this data as it extracts, translates, connects, makes present, produces relations, makes visible, and perhaps most pertinently, performs *sensing*. The thrust of urban projects like *In the Air, Tonight* is to activate local publics by stimulating reflection on their situation, and transforming this reflection into social action. Sensing thus implies distilling information from the environment in order to become attuned to it, and in order to respond to its particulars. Sensing is not only subjective, but also social; it can thus put the self and the senses in an ethical relation to others.[10]

Joanne Morra has proposed that we consider as "site-responsive" any artwork that responds to its site of installation. An installation can act site-responsively when a work engages a space that is not primarily a site for exhibition. Morra writes that site-responsive interventions aim "to render historical space contemporary, to critically engage with the museum, its collection, display strategies, narratives, and history, or to open the space up to a broader cultural context that includes artistic practice." It can activate potential narratives, experiences and meanings not otherwise obviously primary in the experience of the space. As a result of this activation, the work responds to the site and enables us to understand it differently from how we routinely perceive it. Because the viewer and the work interact, there is a clear reciprocity at play. "Site-responsivity," Morra writes, "acknowledges the way in which the artworks and space dynamically relate to, and respond to, one another."[11]

This work in Toronto produces a new situation that moves very literally from the environment to the surface, and which feeds back into the environment: environmental data about the climate affects a visual display, which in turn transforms its environment. I wish to underscore how this relation is not based on a one-directional causal process, but is inherently entwined. Accordingly, I propose we understand these screen-architectures as site-responsive urban interfaces. This change in terminology emphasizes how the screening situation not only takes place within a space that produces subjectivity, but also produces a spectatorial territory that allows action and transformation

to emerge. While we perhaps tend to understand screen-based spectatorship first and foremost as based on attraction or immersion, we see here how site-responsivity combined with interactivity may yield situations that are performative: fundamentally emergent, dynamic, and transformative of the subject.

Data Dramaturgy: Drowning in Dimensions

The following case may seem a bit exceptional—let's say, literally out of place—considering my focus on public screening situations. Contrary to exterior displays that cover the city's building facades, Refik Anadol's *Infinity Rooms* are closed interiors that fully immerse the spectator in an abstract spectacle of light and sound. It is difficult to describe in words what we see in the rooms. Changing black-and-white light patterns (projected by lasers) surround the spectator. Mirrors in the small space visually efface the surfaces of walls. Engulfing sounds accompany the flow of light patterns. In this audio-visual spectacle, the visitor loses the visual boundaries and surfaces that typically serve as points of sensory reference. The projections of kaleidoscopic light patterns visually encompass the spectator and fill his or her entire field of vision, without the borders of a frame, and without discernable walls, floor, and ceiling. As a consequence, the illusion of being both detached and then immersed is very powerful.

The work has appeared in various settings—for example, at the Istanbul Biennial (2015) and the SXSW festival in Austin, Texas (2017). Thus, the rooms travel and become *site-adaptive* – an adaptive form of site-specificity characteristic of many traveling installations that appear different locations and for different publics, in each instance framed differently by the various occasions of their "happening." Another example would be the project *Portals* by Shared Studios, which places in various locations shipping containers that contain screen-based connections by means of live video links to other locations. Or, as the exhibition text by Shared Studios announced: "Portals are gold spaces equipped with immersive audiovisual technology. When you enter a Portal, you come face-to-face with someone in a distant Portal, live and full-body, as if in the same room."[11]

Infinity Rooms present abstract visual forms based on programmed algorithms. Rather than a visualization of data from outside or elsewhere, the visual spaces that are created, here, by means of these algorithms, constitute radically new and emergent environments. This shift from transmission and representation of data to a construction of data space radically impacts the spectator's optical and sensory experience. Anadol's immersive and boxed-like installations are perhaps more similar to early Virtual Reality, or

Infinity Rooms

the CAVES (*cave automatic virtual environments*) that were developed in the nineteen-nineties. The difference there, however, lies in the position of the subject: rather than immersive only, enticing people to drown in dimensions, Anadol's installation is inter-active in the active sense. The spectator's awareness of his or her own body is not effaced, but, instead, foregrounded.[13]

The work seems to be inspired by two trends that, put together, create a paradox. On the one hand, in statements on his website, the artist suggests that various screen technologies have caused us to become increasingly detached from our direct environment. This produces a sense of displacement. On the other hand, his artworks install a media architecture that makes explosive and innovative use of light and screen technology. Anadol thus proposes a temporary synthesis of the two poles of this paradox, between the displacing effects of media, on the one hand, and their production of new, albeit temporary, spatialities on the other. His *Infinity Rooms* are part of an ongoing project that he calls "Temporary Immersive Environment Experiments," intimating his attitude towards this paradox. Anadol understands the immersion produced by his *Infinity Rooms* as a "state of consciousness where an immersant's awareness of physical self is transformed by being surrounded in an engrossing environment; often artificial, creating a perception of presence in a non-physical world." [14]

The artist creates the impression of boundlessness by taking away borders and surfaces, and he uses immersion to achieve that effect. This immersion is, here, the result of the strategic production of a limitless visual space. There, the visitor's disembodied visual experience breaks with the dimensions of our common perception and experience of space. However, with these installations, he aims at more than just disorientation:

> In this project "infinity" is chosen as a concept, a radical effort to deconstruct the framework of this illusory space and transgress the normal boundaries of the viewing experience to set out to transform the conventional flat cinema projection screen into a three-dimensional kinetic and architectonic space of visualisation by using contemporary algorithms.[15]

In this project "infinity" is chosen as a concept, a radical effort to deconstruct the framework of this illusory space and transgress the normal boundaries of the viewing experience to set out to transform the conventional flat cinema

projection screen into a three-dimensional kinetic and architectonic space of visualisation by using contemporary algorithms.

The suggestion here is that the transgression of borders can create a disorientation that produces transformation. And that is, of course, the point. One might describe this as producing a different kind of spectatorial territory, an alternate scenography in which the screen becomes coterminous with every interior surface, rather than serving as a singular focal point of attention, as in classical theories of the dispositif.[16]

The work's elimination of boundaries troubles the certainty of perspectival viewing inherent in the model of a single screen facing an audience. As Maaike Bleeker has written, perspectival projection "creates a 'scenographic space' in which all that is seen is in a sense staged for a viewer. At the same time, this staging aims at an effect that is quite the opposite of being theatrical: the promise presented by perspective is one of directness, immediacy, it is the promise of Alberti's *finestra aperta*." (Bleeker, 99) In connection to the work's realization of a reversal of Alberti's promise, I invoke a quotation by Anadol of speculative architect Liam Young about, what he calls *data dramatization*, or data visualization as story-telling principle: "Data Dramatization, as opposed to data visualization presents a data set with not only legibility or clarity but in such a way as to provoke an empathetic or emotive response in its audience." As Anadol put it: "the experiment intends to question the relativity of perception and how it informs the apprehension of our surroundings." Anadol's installation works thus suggest that a scenography for the screen as surface, works towards a dramaturgy of situation. [17]

Virtual Depictions: San Francisco

Moving Surfaces: Situating Spectacle

Another project by Anadol that addresses this is the video wall for the 350 Mission building, *Virtual Depictions: San Francisco*. Visible from the street,

but displayed behind a large glass façade, the work is literally situated both inside and outside of public space. It is a media wall, a screen surface that wraps around corners and which has the visual effect of a thick mass. Called a “parametric data sculpture” by the artist, it is a work of screen-architecture: between screen surface and material, it is an architectural component.

It displays fluidly changing abstract vistas—sometimes colorful, sometimes black-and-white—that, with special optical effects, visualize and animate otherwise static numeric, digital data from various sources. Though made visible and animated, this data is not “legible” as such; there is no way to interpret or distil information from these spectacular and also enigmatic visuals. The images are abstract and are not accompanied by a legend, scale table, or other tools for interpretation. For example, the media wall might display geographical information about online Tweets, but not in a map-like, readable image. Instead, the data sets are translated into a gripping visual spectacle. A trompe l’oeil effect enhances the kinetic and haptic appearance of the screen and its images, whose movement makes it seem as though the visual material protrudes from and almost spills out of its frame. This makes the screen, indeed, look more like a moving sculpture than a flat surface, even if the latter is the physically the case.

The work establishes an architectural hybridity. Its mobile surface expands and transforms its surroundings. It makes dynamic not only the appearance of the material structures, but also suggests permeability of its terrain. A crucial part of the work’s situation is its positioning behind a glass façade, which displays flowing spectacle of digital data layered under the reflected image of pedestrians passing by. As screen-architecture, this work expands and infuses its environment with optically vibrant visuals. Its visual suggestion of material fluidity brings life into the static surface of the façade. It speaks to our senses as we behold its movement. It is spectacularly beautiful, and firmly situates its spectacle. But does the spectacle also situate us, or do we just look at it?

The sensing and sensuous site-specificity of these works raises questions about the specificity of their aesthetics. The three works discussed here as theoretical objects, in the frameworks of remote-sensing, spectatorial territory, and site-responsivity respectively, all explore the relationship between the screen and its situation—how the one infuses and intervenes in the other, and vice versa. The (remote) sensing technologies that enable these data visualizations – or better, data dramaturgies – reference the direct contact of bodily senses such as touch. How, then, ought we to understand the subject’s own position and agency within this spatial screening situation?

I want to suggest that by screening, filtering, and territorializing, these works have a relationship of what we can call “curating” to the subject, in three different ways. First, the works design the space in which the subject is situated, and construct, or curate this space as emergent. Second, these works also curate data, by filtering: selecting, processing, showing, and activating it. Third, as interfaces to this data, these works also curate a field of relations. Enclosing the subject with screens establishes a territory that is paradoxical, physically closed, yet apparently infinite. Screens in these works establish multiple pathways between a viewing subject and the data they display, so as to produce a dispositif through which subjects can constitute and transform themselves. This, then, is the emergent and relational situation that they produce: the territory of spectatorship’s emergence. Hence my earlier claim that screen-architectures generate situations which can instigate specific kinds of sensation and which stimulate relational connections so as to infuse our environment with active, and actively curated, subjectivities. The kind of spectatorship varies, however. The first example aims to create a social consciousness in the spectator by linking specific stimuli to specific data, but the last example does not. This work creates lush patterns and effects of relief that don’t allow one to recognize data in familiar forms.

To Conclude

What is at stake, then, when we consider the screen as a situation? The works that I have focused on all mobilize the senses. *In the Air Tonight* deploys color to convey temperature, for example. Anadol’s *Infinity Rooms* mobilizes tactility—since going inside is a tactile experience—as well as hearing, since the smaller, emergent space amplifies the sound. They also enhance, but “problematize” vision through their disorientating effects. As such, the rooms simultaneously isolate and augment the visitor’s senses. In *Virtual Depictions: San Francisco*, the senses are more or less limited to vision, even when the work’s haptic texture invokes the idea of touch. The work’s animated materiality turns vision into more than itself. It makes vision tactile, and hence, binds the viewers to itself through mobilizing the desire to touch what they see, and thus to come closer.

All three works use data dramaturgies to truly impact the environment through a binding effect of the screen – binding the subject with the work’s surrounding (public) space via the senses. More than just positioning the subject, binding implies that the subject is invited, provoked maybe, to position him or herself in a bond with the environment. *Situation*, as I have used the concept here, implies that relations are not detached from the subjects; on the contrary, the subjects are solicited to participate in these works, and will want to engage with them.

These installations, with their “high-tech” look and feel, strongly evoke the idea the contemporary: they project a sense of being in the now, and (with consideration of the spatial aspect) in the here-and-now. By bringing the subject into direct relation to her environment, their type of screening is fundamentally and explicitly situational. Indeed, urban screen interfaces compel social engagements with the environments that surround them—including the city’s problems, such as homelessness and social disconnection. Thus, the situation becomes as “animate” as the works’ moving images. We can say that these installations are exemplary acts of sense-making: shaping the situation in which subject and data is brought into sensitive connection – a sensuous dramaturgy of urban data.

Literature

Bal, Mieke. 2010. *Of What One Cannot Speak: Doris Salcedo’s Political Art.* Chicago: The University of Chicago Press

Bleeker, Maaike. 2008. *Visuality in the Theater: The Locus of Looking*. London: Palgrave

Bruno, Giuliana. 2014. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, IL: University of Chicago Press

Chateau, Dominique and José Moure (eds). 2016. *Screens: From Materiality to Spectatorship - A Historical and Theoretical Reassessment*. Amsterdam: Amsterdam University Press

Cruz-Neira, Carolina Daniel J. Sandin, Daniel J.; Thomas A. DeFanti, Robert V. Kenyon and John C. Hart, “The CAVE: Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment.” *Communications of the ACM 35* (6 (June 1, 1992): 64–72

Drucker, Johanna. 2013. “*Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface*.” *DHQ: Digital Humanities Quarterly* 7, 1 http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/7/1/000143/ 000143.html

Eckersall, Peter, Helena Grehan, and Edward Scheer (eds.). 2017. *New Media Dramaturgy: Performance, Media and New-Materialism*. Basinstoke, UK: Palgrave

Huhtamo, Erkki. 2015. “The Four Practices? Challenges for an Archaeology of the Screen.” 116-124 in *Screens: From Materiality to Spectatorship – A Historical and Theoretical Reassessment*. Edited by Dominique Chateau and José Moure. Amsterdam: Amsterdam University Press

McKinney, Joslin and Scott Palmer (eds.). 2017. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. London: Bloomsbury

Morra, Joanne. 2017. *Inside the Freud Museums: History, Memory and Site-Responsive Art*. London: I.B. Tauris

Pop, Susa, Tanya Toft, Nerea Calvillo, and Mark Wright (eds.). 2017. *What Urban Media Art Can Do: Why, When, Where & How*. Stuttgart: avedition GmbH

Shepard, Mark, ed. 2011. *Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space*. Cambridge, MA: MIT Press

Souppouris, Aaron. 2017. "Inside 'Infinity Room,' A Dazzling SXSW Art Installation". *Endgadget* (13 March) https://www.engadget.com/2017/03/13/refik-anadol-infinity-room-video.

Cathy Turner, 2010. "Mis-Guidance and Spatial Planning: Dramaturgies of Public Space." *Contemporary Theatre Review* 20, 2: 149–161

Turner, Cathy and Synne Behrndt (eds). 2016. *Dramaturgy and Performance*. Basinstoke, UK: Palgrave

Verhoeff, Nanna. 2012. *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation*. Coll. MediaMatters. Amsterdam: Amsterdam University Press

Verhoeff, Nanna and Karin van Es. 2018. "Situated Installations for Urban Data Visualization: Interfacing the Archive-City." *Visualizing the Street: New Practices of Documenting, Navigating and Imagining the City*. Cities and Cultures. Edited by Padram Dibazar and Judith Naeff. Amsterdam: Amsterdam University Press

Wiethoff, Alexander and Heinrich Hussmann (eds.). 2017. *Media Architecture: Using Information and Media as Construction Material (Age of Access? Grundfragen der Informationsgesellschaft)*. Berlin: De Gruyter Mouton

Willis, Holly. 2017. "Sense and the City: Liam Young's Speculative Cinema." *Mediapolis. A Journal of Cities and Culture* 2 (June 7). http://www.mediapolis-journal.com/2017/06/sense-city-liam-youngs-speculative-cinema

Notes

1 An extended version of this essay that includes a historical-compara-

tive perspective on sensing screens will be published in *Screens Unbound: From the Optical to the Environmental,* edited by Craig Buckley, Rüdiger Campe and Francesco Casetti. Yale University Press (forthcoming).

2. For more information about *In the Air Tonight*, see http://intheairtonight.org (accessed November 2017).

3 Drucker Johanna. 2013. “Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface.” DHQ: Digital Humanities Quarterly 7, 1.

4 See Cathy Turner, 2010. “Mis-Guidance and Spatial Planning: Dramaturgies of Public Space.” Contemporary Theatre Review 20, 2: 149–161 (150). I want to thank Sigrid Merx for bringing this essay to my attention and for her feedback on this dramaturgical perspective.

5 On screen-based installations, see Kate Mondloch. Screens: Viewing Media Installation Art. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2009.

6 Anne Friedberg has made the most convincing claim for this architectural perspective on the screen, in her landmark work, *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft.* Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

7 Hubert Damisch introduced the notion of theoretical objects, saying that such an object “[...] obliges you to do theory but also furnishes you with the means of doing it. Thus, if you agree to accept it on theoretical terms, it will produce effects around itself ... [and] forces us to ask ourselves what theory is. It is posed in theoretical terms; it produces theory; and it necessitates a reflection on theory. (Bois et al., 1998, 8). As Mieke Bal (2010, 8) has pointed out, his concept “sometimes seems to suggest these are objects around which theories have been produced. At other times, […] he attributes to the artwork the capacity to motivate, entice, and even compel thought.” In line with this latter capacity, I attribute to the works a theorization of their own status as elaboration of this genre of “sensing screens”.

8 Nanna Verhoeff, Mobile Screens: *The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012. Erkki Huhtamo discerns vehicular, portable, and wearable mobile (screen) practices. See his “The Four Practices? Challenges for an Archaeology of the Screen.” 116-124 in *Screens: From Materiality to Spectatorship—A Historical and Theoretical Reassessment*. Edited by Dominique Chateau and José Moure. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2015.

9 Nanna Verhoeff and Karin van Es, “Situated Installations for Urban

Data Visualization: Interfacing the Archive-City." In Pedram and Judith Naeff (eds.), *Visualizing the Street.* Cities and Cultures. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018. For a comparable installation that neatly resonates with the title of the present article, see Sensing Water by Seattle-based artist Dan Corson. For more about this work, see http://dancorson.com/sensing-water (accessed June 2017).

10 Urban screens and installations and their possible use for social awareness and civic participation are usefully discussed in Susa Pop, Tanya Toft, Nerea Calvillo, Mark Wright (eds.), What Urban Media Art Can Do: Why, When, Where & How. Stuttgart: avedition GmbH, 2017. About sensing technologies, smart technologies and urban experiences, see also Mark Shepard, ed. Sentient City: Ubiquitous Computing, Architecture, and the Future of Urban Space. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.

11 See the Introduction in: Joanne Morra, *Inside the Freud Museums: History, Memory and Site-Responsive Art*. London: I.B. Tauris, 2017.

12 See http://www.sharedstudios.com (accessed November 2017).

13 See Carolina Cruz-Neira, Daniel J. Sandin, Daniel J.; Thomas A. DeFanti, Robert V. Kenyon and John C. Hart, "The CAVE: Audio Visual Experience Automatic Virtual Environment." Communications of the *ACM 35* (6 (June 1, 1992): 64–72. Interestingly, Anadol also experimented with VR versions of his Infinity Rooms, but prefers the material, architectural version. In his words: "We have so many opportunities in the physical world that we have never explored. […] If you know this much better, then the leap to VR experiences will be much more meaningful, much more impactful." Quoted in Aaron Souppouris, "Inside 'Infinity Room,' A Dazzling SXSW Art Installation". Endgadget 13 March 2017. https://www.engadget.com/2017/03/13/refik-anadol-infinity-room-video (accessed June 2017).

14. See http://www.refikanadol.com/aboutrefikanadol (accessed June 2017) and http://www.refikanadol.com/works/infinity-room (accessed June 2017). On media architecture, see Alexander Wiethoff and Heinrich Hussmann (eds.), Media Architecture: *Using Information and Media as Construction Material (Age of Access? Grundfragen der Informationsgesellschaft)*. Berlin: De Gruyter Mouton, 2017.

15 See http://www.refikanadol.com/works/infinity-room (accessed Ju ne 2017).

16 Dramaturgy as a critical concept is discussed in Cathy Turner and

Synne Behrndt (eds), *Dramaturgy and Performance.* Basinstoke, UK: Palgrave, 2016. For more about dramaturgy in relation to digital media, see Peter Eckersall, Helena Grehan, Edward Scheer (eds.), *New Media Dramaturgy: Performance, Media and New-Materialism.* Basinstoke, UK: Palgrave, 2017. On scenography, see Joslin McKinney and Scott Palmer (eds.) Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design. London: Bloomsbury, 2017.

17 Refik Anadol quoted Young in his presentation at Fiber Festival in 2017. See also https://medium.com/@memoakten/data-dramatization-fe04a57530e4 and Holly Willis, "Sense and the City: Liam Young's Speculative Cinema." *Mediapolis. A Journal of Cities and Culture 2* (June 7, 2017). http://www.mediapolisjournal.com/2017/06/sense-city-liam-youngs-speculative-cinema. Surface is a cultural issue in many different fields. For an interdisciplinary take on surfaces, see Giuliana Bruno 2014. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, IL: University of Chicago Press.

PONENCIAS SE-LECCIONADAS

OTRAS FORMAS, OTRAS MIRADAS

TERESA AIZPÚN
Universidad Rey Juan Carlos, Madrid
Cc. Educación Ed., el Lenguaje, las Artes, Humanidades, Cc. Sociales y Jurídicas, Lenguas Modernas

Resumen:

Según se cuentan las cosas, vivimos en un mundo u otro, porque nuestra mirada es creadora. Las formas tienen una importancia vital, también pragmáticamente hablando, pues, si bien es cierto que reflejan una determinada interpretación de la realidad, no lo es menos el hecho de que seamos nosotros quienes elaboramos dicha interpretación. Podríamos decir que las formas hablan del fondo, pero el fondo vive y no sólo se expresa, en la forma. Abrimos así la puerta al cambio del fondo, a partir del cambio de la forma: la creación de mundos.

Palabras clave: MIRADA CREATIVA, FORMAS, LUIS BARRAGÁN

I. PLANTEAMIENTO TEÓRICO

Desde cada núcleo cultural, desde cada país, se ven las cosas de manera diferente, mucho más de un continente a otro. Ciertamente vemos el mundo desde una cultura y una mentalidad, pero esa misma cultura y esa mentalidad son producto del hacer y el pensar de un grupo humano. En consecuencia, nuestra manera de ver el mundo es, en primer lugar, creadora de mundos; se manifiesta, se "solidifica", si podemos decirlo así, en diferentes formas socio-políticas, artísticas, etc. Nos relacionamos con la realidad creando formas. Podríamos también expresarlo diciendo que vemos la realidad desde una cultura, desde una determinada perspectiva, pero la cultura no es naturaleza, nosotros la hemos construido y, por tanto, somos los autores de esa interpretación que luego, sin duda, nos condiciona.

En esta ponencia, responderé a la pregunta que aquí nos planteamos: ¿cómo se cuentan las cosas?, defendiendo que, según se cuenten, viviremos en un mundo o en otro, porque nuestra mirada es creadora. Las formas tienen una importancia vital, también pragmáticamente hablando, pues, si bien es cierto que reflejan una determinada interpretación de la realidad, no lo es menos el hecho de que seamos nosotros quienes interpretamos. Podríamos decir que las formas expresan el fondo, pero el fondo es una creación de la forma. Afirmamos con esto la existencia de una enorme y real capacidad creadora en el ser humano. Crear, es producir formas, y dando forma, determinamos el fondo, la realidad que luego, como nuestro marco de acción y referencia, delimitará y condicionará nuestro día a día. Damos vida así al mundo que "vemos", tal vez para verlo realmente, como decía

van Gogh, y con ello construimos, en gran medida, los límites y posibilidades futuras.

Así se explica la enorme diferencia que se da de una cultura a otra. Desde cada núcleo cultural, desde cada país, se ven las cosas de manera muy diferente, mucho más de un continente a otro. Humboldt decía que no habitamos un espacio físico, un país, sino una lengua y yo lo creo así también, porque una lengua es mucho más que un idioma, es una visión del mundo, un 'espacio interpretativo', un conjunto de claves a partir de las cuales entendemos y nos entendemos, actuamos y reaccionamos. La lengua es forma básica y primaria, podríamos decir, a partir de la cual dirigiremos nuestro pensamiento. El hecho mismo de la pluralidad, que a menudo se explica como causa de las diferencias de pensamiento, hoy en día, y a la luz de los nuevos descubrimientos físicos, neurológicos etc. habría que entenderlo más bien como consecuencia. Es decir, si bien es cierto que vemos el mundo desde una cultura y una mentalidad, esa misma cultura y esa mentalidad son producto del hacer y el pensar de un grupo humano. En consecuencia, nuestra manera de ver la realidad, de relacionarnos con ella, es, en primer lugar, creadora de mundos, se manifiesta, se "solidifica", si podemos decirlo así, en diferentes formas socio-políticas, artísticas, etc. Podríamos también expresarlo diciendo que vemos la realidad desde una cultura, desde una determinada perspectiva, pero la cultura no es naturaleza, nosotros la hemos creado y, por tanto, somos los autores de esa interpretación que luego, ciertamente, nos condiciona.

Así, aunque el ser humano tiende a justificar su forma de actuar diciendo que ve algo de una determinada manera ("así lo veo yo"), y a identificar ese mirar con lo real, "lo veo así, porque las cosas son así", la realidad es que somos responsables de nuestro mirar y, por tanto, de nuestra narración del mundo, que consecuentemente es susceptible de cambios, muy profundos incluso. ¿Cómo explicaríamos de lo contrario miradas tan diferentes?, y no sólo en asuntos sin importancia, sino en definiciones básicas de lo que el hombre es y su relación con el mundo . El mundo es, para nosotros, tal y como lo vemos, tal y como lo formalizamos. La realidad es muy moldeable y la objetividad un concepto difícil de definir.

Esto me da pie para hablar desde mi propia experiencia. Esta conferencia podría también llamarse, "lo que yo aprendí en México" o el mundo que allí vi, que no es el prehispánico, sino el México mestizo, post-colonial y contemporáneo. Para mí, México supuso el descubrimiento de una nueva realidad y comprendí la tan manida expresión de "nuevo mundo". Allí empecé realmente a comprender la fuerza formalizadora del ser humano. Confío en que esta experiencia me ayude a ilustrar la tesis que quiero desarrollar aquí.

Antes de seguir, tengo que hacer una puntualización. Las afirmaciones generales sobre cualquier país o grupo son siempre discutibles y, si algún país es difícil de unificar bajo un único punto de vista, desde luego ese es México. Como siempre se dice, “en México hay muchos Méxicos”, pero como acabo de decir, yo voy a hablar de mi experiencia.

Al llegar, la primera sensación de perplejidad se debe al hecho mismo de la diferencia, no esperada en un país con el que hemos compartido siglos de historia. Empezando por el lenguaje, que no es exactamente el mismo, este “nuevo mundo” te desconcierta no ya sólo por la impresión de desconocimiento e impenetrabilidad -la influencia del pensamiento oriental es enorme-, sino por su inmensidad. Las dimensiones de todos los fenómenos, naturales o humanos son, para un europeo, abrumadoras. Tras la sensación de inmensidad surge con fuerza la sensación de extrañeza, que hace que uno sólo vea, en ese momento, con más fuerza las diferencias y sea consciente de que no está en Europa. Estas diferencias, aparentemente pequeñas, son diferencias básicas, afectan a las raíces mismas de la cultura y, por eso, es legítimo hablar de “otro mundo”.

Siempre dije que a mí México me produjo un cortocircuito, y no creo que esa sea una expresión tan desencaminada cuando se tiene en cuenta la formación de un estudiante europeo medio, como era la mía, en la que los estudios universitarios siguen un plan invariable, partiendo de unos axiomas que supuestamente definen algo así como las líneas maestras de la realidad y, en consecuencia, definen la aproximación del hombre a ella. En otro marco cultural nos vemos enfrentados a nuestra lógica habitual. En el expresivo lenguaje coloquial, “lógico” se equipara frecuentemente a “normal”, y es que “la lógica”, o lo que nosotros llamamos “lógica”, no es otra cosa que una determinada forma del pensamiento, una estructura mental según la cual vemos la realidad habitualmente. Desde esta determinada perspectiva, que nos permite ver determinados aspectos o incluso ámbitos de lo real, pero no otros, nos hemos acostumbrado a pensar y actuar, de forma que ese mundo, ‘nuestro mundo’, acaba por significar para nosotros ‘el mundo’. Como es nuestra forma de ver, acabamos considerándola “lógica” como equivalente a “normal”, lo que equivale, para nosotros, prácticamente a universal. Es, por tanto, comprensible que al salir de nuestro mundo conceptual y lógico-formal acostumbrado nos sintamos en “otro mundo”. Para mí, y a pesar de los siglos de mestizaje, se hizo de repente patente la expresión de “nuevo mundo”, México era otro mundo.

Como acabamos de exponer, cuando uno ve la realidad desde dentro de un determinado marco, acaba viendo las cosas, pero no el marco, y se olvida de que éste es algo construido y lo asimila fácilmente con lo real per

se. Nosotros, por ejemplo, hemos heredado claves interpretativas básicas como que lo superior y lo que se sitúa a la derecha es lo más excelso que lo situado abajo o a la izquierda, o que la línea recta es la distancia más corta entre dos puntos y, por tanto, el camino más "lógico", o la misma relación de causalidad que tenemos tan arraigada (nada sucede sin una causa y cuando ésta se da, se produce necesariamente el efecto), y todo esto, aunque la física actual ya no esté tan convencida de la universalidad de estos principios. Sin embargo, son siglos de fundamentar nuestro pensamiento en ellos, como los principios de identidad, negación y tercio excluso, que ya definió Aristóteles.

Por eso, lo primero que me dejó perpleja cuando llegué a México, es que allí, la línea recta no jugaba el mismo papel, ni el principio de causalidad o el de simetría se entendían de la misma forma. Allí los elementos constructivos y decorativos, los conceptos de interior y exterior, de tiempo y espacio, tenían otro sentido. Y me quedé perpleja cuando comprendí que por allí no andaba Grecia, ni la Ilustración, ni el Racionalismo, ni San Agustín, por lo menos de la misma forma y, desde luego, no eran omnipresentes. Esa era la gran riqueza mejicana que le confería características de 'mundo'. Si los axiomas a partir de los cuales entendemos el mundo son otros y, por tanto, las líneas definitorias de lo real se mueven, la realidad adquiere otras formas.

Realmente, no nos damos cuenta, hasta que nos vemos a nosotros mismos y vemos nuestra realidad desde fuera, hasta que cambiamos de perspectiva, de lo que significa "cultura". Su origen latino se relaciona habitualmente con la actividad de cultivar y también de habitar. "Un mundo", lo que coloquialmente entendemos por tal, no es otra cosa que el espacio propio de unas formas significativas, que nosotros hemos hecho crecer, y su ámbito de acción e influencia, el espacio habitable creado por esas formas. Un mundo es, por tanto, un entorno cultural, un espacio en el cual se comparten las mismas bases interpretativas de lo real, es decir, una definición del hombre y de su relación con su entorno, tanto natural como social, el lugar que "cultivamos" y en el que "nos cultivamos". En ese sentido México era "otro mundo".

Milán Kundera en su obra *El arte de la novela*, dice lo siguiente

> *El hombre desea un mundo en el cual sea posible distinguir el bien del mal porque en él existe el deseo, innato e indomable, de juzgar antes que de comprender […] En este "o bien-o bien" reside la incapacidad de soportar la relatividad esencial de las cosas humanas, la incapacidad de hacer frente a la ausencia de juez supremo*" (Kundera 1988,14).

El hombre construye mundos y luego se somete a sus propias construcciones, porque necesita un orden claro y, a poder ser, inamovible, para actuar. Por eso la única manera posible de crear "entornos comunicativos", es adquirir la flexibilidad que hace posible el diálogo, ser capaz de cambiar nuestra mirada, de adquirir "ojos nuevos". Para eso hay que dejar hablar a lo que tenemos en frente, ser libre, y eso es difícil, porque ciertamente la indeterminación produce una enorme inseguridad. La realidad es muy flexible, pero no siempre lo es un mundo, una cultura. Como afirma Kundera *El hombre desea un mundo en el cual sea posible distinguir con claridad el bien del mal porque en él existe el deseo, innato e indomable, de juzgar antes que de comprender.* Este juzgar antes de comprender es, por otra parte, muy comprensible, y a menudo nos asegura la supervivencia, a veces el actuar no puede esperar, y cuanto más elemental sea el mundo en el que vivimos, más rapidez de acción exige de nosotros.

Como consecuencia a este planteamiento podemos afirmar que todo verdadero aprendizaje es una evolución personal, un cambio interior; consiste, de alguna manera, en adquirir una nueva mirada. Eso significa, por ejemplo, que aprender realmente una lengua, equivale a ser capaz de pensar, expresarse e incluso sentir desde una perspectiva diferente. Creo que la libertad consiste en eso justamente, en la capacidad y la necesidad de crear mundos, de dotar a las cosas de un sentido, de aprender, de cambiar de punto de vista, de adquirir ojos nuevos. Conocer no es un "más de lo mismo", sino la capacidad de ver el mundo de formas diferentes, casi una metamorfosis. Es curioso comprobar que, a menudo, cuando hablamos en otra lengua, cambiamos también el tono de voz, es común incluso la experiencia de sentimientos o ideas que expresamos en una lengua determinada y en otra nos resulta difícil, no sabemos cómo.

2. SU EXPRESIÓN FORMAL: UNA COMPARACIÓN

Como ya he dicho, en el "nuevo mundo", lo primero que a mí, como europea, me chocó, como a todos supongo, son las proporciones. Parece inevitable esa expresión tan mejicana del "ni modo" ante semejante naturaleza. Sin embargo, las proporciones de las ciudades coloniales son maravillosamente humanas, se desarrollan en extensión y pocos mejicanos viven en torres. El tratamiento del espacio es tal que equilibra la inmensidad exterior haciéndola habitable.

Por otra parte, en los espacios, tanto públicos como privados, llama allí la atención la ausencia de ese racionalismo exacerbado que impregna todo en Europa, sobre todo lo público y, de algún modo, esas líneas curvas, esos espacios irregulares, como si fueran biológicos, que resultan realmente

más vitales, más cercanos. No se rigen por el axioma de que lo común es la razón, el pensamiento lógico racional. Esto se ve reflejado con claridad en una parte tan importante de nuestras ciudades como es la plaza pública, que en España era el centro de reunión por excelencia. En México son espacios que no tienen ese carácter renacentista, ni ilustrado que adquirieron nuestras plazas desde finales del s. XVI, por lo menos en las ciudades. En México esos espacios, lo que nosotros llamaríamos plazas mayores, son a menudo enormes (comparativamente hablando) y aparte de que todavía están vivas, tienen un carácter maravillosamente sintético y polimorfo, cumplen muchas funciones y son espacios a los que se les puede dar muchos sentidos.

Fig.1 El Zócalo,
México D.F

Para empezar, cumplen simultáneamente funciones civiles y religiosas. Las iglesias suelen ser un lateral de la plaza, pero como en el Zócalo del D. F. (que si comparamos con lo que era en España la gran plaza, de Valladolid, es una inmensidad) en un lateral está la catedral, en otro el Palacio Nacional y en otro la Corte Suprema de Justicia, y justo al lado el Templo Mayor (es frecuente la superposición del templo cristiano al prehispánico). Pero, además, como en la Edad Media en Europa, las plazas son los lugares del mercado (*tianguis*). Se une la vida comercial, culto exterior, la vida cívica (las manifestaciones también se hacían en el Zócalo) (Gutiérrez 1983, 92ss).

Fig.2 Plaza Mayor de Valladolid (España).

En España, por el contrario, las plazas, que ya no tienen esa vida, tienen un carácter enormemente racionalista. Casi todas las plazas mayores en España se forman en la Baja Edad Media, pero se constituyen a partir del siglo XVI en centros neurálgicos de la vida urbana (Bonet 1978, 35-65). En la Edad Media se crean como centros de intercambio comercial, pero se sitúan normalmente a las afueras de la ciudad. A partir del s. XVI y hasta el XIX que van perdiendo sus funciones, se van desarrollando como centro (con idea de centralización) de la administración pública. Como regulación de la vida

pública se sitúan los tribunales (se administra justicia, se celebran los autos de fe) y los festejos, como las representaciones teatrales y las corridas de toros. La forma de nuestras plazas mayores queda fijada a partir del incendio de Valladolid (1561) y la reconstrucción de su plaza que encarga Felipe II a Francisco de Salamanca. La plaza de Valladolid se constituye en modelo de las nuevas ideas por su uniformidad, regularidad, limitación de funciones (no hay iglesias, ni fuentes para permitir las corridas).

Hay otro axioma cultural europeo, que allí nos desconcierta, la idea de "intimidad". Una vez me dijeron, para intentar explicarme porqué surgían tan a menudo malos entendidos, "para ti el fondo es la forma y en México la forma es el fondo". La diferente interpretación de lo interior y lo exterior, lo abierto y lo cerrado se muestra para mí con claridad en otro de los espacios públicos más importantes de lo que fue el mundo cultural mexicano. Tal vez el producto más característico del mestizaje cultural, donde los espacios adquieren una forma más propia: los conventos y en concreto en los atrios.

Al llegar a México los españoles no se encontraron con pequeñas poblaciones a las que fácilmente se les podía imponer una cultura, como en Sto. Domingo, sino con un país con su propia cultura, extensa y sólida en todos los campos. Por eso la conquista sólo podía darse a través del mestizaje. La formalización del espacio fue llevada a cabo en gran parte por las órdenes de franciscanos, Dominicos y Agustinos, por eso el convento nos habla con elocuencia de este mestizaje de culturas. En 50 años, entre 1570 y 1620, se construyeron unos 250 conventos. Tal fue la locura constructiva, que en 1563 una real cédula invita a los prelados a restringir las fundaciones y ser más moderados. Tal vez impregnados del espíritu de la Contrarreforma la arquitectura conventual es de enormes dimensiones, no sólo los conventos fortalezas, sobre todo los conventos de los franciscanos, que estuvieron en México desde el principio de la conquista y muchas veces fueron la avanzadilla en los territorios nuevos.

En México, al contrario que en Europa, los conventos no giran normalmente en torno al claustro, que solía ser de pequeñas dimensiones, pues tampoco eran muchos los monjes que allí vivían, sino en torno al atrio, que en cambio era inmenso y constituía el centro funcional del monasterio, donde se realizaba el culto y se celebraba la misa. Por tanto, el monasterio no se definía tanto por sus muros, como "casa de Dios", sino como por un conjunto de construcciones cuyo espacio más amplio, el atrio, era más bien como "lugar santo", al igual que los montes o las pirámides. En el atrio, los indios recuperan sus liturgias en espacios abiertos, su relación con la naturaleza y el carácter procesional de sus rituales (Gutiérrez 1983, 29). Los atrios tenían dos características, las capillas posas y las "capillas de indios" o "capillas

abiertas", de las cuales un maravilloso ejemplo es el convento de San Pedro y San Pablo *enTeposcolula*, Oaxaca. *Teposcolula* fue durante los siglos XVI, XVII y XVIII el centro de comercio español más importante de la zona Mixteca. Las capillas posas, construidas en las esquinas a lo largo del muro del atrio, marcaban lugares de culto en los que se detenían las procesiones en su recorrido. En las capillas abiertas se celebraba el culto, dado que los mejicanos no concebían el culto sino en lugar abierto, a cielo abierto.

Fig.3. Capilla posa. Ex-convento de San Mateo Apóstol y Evangelista, Atlalahucan, Morelos.

Se han buscado antecedentes de este tipo de construcciones tanto mejicanos (*teocalli*) como europeos Bonet 1978, 11-22). Torres Valvas nos habla de las capillas pegadas a las murallas (*musallas* o *sarias*) de las ciudades hispano-musulmanas y Antonio Bonet no sólo de la costumbre cristiana durante la reconquista de colocar capillas en las puertas de las murallas, sino las misas que oficiaban las órdenes mendicantes y los sermones en las plazas públicas, fundamentalmente los días de mercado, en las ciudades del sur de Europa, para que los comerciantes cumplieran con el precepto y no perdieran la misa. Pero no se trata, aquí por lo menos, de demostrar la absoluta originalidad de algo, hablamos de mestizaje, pero si, y creo que es innegable en este caso, de ver como la confluencia de dos miradas da como resultado una tercera que es realmente distinta. Son construcciones totalmente originales.

Fig.4. Capillas abiertas, convento de San Pedro y San Pablo, Teposcolula, Oaxaca (México).

Hay conventos, como el de San Andrés de *Calpan*, en los que el atrio ocupa casi el doble que el resto de edificaciones del convento (Iglesia, claustro, sacristía, cocina refectorio portería locutorio, capilla, despensa) (Bernales 1987, 41). Como es el caso del convento dominico[1] de San Pedro y San Pablo de *Teposculula* en *Oaxaca*, espacio abierto a la inmensidad del paisaje, en el que el horizonte es el marco y no los muros de una iglesia, por muy altos que sean. Desde ahí uno tiene una sensación completamente distinta de lo divino, lo humano y el orden cósmico (en el que esos espacios y el hombre mismo quedan claramente inmersos).

En estos conventos, por tanto, en los espacios dedicados a la evangeliza-

ción, que son los más extensos, priman los espacios abiertos con una idea muy distinta a la europea del espacio sagrado que se considera un espacio íntimo. En Europa, Lutero había valorado la interioridad por encima de todo. Llegó a afirmar que verdad e interioridad se identificaban. Pero no sólo Lutero hablaba de "interioridad", en la tradición agustiniana, que luego desarrolla la mística medieval, hay que buscar a Dios dentro de uno mismo porque la verdad se encuentra en lo profundo, en lo más íntimo, en el silencio. Este espíritu, que reflejan admirablemente las iglesias románicas, fue la fuente de la que bebió no sólo la reforma protestante, sino la reforma católica, como Santa Teresa y San Juan de la Cruz pusieron de relieve. El desarrollo de la interioridad es, por tanto, uno de los cimientos del camino espiritual de Occidente y, como consecuencia, producida la secularización, la piedra angular de nuestra antropología.

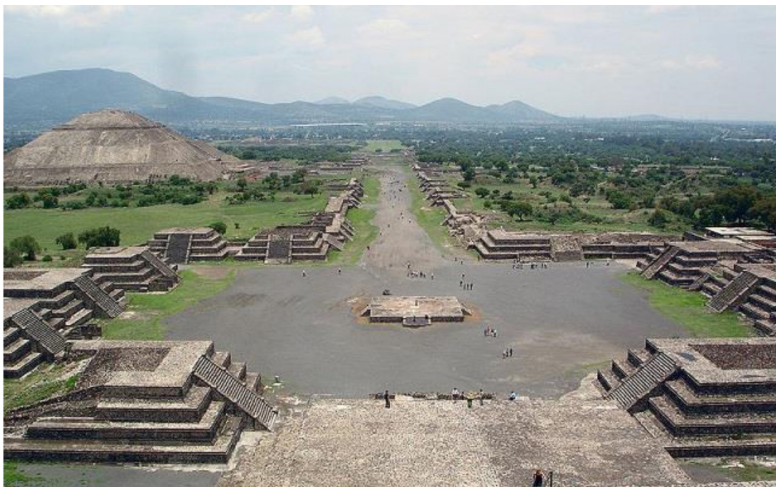


Fig.5.Tenochtitlán, México D.F.

Esa es probablemente una de las causas del individualismo europeo, que no se desarrolla en otros pueblos como entre los indígenas mexicanos. Allí no se entiende la identidad entre verdad, interioridad e intimidad. La relación con lo divino no consistía en una búsqueda de intimidad con él, ni en una interiorización del hombre, ni en la búsqueda del silencio contemplativo, sino que eran más bien ritos colectivos, llevados a cabo en grandes espacios abiertos y cuya finalidad era la supervivencia del colectivo y no el hallazgo de una dimensión nueva e interior del individuo. Esta idea es fácilmente observable en todos los lugares de culto prehispánicos, como es el caso de Tenochtitlán, enormes espacios abiertos, marcados, más que limitados por masas de piedra sólidas (no se puede entrar en ellas como en Egipto), que son como escaleras al cielo que facilitan la mediación a través del sacerdote. Si lo comparamos con las pequeñas iglesias ortodoxas, por ejemplo, en las que el sacerdote celebra en el *sancta santorum*, oculto al público, la diferencia es más que evidente.

Tanto en la construcción de los conventos como de las iglesias, normalmente la mano de obra era indígena, aunque también los monjes colaboraban. Fundamentalmente eran obras mestizas, y el mestizaje se producía ya en en el propio diseño de los edificios, en los que no se buscaba ningún estilo puro: se mezclaban el gótico el mudéjar, los elementos renacentistas, todos se aplicaban según las necesidades y posibilidades del momento, sobre todo en la decoración que corría a cargo de los indios. Por eso la interpretación de los elementos decorativos europeos, que para ellos (dentro de su cosmo-

visión) no tenían ningún sentido, resultan totalmente diferentes. Un ejemplo que ilustra esto con claridad son los Atlantes, que en las decoraciones profusamente barrocas de sus iglesias, se convierten en curiosos amorcillos que no sujetan nada, a pesar de tener los brazos en alto, y casi parece que bailan. Podemos comprobarlo por ejemplo en Santa María de Tonantzintla en Puebla[2] (cuya primera fase constructiva data del s. XVI aunque su construcción final es del siglo XVIII), modelo del barroco popular, conocido como indígena o novo-hispano, por excelencia.

3. BARRAGÁN: UNA MIRADA MESTIZA

Es interesante comparar estas formas arquitectónicas prehispánicas con las obras de Barragán, reputado arquitecto mejicano[3], cuyas construcciones reflejan maravillosamente, a mi entender, ese espíritu mestizo del que estamos hablando. En mi opinión, la obra de Barragán es una perfecta continuidad de ese mismo mestizaje, que se da en la arquitectura colonial, también de su concepto del espacio y del tiempo. Por ejemplo, en el convento de las Capuchinas Sacramentarias de *Tlalpan*, Barragán consigue una curiosa y emocionante síntesis de lo interior y lo exterior, de una espiritualidad que se desarrolla en el interior, pero ese interior es perfectamente permeable con lo exterior. Casi podríamos decir que lleva a cabo una síntesis del románico y el gótico, cosa nada fácil para la visiónoccidental. A través de la luz, un elemento fundamental en sus edificios[4], Barragán hace los espacios interiores permeables, convierte los muros en membranas, lo exterior y lo interior se comunican y confunden, estando sin embargo bien delimitados.

Así mismo, Barragán es un maestro en la creación de espacios que te cambian la sensación del transcurrir del tiempo. Era un hombre que sabía escuchar y, como él mismo decía, “yo estoy influenciado por todo lo que veo”. Conjuga la asimilación del paisaje de los centros ceremoniales prehispánicos, con las huertas y jardines de la tradición arábigo-andaluza, con la linealidad y la funcionalidad de la Modernidad (aunque la linealidad es también una característica de la arquitectura prehispánica), pero lo que aquí nos interesa no es una hermeneútica de sus influencias, sino su capacidad para ver y asimilar, para transformar lo que ve y crear espacios que, como él decía, produzcan sensaciones. Hablaba de una “arquitectura emocional”, esa es en cierto modo la esencia de la arquitectura afirmaba, “es muy importante para la humanidad que la arquitectura conmueva por su belleza” (Palomar 1985, 156-166).

En mi opinión, la arquitectura de Barragán tiene una característica fundamental, y es que sabe crear espacios interiores mediante los espacios exteriores, o lo que es lo mismo, a través del espacio, crea un tiempo. Él,

que nunca creyó en el progreso, desconfiaba mucho de la obsesión por ser original y moderno. Decía que no importaba repetir, él, de hecho, se inspiró en las tradicionales haciendas mejicanas para sus construcciones, y por esa razón su estilo no es un racionalismo puro al uso en aquel momento. Si bien es cierto que su versión de las haciendas, con sus tradicionales muros altos y macizos (que podían tener más de 5 metros de alto), se transforman como en el caso de los arcos que pasan a ser rectangulares. En relación al pasado, más que preocuparse por repetir formas, lo que había que buscar era la esencia de los espacios. Creo que consiguió reproducir el espíritu de esos espacios abiertos, sagrados, que tanto le gustaban y convertirlos en lugares de encuentro del hombre consigo mismo, a través de esas formas abiertas y cerradas a la vez, que crean y reflejan algo así como una intimidad abierta.

Fig.6. Luis Barragán, casa estudio, Tacubaya, México D.F. (1947).

La luz tiene probablemente para él también un significado espiritual (él era un hombre muy espiritual). En su casa-estudio hay un detalle muy significativo, cuando las ventanas de su habitación se cierran las contraventanas unidas forman una cruz por la que entra la luz con enorme fuerza.

Para él hacer arquitectura era pensarse a sí mismo a través del esfuerzo de formalización (Riggen 1996, 11-34), porque la obra procede de un yo profundo, yo que sólo se manifiesta a su ritmo y en el silencio y la ociosidad[5].

Frente a esa obsesión acelerada del progreso, Barragán crea espacios para cultivar el arte “del no hacer nada”, es como si volviésemos al tiempo mítico y circular, pero sin fatalismo, unido al tiempo místico. En esa arquitectura que se convierte también en arquitectura de sí mismo, en arte del vivir, Barragán habla de una contemplación que supone enriquecimiento personal. Para él, frente a la obsesión por la productividad, sólo la creación de estos espacios para la contemplación es algo útil, porque para los escogidos, las cosas bellas sólo significan belleza, y ésta sólo se comprehende y experimenta desde el hombre, entendiendo al hombre y alcanzando ese yo profundo que tiene algo de intemporal. Para Barragán sólo lo inmóvil es bello.

Algunas de sus obras, como es el caso de la Cuadra de San Cristóbal en *Atizapán*, el juego del agua recuerda enormemente a la idea árabe de los estanques, reflejada por ejemplo en la Alhambra, de unir el cielo y la tierra a

través de su reflejo, de traer lo más alto al interior de nuestra intimidad. En este complejo de los Clubes[6], desarrollado para la familia Folke Egerstrom dedicada al adiestramiento de caballos de pura sangre, Barragán desarrolla de forma admirable no sólo esa construcción de los espacios infinitos haciéndolos asequibles en un lugar intermedio, sino la idea de la belleza como inmovilidad.

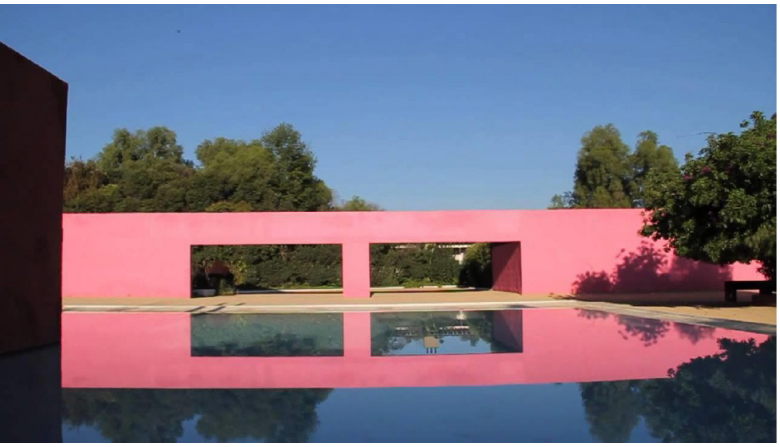


Fig.7. Luis Barragán, Los Clubes- Cuadra San Cristóbal, Atizapán de Zaragoza, Méjico D. F. (1967-69).

Ese pensarse a sí mismo, tampoco puede ser puramente intelectual, el edificio, como hemos dicho, tiene que reflejar un tiempo, un proceso. Es llamativo, por ejemplo, el modo en que Barragán refleja los pasos de un espacio a otro, como si fuese un nacimiento, un rito iniciático. Él, que era un hombre bastante alto (en torno a 1,90) realiza, sin embargo a menudo, puertas a la entrada de los edificios de no más de dos metros veinte o treinta centímetros, de forma que el paso exige agacharse. Luego uno se encuentra en un enorme espacio de cinco metros de altura, por ejemplo. Es también una forma de hacer consciente el paso de lo público a lo privado, del exterior a lo interior.

Por otra parte, Barragán tiene aspectos profundamente europeos, yo diría profundamente románticos[7], porque con su "arquitectura emocional" crea espacios para el individuo, pues hay tantos sentidos de la belleza como personas. Su idea de la formalización, casi schilleriana, es la constante búsqueda de un orden, en la vida del hombre, donde lo espiritual prime sobre todo lo demás (Riggen 1996, 22). El orden tiene que ver con el sentido. La arquitectura se hace para ser vivida.

Referencias:

Bernales Ballesteros, Jorge, 1987, Historia del Arte Hispanoamericano 2, s. XVI-XVIII, Mx. DF, Alhambra Mexicana. Bonet Correa, Antonio, 1978, "Antecedentes españoles de las capillas abiertas hispanoamericanas", en: *Morfología y ciudad. Urbanismo y arquitectura durante el antiguo régimen en España*, GG. Barcelona, Colección arquitectura y crítica, pp.11-22.

Gutiérrez, Ramón, 1983, *Arquitectura y urbanismo en Iberoamérica*, Madrid, Manuales de Arte Cátedra. Kundera, Milán, 1988, El arte de la novela, Méjico, Vuelta.

Palomar Verea, Juan, 1985, "Luis Barragán o el Alquimista de la memoria", en: *El paseante*, 15-16, nº especial dedicado a Méjico, Madrid, Siruela.

Riggen M., Antonio, 1996, “Con silencio, Barragán a través de sus escritos, notas y entrevistas”, en: *Arte y Parte*, nº 36, pp. 11-34.

Notas

1 Los Dominicos llegan a México en 1526, los franciscanos ya estaban allí y tenían mucha fuerza. Eran queridos y respetados por las poblaciones indígenas. Estuvieron más de 50 años languideciendo en la capital (muchos habían muerto al llegar y, aunque llegaron más posteriormente para ayudar a los tres que quedaron, sólo llegaron a tener fuerza en el sur, Oaxaca y Chiapas. Cfr.*Historia del arte hispanoamericano* 2, p. 36 ss. Y 52ss

2 Puebla era una población floreciente y desarrolla un precioso y curiosísimo barroco como en Santa María de *Tonanzintla*. Se caracteriza por las fachadas recubiertas de cerámica. Tonantzintla significa “lugar de nuestra madrecita”, diosa del maíz protectora de los hombres, en náhuatle.

3 Luis Barragán nace en Guadalajara en 1902 y estudia ingeniería en la Escuela Libre de Ingenieros de su ciudad. Por problemas económicos familiares se traslada al D.F. donde empieza a trabajar como arquitecto.

5 Se dice que nunca aceptó dos trabajos al mismo tiempo.

6 Los Clubes, comprende la Casa Egerstrom, las Cuadras San Cristóbal y la Fuente de los Amantes. Está ubicado en la calle Manantial Oriente 20, en Atizapán de Zaragoza, un suburbio de la Ciudad de Méjico.

7 También para él, como para los románticos, la belleza está por encima de la verdad y de la bondad.

DESMONTANDO “LOS ASPERONES”

ALONSO-CALERO. JOSÉ MARÍA
Universidad de Málaga / Arte y Arquitectura
BERMÚDEZ PÉREZ, JAVIER
Universidad de Málaga / Facultad de Bellas Artes

Resumen

La posibilidad del proyecto emerge a consecuencia de la cercanía que actualmente la barriada de Los Asperones tiene con la ampliación del campus universitario de la Universidad de Málaga y en concreto con el espacio LINK by UMA-Atech, proyecto del Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento. Se cree posible el impacto en el territorio debido a esta cercanía. Bajo la idea de un comisariado, el proyecto plantea un trabajo colaborativo en el que se sucederán tres intervenciones o estrategias artísticas distintas en la comunidad de Los Asperones. Se realizará bajo la idea de convertir el arte en un arma de transformación social que cristaliza en la estrategia de “desmontaje” de una barriada temporal creada desde el ámbito político y que dura en la actualidad 30 años. Durante el año que se prevé dure el proyecto, se llevarán a cabo comunicaciones entre los distintos agentes involucrados para coordinar las intervenciones con mediadores que actualmente ejercen una labor social en la zona. Todas las acciones que se lleven a cabo serán ampliamente documentadas con la idea de que los resultados puedan presentarse y difundirse en un formato aún por decidir. Las tres estrategias artísticas las realizaran los artistas/colectivos Nuria Güell, el estudio de arquitectura Enorme Estudio y Zemos98. Se trabajará estrechamente con los agentes sociales ya insertos en la comunidad. En este caso hay que hablar del equipo de BARRIO formado por INCIDE, MIES, ACCEM, CARITAS, AVRA (vivienda Junta de Andalucía), UMA y los servicios sociales del Ayuntamiento de Málaga. Las labores de comunicación/coordinación y comisariado las harán José María Alonso Calero y Javier Bermúdez Pérez.

Palabras-clave: ARTE SOCIAL, DESMONTAJE, LOS ASPERONES, ART FOR CHANGE

Abstract

The possibility of the project emerges as a result of the closeness that currently the Los Asperones neighborhood has with the expansion of the university campus of the University of Málaga and in particular with the space LINK by UMA-Atech, project of the Vice-rectorate of Social Innovation and Entrepreneurship. It is believed possible the impact on the territory due to this proximity. Under the idea of a curator, the project proposes a collaborative work in which three different artistic interventions or strategies will happen in the Los Asperones community. It

will be carried out under the idea of turning art into a weapon of social transformation that crystallizes in the strategy of “dismantling” a temporary slum created from the political arena and which lasts 30 years. During the year that the project is expected to last, communications will be carried out between the different agents involved to coordinate the interventions with mediators who currently carry out social work in the area. All actions carried out will be extensively documented with the idea that the results can be presented and disseminated in a format yet to be decided. The three artistic strategies will be realized by the artists / collectives Nuria Güell, the study of architecture Enorme Estudio and Zemos98. We will work closely with the social agents already inserted in the community. In this case, it is necessary to talk about the team of BARRIO formed by INCIDE, MIES, ACCEM, CARITAS, AVRA (housing Junta de Andalucía), UMA and the social services of the City of Malaga. The work of communication / coordination and curating will be done by José María Alonso Calero and Javier Bermúdez Pérez.

Keywords: SOCIAL ART, DISMANTLING, LOS ASPERONES, ART FOR CHANGE

1. INTRODUCCIÓN

Los Asperones es una barriada de exclusión social, cercana a la ampliación de la Universidad de Málaga, que dura ya 30 años. Fue creada en 1987 con el objetivo de erradicar el chabolismo de diversos núcleos urbanos de la ciudad por las administraciones públicas (Junta de Andalucía y Ayuntamiento de Málaga). Originalmente fue planificado para un período de 5 años. Para ello se construyeron viviendas prefabricadas para dicha temporalidad.

El proyecto de barriada estaba formado por 140 viviendas temporales, destinadas a cobijar familias en su mayoría de etnia gitana. Hoy día viven allí alrededor de 295 familias en unas 175 viviendas unifamiliares que se distribuyen a lo largo de las tres fases de Los Asperones. De entre los datos que cabe destacar llama poderosamente la atención la situación de extrema pobreza que afecta al 97% de la población con ingresos inferiores a 300 euros por familia. La tasa de desempleo asciende al 92,3% y la tasa de personas sin titulación académica se sitúa en el 89%. Es necesario señalar que el porcentaje de personas que desea salir de este contexto es del 87,56%, del mismo modo, que el número de personas escapar de esta situación pero no para ir a otro barrio empobrecido es del 67,94%. Estos datos vienen dados por un estudio realizado por la Universidad de en enero de 2017.

2. DESCRIPCIÓN

La primera fase estuvo dedicada a la obtención de datos y al reconocimiento de la zona. Para ello se llevó a cabo una reunión con agentes potenciales que actúan desde hace tiempo en el contexto: Juan Capitán, miembro de la ONG INCIDE, y Patxi Velasco, director de la escuela “María de la O” de Los Asperones. Los esfuerzos de ellos se centran en tratar de reinsertar a los jóvenes de nuevo en el ámbito educativo, llevando a cabo programas que oscilan entre niños y adolescentes de distintas edades. La intención es introducir valores en la propia comunidad que se encuentra muy desgastada por años de precariedad y endogamia que ha causado que gran parte de la población sufra de problemas mentales y psíquicos. Su objetivo es tratar de dotar de herramientas a los más jóvenes para que puedan tener un hueco a nivel laboral y que ello les permita, poco a poco, escapar de este contexto. Estos datos ayudaron a completar, aún más si cabe, la problemática contextual del barrio.

Fig. 1. Manifestación de residentes en Los Asperones, Diario 16. 1988.

No obstante, de nuestra reunión se extrajo una idea fundamental que justifica por entero el proyecto: acabar con Los Asperones y reubicar a su población en otros contextos que les permitan conseguir una vida mejor.

3. PROPUESTA ARTÍSTICA

El proyecto es un trabajo colaborativo entre agentes artísticos, comisarios, mediadores locales e institucionales y el propio contexto social del lugar. Se adscribe dentro del compromiso con los colectivos sociales y se enmarca en las propias fronteras del arte, entendido como arma de transformación social. Uno de los principales problemas con el que nos encontraremos será la convergencia entre lo curatorial y laspráctica/estrategias artísticas que se llevarán a cabo, y cómo este aparato se relacionará con el elemento central del proyecto: la población del lugar.

En un contexto ampliamente despolitizado, como es el de Los Asperones, y tremendamente demonizándola por la mayoría de ciudadanos malagueños,

lo que buscarán las intervenciones será empoderar a la población tratando de concienciarlas de la dimensión temporal que originalmente tenía el lugar en el que viven. No puede haber cambio si los originales del lugar no son conscientes de que el cambio es posible, de ahí que el arte sirva como herramienta social al servicio de la población para exigir y demandar este cambio.

Las intervenciones, más que estar destinadas a la manufactura de piezas artísticas, irán orientadas a un carácter procesual cuasi inmaterial en la mayoría de los casos. Procesos altamente horizontales que situarán en el centro de su praxis a los distintos colectivos de la zona. El proyecto se entiende así como un espacio abierto que se irá construyendo de manera coral conforme se vaya trabajando. Tan sólo contamos con el punto de inicio y con un objetivo en el horizonte como es mejorar la vida de las personas del barrio.

Las propuestas artísticas concretas serán organizadas por los colectivos ENORME Studio, ZEMOS98 y la artista Núria Güell.

El proyecto de ENORME Studio será la realización de un taller con la idea de construir de manera colaborativa un móvil temporal, que sea capaz de activar zonas concretas de la comunidad. Los propios alumnos/as del CEIP "María de la O" lo co-diseñarán y construirán. Una vez construido y testado se realizará una ruta por espacios públicos de la ciudad de Málaga con la idea de manifestar y dar visibilidad a la situación de la barriada y de presentar y difundir el proyecto.

ZEMOS98 llevará a cabo una intervención mediante una metodología artística denominada "Banco Común de Historias" (BCH). El BCH es una estrategia participativa que pretende valorar el conocimiento y los saberes informales de la comunidad de Los Asperones, así como generar pequeños contenidos audiovisuales y digitales para ser distribuidos en red.

La propuesta de Núria Güell será elaborada conjuntamente con los habitantes de Los Asperones. Comenzará con una de complicidad donde se tratará de conocer los deseos individuales y colectivos de la comunidad así como sus diferencias, costumbres y tradiciones. Durante esta fase se detectarán las demandas más urgentes y se intentará encontrar, entre los habitantes, mediadores y artistas, una forma eficaz de expresarlas y comunicarlas siendo el propio colectivo el que oriente el proceso.

3. OBJETIVOS

El objetivo general del proyecto va orientado hacia la idea de "desmontaje"

del barrio de Los Asperones. Esta idea enlaza con la información se que se pudo extraer, y que se ha mencionado antes, de nuestra reunión con los mediadores y con la propia del informe realizado por la Universidad de Málaga.

En este sentido, será necesario concienciar de la temporalidad original del barrio. Es decir, será fundamental que los propios habitantes del barrio tomen conciencia de la realidad temporal de su contexto. Para ello se pretende repolitizar a la comunidad, convertirlas en sujeto activo del cambio. Activar a una ciudadanía anestesiada por las políticas asistenciales que los acomodan.

Otra de las ideas sobre las que pivota el proyecto es la de trabajar con los jóvenes de la comunidad en la transformación del espacio, concienciando del valor de "lo público" y del trabajo colaborativo más allá del desmantelamiento de Los Asperones para que lo realizado en el barrio pueda convertirse en una herencia.

Por último, la construcción de una imagen positiva de la comunidad a través de la metodología (BCH) de intercambio de conocimiento en red. Con ello se pretende el aumento de la autoestima y llevar a cabo nuevas estrategias comunicativas, de participación y de denuncia de la situación en la que se encuentran.

4. CONCLUSIONES

En el caso de poder llevar a cabo el proyecto, gracias a la consecución de una de las ayudas a las que optamos a través de la Obra Social de La Caixa y al apoyo del Vicerrectorado de Innovación Social y Emprendimiento, esperamos que el impacto del proyecto provoque una mirada distinta a la comunidad de Los Asperones, alejada de los prejuicios actuales. Dar visibilidad al problema social de la comunidad para que desde lo político se produzca algún tipo de solución. Nuestra idea es la de generar comunidad de trabajo, afinidad en torno al proyecto y canales de comunicación entre el barrio y la ciudad. Lleva a cabo una puesta en valor de los saberes informales de la comunidad así como el aprendizaje mediante la práctica de contenidos audiovisuales a partir de talleres de alfabetización artística-audiovisual y digital.

Referencias

Asperones Avanza EDUSOCIAL. Sin fecha. "Asperones Avanza". [accedido 20, octubre, 2017]. https://youtu.be/nDxURMWcBk8

Bernedo, I; Ruiz-Román, C., Lino, R. y Juárez, J. 2017. “Asperones, 30 años de exclusión. Estudio sobre las situación social de la población de la barriada de los Asperones”. Grupo de Investigación Resiliencia, Inclusión y Educación (RIEDU) Universidad de Málaga. P12SEJ-1366).

Bonet, Eugeni (Ed.). 1993. *Desmontaje: Film, Vídeo / Apropiación, Reciclaje*. Valencia: Institut Valencià d’Art Modern.

Enorme Estudio. Sin fecha. “Enorme Estudio”. [accedido 20, octubre, 2017]. http://enormestudio.es/ Guell, Nuria. Sin fecha. “La Feria de las Flores” [accedido 20, octubre, 2017].https://youtu.be/Ly5ys4-c7tA

Guell, Nuria. Sin fecha. “Nuria Guell”. [accedido 20, octubre, 2017]. http://nuriaguell.net/ Zemos98. Sin fecha. “Zemos98”. [accedido 20, octubre, 2017]. http://www.zemos98.org/

Zemos98. Sin fecha. “La Escuela Expandida” [accedido 20, octubre, 2017]. https://youtu.be/42ZvvuWu0ro

SABERES Y QUEHACERES.DOCUMENTAL INTERACTIVO

ANA TERESA ARCINIEGAS MARTÍNEZ
Universidad Autónoma de Bucaramanga – Colombia / Programa de Artes Audiovisuales

Resumen

Saberes y quehaceres es un documental interactivo sobre dos oficios tradicionales que hacen parte del patrimonio cultural inmaterial colombiano: el oficio de la talla en piedra y el oficio del tejido en fique (agave). El dispositivo se puede visualizar completamente en el enlace: http://museo.unab.edu.co/app/saberes

La historia se teje a partir de los relatos de los personajes que pertenecen a dos escuelas de oficios, en las que los jóvenes aprenden los quehaceres tradicionales de los ancianos que han trabajado toda su vida en ello y que transmiten lo aprendido a la nueva generación de maestros y artesanos. En consecuencia, la fragmentación del discurso audiovisual pone en evidencia la vigencia de estos oficios ancestrales que dan identidad la comunidad. La permanencia de estos saberes promueve una relación permanente entre el pasado, el presente y la perduración del patrimonio inmaterial.

La propuesta interactiva ofrece una interpretación de la realidad a través de un relato contado de forma no lineal, que emplea infografías y multimedia (videos, audios, textos, entre otros) elementos dispuestos en la interfaz en función de la sencillez, de la usabilidad y de la facilidad de navegación para promover la participación de quien los consulta. El espectador elige la ruta a seguir porque no hay un inicio, un desenlace y un fin.

Entre los recursos del arte digital que se han desarrollo dentro del audiovisual no lineal se encuentran: imágenes 360°, geo-localización, banco multimedia e hipervínculos. La interactividad en este proyecto emplea la fragmentación, la simultaneidad y la multiplicidad de las imágenes para establecer el mapa de navegación de los contenidos. La interactividad es más reactiva que pasiva, cercana al hipermedia y a la hipernavegación. El documental es el resultado de una investigación docente realizada en la Universidad Autónoma de Bucaramanga que difunde digitalmente los oficios tradicionales de una comunidad del oriente de Colombia.

Palabras-clave: DOCUMENTAL INTERACTIVO, NARRACIÓN TRANSMEDIA, PATRIMONIO CULTURAL.

Abstract

Knowing and chores is an interactive documentary about two traditional trades that are part of the

Colombian intangible cultural heritage: the craft of carving in stone and the craft of weaving in agave. The device can be visualized completely in the link: http://museo.unab.edu.co/app/saberes

The story is woven from the accounts of the characters who belong to two schools of trades, where young people learn the traditional tasks of the elderly who have worked all their lives in it and who transmit the learned to the new generation of teachers and craftsmen.

Consequently, the fragmentation of the audiovisual discourse shows the validity of these ancestral trades that give identity to the community. The permanence of these knowledge promotes a permanent relationship between the past, the present and the enduring of the intangible heritage.

The interactive proposal offers an interpretation of reality through a story told in a non-linear way, using infographics and multimedia (videos, audios, texts, among others) elements arranged in the interface based on simplicity, usability and of the navigation facility to promote the participation of the consultant. The viewer chooses the route to follow because there is no beginning, a denouement and an end.

Among the digital art resources that have been developed within the non-linear audiovisual are: 360 ° images, geo-location, multimedia bank and hyperlinks. The interactivity in this project uses the fragmentation, the simultaneity and the multiplicity of the images to establish the navigation map of the contents. Interactivity is more reactive than passive, close to hypermedia and hyper-navigation. The documentary is the result of a teaching research carried out at the Universidad Autónoma de Bucaramanga that digitally disseminates the traditional trades of a community in eastern Colombia.

Keywords: INTERACTIVE DOCUMENTARY, TRANSMEDIA STORY, CULTURAL HERITAGE.

1. INTRODUCCIÓN

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC en la difusión digital y documentación del patrimonio cultural, sigue siendo una cuestión pendiente en Colombia. De ahí que resulte necesario el desarrollo de estrategias audiovisuales que visibilicen los oficios tradicionales del oriente colombiano, como parte de la divulgación del patrimonio cultural inmaterial.

Las tecnologías de la información permiten mostrar los relatos en distintas unidades formales y de sentido, grabar la historia, aislar los elementos

espaciales, convirtiendo el espacio y el tiempo en medios de desplazamiento, otorgando al espectador la posibilidad de acción y toma de decisiones, potenciando su creatividad, invitando a que el espectador participe activamente. Se contempló para el diseño de este hipermedia educativo el uso de animaciones en dos dimensiones, documentales expositivos sobre cada uno de los oficios tradicionales, imágenes fotográficas en 360º, digitalización de archivo, hipervínculos a reseñas históricas, time-lapse, entre otros recursos del arte digital.

Los hipermedia audiovisuales se caracterizan por no tener un camino establecido por el autor, y dejan al espectador la capacidad de elegir entre varias rutas posibles, en ocasiones no hay un comienzo establecido y casi nunca se tiene un final. Los audiovisuales hipertextuales requieren de un lector activo, los roles de emisor y receptor pueden ser intercambiables, los contenidos pueden ser abiertos y dependientes de las elecciones del usuario. En síntesis, en el esquema narrativo hipertextual nociones como centro, margen y secuencialidad son sustituidas por la conceptos como multilinealidad, nodos, nexos y redes, que se asemejan a las figuras rizomáticas planteadas por Deleuze & Guattari (1985).

En el proyecto de investigación se realizó el inventario de los saberes y quehaceres patrimoniales culturales existentes en 2 municipios de Santander: Curití y Villanueva, ubicados en la zona del Cañón del Chicamocha, al oriente de Colombia. La investigación dio como resultado el diseño y desarrollo de un hipermedia audiovisual que muestra el oficio tradicional de la talla en piedra y el oficio artesanal del fique.

La vigencia de estos oficios a en la región evidencian la continuidad de los haceres y saberes ancestrales que dan identidad regional a las comunidades. La permanencia de estos oficios promueve una relación entre el pasado y el presente, lo que demuestra que el Patrimonio inmaterial de una comunidad es parte decisiva en el desarrollo de la comunidad.

2. DESCRIPCIÓN

El objetivo general de la investigación fue realizar el inventario de los oficios, saberes y quehaceres patrimoniales culturales existentes en dos municipios de la región de Santander, dando como resultado el diseño y desarrollo de una propuesta práctica, un documental interactivo que promueve la difusión digital de dos tradiciones artesanales: la talla en piedra y la confección de artesanías en fique. El dispositivo audiovisual intenta difundir digitalmente el patrimonio cultural colombiano, empleando recursos del arte digital en su elaboración como narración no lineal, el uso de geo-localización, banco mul-

timedia de imágenes e hipervínculos, imágenes 360º, infografías, entre otros.

2.1. METODOLOGÍA

La metodología empleada en el proyecto fue cualitativa y se divide en dos fases. Se emplearon los métodos de investigación cualitativa, marco teórico y muestreo, primero de manera inductiva y luego deductiva. Apelando a la recopilación de información, paralelo a una vigilancia epistemológica constante. El proyecto se abordó de manera secuencial en cada uno de los municipios, desde una perspectiva cuantitativa.

Primera etapa: ceñidos siempre a los estudios, la reglamentación y las políticas culturales de la UNESCO y del Ministerio de Cultura de la República de Colombia para el análisis y la protección del patrimonio cultural material e inmaterial, se elaboró una base de datos, identificación, inventario, evaluación, y registro en cada uno de los oficios tradicionales. Para cada uno de los saberes ancestrales se realizó una revisión de fuentes y estado del arte, se validó el inventario patrimonial y cultural existente, se realizó un trabajo de campo documentación y evaluación.

Segunda etapa: diseño y realización del hipermedia educativo, para la comunicación y divulgación de resultados obtenidos en la investigación. Esta etapa se subdivide en tres sub-etapas propias del quehacer audiovisual: pre-producción (escritura del guion hipermedia y técnico, plan de producción y de grabación); producción (rodaje en cada uno de los municipios; y post –producción (edición no lineal de video, programación, diseño gráfico, colorización y sonorización. Luego se alojó el hipermedia en el servidor de la Web). Finalmente, en una última etapa se establecieron las conclusiones de la investigación.

Durante las dos etapas se tuvieron en cuenta la integración y participación de las comunidades en la identificación del patrimonio local, así como la protección y conservación del patrimonio natural de la zona.

2.2. MARCO REFERENCIAL

Las narraciones audiovisuales están cambiando, el uso de internet, el empleo de nuevas tecnologías y la oferta de productos audiovisuales en múltiples dispositivos han modificado la forma de realizar y exhibir los audiovisuales. Como señala Scolari (2013) las nuevas formas de comunicación digital han hecho que las narraciones audiovisuales evolucionen hasta relatos de base intertextual, red de textos, videos, audios, etc. En consecuencia, en los proyectos transmedia el guion será algunas veces rizomático y los con-

tenidos tendrán esa dirección perpendicular que permitirá que los usuarios puedan moverse entre un video, una pista de audio, una infografía, un hipervínculo, una galería fotográfica, una animación, y otras posibilidades. El guion en estos proyectos será una escaleta no lineal que abarca los conceptos principales a abordar en el documental interactivo que se resume en una especie de cartografía creativa.

El término *Narraciones Transmedia* fue acuñado por Henry Jenkins, profesor del MIT, en el 2003, en la revista Review del Massachusetts Institute of Technology MIT, el transmedia, en su expresión más básica, significa historias a través de medios. Al respecto Carlos Scolari (2013), específicamente sobre el documental transmedia, argumenta que va más allá y lleva sus contenidos a otros medios y plataformas, buscando siempre la complicidad. El documental transmedia necesariamente distribuye su contenido en diferentes plataformas digitales.

La plataforma utilizada para exhibir los proyectos transmedia es Internet. Los audiovisuales alojados en la Web son de consulta permanente y están a disposición del usuario sin restricción de tiempo. Internet proporciona a los documentalistas herramientas propicias para la creación de proyectos que emplean narrativas no lineales.

Una de las consecuencias del cambio en el audiovisual contemporáneo es el rol que adquiere el espectador, quien pasa de tener un rol pasivo a uno activo. El espectador ahora se vuelve más un usuario del que se requiere una participación constante en las propuestas narrativas. Asimismo, el rol del realizador de modifica Giannetti (2002) plantea que la conectividad, la hipertextualidad y la interactividad son modos que están vinculados a la autoría descentralizada y a la participación colectiva.

En consecuencia, los proyectos transmedia se convierten en una herramienta eficaz en los procesos educativos, porque además de ser una experiencia lúdica y entretenida, tiene una intención marcadamente pedagógica y es ante todo una experiencia didáctica. Este tipo de formatos tienen la posibilidad de ser más llamativos para las audiencias jóvenes, debido a que las nuevas generaciones precisan interactuar de manera constante con contenidos, pues una única pantalla, les puede resultar en ocasiones aburrido.

Por otro lado, la producción en Colombia de audiovisuales transmedia, desde el año 2012, ha sido creciente y hay un incipiente pero prolífico desarrollo tanto en las iniciativas de producción, como de exhibición y de formación en el área. La mayoría de las obras no lineales tiene una característica común y es la intención por preservar la memoria y salvaguardar el patrimonio del

país, son pocos los audiovisuales transmedia que han abordado temas patrimoniales. La mayoría de los esfuerzos se concentran en el documental de denuncia y son de modalidad expositiva.

Sin embargo el género documental en Colombia no ha sido ampliamente difundido en el país debido a dos razones principales: primero, porque la exhibición y distribución del documental no ha sido una prioridad para la industria cinematográfica colombiana y, segundo, porque dentro del sistema de preferencias del público se anteponen los filmes de ficción a los documentales.

Ante estas dos dificultades, los audiovisuales interactivos se convierten en una solución viable, por un lado porque la exhibición y distribución se hace a través de Internet, deslegitimando la idea de industria porque el espectador no tiene restricciones de acceso. Por otro lado, las narraciones no lineales son una opción narrativa apetecida por las nuevas generaciones, es decir, tiene sus propios espectadores.

En este marco, surge el proyecto "*Difusión digital de las manifestaciones asociadas a los saberes y quehaceres culturales en Santander*. *Hipermedia educativo para la apropiación de los oficios tradicionales en la región*", como una posibilidad para la promoción, protección y divulgación de los oficios tradicionales patrimoniales, dirigida fundamentalmente a nueva audiencias.

Uno de los grandes retos los trabajos elaborados entorno a la digitalización patrimonial es el de llegar a nuevos públicos, en ese sentido el uso de herramientas web 2.0, de recursos en línea y de los canales de comunicación como las redes sociales posibilitan el contacto directo de personas que habitualmente están en contacto permanente con las TIC y con un sector de la población relativamente joven que es el que está en mayor contacto con ellas y en menor contacto con los temas relacionados al patrimonio. Supliendo así en parte la necesidad de llegar a las nuevas generaciones, para que conozcan y otorguen valor a lo heredado. En ese sentido el lenguaje empleado tanto por el multimedia, el hipermedia y en nuestro caso particular el documental interactivo les es cercano y les resulta familiar. Los recursos digitales se convierten en un banco de herramientas en línea para que los usuarios las utilicen a su conveniencia, los dispositivos hipermediales juegan así el rol de mediador entre las personas y los contenidos patrimoniales.

3. CONCLUSIONES

Los conceptos que se plantean desde el arte digital como transdisciplinariedad, simulación, interacción, multiplicidad, hipertextualidad, virtualidad, entre

otros, amplían la forma de entender la percepción digital. A su vez el logro de la simulación y la interacción del arte digital está en la experimentación que posibilita el acercamiento lúdico al conocimiento.

En Colombia los proyectos audiovisuales desde hace un tiempo han iniciado una nueva migración narrativa, empleando otras ventanas de exhibición y distribución, estas propuestas están dirigidas a nuevos públicos y audiencias, ávidos de relatos, de participación e interacción.

Ante las posibilidades que ofrecen el lenguaje de los nuevos medios de comunicación e información, la educación y la difusión digital del patrimonio a través del audiovisual sigue siendo una cuestión pendiente. Los audiovisuales realizados con fines educativos por su impacto y amplia divulgación se convierten en herramientas de transmisión viable, pertinente y de alguna manera necesaria, frente al consumo global de productos visuales y frente a la necesidad de conocer y proteger el patrimonio cultural.

Referencias

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

Deleuze, Gilles. (1985). *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.

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

Gianetti, Claudia. (1998). *Ars telemática: telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona: l'Angelot.

Giannetti, Claudia. (2002). *Estética Digital, Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Associació de Cultura Conteporánia L'Agelot.

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

Jenkins, Henry. Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. Technology Review.

Moreno, Isidro. (2002). *Musas y nuevas tecnologías el relato hipermedia*.

Barcelona: Paidós Comunicaciones.

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

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

DESPLAZAMIENTOS DEL CONCEPTO DE ACONTECIMIENTO EN LA OBRA VIDEOGRÁFICA

JAVIER ARTERO FLORES
Doctorando. Facultad de Bellas Artes de Málaga.

Resumen

La presente investigación surge ante la complejidad que surge al intentar localizar elementos narrativos, principalmente aquellos que se refieren al concepto de acontecimiento, en una serie de obras videográficas de la investigación artística.

Dichas obras comparten aspectos técnicos como el plano fijo y el plano secuencia, así como características propias del medio digital (ej: el bucle) que adquieren una relevancia clave al suprimir o camuflar los extremos de los clips y con ello la posible estructura narrativa de la secuencia. La economía de recursos resultante se traduce en diversas formas de suspensión narrativa, donde lo que indudablemente acontece es el tiempo en el sentido literal del término inherente al formato vídeo.

Por este motivo, se plantea un análisis que, en primer lugar, defina qué es acontecimiento, para lo que se recurre a fuentes narratológicas y filosóficas. Así mismo, a través de una selección de obras artísticas, se pretende señalar diferentes desplazamientos del concepto objeto de este estudio por medios como el vídeo, la instalación, el cine o la pintura.

De este modo, atendiendo a las diferentes acepciones que el concepto de acontecimiento ofrece, principalmente en función del medio, se proponen tres perspectivas estrechamente relacionadas para referirse a dicho término en obras videográficas de la investigación artística: una que tiene que ver con la dimensión temporal o duración -en un sentido bergsoniano- de la imagen-movimiento, otra referente al plano espacial e instalativo de la obra y una última que se basa en el concepto aristotélico de verosimilitud.

En definitiva, se pretende generar un marco teórico flexible en el que tenga cabida el análisis narrativo de obras videográficas que, por situarse en los márgenes del medio, a menudo escapan a la categorización en el plano de la propiedad terminológica.

Palabras-clave: NARRACIÓN, ACONTECIMIENTO, VÍDEO.

Abstract

The present research arises from the complexity to locate narrative elements, mainly those that refer to the concept of event, in a series of videographic works of the artistic research.

These works share technical aspects such as the fixed shot and the sequence shot, as well as characteristics of the digital medium (e.g, the loop) that acquire a key importance in suppressing or camouflaging the ends of the clips and with it the possible narrative structure of the sequence. The resulting resource economy translates into various forms of narrative suspension, where what undoubtedly happens is time in the literal sense of the term inherent in the video format.

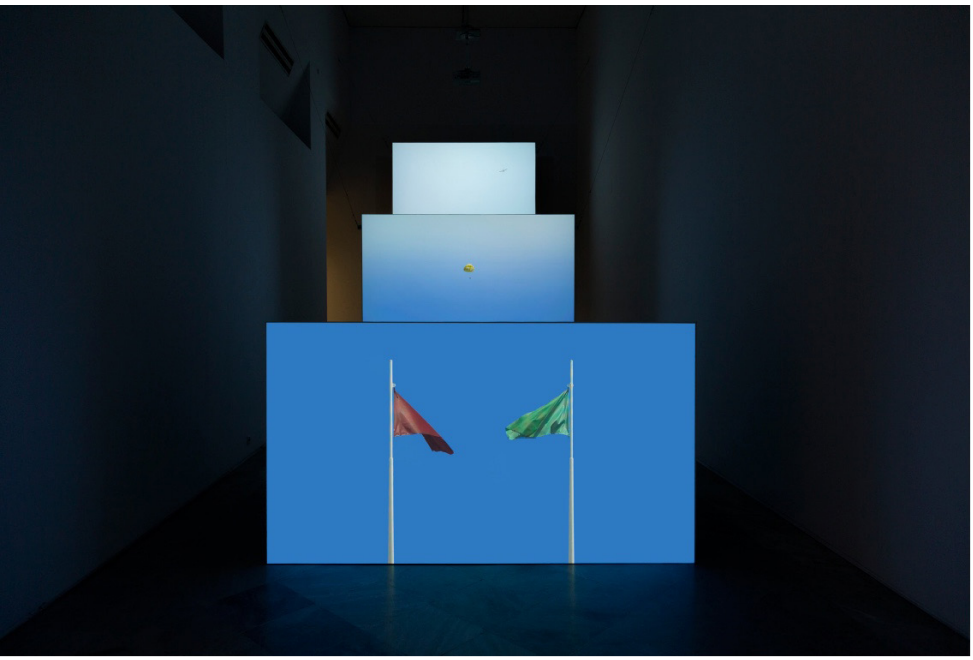


Fig. 1. *NEVER ODD OR EVEN.* Una maniobra de posicionamiento, Javier Artero. 2016

For this reason, an analysis is proposed that, in the first place, defines what is an event, for which we will research in narratological and philosophical sources. Also, through a selection of artistic works, it is intended to indicate different displacements of the concept object of this study by formats such as video, installation, cinema or painting.

In this way, regarding to the different meanings that the concept of the event offers, mainly in terms of the medium, three closely related perspectives are proposed to refer to this term in videographic works of the artistic research: one that has to do with the dimension temporal or duration -in a Bergsonian sense - of the image-movement, another referring to the spatial and installation plane of the work, and one that is based on the Aristotelian concept of verisimilitude.

In short, it is intended to generate a flexible theoretical framework in which the narrative analysis of videographic works can be accommodated, which, because they are located in the middle margins, often escape the categorization of terminological property.

Keywords: NARRATIVE, EVENT, VIDEO.

1. INTRODUCCIÓN

La presente comunicación propone una serie de aproximaciones al concepto de acontecimiento a partir de la obra *NEVER ODD OR EVEN.* Una maniobra de posicionamiento (2016) (Fig. 1) y de otras producciones no exclusivamente artísticas que consideramos pertinentes en este análisis.

De este modo, atendiendo a las diferentes acepciones que el concepto de acontecimiento ofrece, principalmente en función del medio, se contemplan tres perspectivas estrechamente relacionadas para referirse a dicho término en la obra videográfica de la investigación artística: una que tiene que ver con la dimensión temporal o *duración* -en un sentido bergsoniano- de la imagen-movimiento, otra referente al plano espacial e instalativo de la obra y una última que se basa en el concepto aristotélico de *verosimilitud*.

Por contextualizar el marco de estudio, cabría mencionar que las obras videográficas que aquí se analizan comparten aspectos técnicos como el plano fijo y el plano secuencia, así como una decidida indeterminación temporal, pues estas piezas están editadas en bucles imperceptibles de manera que cuando el clip finaliza vuelve a iniciarse sin que el espectador pueda apreciarlo. Pero, como adelantaba, la principal característica común radica en la aparente ausencia de acontecimientos, pues, a pesar de su formato, lo único que indudablemente acontece en estas obras es el tiempo en el sentido literal del término inherente al medio videográfico, es decir, los segundos, minutos, etc.

Así mismo, nos centramos aquí en escenas de las que, en la mayoría de los casos, se podría decir que no se espera desarrollo alguno. Entonces, la tensión que estas imágenes generan en el espectador no se debe a la promesa de cambio o acontecimiento, sino a la inactividad impropia de la imagen-movimiento en la contemporaneidad. Por ello, sería conveniente introducir una serie de consideraciones que esbozan el contexto de la presente investigación mediante algunas relaciones con obras videográficas, cinematográficas así como con videojuegos. Como veremos, la idea de suspensión narrativa se ha insertado recientemente en un formato de naturaleza eminentemente operativa que implica nuevos modos de presentación del concepto de acontecimiento.

En definitiva, a través de este análisis intentaremos flexibilizar o expandir el campo terminológico, especialmente en el plano de la narración, para aproximarnos a una serie de obras videográficas y a *NEVER ODD OR EVEN*. Una maniobra de posicionamiento de manera más concreta.

2. CONSIDERACIONES EN TORNO AL CONCEPTO DE ACONTECIMIENTO

Con la intención de aclarar los puntos propuestos pasamos a analizar una serie de obras, empezando así por Penalti (2001), de Martí Anson, donde nos encontramos con lo que el crítico David G. Torres ha denominado acción suspendida (Página personal de David G. Torres) de un supuesto lanzamiento de penalti.

En el plano, con las gradas del Camp Nou como fondo, podemos ver a un jugador de fútbol reglamentariamente equipado y situado en el punto de penalti. Enfrente de este jugador también podemos ver a un guardameta bajo la portería que, con las rodillas flexionadas, espera un disparo que nunca llegará, pero, evidentemente, el espectador, pasados unos segundos, no puede más quepredecirlo porque no cuenta con la certeza de la indefinición del suceso. No obstante, como decía, no se trata de dicha suspensión a la que nos referimos en este análisis, puesto que de la obra de Martí Anson se espera que se resuelva, es decir, que el jugador chute. Evidentemente, tal irresolución busca poner en crisis el papel del espectador, acostumbrado a que, como en el cine, la historia se resuelva ante sus ojos. Sin embargo, las obras objeto de este análisis se diferencian no en la acción suspendida o suspensión narrativa, sino en la indeterminación de las acciones que representan, acciones reducidas a su mínima expresión y de las que, por lo tanto, no se espera un desenlace específico.

Otra cuestión no menos interesante de la obra Penalti es la perspectiva que muestra la cámara. A diferencia de a lo que estamos acostumbrados, una visión alejada y diagonal de un lanzamiento de penalti, la obra de Anson destaca por una frontalidad que acaba denotando su inequívoca artificialidad. Dicho encuadre, inviable en un partido real -ya que la cámara invadiría el terreno de juego- no puededejar de remitirnos al de cualquier videojuego de fútbol. En una plataforma como la de los simuladores tal composición es óptima, pues cumple dos funciones: por un lado, al poder contemplar con detalle la totalidad del jugador (tanto del que chuta como del portero) se facilita cierto reconocimiento y/o empatía con el que manejala figura y, por otro lado, ofrece una buena visión de campo para que el usuario pueda disparar correctamente. En definitiva, se genera un marco idóneo que insta a la actividad, al juego. Se podría pensar, entonces, que la composición de la imagen en la obra de Martí Anson intenta generar una tensión semejante en el espectador aunque ésta no sea interactiva.

Esta comparativa entre plataformas diametralmente opuestas también resulta reveladora si tomamos en consideración una anécdota ocurrida durante la celebración de un evento internacional sobre videojuegos que relata el profesor Víctor Navarro Remesal publicada en el blog O - Estudio creativo:

Cuando la primera demo de Uncharted 4 se presentó en la feria E3, el protagonista, Nathan Drake, apareció clavado al principio de un nivel lleno de vida. Drake miraba hacia un lado y otro sin moverse, en medio de un bullicio de paseantes que le devolvían la mirada sin demasiado interés. Pensé que era una forma de demostrar el excelente trabajo visual del equipo, Naughty Dog, y hasta una declaración de intenciones sobre lo de pararse y oler las flores en medio de tanta aventura frenética. Andaba yo crecido fantaseando con museos que mostraran juegos a los que nadie

juega, con la subversión de eliminar el jugador, con el tiempo extraño de las animaciones de espera, cuando alguien se disculpó y reseteó la máquina: había sido un fallo técnico.

Pero la anécdota no acaba aquí, sino que una vez que el juego salió a la venta los desarrolladores decidieron introducir un trofeo titulado *stage fright* (miedo escénico) que se obtiene al mantener 30 segundos inactivo al jugador en la pantalla donde ocurrió el ya famoso error técnico.

Visto el suceso con algo de distancia se podría decir que intervienen dos acepciones del término acontecimiento. En primer lugar, en un mundo de operatividad como el de los videojuegos, la pasividad, incluso durante un intervalo tan breve como 30 segundos, se traduce en acontecimiento. Acostumbrados al ritmo frenético de cambios (acontecimientos), que es lo que constituye tales plataformas, la inactividad supone un corte tan brusco que parece antojarse el único acontecimiento reconocible. Una segunda acepción del término sería incluso de carácter histórico pues, como demuestra la introducción del trofeo, el acontecimiento cobró una trascendencia significativa.

Hemos tratado una pieza de vídeo-arte así como un videojuego -pues ambos son imágenes en movimiento- para referirnos al concepto de acontecimiento y de acción suspendida -o suspensión narrativa, como utilizamos en esta investigación-, lo que inevitablemente nos conduce a un hipotético cruce de disciplinas, como el que tiene lugar en la obra *Maze Walkthrough* (2015) de Serafín Álvarez.

La instalación, presentada en el MACBA, consta de una pantalla frente a la que se dispone un teclado y un frackpad. Mediante este dispositivo, que es el propio de cualquier ordenador, podemos recorrer una especie de laberinto que recrea diferentes corredores de películas de ciencia ficción como *Solaris* (1972) de Andrei Tarkovsky. Sin embargo, dicho laberinto no tiene salida alguna, como afirma el artista en su página web personal: “there is no way out, no action, no narrative and no other objective than the exploration of the maze itself”. La obra de Serafín Álvarez se sirve del lenguaje de los videojuegos para generar una paradoja: la imposibilidad de introducir cambios en el juego más allá de nuestra propia presencia en el mismo. De nuevo la irresolubilidad se torna acontecimiento: lo más destacable, podría decirse, es que no ocurre nada. En resumen, tales ideas se encontrarían muy cercanas a la reciente -y creciente- tendencia denominada slow gaming, cuyo equivalente en el cine es el slow cinema, y que se asocia con directores como Andrei Tarkovsky, Aleksandr Sokurov, Ingmar Bergman o Theo Angelopoulos. Sin embargo, tal calificativo -slow (lento)- no deja de ser subjetivo,

ya que el cine de estos directores sólo es lento por comparación con otras producciones, generalmente las más comerciales, las de consumo de masas. Tanto los slow games como el slow cinema se caracterizan por un tratamiento *natural* (Tarkovski, 2008, 89) del tiempo en un sentido tarkovskiano, que es una idea apreciable en escenas cuya duración viene determinada por la acción que acontece. De este modo, en *El caballo de Turín* (2011) de Béla Tarr, las escenas de almuerzo duran exactamente el tiempo que tardan los personajes en comerse la comida, en este caso una patata, sin cortes de montaje. Ante la posibilidad que ofrece el medio fílmico de generar elipsis, ralentizaciones, aceleraciones, etc. pareciera que el empleo del tiempo en su estado natural se considera no sólo lento, sino acontecimiento.
Por lo tanto, tratando de responder a la pregunta acerca de qué es acontecimiento, podríamos remitirnos en primer lugar a la definición que ofrece la narratóloga Mieke Bal, donde lo define como "la transición de un estado a otro que causan o experimentan los actores" (Bal, 2009, 21), aunque aclara que estos actores no han de ser necesariamente humanos. De cualquier manera, dicha definición negaría el acontecimiento en todas las imágenes-movimiento objeto de este estudio si nos limitamos exclusivamente a lo que sucede en el plano de la imagen y de cada imagen por separado. Sin embargo, cabría recordar que la presente investigación contempla el uso de la multi-pantalla como estrategia narrativa, además de entender el espacio expositivo como una extensión (el campo expandido) del parámetro temporal de la imagen. De este modo, como afirma el artista Malcolm Le Grice, el espectador desempeña un papel fundamental en su aproximación a la obra:

> *It used multi-projection to initiate a form of visual choice and comparison counteracting the singularity of narrative stream. […] Placed at the centre of this process, it is the spectators who produced the coherence (or incoherence) of the work.* (Le Grice, 2011, 160-170)

Se produce, entonces, un desplazamiento no exclusivamente del concepto de acontecimiento, sino de la estructura narrativa de la obra que delega determinadas funciones en el espectador. En este sentido, la instalación con la que el artista Jordi Colomer ha participado en el pabellón español de la Bienal de Venecia de 2017, *¡Únete! Join us!* (2017) introduce un condicionante más, como es la consideración de la presencia de espectadores en la sala como elementos susceptibles de ser contemplados a la par que las propias imágenes que se distribuyen por el espacio. Por consiguiente, estos individuos no son solo ya espectadores pasivos, ni siquiera espectadores a los que se insta a estructurar la narración -que también-, el artista introduce la figura del espectador como elemento compositivo:

> *Hay cuatro salas donde hay proyecciones con un sistema de gradas enfrentadas en las que uno está mirando unas imágenes pero tiene al mismo tiempo gente que está mirando la pantalla que está encima suya, así que ves al mismo tiempo o puedes elegir si miras a las imágenes o a las personas, o todo al mismo tiempo. Es una instalación que quiere voluntariamente distraer el ojo y que uno tenga que decidir qué está mirando. (*Colomer, 2017)

En definitiva, esta consideración del espectador como anexo a la obra, así como del espacio como prolongación de la misma podría hipotéticamente sortear la concisa definición de acontecimiento que ofrece Mieke Bal, concebida para textos aunque no necesariamente hayan de ser lingüísticos. Si observamos cómo se entiende el término en otro medio, por ejemplo en la pintura, resulta interesante, de nuevo, el cruce que puede establecerse con la imagen-movimiento. Para el historiador y teórico del arte francés Daniel Arasse, tal y como indica (Arasse, 2008, 234), "el detalle […] más que una parte del cuadro, es un «momento» de su concepción […] es un «acontecimiento» pictórico en el cuadro". Así, para Arasse, el acontecimiento tiene que ver con la contemplación de la obra, con la lectura que de ella hace el espectador, de manera que el detalle hace que "un pequeño conjunto (enmudecido) haga acto de presencia (atronadora)":

> *La percepción del cuadro se hace en un espacio de tiempo durante el cual el detalle interviene como un momento fulgurante que provoca una suspensión de la mirada y de su vagabundeo.*(Arasse, 2008, 234)

Dicha suspensión de la mirada parece tener la forma de una ruptura, un parón, que da sentido y justifica el resto de la composición. Aunque el vagabundeo al que hace referencia Arasse parece guardar relación con cierta linealidad que llevaría inevitablemente a pensar en la imagen-tiempo, me interesa, más bien, la idea de detalle aplicada a un vídeo del plano de producción artística de esta investigación. Como veremos posteriormente, a menudo y cada vez de manera más evidente, la investigación artística nos conduce al empleo de imágenes donde los elementos se reducen a su mínima expresión, hasta el punto de trabajar exclusivamente con componentes paracinemáticos primitivos de la imagen-movimiento como, entre otros, puede ser la luz. No obstante, en *Procession* (2014) (Fig 2), una obra videográfica realizada en el Victoria Park de Bristol, aún podemos identificar una clásica composición del género de paisaje con ciertas reminiscencias de la disciplina pictórica. Mediante postproducción, la secuencia reduce al mínimo la acción, invitando al espectador a cuestionar la veracidad de lo representado: viandantes que se desplazan de un lado a otro de la pantalla, con la peculiaridad

de que siempre lo hacen de izquierda a derecha y de manera sincronizada. Aunque lo que verdaderamente nos interesa aquí es un pequeño detalle de la composición, que está formada por una línea de horizonte sobre la que se disponen tres árboles, uno en el centro y dos a ambos lados, de manera simétrica como si el plano hubiera sido volteado y duplicado del centro a los márgenes. En esta simetría sobresale, ligeramente desplazado a la derecha en el horizonte, un objeto industrial, una papelera. No cabe duda de que ante la simplicidad del plano, un elemento como ése es fácilmente perceptible a la par que extraño, y que, tras su reconocimiento, condiciona el vagabundeo de la mirada, como diría Daniel Arasse, pero ¿podría considerarse este pequeño detalle un acontecimiento?

Fig. 2. *Procession*, Javier Artero. 2014

Sin intención de dar respuesta a esta pregunta -por ahora-, a través de Procession, al igual que del resto de obras de la investigación artística que veremos más adelante, se nos plantea una acepción más del concepto de acontecimiento, y es la consideración del mismo como paradoja de la verosimilitud de la imagen. Para desarrollar esta idea volvemos de nuevo a un ejemplo que nos brinda la pintura, en este caso *El imperio de las luces* (1953) de René Magritte. La obra cuenta con numerosas variantes que el artista realizó durante la década de 1950, pero, en líneas generales, el contenido de los cuadros divide la composición en dos mitades: cielo en la parte superior y casas con árboles en primer término en la inferior. Nada llama la atención, salvo que el cielo de estas composiciones es claramente diurno y la iluminación de la mitad inferior es nocturna (considerablemente más oscura y con farolas encendidas). En resumen, el artista representa un paisaje que es nocturno y diurno al mismo tiempo en la misma composición, lo cuál carece de lógica. Al igual que en Procession, la imagen parece verdadera o, en términos aristotélicos, *conforme a lo verosímil*. Como afirma Aristóteles en su Poética (Aristóteles, 2016, 55), “la función del poeta no es narrar lo que ha sucedido, sino lo que podría suceder, y lo posible”, y esto se debe a que “lo posible es convincente”. Así pues, que en el vídeo Procession la entrada y salida de plano de todos los individuos que aparecen en la imagen sea estrictamente sincronizada es verosímil, al me-

nos en apariencia, como también lo es la composición pictórica de *El imperio de las luces* de René Magritte.

Como veremos más adelante, estos ejemplos se suceden en las obras del plano de la investigación artística, donde las imágenes no experimentan cambio alguno salvo en la paradoja de la verosimilitud de las mismas, lo cual concierne a la lectura por parte del espectador. Podemos afirmar que hay cambio, pero no en el plano sintagmático que utiliza la narratóloga Mieke Bal, por ejemplo, para explicar las diferencias entre las sentencias "Juan está enfermo" y "Juan se pone enfermo", donde la primera describe una condición y la segunda un cambio. Así, las obras videográficas objeto de este estudio describirían una condición, la condición de algo que "es", y el acontecimiento podría localizarse en la suspensión de dicha condición, la de "no dejar de ser". Si nos trasladamos al medio cinematográfico, como sostiene Gilles Deleuze, "el cine se constituyó como tal haciéndose narrativo, presentando una historia y rechazando sus otras direcciones posibles" (Deleuze, 2004, 43) por lo que cada imagen, cada plano, se identifica con proposiciones o enunciados orales. Posteriormente añade que "el film se presenta como un texto […] se trata de un círculo vicioso típicamente kantiano: la sintagmática se aplica porque la imagen es un enunciado, pero ésta es un enunciado porque se somete a la sintagmática" (Deleuze, 2004, 44). Lo descrito por Deleuze nos revela que la aproximación a la imagen en el cine se contempla quizá inconscientemente desde los enunciados orales, lo que condiciona tanto la configuración de las imágenes en el proceso de montaje como la posterior recepción de las mismas. Se podría concluir, por lo tanto, que la localización del acontecimiento en las imagenmovimiento de la investigación artística en función de sus supuestos sintagmas internos no es pertinente.

Si volvemos a la idea de enunciado suspendido, por ejemplo, "el paracaídas está cayendo", no hallaremos acontecimiento en el sentido tradicional del término. Pero si lo que la frase describe es una imagenmovimiento y ésta nunca llega a resolverse, es decir, el paracaídas siempre está cayendo pero nunca toma tierra, ¿no podría considerarse esta suspensión como un acontecimiento en sí mismo?, al igual que en la anécdota del videojuego expuesto anteriormente, ¿la ruptura con los ritmos contemporáneos de la imagenmovimiento no supone, en cierto modo, un cambio, un acontecimiento?

Otro caso de suspensión narrativa sugerente de análisis es el que nos relata Paul Virilio en El cibermundo, la política de lo peor, donde, al reflexionar acerca del medio televisivo afirma que la espera de acontecimientos es, en cierto modo, una asfixia de la percepción del espectador (Virilio, 2005, 85):

Un ejemplo positivo y accidental de la televisión en directo: la liberación de Nelson Mandela. Tenía que ser liberado a las tres de la tarde y todas las televisiones del mundo estaban allí para asistir a su salida de la prisión. Esta liberación fue retrasada. Estaba fuera de lugar para estas cadenas cortar la conexión ya que nadie sabía cuándo iba a ser liberado. La televisión estaba atrapada, pues, en el tiempo cronológico. […] Y durante esa media hora se esperó la salida de Mandela mirando a las niñas que jugaban, aproximando con el zoom los coches que iban llegando […] La televisión, si no muda, se volvía a apuntar a la espera. Ya no era testigo del acontecimiento que acaba de tener lugar o que ha tenido lugar; estaba a la espera de un acontecimiento.

En resumen, quizá sería acertado concluir que la espera de acontecimientos, también aquí, se convirtió en un acontecimiento en sí mismo. Algo similar, aunque desde el plano de la creación artística ocurre con las primeras obras de vídeo-arte realizadas por el artista Andy Warhol. Es el caso de *Empire* (1964), donde durante 8 horas de vídeo ininterrumpido se nos muestra un plano fijo del Empire State Building de Nueva York. La escena apenas muestra cambio alguno desde el principio hasta el final del metraje, tan solo alguna luz del interior del rascacielos que se enciende o se apaga, mostrando, como indica la investigadora Esperanza Collado, "el proceso perceptivo como duración en su estado más puro y bergsoniano. Nos confrontaba, en tanto que espectadores, con nosotros mismos como centro indiscutible de la obra" (Collado, 2012, 48). La consecuencia de esta toma de conciencia del espectador como parte de la obra parece describir, de nuevo, un desplazamiento. De alguna manera, esta entrada en juego del espectador supone un acontecimiento para el mismo, y éste es generado con el tiempo como medio. Sin duda hablamos de la experiencia subjetiva del tiempo o, de manera más específica, de la duración en un sentido bergsoniano. Como indica la profesora Gemma Muñoz-Alonso López en *El concepto de duración: la duración como fundamento de la realidad y del sujeto* acerca de las teorías entorno al tiempo del filósofo Henri Bergson, "hay momentos que no pasan jamás, y hay períodos de tiempo que enseguida desaparecen" (Muñoz-Alonso, 1996, 295). Empire, de Andy Warhol ejemplifica la teoría de Bergson, pues, a diferencia de lo que plantea el cine comercial, donde se nos hace olvidar nuestra propia presencia durante el tiempo que dura la película, con un vídeo de 8 horas en el que no ocurre nada más que el tiempo se acentúa inevitablemente la experiencia del mismo, su fluir indivisible. Y es que, en función de los conceptos de sucesión y homogeneidad que Henri Bergson aplica a la descripción de duración, ésta se compone de una *sucesión de cambios cualitativos que se funden* (Muñoz-Alonso, 1996, 296), es decir el tiempo no es homogéneo y cuantitativo, como sí lo es el espacio, sino que es heterogéneo y cualitativo. De este modo, un segundo de duración no es

semejante al anterior ni al que le sucede. En definitiva, lo que nos interesa aquí es la posible aplicación de los fundamentos bergsonianos entorno al concepto de duración en las imágenes-movimiento objeto de este estudio. Así, en lugar de una consideración del tiempo en la imagen-movimiento como yuxtaposición objetiva de números (es decir, de segundos, minutos, etc.), nuestro planteamiento se encuentra más cercano a una contemplación del parámetro temporal desde la perspectiva de la conciencia como sucesión heterogénea de naturaleza indivisible, como experiencia, al fin y al cabo, subjetiva. Por lo tanto, el visionado de un vídeo en el que aparentemente nada acontece ya implicaría cambios en la conciencia de la duración de la obra.

En resumen, como comentaba al comienzo de este análisis, este estudio contempla tres modos de entender el concepto de acontecimiento en las obras de la investigación artística: atendiendo a la dimensión espacial de las mismas, las cuáles acentúan la fisicidad de los dispositivos de proyección para reclamar el espacio del acontecimiento en los desplazamientos visuales y físicos del espectador, a la paradoja de la verosimilitud de las imágenes que éstas representan y/o en función de la dimensión temporal o duración de las mismas.

Proponemos, de este modo, *mirar al que mira*, como sugiere el título del libro del profesor Luis Puelles, “pues todo se dirige a él (al espectador) […] no es otro el objetivo de la acción artística” (Puelles, 2011, 10).
Pasemos a comprobar ahora cómo se traducen las ideas expuestas en la obra *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento.*

2.1. *NEVER ODD OR EVEN. UNA MANIOBRA DE POSICIONAMIENTO*

Con motivo del 25 aniversario del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla fui invitado a participar en la exposición *¿Qué sienten, qué piensan los artistas andaluces de ahora?*, formada por 10 artistas andaluces nacidos a partir de 1980 que fueron seleccionados por un amplio equipo curatorial. Para la muestra, que tuvo lugar durante los meses de noviembre a marzo de 2017, desarrollé un proyecto site-specific titulado *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* (2016), una instalación compuesta por tres pantallas de proyección de 2,50 x 1,40 m. cada una que se disponían en profundidad y altura por el espacio expositivo.

Debido al proceso creativo llevado a cabo en la producción de dichas imágenes, el cual resulta más cercano a la composición pictórica que al montaje del audiovisual, el resultado destaca por su apariencia verosímil, a pesar de que lo que tales composiciones muestren desafíe la lógica o el sentido co-

mún. Así pues, en *NEVER ODD OR EVEN. Una maniobra de posicionamiento* encontramos tres planos independientes pero interconectados con apariencia de verosimilitud. Sin embargo, en uno de los planos encontramos dos banderas de colores complementarios (roja y verde) cuyas telas, azotadas por el viento flamean en direcciones opuestas, lo que es físicamente imposible. En segundo término un paracaídas del que cuelgan dos paracaidistas parece estar cayendo pero nunca termina de caer, no aterriza. Finalmente, en la pantalla situada a mayor altura, una avioneta gira en círculos sin cesar, todo ello sin que a simple vista se observen signos de manipulaciones.

Con lo expuesto anteriormente a partir del análisis de obras que van de la pintura al cine, consideramos los mecanismos internos de las imágenes pertenecientes a este proyecto como susceptibles de ser entendidas desde el plano del acontecimiento. Aunque no es la detección de las mencionadas manipulaciones el objeto de la obra, creemos que tales paradojas constituyen un cambio significativo en la recepción de las mismas y, por lo tanto, un acontecimiento.

En cuanto al plano espacial, recordando lo expuesto acerca de la obra de Jordi Colomer, *¡Únete! Join us!*, la instalación ideada para el CAAC de Sevilla también propone al espectador cierta elección visual. De hecho, a pesar de la frontalidad de la obra al entrar en la sala, el visitante puede atravesar el espacio para descomponer la continuidad inicial que ofrecen las proyecciones. Al mismo tiempo, a medida que se avanza físicamente por el espacio de la primera a la tercera pantalla, las proyecciones van perdiéndose porque solo se proyectan por una de las caras de cada pantalla. De este modo, situados en el centro de la sala podremos ver tan solo dos de los tres vídeos proyectados, por lo que las relaciones entre las imágenes podrían experimentar variaciones, cambios. Cambios en función de los desplazamientos físicos y visuales del que mira, lo que de nuevo nos plantea acontecimientos potenciales.

Así mismo, la tercera acepción de acontecimiento descrita anteriormente también estaría presente en este proyecto. Como hemos comentado al inicio de este análisis, cada uno de los vídeos que componen la instalación es un plano fijo y secuencia en bucle, editado de tal manera que el comienzo y el final de clip resultan imperceptibles. Podríamos decir que la ausencia de estructura narrativa, como en lo expuesto en *Empire*, invitaría a una experiencia de la *duración* bergosoniana, pues la indefinición temporal así como narrativa de las imágenes parece sugerir una aproximación a las mismas desde el plano de la contemplación y no del consumo asociado al medio. De este modo, no se pretende una supresión de la conciencia del espectador como sujeto en el espacio, sino una reivindicación de su presencia y del

tiempo en el que se inserta. Una consideración del tiempo en la obra como acontecimiento.

3. CONCLUSIONES

Como conclusión, el presente análisis abre el concepto de acontecimiento a nuevas consideraciones más apropiadas para su empleo terminológico en las imágenes-movimiento objeto de este estudio. De este modo observamos que estas nuevas acepciones se muestran más flexibles debido a la contemplación del espacio expositivo, el tiempo o el concepto de verosimilitud de las imágenes como elementos a tener en cuenta desde el plano de la narración. Para ello, hemos prestado atención al modo de empleo del concepto de acontecimiento en la narratología así como su desplazamiento por diferentes medios como la pintura, el cine, el vídeo o incluso los videojuegos. Por lo tanto, los nuevos planteamientos desgranados en el presente texto nos invitan a devolver la mirada al espectador, considerando fundamental su presencia para proponer nuevas perspectivas en torno a la interpretación de la imagen-movimiento desde el punto de vista de la narración.

Referencias

Álvarez, Serafín. “Maze Walkthrough”. [accedido, 12, 10, 2017]. http://serafinalvarez.net/works/ mazewalkthrough.html

Arasse, Daniel. 2008. *El detalle. Para una historia cercana de la pintura.* Madrid: Abada.

Aristóteles. 2016. *Poética*. Madrid: Alianza.

Bal, Mieke. 2009. *Teoría de la narrativa*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Collado, Esperanza. 2012. *Paracinema. La desmaterialización del cine en las prácticas artísticas*. Madrid: Trama
Editoral.

Colomer, Jordi. Patadas en la calle. En *III Congreso Internacional de investigación en artes visuales. ANIAV 2017. GLOCAL.* Universidad Politécnica de Valencia (6/07/2017).

Deleuze, Gilles. 2004. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.

G. Torres, David. “www.davidgtorres.net.” [accedido 15, 10, 2017]. http://www.davidgtorres.net/spip/spip.php?article94

Le Grice, Malcolm. 2011. “Time and the Spectator in the Experience of Expanded Cinema” en *Expanded Cinema. Art, Performance, Film*. Londres: TATE.

Muñoz-Alonso, Gemma. 1996 “El concepto de duración: la duración como fundamento de la realidad y del sujeto” en *Revista General de Información y Documentación*, Vol. 6-1.

Navarro Remesal, Víctor. “Slow gaming, notas para un juego de la contemplación” [accedido 3, 10, 2017]. https:// abcdefghijklmn-pqrstuvwxyz.com/es/slow-gaming-notas-juego-la-contemplacion/

Puelles, Luis. 2011. *Mirar al que mira*. Madrid: Abada Editores.

Rilke, Rainer Maria.1979. *El testamento*. Madrid: Alianza Editorial.

Tarkovski, Andrei. 2008. *Esculpir en el tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.

Virilio, Paul. 2005. *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Tarr, Bela. *El caballo de Turín.* 2011. Hungría: Coproducción Hungría-Francia-Alemania-Suiza; TT Filmmûhely / Movie Partners In Motion Film / Eurimages / Medienboard Berlin-Brandenburg / Motion Picture Public Foundation of Hungary / Vega Film / Zero Fiction Film. 146 min. Película.

LA LUZ DE LA MARINA: UN PROYECTO ARTÍSTICO PARA LA REGENERACIÓN SOCIAL Y CULTURAL DE LA MARINA DE BARCELONA

JOSÉ ANTONIO ASENSIO FERNÁNDEZ
Universidad de Barcelona / Departamento de Arte, Conservación y Restauración, Facultad de Bellas Artes

Resumen

Los barrios de la Marina, llamados anteriormente como barrios de La Zona Franca de Barcelona, experimentaron un cambio sustancial en los años previos a las Olimpiadas de 1992 que se celebraron en dicha ciudad. Estos barrios se extienden a la falda de la Montaña de Montjuïc tocando a lo que fue una de las zonas más industriales de Barcelona a partir de los años 60, lo cual hace que sea una zona de la ciudad demográficamente alta.

Los cambios experimentados anteriormente por estos barrios estuvieron inscritos en un plan maestro que diseñó el arquitecto y urbanista Oriol Bohigas destinado a dar una nueva imagen de la ciudad de Barcelona juntamente a una cohesión social y cultural que perseguía unificar la ciudad de una manera integral.

En el caso que nos ocupa, el plan de Bohigas contemplaba una acción para los barrios de Barcelona destinado a MONUMENTALIZAR LAS PERIFERIAS, se trataba de crear una identidad en todos aquellos barrios de las periferias de Barcelona, desestructurados social y culturalmente que necesitaban una dignificación en este sentido y por tanto un acercamiento a la idea de centralidad respecto a la ciudad.

Esto hizo que en 1991, el artista local José Antonio Asensio recibiera el encargo de crear un espectáculo artístico que culminaría con la inauguración de la primera escultura de los barrios de La Marina a través de una gran performance que contó con una importante participación ciudadana.

Veinte y seis años después, José Antonio Asensio presenta un proyecto artístico llamado LA LUZ DE LA MARINA, con el objetivo de recoger un sentimiento social y cultural de esos barrios que demandan un impulso en este sentido y que el Ayuntamiento de Barcelona y en particular el Distrito Sants Montjuïc contempla con muy buenos ojos.

Este proyecto está destinado a crear un festival de intervenciones artísticas con la luz como principal exponente tanto de carácter performático como de

instalación. Los participantes serán muy diversos, la idea es que varias de las propuestas artísticas corran a cargo de grupos de estudiantes de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona donde Asensio imparte clases, como de grupos de artistas de los barrios de la Marina y los distintos centros educativos que trabajan en esa zona.

En la línea de eventos de arte y luz efímeros que cada vez más proliferan y se desarrollan en el ámbito mundial y en este caso en la geografía catalana, sería muy interesante crear un festival de una noche en los barrios de La Marina donde la premisa sería el arte, la luz y la regeneración social en la Ciudad.

El proyecto cuenta con el apoyo y participación de todos los actores sociales y culturales de esos barrios, gestionado a través del Plan de Barrios, proyecto destinado a la regeneración de los barrios y a paliar la desigualdad entre estos.

El arte ha de servir para generar conciencia social y por tanto para interactuar con el ciudadano.

Palabras-clave: ARTE, LUZ, CIUDAD, REGENERACIÓN SOCIAL, EDUCACIÓN

Abstract

The neighborhood of the Marina, formerly called as neighborhoods of the Zona Franca of Barcelona, experienced a substantial change in the years before the 1992 Olympics held in that city. These neighborhoods are located at the side of Montjuïc Mountain, next to one of the most industrial areas of Barcelona from the 60's, which makes it a high populated neighbourhood.

The changes experienced previously in these neighborhoods were inscribed in a master plan designed by the architect and urbanist Oriol Bohigas. This plan was designed to give a new image of the city of Barcelona together with a social and cultural cohesion that sought to unify the city in a comprehensive way.

In the present case, Bohigas' plan contemplated an action for the neighborhoods of Barcelona destined to MONUMENTALIZE THE PERIPHERIES, it was a question of creating an identity in all those suburbs of Barcelona, socially and culturally destructured. That needed a dignification in this sense and therefore an approach to the idea of centrality to the city.

In 1991, the local artist José Antonio Asensio was commissioned to create an artistic show that would culminate with the inauguration of the first sculpture of the neighborhoods of La Marina through a great performance that had an important citizen participation.

Twenty-six years later, José Antonio Asensio presents an artistic project called LA LUZ DE LA MARINA, with the aim of gathering a social and cultural feeling of those neighborhoods that demand an impulse in this sense. The Barcelona City Council and in particular the District Sants Montjuïc encourages this project.

This project is designed to create a festival of artistic interventions with light as the main exponent of both performance and installation. The participants will be very diverse, the idea is that several of the artistic proposals are managed by groups of students of the Faculty of Fine Arts of the University of Barcelona where Asensio teaches, as groups of artists from the neighborhoods of the Marina and the different educational centers that work in that area.

In the line of ephemeral art and light events that are increasingly proliferating and developing worldwide and in this case in Catalan geography, it would be very interesting to create a one night festival in the neighborhoods of La Marina where the premise would be the art, light and social regeneration in the city.

The project has the support and participation of all social and cultural parts in these neighborhoods, managed through the Barrios Plan, a project aimed at regenerating neighborhoods and alleviating inequality between them.

Art must serve to generate social awareness and therefore to interact withthe citizen.

Keywords: ART, LIGHT, CITY, SOCIAL REGENERATION, EDUCATION

1. INTRODUCCIÓN

La Marina, es un barrio que se refiere a lo que anteriormente se denominaba como los Barrios de La Zona Franca de Barcelona. La Marina se extienden a la falda de la Montaña de Montjuïc tocando a lo que fue una de las zonas más industriales de Barcelona, sobretodo a partir de los años 60, propiciando un crecimiento demográfico en la zona muy importante perteneciente principalmente a clase obrera.

Fig. 1. *Dique Seco*, José Antonio Asensio. 1991

Fig. 2. *Dique Seco*, José Antonio Asensio. 1991

Fig. 3. *Escorpiano*, José Antonio Asensio. 1994

Esta zona experimentó un cambio sustancial en los años previos a las Olimpiadas de 1992 que se celebraron en esta ciudad. Esos cambios estuvieron inscritos en un plan maestro que diseñó el arquitecto y urbanista Oriol Bohigas, destinado a dar una nueva imagen de la ciudad de Barcelona juntamente a una cohesión social y cultural que perseguía unificar la ciudad de una manera integral.

En el caso que nos ocupa, el plan de Bohigas contemplaba una acción para los barrios de Barcelona destinado a MONUMENTALIZAR LAS PERIFERIAS, se trataba de crear una identidad en todos aquellos barrios de las periferias de Barcelona, desestructurados social y culturalmente que necesitaban una dignificación en este sentido y por tanto un acercamiento a la idea de centralidad respecto a la ciudad. Ya en su momento el escritor y periodista Francesc Candel había hablado plenamente de los problemas sociales de estos barrios en sus libros.

Algunos barrios, por el hecho de estar de espaldas a la ciudad, mejor dicho, a la sociedad, están cerrados en ellos mismos, con una cierta propensión al resentimiento,, a no admitir nada porque a ellos no los han admitido, y eso hace mucho más difícil su integración. (Candel, 1964, 323).

La idea de Monumentalizar la Periferias de Bohigas, hizo que en 1991, el artista local José Antonio Asensio recibiera el encargo de crear un espectáculo artístico que culminaría con la inauguración de la primera escultura de los barrios de La Marina a través de una gran performance que contó con una importante participación ciudadana.

Esta primera acción que culminó con la implantación de “Dique Seco”, la primera escultura y elemento de referencia para esos Barrios, abrió el interés por parte del Ayuntamiento de Barcelona y de la ciudadanía, lo cual posibilitó la celebración de otras acciones en la misma línea de cohesión social y acercamiento del arte contemporáneo al ciudadano, propi-

ciando un fenómeno muy importante como es “La democratització del arte”. Tal fue el caso de la performance “Proceso Evolutivo” celebrada en 1994 con motivo del décimo aniversario de “La Casa del Rellotge”, primer centro cívico de los Barrios de la Marina que también tuvo su escultura como resultado final, llamada “Escorpiano”.

En 2017, José Antonio Asensio presenta un proyecto artístico llamado LA LUZ DE LA MARINA, con el objetivo de recoger un sentimiento social y cultural de esos barrios que demandan un impulso en este sentido.

Fig. 4. *Iluminados*, J. A. Asensio, Fabiola Augusta, Nuria Carmona, Arnau Moreno, Mar Máñez. 2015

2.DESCRIPCIÓN

LA LUZ DE LA MARINA será un festival de intervenciones artísticas con la luz como principal exponente tanto de carácter performático como de instalación.

Los eventos de arte y luz efímeros, están proliferando cada vez más, desarrollándose en el ámbito mundial y en este caso en la geografía catalana, como es el caso de: ART LLUM BCN de Barcelona, LLUERNIA de Olot, JARDINS de LLUM de Manresa o A CEL OBERT de Tortosa, entre otros. En este caso, se trata de crear un festival de una noche en los barrios de La Marina donde la premisa sería el arte, la luz y la regeneración social en la Ciudad.

Fig. 5. *Las luces de un mar vivo,* J. A. Asensio, Eli Escoda, Adso Romero. 2016-2017

El proyecto cuenta con el apoyo y participación de todos los actores sociales y culturales de esos barrios además de formar parte del “Plan de Barrios”, proyecto destinado a la regeneración de los barrios y a paliar la desigualdad entre estos.

El arte ha de servir para generar conciencia social y por tanto para interactuar con el ciudadano de una manera activa y participativa que procure una integración de este en los movimientos culturales y sociales que se desarrollan en la Ciudad.

Fig. 6. *Pensamientos de luz,* Marga Madrigal. 2017

Las instituciones están obligadas de alguna manera a ofrecer al ciudadano unos mecanismos que potencien la oferta cultural y participativa que ayuden a crear un tejido sociocultural destinado a mejorar la idiosincrasia de esa sociedad.

2.1. MÉTODO

El festival será un compendio de intervenciones de diferentes facturas y autores, que dentro de esa premisa “Arte y luz”, ofrezca una diversidad y un juego participativo y activo de miradas artísticas enmarcadas en una línea contemporánea.
Los participantes serán muy diversos, la idea es que varias de las propuestas artísticas corran a cargo de grupos de estudiantes de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona donde Asensio imparte algunas asignaturas relacionadas con la escultura y los procedimientos artísticos que se desarrollan en el espacio tridimensional, utilizando la luz como elemento plástico y poético.

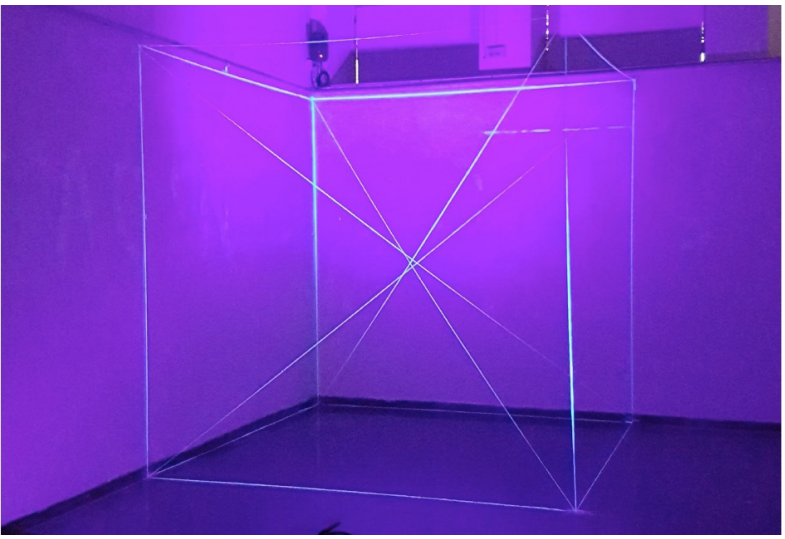


Fig. 7. *Dimensió 3*, Gerard Domènech, Pau Estévez, Gerard Galián, Oriol Moreno. 2017

También participarán artistas y grupos de artistas de los barrios de la Marina que tengan una aportación actual de elementos artísticos en la línea establecida del tratamiento de la luz.

Los centros educativos que trabajan en La Marina, tanto de primaria como de secundaria, aportarán también sus proyectos, asesorados por varios de los alumnos de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona dentro de un tratamiento definido en un proyecto de innovación docente trabajado ya en un grupo de innovación denominado “Aprendizaje Servicio”.

Además de los centros educativos, también participarán los centros culturales y sociales pertenecientes a la administración pública como son: El centro cívico “La Casa del Rellotge”, el centro “Pepita Casanellas”, el centro “El Graner”, dependiente del “Mercat de les Flors”, la Biblioteca Francesc Candel, etc.

Se trata de dar participación a todo el mundo que tenga algo que decir respecto al enunciado del festival y con un claro contenido de regeneración democrática, social y cultural. El festival se enmarcará en las instalaciones del “Parque de los Derechos Humanos” y sus inmediaciones. Los centros, “Pepita Casanellas, El Graner y la Biblioteca Francesc Candel”, acceden a dicho parque, con lo cual el festival quedara distribuido por las instalaciones fijas y dinámicas que quedaran expuestas en dicho parque como las intervenciones que se expondrán en los centros mencionados, lo cual posibilitará contar con intervenciones en formato instalación o performance, tanto en exteriores como en interiores.

LA LUZ DE LA MARINA quiere ser un festival de una noche que cree vínculo en la ciudad y en las personas de manera que el mismo se repita cada año, consolidándose así como un acontecimiento cultural y social de la ciudad de Barcelona y concretamente de los barrios de la Marina que aporte valor a los mismos.

3. CONCLUSIONES

El ser humano es complejo y a la vez maravilloso, capaz de cometer las más grandes atrocidades y de construir las maravillas más espectaculares. Una cosa si está clara y es que la ignorancia lo embrutece y el conocimiento lo ennoblece.

A lo largo de los siglos, aquellas sociedades que han dado una especial importancia al pensamiento han significado un gran avance en el crecimiento humano y han sentado las bses de la sociedad moderna, tal es el caso de los griegos. Es significativo que estos cultivasen las artes en todos sus aspectos.

Un ejemplo relativamente contemporáneo que estableció algunos parámetros importantes de la sociedad occidental del siglo XX fue la Bauhaus, escuela alemana donde convergían disciplinas como la arquitectura, el diseño, la filosofía, la pintura, la escultura, la danza, etc.Además de aglutinar las mentes más privilegiadas de toda Europa con la idea de la creación de una sociedad avanzada y mejor desde el ejercicio del pensamiento crítico, tal es el caso de Vasili Kandinsky, quien establecía un modelo de sociedad donde el artista tenía un papel preponderante. Es evidente que Kandinsky hablaba de un artista crítico que emplea su creación artística para transmitir mensajes grandilocuentes, destinados a mejorar el mundo.

Al profundizar en sus propios medios, cada arte marca sus límites hacia las demás artes; la comparación las une de nuevo en un empeño interior común. Así se descubre que cada arte posee sus fuerzas, que no pueden se sustituidas por las de otro arte. Y así se unen las fuerzas de las diversas artes. De esta unión nacerá con el tiempo el arte que ya hoy se presiente: el verdadero arte monumental. Todo el que ahonde en los tesoros escondidos de su arte, es un envidiable colaborador en la construcción de la pirámide espiritual que un día llegará hasta el cielo. (Kandinsky, 1912, 48).

Es por todo esto que la educación es fundamental en toda sociedad, pero está claro que esa educación ha de ser de calidad y diversa, una educación que fomente ese espíritu crítico tan deseado a través de todo su potencial

creativo.

Un teórico contemporáneo que defiende la idea de la necesidad de cultivar la creatividad en la educación a través de las artes es Ken Robinson, quien sostiene que todo aquel niño que ha recibido una buena educación artística, después desarrolla un pensamiento más creativo aplicado a cualquier otra disciplina.

La imaginación sustenta todo logro singularmente humano. La imaginación nos llevó de las cavernas a las ciudades, de las asociaciones estudiantiles a los clubes de golf, de la carroña a la cocina y de la superstición a la ciencia. La relación entre la imaginación y la "realidad" es complicada y profunda. Y esta relación tiene un papel importante en la búsqueda del Elemento. (Robinson, 2009, 89).

Como última conclusión, es necesario hacer mucha pedagogía tanto dentro de la escuela y la Universidad como en la calle, acercar el arte y la cultura al ciudadano e intentar construir una mejor sociedad, rica en valores que hagan del ser humano un individuo más tolerante, crítico y por tanto más avanzado, la construcción de la felicidad.

Referencias

Candel, Francesc. 1964. *Los otros catalanes.* Barcelona: Edicions 62

Kandinsky, Vasili. 1912*. De lo spiritual en el arte*. Barcelona: Paidós

Robinson, Aronica, Ken, Lou. 2009. *El elemento*. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, S. A. U.

NO ONE IS AN ISLAND. On mobility and fears

MIGUEL AZUAGA
Institute for Art in Context. Berlin University of the Arts

Abstract:

'No one is an island' is a fictional short film produced in Northern Norway that lingers around recent migration flows to the west. The film is shaped by the narration of a female voice and a journey through small pieces of land. The audio-visual work explores the relations between current mobility and the fears emerged in our contemporary society. The title –reference to John Donne's poem "No Man is an Island"–, stands metaphorically for the idea of "quest", reminding us of hope in times of unpredictability, humanitarian crisis and political struggle.

In the following paper –a theoretical interpretation of the film–, I pursue to analise mobility and the feeling of fear from cultural and socio anthropological areas, reflecting on a post-colonial discourse and understanding mobility as an ability without geographic boundaries.

Keywords: MOBILITY, MIGRATION, IDENTITIY, STORIES, UNCERTAINTY, EUROPE'S REFUGEE CRISIS, WOMEN MIGRANTS, CITIES, IDENTIFICATION, ESSAY, VIDEO

Migration and mobility play a truly unprecedented role as we are living in strange times. Many of us –including myself– live outside our lands of origin. For everyone involved, migration is more or less a dramatic process of change: for the migrants, as they start out new lives in other lands, but no less for the receiving society which has to find ways of dealing with this increased diversity.

From 2015, the west –which has disproportionately benefited from globalisation– has experienced a major wave of immigrants and refugees that has consequently increased racism and exclusion in its lands, taking us all back into the past. Ever since, my concerns have been strongly related to current migration flows and our understanding of mobility. In an attempt to give meaning to the differences that arise from cultural, social and political differences –and understand why these differences ocurre once again–, I wonder: How does western society deal with the increase of mobility? How do fears How can we improve the general population's acceptance of moving bodies? How can cultural diversity be used to the advantage of those places of origin, the host places and those who are in constant movement?

Beside the never-ending increase of world-wide mobility, we have still undergone through different complex issues. The break down of patriarchy and its consequences through last decades let us with no structure to which we can trust and rely or build hopes and expectations. These facts have raised fears in the west of all kind. The philosopher Zygmunt Bauman refers to us as “walkers on a minefield”. He argued, “we are aware that the field is full of explosives, but we can not tell where there will be an explosion and when it will happen.” He added „fear is at its most fearsome when it is diffuse, scattered, unclear, unattached, free floating, with no clear address or cause; „Fear is the name we give to our uncertainty.” However, these fears have increased with those newcomers, bringing their own social and cultural backgrounds. How will the faith of Europe resist the impact of massive migration in the next decades is the next question that we should formulate to ourselves. A process of decolonisation in which western have no choice but to embrace the idea of equality. Many artists have already reflected on this phenomenon within the context of flow of information, images and capital. In 2008, the Swiss artist Ursula Biemann documented the movements of life across North Africa, which can be seen in her video essay The Magreb Connection. Her work revealed how the Maghreb turned into a transit zone becoming the most mediated form of movement in the region. The Magreb connection was, and still is, a clear vision of the present. A discursive and visual representation of happens nowadays under the still repressive European border regimes. Thus both Biemann and Bauman bring the fear of the west and the post-colonial issue to debate.

Fig 1. No One is an Island, Miguel Azuaga. 2017.

In order to know about mobility and new migration, I suggest not to count on current European policies, but to welcome and approach foreign citizens personally. To know and learn from their own experiences. Using art practices and the public space as dynamic tools for exchange. To avoid stereotypes. To rely on the subjects. Not hit on the subjects. The act of questioning or contesting however must be seen as a contribution to an involvement in the public space and not as an imposition of authority on the space that seeks only to eliminate the presence of the ‘other’ under whatever label. In times of mass communication, we must use any sources of media to inform on mobility issues. I Encourage to do that in the places that receive migration and the others who loose their migrants. And also in the countries

who are not affected and need to know what these issues are. If we are to take an objective view of the migration debate, it is important to understand mobility. People who are flexible, open, resilient, motivated, willing to take risks, articulate and with good intercultural skills are likely to make a better change. With my collaboration in this 3rd edition of ArtScienceCity, I encourage the audience and other art producers to take conscience on this subject. To create a space for sharing ideas, enabling every participant to take part on this work and bring new thoughts. Finally, to open the opportunity for dialogue in between communities, helping to shape and transform the understanding of our city environments. I ask to keep talking on the subject, transforming knowledge into aesthetic forms, using our own experience as artists and image producers, enabling every person to take part of it. Opening the opportunity for dialogue in between communities, helping to shape and transform the understanding of mobility in our environments and our interactions with them. Making clear that mobility, is something natural and needed, that can not be forbidden in a contemporary society.

References

Bauman, Zygmunt. 2006. Liquid Fear. London: Wiley.

Biemann, Ursula. 2003. Geography and the Politics of Mobility. Kökn: Walter König.

Biemann, Ursula. 2006. The Maghreb connection. Barcelona: Actar.

Shared Spaces: Zygmunt Bauman. 2016. Publispace.org. 6’11. Video.

Arabi, Hassan. 2016. Las Migraciones en África y Oriente Medio en el contexto de la Nueva Civilización. Madrid: Anthropiiqa 2.0

GRADIENTES ARTÍSTICOS Y CIUDAD TRANSVERSAL

MARÍA DOLORES BARRENA DELGADO
Solar. Acción Cultural Sociedad – Lugar – Arte. Doctora en Historia del Arte.
DALIA HERNÁNDEZ DE LA ROSA
Solar. Acción Cultural Sociedad – Lugar – Arte. Licenciada en Historia del Arte.

Resumen

Gradientes artísticos y ciudad transversal es un proceso de investigación en abierto y en construcción iniciado por Solar. Acción Cultural Sociedad – Lugar – Arte que trabaja y reflexiona en el ámbito de lo artístico y de lo común entendiendo la ciudad como un organismo vivo y vibrante capaz de generar distintas capas de percepción y de temporalidad. El urbanismo da forma a la ciudad e instituye redes de relación diversas de manera que el espacio público ha de ser analizado desde varias aproximaciones y análisis críticos. El espacio/físico y el espacio/temporal devienen en el lugar donde se configuran los discursos simbólicos.

Este estudio trata sobre las distintas presiones que pueden ejercer la creación artística en el entorno urbano, entendiendo por urbano lo referido al entramado de relaciones que se establecen a través de la diversificación de la vida cotidiana y de lo particular asociado a los individuos. El estamento ciudad se configura como el lugar de acción/reacción pero también de teorización.

La ciudad como un sistema en equilibrio permanece inmutable hasta el momento en el que se activan cuestiones que la hacen abandonar ese estado en favor de la transferencia de acontecimientos o de cierto desorden. El valor de medición, Condicionado por el lugar y el sentido de esta variación, vendría determinado por el gradiente artístico. Partiendo desde un punto de vista transversal y desde variables de la física, cualquier proceso que implique una actuación sobre un sistema produce un cambio irreversible en el estado original, es decir, la intervención sobre elementos en equilibrio genera situaciones nuevas para las que no existe posibilidad de regreso. El estudio de las variables (masa, volumen, densidad, presión y temperatura) en mutación, para intercambios de energía calórica, se denomina termodinámica, y propios de esta ciencia son conceptos como: entalpía, entropía y gradiente.

Ahora bien, lejos de ser una ciencia exacta, lo urbano permite grados de libertad que multiplican los efectos o, a priori, son imperceptibles. En paralelismo con las variables termodinámicas, las urbanas se refieren al objeto artístico, el entorno de acción, los sujetos activados, el ámbito de afectación y las consecuencias. Por lo tanto, el propósito del gradiente artístico es, precisamente, medir el grado de mutación en el sistema en equilibrio a través de la creación simbólica. La entalpía, vendría a estar

relacionada con la actuación en un punto concreto y su consecuencia en el entorno; y la entropía el grado de “desorden”, entendido como impacto de la causa. El arte se convierte en el parámetro de transformación del sistema termodinámico “ciudad”.

De esta manera, el cúmulo “ciudad” ve afectadas todas sus coordenadas en el momento en el que una de ellas recibe un estímulo y, éste, a su vez, tendrá un efecto en el resto. La introducción del elemento simbólico como parámetro ajeno genera la transformación de la variable y de sus coordenadas circundantes en el espacio urbano.

Palabras-clave: CULTURA, CIUDADANÍA, CIUDAD, ENTORNO URBANO, IMAGINARIO SIMBÓLICO, VIVENCIA, ENTALPÍA, ENTROPÍA, GRADIENTE, ARTE.

Abstract

Artistic gradients and transversal city is an open and research process under progress initiated and undertaken by SOLAR. Acción Cultural. Sociedad – Lugar – Arte, which works and reflexionates over the artistic sphere and over the common, being the city understood as a living and vibrant organism capable of generating different layers of perception and temporality. Urbanism shapes the city and establishes diverse relationship networks, so that the public space should be analyzed from several approaches and critical analysis. The physical/space and the temporal/space evolve into the place where the symbolic discourses are set.

This study reviews the different pressures that the artistic creation can produce into the urban environment, giving as ‘urban’ as the previously referred as the relationship framework established through the diversification of the daily life and the private individuals. The city stratum is set as the place of action/reaction, but also of theorization.

The city, as a system in equilibrium, stills immutable until the right moment in which something activates and makes it leave that state in favour of the transference of happenings o some disorder. The value of measurement, conditioned by the place and the sense of this variation, could come determined by the artistic gradient. Starting from a transversal point of view and from physical variables, any process which implies an acting over a system generates new situations for which there are no possibility of return. The study of changing variables (mass, volumen, density, pressure and temperatura) for caloric energy exchanges is called Thermodynamics, and concepts like enthalpy, entropy and gradient are particulary of this field of science.

Far from being an exact science, the ‘urban’ lets degrees of freedom that multiplicates the effects or are imperceptibles a priori. In parallelism to the thermodynamic variables, the urban variables are referred to the artistic object, the sphere of action, the activated subjects, the area of concern and the consequences. Therefore, the purpose of the artistic gradient is, precisely, to measure the degree of mutation on the system in equilibrium through the artistic creation. Enthalpy could come related to the actuation over a single point and its consequence in the environment. Entropy could come as the degree of ‘disorder’, understood as the impact of the cause. The art becomes into the transformation parameter of the thermodynamic system ‘city’.

In this way, every coordinate of the cluster ‘city’ is affected at the moment in which one of them receives a stimulus and this, at the same time, have an effect on the others. The introduction of the symbolic element as an external parameter generates the transformation of the variable and its surrounding coordinates in the urban space.

Keywords: CULTURE, CITIZENSHIP, CITY, URBAN ENVIRONMENT, SYMBOLIC IMAGINARY, ENTHALPY, ENTROPY, GRADIENT, ART.

1. INTRODUCCIÓN

Gradientes artísticos y ciudad transversal es un proyecto de investigación iniciado por Solar. Acción Cultural Sociedad – Lugar – Arte que trabaja y reflexiona en el ámbito de lo artístico y de lo común entendiendo la ciudad como un organismo vivo y vibrante capaz de generar distintas capas de percepción. El urbanismo da forma a la ciudad e instituye redes de relación diversas, de manera que el espacio público ha de ser analizado desde varias aproximaciones y análisis críticos. El espacio/físico y el espacio/temporal devienen en el lugar donde se configuran los discursos simbólicos.

El objetivo es desarrollar un corpus de trabajo y de estudio continuado sobre las distintas presiones que puede ejercer la creación artística en el entorno urbano, entendiendo por urbano lo referido al entramado de relaciones que se establecen a través de la diversificación de la vida cotidiana y de lo particular asociado a los individuos. El estamento ciudad se configura como lugar de acción pero también de teorización.

La cultura compone externalidades que se desbordan de las estructuras regladas en tanto que excede la lógica. Así, en el cruce del pensamiento y de la acción se construye el imaginario simbólico cultural y social.

El proyecto de investigación es un dispositivo de organización de la actividad investigadora que se constituye como plataforma para profesionales con intereses comunes sobre la ciudad y la creación artística. La línea de trabajo de Gradientes artísticos y ciudad transversal se divide en tres ejes fundamentales:

- Línea de reflexión/cuestionamiento.
- Línea de pensamiento/teorización.
- Línea de acción/presión.

Estos tres ejes se corresponden con diferentes formas de acción que se desarrollan de manera paralela:

- Encuentros.
- Publicaciones.
- Proyectos artísticos.

En colaboración con el grupo de investigación Estrategias de archivo e investigación sobre fotografía, arte y turismo. Universidad de La Laguna, Departamento de Historia del Arte.

2. CIUDAD ELEMENTAL.

La organicidad, lo lineal, la densidad, el planeamiento, la estructura, las relaciones, las de poder y las otras, los equipamientos, el trabajo, la vida doméstica, la diversidad, el género, la tecnología, la política, la economía y lo social forman parte del entramado de direcciones que se superponen en la aprehensión de la ciudad. Todas estas capas no son sino la capacidad de la que dispone la población para asirse al lugar que habita; en otras palabras, una suerte de cultura colectiva que permite construir discurso de vida o, mejor dicho, de vivencia. La experiencia urbana es el punto de partida sobre el que dibujar el mapa de acontecimientos e interpretaciones que delimitan el significado en sí mismo, así como la imagen mental proyectada y el papel que desempeña el espacio en las relaciones que se establecen entre individuos.

La historia está jalonada por las distintas aproximaciones al concepto de ciudad y, también, por la sucesión de hechos que la han definido. Desde las teorías históricas y filosóficas hasta los conflictos bélicos, pasando por la intrahistoria desmitificada de la cotidianidad, lo relativo a la ciudad queda delimitado, especialmente, por tensiones de poder. Esa historia es, a nivel cronológico, la organización del espacio como una parte importante de las estrategias económicas, políticas y sociales.

En el diccionario de Nebrija de 1495, la definición de ciudad era, en sí, una de ellas: Roma. Centraba toda la atención en cuanto a la concepción de urbe, entendida como aglomeración poblacional estructurada en viviendas y entramado de calles, pero también de manera determinante, según la ordenanza política y administrativa. A pesar del declive del Imperio Romano, la actual ciudad italiana, seguía siendo el lugar por excelencia para el pleno desarrollo de lo humano en contraposición a lo rural.

El paso de un sistema regido por las inclemencias naturales, el campo, a otro dominado por la invención del estado produce nuevas formas de interacción pero también de pensamiento. En la actualidad, coexisten el tratamiento, de tinte nostálgico, del territorio "natural" en términos de protección, y la teorización sobre lo urbano en forma de devenir de la historia en tanto que respuesta a un cambio continuo del estamento poder.

En la ciudad de la modernidad, centro y periferia han ido intercambiando su valor en función, sobre todo, de su explotación y agotamiento económico, y esta inclinación hacia un lado u otro tiene como consecuencia el movimiento poblacional y el reajuste en las relaciones. El análisis de estos movimientos centra el trabajo de la teoría urbana y de los modos de percepción, y es en esta última forma de aproximación en la que el arte se constituye no solo como herramienta sino también como procedimiento.

Sin embargo, la visión culturalista que ha dominado los estudios sobre la ciudad han delimitado excesivamente su interpretación, priorizando su lógica funcional (que no debe olvidarse) por encima de su sentido filosófico o artístico: lejos de entender lo urbano como un elemento mutable acentuó los valores de costumbre e identidad, aludiendo a la tradición, cuya base se había anclado en el siglo XIX con Ruskin y Morris. Se forman así varias líneas de actuación sobre la ciudad:

- Científica, en el intento de ordenación purista y razonada; un suerte de disciplina.
- Planificada, es decir, ordenada por partes.
- Histórica, apelando a cierto pasado de "civilización urbana"[i]

En cualquier caso, actualmente y desde los años setenta, la ciudad lenguaje, en la cual los significantes arquitectónicos se corresponden con los significados-función, deja paso a una ciudad escaparate donde domina la metáfora. No obstante, estas imágenes figuradas han de reinventarse; de nada sirven las utilizadas hasta ahora como "máquina" o "cuerpo" que aludían a dispositivos en las que la causa y el efecto poseían una relación mecánica[ii].

En la metrópolis de hoy, los procesos vivientes y la actuación no previsible de sus actores confieren nuevas y cambiantes relaciones que devienen en novedosas formas de expresión: desde la ciudad-concepto hasta un cierto historicismo que se traduce en imagen turística, pasando por la desintegración del intercambio de mercancías en favor del mercado de la información.

Así, lo urbano se constituye a partir de dos premisas: una construcción material y su correlativo evento mental. De esta manera, la percepción de la ciudad necesita imágenes de referencia para hacer consciente su existencia. Lo contrario de este silencio transparente es la imagen poética; cada vez más, la literatura y el arte la definen a través de espacios de percepción que formulan una determinada psicología, esto es, otorgan al amasijo de calles, plazas y edificios una mirada cultural que los dota de memoria. La legibilidad resultante construye el corpus que, desde las distintas disciplinas, prefiguran su estudio y análisis.

3. SOBRE EL GRADIENTE

Uno de los principios fundamentales a los que está sometido el cosmos es que cualquier proceso que implique actuación sobre un sistema produce un cambio irreversible en el estado original, es decir, la intervención sobre elementos en equilibrio genera situaciones nuevas para las que no existe posibilidad de regreso. El estudio de las variables (masa, volumen, densidad, presión y temperatura) en mutación, para intercambios de energía calórica, se denomina termodinámica, y propios de esta ciencia son conceptos como:

- Entalpía: transferencia de esa energía de un sistema a su entorno y viceversa.
- Entropía: medición del grado de desorden que adquiere el sistema.
- Gradiente: medida de la variación del valor de una magnitud en dos puntos próximos así como la dirección en la que ésta se produce.

La única manera de generar evolución en un sistema en equilibrio es, precisamente, transferir energía o infundir desorden. Estas transformaciones en el sistema se miden mediante el gradiente.

La ciudad como un sistema en equilibrio permanece inmutable hasta el momento en el que se activan cuestiones que la hacen abandonar ese estado en favor de la transferencia de acontecimientos o de cierto desorden. El valor de medición, condicionado por el lugar y el sentido de esta variación, vendría determinado por el gradiente artístico.

Ahora bien, lejos de ser una ciencia exacta, lo urbano permite grados de

libertad que multiplican los efectos o, por el contrario, puede no producir cambio alguno o, a priori, imperceptibles. Las variables en funcionamiento se refieren al objeto artístico, el entorno de acción, los sujetos activados, el ámbito de afectación y las consecuencias. Por lo tanto, el propósito del gradiente artístico es, precisamente, medir el grado de mutación en el sistema en equilibrio a través de la creación simbólica. La entalpía, vendría a estar relacionada con la actuación en un punto concreto y su consecuencia en el entorno; y la entropía el grado de "desorden", entendido como impacto de la causa. El arte se convierte en el parámetro de transformación del sistema termodinámico "ciudad".

3.1. VARIABLES.

La magnitud que puede adquirir cualquiera de las variables que actúan en un proceso de cambio está siempre relacionado íntimamente con las fluctuaciones que se producen en cada una de ellas. Las ecuaciones matemáticas describen las alteraciones de cada coordenada en función de las otras. Así, la metamorfosis de un elemento del sistema produce, inevitablemente, la modificación de cada uno de los valores que lo definen y, también, el conjunto que las contiene; es decir, el cambio en una parte supone la oscilación del todo.

De esta manera, el cúmulo "ciudad" verá afectado todas sus coordenadas en el momento en el que una de ellas recibe un estímulo y, éste, a su vez, tendrá un efecto en el resto. La introducción del elemento simbólico como parámetro
ajeno genera la transformación de la variable y de sus coordenadas circundantes. Éste, en relación con lo urbano, actúa sobre:

-El objeto artístico.
-El entorno de acción.
-Los sujetos activados.
-El ámbito de afectación.
-Las consecuencias.

4. GRADIENTES ARTÍSTICOS Y CIUDAD TRANSVERSAL.

La ciudad se percibe como un espacio polivalente, plural. La tradición empuja a pensar en el urbanismo como en una adición de capas de aprehensión histórica donde los saberes están vinculados al poder que homogeniza la estructura social hasta volverla plenamente transparente. Con Gradientes artísticos y ciudad transversal se pretende estudiar y reconocer los límites de esos sustratos, entenderlos de una forma dialéctica, entre la identificación de cuerpos/signos opacos y translúcidos.

ARTÍSTICO <---------->TRANSVERSAL

GRADIENTES <----------> CIUDAD

Ecuación	Desarrollo	Variables	Objeto de estudio.
$M = D\ x\ V$	masa: densidad x volumen.	masa = objeto artístico.	objeto artístico = sujetos activados x entorno de acción.
$V = \frac{D}{M}$	volumen: densidad /masa.	volumen = entorno de acción.	entorno de acción = sujetos activados / objeto artístico.
$D = \frac{M}{V}$	densidad: masa / volumen.	densidad = sujetos activados.	sujetos activados = objeto artístico / entorno de afectación.
$P = \frac{V}{T}$	presión: volumen / temperatura.	presión = ámbito de afectación	ámbito de afectación = entorno de acción / las consecuencias.
$T = P\ x\ V$	temperatura: presión x volumen.	temperatura = consecuencias.	consecuencias = ámbito de afectación x entorno de acción.
$Te = Vx\ \frac{P}{(Ea\ x\ Pa)}$	temperatura específica: volumen x presión / (entorno atmosférico x presión atmosférica).	temperatura específica = consecuencias específicas.	consecuencias específicas = entorno de acción x ámbito de afectación / (ciudad x arte).

masa (M), volumen (V), densidad (D), presión (P) y temperatura (T)

Tabla 1. Tabla de equivalencias entre variables termodinámicas y variables simbólicas.

Con un movimiento de doble dirección se construye y vertebra la acción de estar y posicionarse en el espacio. En este sentido, la ligadura que se establece entre la unión de los términos artístico-transversal y gradiente-ciudad, toma el núcleo urbano como la abstracción de la forma más pequeña de análisis, como la unidad más pura desde la que partir. El gradiente se toma como la prefiguración de lo que ocurre cuando el elemento simbólico actúa sobre el entorno físico, sobre esa suma de lugares que es la metrópoli. El acto y el gesto artístico ponen de manifiesto y señalan los modos de relación con el espacio. La variación de valor entre un lugar sobre el que se actúa y este mismo antes de ser intervenido es el intervalo que se convierte en el centro de la reflexión.

Lo urbano, por tanto, está conformado por una serie de entrecruzamientos,

Fig.1 Imagen simbólica de evolución del sistema termodinámico “ciudad”

de emisiones que se solapan unas a otras y que forman un paisaje múltiple, una ciudad atravesada por cientos de elementos y presiones. Se trata de dotar al espacio de otras visiones, de utopías soñadas y apuestas por la revitalización del papel del objeto artístico en el ámbito de afectación y en el

tránsito cotidiano. Valiéndonos de este paradigmático título podemos rescatar todo lo que nos ofrece de contradictorio y coherente, así como propiciar la aplicación de experiencias en distintas latitudes no sólo del entorno de acción sino del conocimiento

El espacio contradictorio para Lefebvre[iii] trata de una serie de discordancias que se dan de un modo dialéctico a lo largo de la historia del urbanismo, se pasa de una percepción "pura", en las que el espacio es el lugar de la coherencia, hacia consideraciones que provienen de otras ramas del conocimiento. Si analizamos el contexto urbano como el área de lo social, el lugar del entendimiento de la conciencia colectiva, en cuanto que parte activa, no podemos separar la práctica de la abstracción —de la teoría—.

Las relaciones espaciales no responden a una geografía explícita sino a una subjetivación del espacio. Porque éstos son siempre e inevitablemente particulares resultado de las sumas de consecuencias específicas como el entorno de acción en relación al ámbito de afectación. Parámetros que están determinados por enunciados con los que el mundo está de acuerdo y que sirven, en consecuencia, como reglas, es decir como modelo universal. Estos arquetipos se forman en relación a dimensiones sociológicas de la Ciudad: clase, contexto físico y política, una tríada teórica en la que el cuerpo de la ciudadanía genera una reflexión de los correlatos espaciales y de qué modo con el brío con el que se abordaron los conflictos y la consolidación de clase en una época anterior, los investigadores han abandonado todo entusiasmo a la hora de sondear cómo el desclasamiento y la precarización moldean al emergente proletariado urbano en el cambio de siglo[iv] . Esto es la ciudad como máquina de crecimiento y de ordenación de la vida colectiva, productora de resiliencias.

5. LINEAS DE ACCIÓN.

Las líneas de acción que forman parte del compendio de estrategias para avanzar en la investigación suponen la relación entre las tres líneas de trabajo fundamentales que componen el proyecto. Estas son: el estadio de reflexión y cuestionamiento, la presentación y teorización, y, finalmente, la acción/presión que englobaría a los proyectos artísticos y los formatos expositivos. Mientras que las dos primeras tienen un sentido más relacional en el contexto teórico con encuentros, la primera, y un compendio de publicación que construye un hilo argumental cuyo testigo se va formando a partir de la reflexión de un pensador ofrecido a otro propuesto por él mismo. Desde este punto de vista, la reflexión que se irá dando a lo largo de los años va a fabricar un corpus teórico capaz de ofrecer distintos prismas.

La relación entre líneas de trabajo y las acciones aquí se explica de una forma más directa:

Líneas de trabajo	**Acciones**
Línea de reflexión/cuestionamiento	Encuentros
Línea de presentación/teorización	Publicaciones
Línea de acción/presión	Proyectos artísticos/Exposiciones

A partir de ahí se explican a continuación las distintas incursiones que se han generado desde Gradientes artísticos y ciudad transversal:

5.1. EXPOSICIÓN.

Gradientes urbanos y ciudad transversal se inicia con una exposición homónima que se configura como una investigación acerca de las relaciones lógicas con el espacio. Un punto de presión en la vivencia y análisis de la ciudad misma a través de la identificación de los ámbitos de acción y de los sujetos activados que transitan por ella. En un entorno de afectación como un solar, una zona urbana que no puede entenderse como escenario armónico acabado sino como espacio de de conflictos [...], espacio de lo imprevisible, de desequilibrios, donde las normalidades se desarman y rearman a cada momento[v], el trabajo de los creadores Lena Peñate (Reino Unido, 1975) y Juanjo Valencia (Tenerife, 1980) explora, a través de una labor de archivo, las posibilidades políticas contenidas en los planos de la existencia humana y de la introducción de líneas de fuerza encaminadas al análisis de lo global hacia lo particular. Señalan aspectos del marco cotidiano de dominio público, como la alienación y la producción política. Por lo que se torna esencial la mirada depositada sobre la ciudad de artistas como Carlos Garaicoa (Cuba, 1967) que la ve *como el mejor espacio para establecer una comunicación más inmediata con el espectador, entender que es un escenario en el que se puede explorar sin prejuicios y donde todos los lenguajes están a mano y pueden ser reactivados*[vi]. O Ramón Miranda Beltrán (Puerto Rico, 1982) que parte de

Fig. 2. Inauguración de la exposición *Gradientes artísticos y ciudad transversal,* Solar, solar de la calle San Lucas, número 25, de Santa Cruz de Tenerife, 2016.

un análisis social y abstracto en cuanto a las fuerzas no visibles de los códigos legislativos que articulan el comportamiento mediante esas presiones hegemónicas. Esto desde la perspectiva de Racso Zehcnas (Colombia, 1984) guarda una estrecha relación con las experiencias del ámbito tecnológico sobre el tejido socio-espacial y las geo-localizaciones que escapan a la conciencia inmediata.

Las cuatro presiones artísticas propuestas actuarán sobre el conjunto de variables que conforman el lugar denominado ciudad: objeto artístico, entorno de acción, sujetos activados, ámbito de afectación y las consecuencias que produzcan estas nuevas activaciones.

Fig. 3. *Cualquier sitio puede ser un buen sitio para vivir,* Carlos Garaicoa, solar calle San Lucas, número 25, Santa Cruz de Tenerife, 2016.

5.2. TALLERES.

El artista Ramón Miranda Beltrán, uno de los participantes en la exposición y procedente de Puerto Rico, produjo la pieza destinada a la muestra en el marco del taller *Taller-Presentación de producción artística y estudio experimental del phoenix canariensis*. Su trabajo parte de lo contextual a través de la investigación histórica y los procesos de archivo, llevados a la producción artística. El taller se centró en estas premisas y su traspaso a la interpretación de la ciudad.

Fig. 4. *Gradientes artísticos y ciudad transversal,* Solar, solar de la calle San Lucas, número 25, de Santa Cruz de Tenerife, 2016.

Se trabajó en la preparación de la superficie de una palmera canaria de manera experimental con la intención de ver su composición estructural y sus valores estéticos. Los conceptos de referencia y autorreferencialidad, y el paso de la poética al material formó parte del lenguaje que el artista transmitía a través de su práctica artística a los asistentes al taller.del *phoenix canariensis,* Ramón Miranda Beltrán. 2016

5.3. ENCUENTROS Y DESAYUNOS.

El encuentro-desayuno es una de las acciones que Solar suele llevar a cabo a propósito de los proyectos artísticos. Se trata de una conversación entre los y las participantes del proyecto artístico, en este caso de la exposición, y un profesional especializado en la materia a tratar. En el caso de Gradientes artísticos y ciudad transversal, los integrantes de la charla serán Jean Paul

Fig. 5. Taller-Presentación de producción artística y estudio experimental.

Tremont (asistente del Estudio Carlos Garaicoa), Juanjo Valencia y Lena Peñate, Racso Zehcnas, Ramón Miranda Beltrán

Con el encuentro-conferencia de Ana Moya Pellitero, “Cuerpo y coreografía sensorial en el paisaje urbano de la modernidad líquida”, desarrollado en el marco de la exposición en el solar de la calle San Lucas de Santa Cruz de Tenerife se inicia una serie de invitaciones a teóricos y pensadores en torno a la relación cultura y ciudadanía en el espacio urbano. Esta investigadora, doctora en Teoría e Historia de la Arquitectura por la Universidad Técnica de Eindhoven, Países Bajos, es autora del libro *La percepción del paisaje urbano* (Biblioteca Nueva, 2011). La investigadora centra su línea de investigación en la percepción del paisaje urbano dentro de una vertiente fenomenológica y contempla temas relacionados con la teoría del paisaje, la cultura urbana, la psicología de la percepción, y la representación del paisaje en las artes y los medios visuales. La visita que hace a Solar. Acción Cultural dentro del proyecto “Gradientes artísticos y ciudad transversal” forma parte de su investigación Posdoctoral, que indaga sobre el papel del cuerpo, su coreografía y la percepción multi-sensorial, en la construcción del paisaje somático como nuevo valor de la identidad del lugar. Investiga la psicología del espacio y la percepción del paisaje dentro de las problemáticas da la ciudad global, entre ellas la movilidad urbana, el turismo de ciudades, la diversidad multicultural, y la acelerada transformación espacio-temporal.

Fig. 6. Encuentro-desayuno con los artistas de la exposición, *Solar*, oficina Plaza Isla de la Madera, 4, Santa Cruz de Tenerife, 2016.

En su conferencia algunos de los conceptos más utilizados fueron “formas de percibir el entorno”, “creación de paisaje”, “construcción del paisaje”, “esencia de lo que cambia, lo que permanece”, “acción de transmisión a través de un colectivo”, “antropomorfismo”, “aceleración”, “lugares transparentes, imágenes vacías”, “pintura como calma”, “espacio de percepción áptico”, “corporeidad de la representación”, “comunidades de transversalidad cultural” o “adaptación nómada a lugares líquidos”, entre otros muchos. Todos forman parte del artículo escrito con motivo de la futura publicación.

Otro encuentro en el marco de la investigación trajo a la comisaria y arquitecta Cristina Maya al espacio Cultural El Tanque, donde Solar. Acción Cultural se encontraba realizando una residencia en febrero de 2016. En este entorno era importante hablar del proyecto expositivo que la comisaria había desarrollado en el espacio de La Regenta, en Las Palmas de Gran Canaria, denominado *Especular con el suelo.* El interés de su investigación y de las líneas teóricas de la exposición venía dado por la inclusión de las relaciones del espacio urbano con la vida cotidiana y comercial con las paradojas de los planeamientos urbanísticos y arquitectónicos. Este proyecto incluyó diversas iniciativas de configuración del espacio urbano, guiadas o no por la lógica del beneficio económico, que determinan las condiciones de posibilidad de la arquitectura. En el espacio se configuró como un vecindario, compuesto de comercios, espacios vecinales, una notaría, etc., repartidos por las secciones de "suelo urbano" en las que se había divido el total del "terreno".

Fig. 7. Encuentro con Ana Moya Pellitero, *Solar*, solar de la calle San Lucas, número 25, de Santa Cruz de Tenerife, 2016.

El objetivo de esta propuesta eminentemente expositiva fue mostrar el tejido de relaciones, especulativas o no, entre el suelo urbano y la ciudadanía desde un enfoque artístico en el sentido más elástico de la palabra: desde la relación entre capital cultural y las administraciones culturales públicas.

5.4. PUBLICACIÓN.

Una de las partes fundamentales del proyecto Gradientes artísticos y ciudad transversal será en un futuro la generación de un corpus teórico que transcriba los argumentos definidos durante las distintas acciones. Para ello distintos profesionales participarán en la publicación que versará sobre cómo lo artístico genera variaciones en la percepción del espacio urbano. Para ello contamos con los textos inéditos de Ana María Moya Pellitero, David Gràcia Albareda y Solar. Acción Cultural. Esta publicación se configurará como un primer capítulo de la investigación.

5.5. PALABRAS, SIGNIFICANTES Y SIGNIFICADOS.

Herramienta: Mapa textual. Componer/Teorías y Descomponer/Pensamientos lineales.

Con *Gradientes artísticos y ciudad transversal* se irá configurando un uni-

Fig. 8. Encuentro con Cristina Maya sobre el proyecto *Se vende,* Solar*,* Residencia en el Espacio Cultural El Tanque, 2017.

verso terminológico en forma de herramienta de almacenamiento de información para registrar ordenadamente conceptos vinculados al tema de investigación en todas las acepciones teóricas posibles.

Se trata de abordar la terminología desde los diferentes aspectos vinculados a su significado. Por lo que de forma transversal se obtendrá una compilación de conceptos fundamentales para el desarrollo de esta investigación como: ciudad, espacio, habitar, urbanismo, etc.; y de otras muchas palabras que remiten a algunos de estos vocablos como: lugar, imagen, mirada, heterotopía, entre otras muchas. De tal manera que, a través de esta compilación, se forme una serie de relaciones semánticas y funcionales que sean capaces de localizar las relaciones existentes entre las diferentes fuentes consultadas para conceptos genéricos, específicos y relacionados.

Este aparato textual facilitará la búsqueda de nociones relativas al tema planteado y abrirá nuevas formas de relación.

6. CONCLUSIONES.

Gradientes artísticos y ciudad transversal trata de analizar cómo el acto, acción u objeto artístico inciden en el espacio urbano, de esta forma en la primera aproximación de la exposición que dio origen a la investigación, todos los trabajos tienen nexos con la ciudad como territorio de acción y cotidianidad, como tránsito e imagen. La conexión entre las prácticas artísticas y la configuración de un pensamiento crítico sobre la ciudad es unos de los objetivos fundamentales de este proyecto de investigación. Una de las propuestas es analizar si se conforman determinados aspectos de la hipótesis principal, es decir, que la ciudad se percibe como un espacio polivalente y plural y que el elemento simbólico es una de sus capas de aprehensión. Así como, comprobar si los procesos de trabajo y pensamiento relacionados con lo artístico favorecen una mirada crítica sobre el entorno inmediato, donde el ciudadano, como sujeto activo toma conciencia de las relaciones culturales, sociales e incluso políticas que se dan en su contexto inmediato.

En los ejercicios o acciones desarrollados a lo largo de último año, podemos fijar una serie de preocupaciones e intereses relacionados con cómo las prácticas artísticas, liberadas de lugares comunes como la noción de “parti-

cipación ciudadana", inciden de alguna manera en la forma de aprehender el espacio urbano y el disfrute colectivo. Así mismo, los encuentros han posibilitado la reconfiguración de conceptos como cuerpo, y su relación con la ciudad, y en una órbita más personal, la autoexpresión de los medios tecnológicos en relación al espacio urbano, y la cuestión de la empatía y desarrollo social que contiene las relaciones de un vecindario o barrio concreto en la vida cotidiana.

Otra cuestión interesante, en el desarrollo de las líneas de acción, ha sido la relación con el espectador, que ha salido de su condición pasiva de contemplador a participante de las diferentes actividades que se han desarrollado. Su inclusión como agente activo da una dimensión poderosa a la noción de práctica artística inserta en el medio cotidiano de la ciudad, pues de una forma u otra, se dan las condiciones de posibilidad en las que este sujeto, más interesado, convive de forma normalizada con el hecho cultural.

También nos parece reseñable el paso de unas prácticas culturales "al uso" a unas formas de interactuación directa con la ciudadanía en su espacio más inmediato, esto da/posibilita un cambio de perspectiva que va de la subjetividad a la intersubjetividad, una dimensión más colectiva de asumir el contexto, lo que confirma la idea motor de *Gradientes artísticos y ciudad transversal*, percibir el cúmulo "ciudad" a través de la introducción de un elemento simbólico como parámetro ajeno, que genera la transformación de la variables de relación en el espacio urbano. Lo que confirma nuestra idea de que la introducción de ese elemento simbólico, la práctica artística, conduce hacia una mirada más crítica con el espacio y despierta unas dinámicas diferentes con el urbanismo circundante.

Notas

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

ii Lippolis, L. 2015.*Viaje al fin de la ciudad. La metrópolis y las artes en el otoño posmoderno* (1972/2011), Madrid, Enclave,

iii Lefebvre, Henri, 2013. *La producción del espacio,* Madrid, Capitán Swing Libros,

iv Wacquant, Loïc. 2015, Reubicar la gentrificación: clase trabajadora, ciencia y Estado en la reciente investigación urbana en El mercado contra la ciudad. Globalización, gentrificación y políticas urbanas, Madrid, Ed. *Observatorio Metropolitano de Madrid,* pág. 148.

v Lefebvre, Henri. 2013. *La producción del espacio.* Capitán Swing Libros. Madrid, Pág. 27.

vi Carlos Garaicoa: «El activismo en el arte no me convence». ABC Cultura. Entrevista concedida por Carlos Garaicoa al medio ABC. [accedido el 27 de abril de 2016] http://www.abc.es/cultura/cultural/20141124/abci-entrevista-carlos-garaicoa-201411241135.html

NARRATIVAS CURVAS Y ENTORNOS DIGITALES. APROXIMACIONES DESDE EL VIDEOARTE COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA HACIA UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO.

ALEJANDRA BUENO
Universidad Nacional de Educación - UNAE / Departamento de Educación Artísticas.
DIEGO APOLO
Universidad Politécnica de Valencia / Departamento de Escultura.
Universidad Nacional de Educación - UNAE / Departamento de Educación Básica.

Resumen

Este artículo presenta abordajes que permiten identificar la manera en cómo frente a la avalancha de imágenes comerciales, estereotipadas y cosificantes en los espacios públicos y virtuales, los entornos digitales se han reconfigurado hacia la conformación de lugares de resistencia de identidades excluidas. Los entornos digitales acogen propuestas de foros, de historias de vida y de plataformas de difusión artística donde se cuenta para ser contado, a través del arte y la experiencia, para contrarestar un sistema de comunicación monopolizado por el Estado y en diálogo hacia el nuevo paradigma comunicativo digital. En este sentido, se hace relevante brindar aproximaciones que observen al videoarte como catalizador de nuevas propuestas educativas hacia la re-significación del cuerpo femenino, así como de los conceptos sobre género y sexualidad desde la red. Frente a las narrativas tradicionales se establece una nueva forma de contar mediante las narrativas curvas, las mismas que nacen desde las prácticas culturales anormales y que experimentan en el medio, sus variables y sus funciones para dar un punto de vista diferente desde la forma y desde el contenido. Para ello, se realizó el análisis de contenido cualitativo de tres obras de videoarte seleccionadas para el Festival Internacional de videoarte feminista Fem Tour Truck, que derivan de una crítica de las imágenes comerciales, así como de la imagen dada desde los medios de masas y por ende por la sociedad. Dichas producciones audiovisuales se catalogan desde el concepto de narrativas curvas y desde la educación no formal e informal. La relevancia de esta propuesta radica en entender cómo la vinculación entre el videoarte y su aplicación desde entornos digitales se ha convertido en una estrategia efectiva para la educación y empoderamiento de las mujeres y de sus derechos.

Palabras-clave: ARTE, EDUCACIÓN, NARRATIVAS CURVAS, ENTORNOS DIGITALES

Abstract

This article presents approaches that allow to identify how despite the avalanche of commercial, stereotyped and reifying images in public and virtual spaces, digital environments have been reconfigured towards the conformation of places of resistance of excluded identities. Digital environments host proposals for forums, life stories and platforms for artistic dissemination, where narration is narrated, through art and experience, to counteract a communication system monopolized by the State and in dialogue with the new digital communicative paradigm. In this sense, it is relevant to provide approaches that provide video art as a catalyst for new educational proposals towards the re-signification of the female body, as well as concepts
about gender and sexuality from the network. In contrast to traditional narratives, a new way of telling through curved narratives is established, the same ones that arise from the abnormal cultural practices and that experiment in the medium, its variables and its functions to give a different point of view from the form and from the content. For this, the qualitative content analysis of three video art works selected for the Fem Tour Truck International Feminist Video Art Festival was carried out, which derive from a critique of the commercial images, as well as from the image given by the mass media and by ende for society. These audiovisual productions are cataloged from the concept of curved narratives and from non-formal and informal education. The relevance of this proposal is to understand how the link between video art and its application from digital environments has become an effective strategy for the education and empowerment of women and their rights.

Keywords: ART, EDUCATION, CURVE NARRATIVES, DIGITAL ENVIRONMENT

1. INTRODUCCIÓN

Tras un largo proceso de observación de las prácticas artísticas en instituciones y en la calle, se ha podido identificar que el espacio público dejó de ser público para convertirse en capital, en moneda de cambio y que las prácticas artísticas vinculadas a las instituciones tienen cargas polítizadas. Cuando se analiza el concepto de lo público según la RAE se encuentra que; público se refiere a algo perteneciente a una cosa quiere decir, accesible a todos o destinado a todos (acepción número 4 y 5); pero la realidad a la que hemos llegado y la cual debemos saber es que en este caso público quiere decir perteneciente al Estado (acepción número 3), lo cual nos vale para definir el espacio público y el arte institucional, o las prácticas artísticas y culturales enmarcadas bajo el *straight mind*. Si se pasea por las calles se puede mirar como la publicidad ha monopolizado e intervenido cada espacio, aquello que era libre, pasó a decirnos qué pensar y cómo pensar mediante el consumo.

Cuando se analiza el contexto artístico se debe atender en primer lugar, al artista, un trabajador independiente que en muchas ocasiones actúa sin ánimo de lucro, pretendiendo tan sólo comunicar un mensaje, expresándose de la mejor manera que sabe, mediante su arte. Muchos podrían decir que para eso están los museos, a lo que se podría contestar: ¿quién tiene acceso a los museos?, por otra parte, la mayoría de museos son "públicos"; es decir, del Estado o privados, por lo que no se es libre de expresarse con libertad, sino que se deben restringir los mensajes a todo aquello que no dañe la imagen institucional.

Nos enfrentamos ante instituciones politizadas y monopolizadas por unos pocos, donde no todas las personas tienen la voluntad de entrar, porque el arte se volvió elitista, cuando debería ser popular. Por ello se podría considerar el espacio de la calle como más público que los museos; así como los entornos digitales, pues siguen siendo lugares que se habitan desde diferentes perspectivas, son lugares de encuentro simbólico que en estos momentos están siendo desvirtuados del compartir. El análisis del espacio público comienza hablando de su privatización y su análisis como escenario de control, asumido consciente e inconscientemente por todos, los entornos digitales también son un espacio de control y con restricciones de expresión. En sus inicios se instauran como lugares de libre expresión, política, estética, social, económica, etc., pero la cantidad de representaciones estereotipadas marcan una brecha en su propia definición, apartando lo que antes era público-accesible en un campo de batalla por la auto representación y el adoctrinamiento, donde la figura de la mujer es un reclamo de miradas y es objeto de significantes que desfiguran su propia naturaleza, alienándola al consumo y a la subordinación. Pero en la calle y en las redes nos podemos manifestar y podemos vivir políticamente, pues el cuerpo es político y por lo tanto la vida también lo es, la vida es un proceso estético y político que tiene como objeto transmitir su propia existencia (Bueno, 2017).

El hecho simbólico de recuperar las calles en actos artístico-culturales y tomar los entornos virtuales como canales de creación, es un acto de rebeldía, que se basa en la hibridación de personas en un mismo espacio con el objetivo de visibilizar la otredad, el ser marginal hermanado y discutiéndose a sí mismo mediante metodologías que no cumplen la norma, las prácticas artísticas-culturales anormales. La producción cultural es también un hecho político y en concreto las prácticas anormales en las cuales nos enmarcamos, se resisten a seguir la norma que marca el discurso artístico hegemónico y además cuestionan la objetividad del relato histórico y rechazan las bases del desinterés estético-artístico (Lozano,2010, p. 20).

El lugar de la cultura visual independiente y anormal, aquella que sale de la institución hacia la calle o hacia las redes, se puede entender como un lugar

intermedio que escapa del control (Mirzoeff, 2002, p. 189), tanto como por su carácter disidente como su geolocalización que habita en los márgenes, lugar de concurrencia de las minorías. Estos bordes cada vez corren más el peligro de institucionalizarse ante el intento de nombrar y jerarquizar cualquier movimiento o práctica artística. El más allá es un espacio de exploración sin definición en el que todo concepto y práctica tiene cabida, y donde la política también sucede sin dejar de lado a la estética. Es por ello que no pretendemos tipificar, normativizar, legalizar o como se quiera clasificar, el actuar en la calle, porque dejaría de ser una práctica autónoma para estar sujeta de nuevo a las premisas del Estado de turno.

2.EDUCACIÓN DIGITAL NO FORMAL

En la actualidad se puede evidencia que nos encontramos bajo ante una doctrina del conocimiento impuesto, sin dejar espacios de debate, sin proponer el cuestionamiento de conceptos, sin el aprendizaje autónomo, por lo que devenimos sistemas colonizadores del pensamiento que están imponiendo teorías y proposiciones que vienen desde occidente sin mediación intercultural crítica[1], que parte del problema estructural-colonial-racial (Walsh, 2009, p.36). Se nos da una educación disciplinaria que no disciplinada, obviando que el proceso de aprendizaje sucede durante todo el día y en cualquier lugar, es por ello que entendemos la calle y los entornos digitales como un espacio de aprendizaje no formal, donde poder contar lo que no se cuenta, donde contar para ser contados, donde generar nuevas historias de vida, donde escuchar al otro, y donde podamos hacer una vida en comunidad.

Ejemplo de ello son las escuelas zapatistas de la selva Lacandona en México, que frente a la educación “oficial”[2] ofrece una educación alternativa. Arquitectos como Geddes, toman esta misma premisa de la ciudad, donde el centro argumental de su pensamiento remite a un urbanismo preocupado por el mejor conocimiento de las ciudades a través de la experiencia, construyendo una teoría desde la práctica del espacio (Rivas, 2015, p.69). Promoviendo lugares habitables y de encuentro, y no hay nada mejor que el encuentro casual, la sorpresa y lo inesperado. Es en estos espacios de encuentro con el otro mediante la experiencia y la práctica artística, es donde se genera un auto-conocimiento compartido, haciendo de los alumnos-viandantes sujetos activos de su propio proceso educativo.

Para hacerlo es indispensable la escucha hacia el otro, olvidando estereotipos, siendo un estado de democracia, de experimentación y de la “ética del encuentro”, como lo describe Loris Malaguzzi (2001). Estos encuentros de escucha suceden en lugares determinados, hay un espacio en concreto que

fue creado para ese fin y que ahora está descontextualizado, las plazas, el ágora.

En la antigua Grecia se generaba el conocimiento en las plazas, ahora las plazas son espacios donde nos dicen qué pensar, pero no nos escuchan, por ello queremos volver a ese estado de democracia en el que la transmisión crítica de conocimientos entre diferentes personas sin importar su origen deviene la formación del pensamiento crítico. Lo mismo ocurre cuando hablamos de las redes sociales o los ambientes digitales, la escucha no es unidireccional como el antiguo sistema de "*broadcasting*", sino que es multidireccional, es el muchos a muchos, proporcionando así una experiencia única de difusión y de aprendizaje, donde el *feedback* es retroalimentado por muchos. Ejemplo de ello es la difusión de un vídeo-educativo (en este concepto se engloban cortometrajes, videocreaciones, presentaciones, moocs, tutoriales, etc…), tras la publicación del documento en internet la difusión se expande creando redes de conocimiento que aportan al propio documento, es la educación expandida, o la educación transmedia.

La decolonización del espacio público y la decolonización y aprovechamiento de los entornos virtuales, está entendida desde la supresión de los paradigmas clásicos de producción cultural en museos, la desprivatización política, social y cultural de los espacios comunes y la desmitificación de la belleza como un paradigma estético desde las prácticas artísticas y desde todo tipo de imaginario visual en lo público y lo privado. El objetivo es poder crear microespacios de difusión cultural, haciendo de los espacios intervenidos, de las páginas webs, centros de creación espontáneos, temporales e innovadores, un espacio que tras haberlo experimentado y observado podemos concretar que tiene un gran potencial de creación y participación, dentro de los espacios que permitan: respetar, reconocer y valorar distintos saberes (De Sousa Santos, 2010)

Es decir, el espacio es una moneda de cambio como decía al inicio, pero corrupciones aparte, es un reflejo del cambio de paradigma, pensamos y actuamos colectivamente, somos la sociedad del Open Access, los sistemas operativos abiertos, donde tu como usuario puedes contribuir a la creación, donde te conviertes en Edu-prosumidor.

En este sentido, más allá del concepto de "obra", se puede hablar de "prácticas"[3] que investigan los nuevos formatos de diversidad en cuanto a sus canales alternativos de circulación y exhibición, con la suma y re-integración trans-disciplinar de las ciencias sociales, la performance, el audiovisual, la música y las intervenciones en espacios y tiempo real que producen performatividad [formatos plurales, híbridos, desde otra corporalidad, en publicaciones, seminarios, talleres y programas expositivos].

3. NARRATIVAS CURVAS

El concepto aquí propuesto trata de huir de la mirada o el "pensamiento recto-heterosexual" que analiza y critica Witting (2006), olvidando aquel concepto de pureza propio de la cultura clásica, no sólo en cuanto a representación se refiere sino también en lo que, a creación y producción, olvidando las normas. En esta crítica de la estética normal o la idea del "*straight mind*" se propone la estética curva, una estética que, sí admite variaciones e hibridaciones y que propone el encuentro de lo imposible en lugares imposibles, no normaliza los juicios, ni el gusto, porque de querer institucionalizarlo dejaría de serlo. Esta estética propone la disolución de la norma y admite a las personas curvas. Para aquellos que necesiten de lo político, propone una postura más anarcofeminista que marxista.

El Festival Internacional de Videoarte Feminista, Fem Tour Truck, de dónde salen los vídeos de análisis de este artículo, no trata de rescatar los trabajos de mujeres artistas como se ha venido haciendo, sino que rescata la mirada trasversal en un intento de normalizarla desde el espacio simbólico de la calle y de las redes sociales, donde el control ejercido desde lo visual dialoga con este nuevo discurso. Los problemas que derivan de esta mirada trasversal, no se relacionan con la idea de feminidad sino con la falsa interpretación que se da del arte y de la estética, que se entienden desde el paradigma clásico y obsoleto de belleza. Esta alteración de la mirada trasversal "no supone un trabajo de destrucción de viejos paradigmas (…), deberá activar una dimensión propositiva" (Lozano, 2010, p. 42). Esto quiere decir, una propuesta crítica y creativa capaz de generar alternativas al conocimiento autorizado. En este trabajo de prácticas anormales se trabaja desde la puesta en común de las diferencias y de los fragmentos, a modo de diálogo intercultural.

El artificio de lo estético está siempre adscrito a formas ideológicas dominantes de la sociedad de clases moderna, así como en realidad, de toda una nueva forma de subjetividad humana apropiada a ese orden social. Es importante revisar el concepto de humano desde las teorías feministas ya que se basa en el origen cristiano de hombre y mujer, que se perpetúa hasta nuestros días. Dentro del festival el análisis socio-cultural que se genera va desde lo general a lo particular, desde lo humano, lo estético, la belleza, la historia, el conocimiento, la representación visual y el cuerpo. Judith Butler (2006) en un ejercicio de repensar la vida e instaurar nuevos modos de ver y sentir propone "rehacer lo humano", desde el plano académico y activista, pero olvida el valor del papel del arte en la formalización de los horizontes compartidos. Es decir, el artista, en su papel crítico y autocrítico tiene el deber de repensar y ahondar en lo ya sabido e institucio-

nalizado para generar un nuevo pensamiento abierto.

Para volver atrás y mirar la historia desde arriba también hay que performarla, vivirla, y la revolución feminista está construyendo su historia a través de la lucha, así es como se han creado todas las historias, disolviendo la jerarquía del género que hoy en día es un concepto caduco. El arte en su papel de mediador, de medio y de agente es el que va a visibilizar esta nueva cultura visual y va a propiciar el cambio desde sus prácticas anormales. En palabras de Lozano (2010), “encontramos la posibilidad de trazar un camino que parte de la norma del gusto relacionada con las prácticas institucionales y disciplinadas, rumbo a un gusto por lo anormal, conectado al contrario con demandas políticas no estandarizables” (p.61).

4. ANÁLISIS DE VIDEOCREACIONES COMO HERRAMIENTAS EDUCATIVAS

En este último punto vamos a hablar de tres prácticas artísticas en formato de vídeocreación, presentadas en el Festival Internacional de Videoarte Feminista, Fem Tour Truck 2016 y que representan una herramienta digital educativa, creada por usuarios de las redes y del arte. Constituyen una práctica artística anormal que responde a los lineamientos de las narrativas curvas, objetos estéticos de belleza clásica cuestionable, que responden a las relaciones que se crean entre el “Yo con las cosas y las cosas entre sí” (Vecchi, 2010, p. 58), entendiendo a las personas como parte de las cosas.

Fig. 1. *Macho sobre todas las cosas,* Nadia Goméz Kiener, 2016.

La primera de estas obras que realizan su crítica hacia el patriarcado es la de la artista Nadia Gómez Kienier y su obra Macho sobre todas las cosas (2015, Argentina). Esta pieza, es un juego audiovisual entre la realidad mediática y la vida misma. Kiener divide su pieza en cuatro tomos, que hacen referencia a cuatro anuncios destinados a mujeres, donde entra en juego el ready image y el apropiacionismo al tomar prestados los anuncios y modificar su contenido. De ellos permanece el audio y se modifica la imagen, siendo recreada por diferentes hombres. “Macho sobre todas las cosas” hace una crítica a esa imagen que se espera de las mujeres y muestra la

desigualdad en el orden de exigencias de sexos, evidenciando lo ridículo que parece que un hombre haga ese tipo de anuncios, dando a entender que al hombre no se le exige ese tipo de condiciones.

En esta obra entramos en el espacio del hogar y en otra serie de tópicos vinculados con la mujer y su aspecto, como en el último tomo en el que se apropia de un anuncio de alimentos dietéticos. Este es un claro ejercicio contra-publicitario que trata de subvertir los conceptos patriarcales propuestos por los medios audiovisuales, rompe la agenda setting del sistema patriarcal, mediante la ruptura entre la imagen y el audio, desvinculando y descontextualizando la situación para lograr de nuevo una crítica que se vuelve a situar entre el drama y el humor. Pero este humor nos muestra el drama de la relación sujeto-objeto de consumo, cómo no es el producto lo que nos venden sino el objeto de deseo, la falta, un cuerpo bello de mujer que, si lo cambiamos por el de un hombre, el anuncio carece de todo significado.

Dentro de la línea de videos educativos que atienden a esta cuestión nos hacemos eco de “Consume hasta morir”, de Ecologistas en acción (2005), un documental que fue creado para destapar lo que hay detrás de las multinacionales y que acaba mostrando cuáles son las estrategias que emplea la publicidad para atraer e identificar a las masas.

Fig. 2. *Empoderadxs*, Producciones Lesbofeministas, 2016.

Esta obra, difundida en redes y en festivales se establece como un material educativo que instruye sobre la realidad de la mujer en los medios de comunicación, evidencia a la mujer-objeto y la resignifica desde situaciones hipotéticas donde se invierten los roles.

La segunda de las obras es la realizada por el colectivo argentino Producciones Lesbofeministas, Empoderadxs, una obra que a su vez también se divide en diferentes tomos a modo de capítulos dispuestos en YouTube. El objetivo de este compilado de cortometrajes, recorren la cotidianeidad de

nuestros territorios como mujeres, y generan un manual de buenas prácticas feministas de guerrilla para la autodefensa y el conocimiento personal. En ellos muestra situaciones comunes de acoso, y exponen que se debería hacer para defenderse a modo de parodia exagerada, como por ejemplo ante el comentario “feminazi”.

Fig. 3. *Te pito por macho,* Alejandra Bueno, 2016.

Este intento de mostrar la realidad violenta mediante el humor y ofrecer herramientas para apaliar estos hechos, refleja un claro ejemplo de videocreación educativa. Un trabajo reivindicativo y colaborativo nacido del acoso, un material divulgativo para redes sociales que instruye buenas prácticas y empodera a mujeres a no permanecer pasivas ante el acoso.

Por último, tenemos la obra de una de las autoras de este artículo, Alejandra Bueno, quien realiza una videoacción en Portoviejo a principios del 2016, es la segunda parte de la obra Pita si eres machista, donde ya entra en juego el humor. La obra sucede transitando las calles más céntricas de la ciudad, el mercado y las calles centrales. Dos mujeres, una cámara y un mensaje. La cuestión es una venganza simbólica y desde el humor. Una de las dos chicas va delante y guardando unos cinco metros de distancia se sitúa la otra chica. La segunda lleva una corneta o claxon de mano. A cada hombre que se volteaba para mirar el culo de la otra o a cualquiera que le dijera un improperio la segunda chica le “atacaba” con un bocinado en el oído. El mensaje es el siguiente: tus improperios también son un ruido molesto.

Este video hace arte y crítica social al igual que el resto de vídeos, pero este visibiliza una situación real, sin representaciones, una cámara escondida graba la realidad, aunque posteriormente esté sujeta a múltiples interpretaciones, todas válidas y cuestionables a la vez.

En cada socialización que se ha hecho de esta obra, provoca reacciones de asombro, impacto y agrado, evidencia el micro-machismo perpetuo en las calles mediante la cosificación de la mujer y la sexualización, y por otra parte muestra que hay maneras de quejarse y que es necesario llamar la atención de estas situaciones porque no son agradables. En la ciudad de Portoviejo, es raro ver mujeres andando solas por las calles, son varios los factores que pueden afectar a esta situación, el extremo calor, el mal estado de las

aceras, el *autocentrismo*, la delincuencia y por supuesto el micro-machismo.

Cuando se mostró esta pieza en Portoviejo a un grupo de mujeres con las que se realizó un taller de empoderamiento junto al municipio de Portoviejo, todas admitieron haber sufrido esta situación y a todas les encantó la idea de replicar la pieza. Es una cuestión de denuncia social ya que institucionalmente están totalmente desprotegidas, en las aulas hemos vivido situaciones de acoso y chantaje por parte de profesores, y ellas no sé ven con fuerza ni con apoyo para denunciarlo. Hemos hablado de la Constitución y de las oficinas de defensa de la mujer, pero son muchos los factores que les hacer callar, como los sociales, familiares y personales. Pero cuando la comisión de Condición jurídica y social de Ecuador, no cumple sus funciones sancionando a los que debe sancionar, la mujer vuelve a ser vulnerada, convirtiéndose en una costumbre, en una condición. Por ello hay que predicar con el ejemplo y no con la opinión, para que con propuestas como estas las mujeres comiencen a salir de dicha condición y denuncien, públicamente, socialmente y políticamente.

5. CONCLUSIONES

La era contemplativa del arte pasó a la historia y nos encontramos ante un campo de trabajo rebelde, crítico, digital y que sirve para mostrar las realidades no comerciales tiene permiso para entrar en la institución. Uno de los ejemplos más polémicos de los últimos años fue el ocurrido en Barcelona en el MACBA. Se trata de la obra Haute Couture 04 Transport, “en ella, un perro pastor alemán penetra a la líder laborista boliviana Domitila Barrios de Chúngara, que a su vez penetra a una figura que representa al rey Juan Carlos mientras vomita sobre una cama de cascos de oficiales de las SS” (MACBA, 2013), la obra juega a subvertir las relaciones de poder y representa todas las formas de explotación. La exposición fue clausurada por unos días tras el revuelo que se organizó, pero reabrió con la obra en su lugar. Este hecho se hizo viral en las redes provocando numerosas actitudes. Son pocos los museos que, aun perteneciendo al Estado, mantienen una postura firme ante la defensa de la libre expresión de los artistas, y este es un paso en el que generamos un nuevo paradigma de la institución como espacio de lucha desde el arte. Si bien ha habido una diferenciación entre los distintos lenguajes artísticos sobre su legitimación[4], disponer una obra de arte en un museo ya supone la acción de legitimar dicha obra dentro de la discusión en el campo intelectual. Las instituciones artísticas con su poder de legitimación también pueden originar contradicciones entre las mismas instituciones, James Clifford en su obra “Dilemas de la cultura” habla acerca de un restrictivo sistema de arte y cultura donde la cultura aparece no como una tradición que debe resguardarse, sino como códigos y artefactos reunidos,

siempre susceptibles de recombinación crítica y creativa (Clifford, 1995), es decir en este caso el poder de legitimación no sólo lo ejerce la institución sino el propio curador o director del museo. Por lo que el sistema del arte es un campo de lucha en sí mismo, en el que intervienen los autores, los curadores, los directores y las instituciones en un proceso para el meta-arte y la metahistoria en disputa.

Antiguamente toda institución artística estaba en manos del gobierno y no podía hacer alusiones negativas a este, la diferencia está cuando dejan dirigir a un artista un museo y cuando lo dejan en manos de políticos del área de cultura que no son artistas. En el caso anterior del Contemporany art museum de Chicago, el director permitió que la obra de Cristo se realizase aun sabiendas que era una acción política que atacaba al gobierno, un gestor cultural que hizo política con sus actos y finalmente dimitió por la incompatibilidad de intenciones/pensamientos con dicha institución.

Theodor Adorno nos propone un análisis del ensayo como un elemento de resistencia, como narrativa curva y como "método subversivo del pensamiento (…). Para él significa una reorganización de los campos de lo estético y de lo epistemológico que socava la división del trabajo dominante" (Steyerl, 2010). "Desde la literatura, desde el arte y desde el cine sin hablar de política y haciendo la revolución". Este puede ser el lema del S. XX que continúa en la actualidad, donde una gran parte de la población, tras el desencanto de hacer política, ha visto en las prácticas alternativas de expresión una vía de escape amparada por la estética, mientras que esta se está convirtiendo en un paraguas protector de las ideologías subversivas.

En el manifiesto de Fernando Solanos y Octavio Getino, *Hacia un tercer cine,* en 1968 y en un momento de conflicto dentro de la dictadura militar de Argentina, inician con el siguiente lema tomado de Frantz Fanon en el libro Dependencia y liberación en la cultura latinoamericana en 1974: "debemos descubrir, debemos inventar" (Solanas y Getino, 1982). La metodología actual de enseñanza comienza a encaminarse en esta dirección, siendo pocas las universidades que emplean dinámicas para el pensamiento y la acción. Estas son las que van a generar el cambio. En Ecuador contamos con la Universidad Nacional de Educación, UNAE, en Azogues, una universidad que apuesta por *aprender haciendo,* donde trabajan el currículo a través del análisis de casos y en proyectos de la vida real, donde integran la tecnología con los saberes tradicionales para dejar paso a la discusión y la crítica y donde se fomenta la metacognicia, conocerse primero como personas. Debemos de aprender a no frenarnos ante el cambio y ser como decía Bauman "sociedades líquidas" que se adaptan a la posmodernidad fluctuante mediante la acción, la protesta, la libre expresión y la creación de estrategias de

desobediencia epistémica, como los proyectos de investigación artística que se enfocan desde la singularidad generando contextos únicos para la lógica definiendo así su autonomía que se alza como una estrategia de resistencia hacia las corrientes dominantes de producción de conocimiento.

Referencias

Bueno, Alejandra. (2017). “Estéticas curvas para una revolución artísico-feminista” en *Ausart: Interrogantes feministas en la producción artística*. Vol, 5, N.º 1

Butler, Judith. 2006. *Deshacer el género*. Barcelona: Paidos.

Clifford, James. 1995. *Dilemas de la cultura. Antropología, literatura y arte en la perspectiva posmoderna.* Barcelona: Gedisa, S.A.

De Sousa Santos, Boaventura. 2010. *Descolonizar el saber, reinventar el poder*. Montevideo: Ediciones Trilce.

Lozano, Rian. 2010. *Prácticas culturales anormales.* México: Universidad Nacional Autónoma de Mexico.

Malaguzzi, Loris. 2001. *La educación infantil en Reggio Emilia*. Barcelona. Rosa Sensat- Octaedro.

Mirzoeff, Nicholas. 2002. “The subjet of visual culture”, en: Nicholas Mirzoeff (ed.), *The visual Culture Reader*. Londres: Routledge.

Rivas, Jose Luis. 2015. “Un urbanismo de la observación. Metodologías prospectivas en torno a la idea de calle ciudad en tres capitales andaluzas (Córdoba, Málaga y Granada)” en *Eure* Vol 41, Nº 123.

Solanas, Fernando y Getino, Octavio. 1982. *A diez años de “Hacia un tercer cine*”. México: Filmoteca de la UNAM.

Steyerl, H. (2010): “¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflicto. Instituto europeo para políticas progresivas culturales.” [accedido: 17, 05, 2017]. Dirección web: http://eipcp.net/transversal/0311/steyerl/es

Vecchi, Vea. 2010. Arte y creatividad en *Reggio Emilia: el papel de los talleres y sus posibilidades en la educación infantil*. Madrid: Morata.
Walsh, Catherine. 2009. *Hacia una comprensión de la interculturalidad*. Quito: Tukari.

Witting, Monique. 2006. *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Barcelona: Egales S.L.

Notas

1 Catherine Walsh es profesora y directora del doctorado en Estudios Culturales Latinoamericanos de la Universidad Andina Simón Bolívar, en Ecuador, donde estudia y trabaja la interculturalidad distinguiendo tres formas, relacional, funcional y crítica.

2 El lenguaje y sus dicotomías genera exclusiones como educación "oficial", estudios "superiores", que condicionan el pensamiento y generan falsos paradigmas.

3 Nueva praxis, más allá de los conductos ontológicos de la no-filosofía, la nueva investigación artística planteada por la comisaria Chus Martínez en la reciente Documenta 12.

4 Se pasa, pues, paulatinamente, de las artes plenamente consagradas, como el teatro, la pintura, la escultura, la literatura o la musica clasica (entre las cuales tambien se establecen jerarquias que pueden variar en el curso del tiempo), a sistemas de significaciones abandonados (al menos a primera vista) a lo arbitrario individual, ya se trate de la decoracion, los cosmeticos o la cocina (Bourdieu, 1966).

LA SOMBRA DEL GIGANTE. BARRIO VS GENTRIFICACIÓN EN MÁLAGA

MAR CABEZAS JIMÉNEZ
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga
CARLA BUFÍ POZO
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona

Resumen

La comunicación presentada al 3º Congreso Internacional ACC: arte, ciencia y ciudad, dentro de la línea temática ciudades: el arte y la cultura como generadora de modelos de ciudad, constituye un estudio aproximativo a la realidad de dos céntricos barrios de la capital malagueña sometidos al proceso de gentrificación. La complejidad de la realidad de ambas localizaciones, barrio de Lagunillas y barrio de San Felipe Neri /Fonatalla, es observada mediante el formato de entrevista al colectivo ciudadano usuario de estos espacios y a través de la documentación videográfica de las iniciativas y actuaciones llevadas a cabo en estas dos barriadas de la ciudad de Málaga.

El estudio planteado en la comunicación considera los siguientes objetivos:

-Narrar el desarrollo histórico de las localizaciones indicadas y observar de forma directa y documentada la situación actual.
- Realizar un estudio comparativo social de quienes se han agrupado en estos núcleos urbanos en los últimos años.
- Observar los cambios acontecidos en la fisionomía de estos lugares y los posibles agentes causantes.
- Registrar y valorar las iniciativas y acciones culturales y artísticas llevadas a cabo, con la intención de reclamar la atención de las distintas administraciones sobre estos barrios marginales inscritos en el centro de la ciudad y dinamizar la vida comunitaria.

La metodología descrita, basada fundamentalmente en el trabajo de campo, será aplicada para alcanzar los objetivos planteados anteriormente. Fruto de esta investigación se podrán mostrar unas conclusiones ajustadas al objeto de estudio que esperamos constituyan una contribución valiosa en este foro especializado.

Palabras-clave: GENTRIFICACIÓN, TURISTIFICACIÓN, ESTARTEGIA, ARTE

Abstract

The communication presented to the 3rd International Congress ACC: art, science and city, within the thematic line cities: art and culture as generator of city models, is an approximate study of the reality of two central neighborhoods of the capital of Mála-

ga submitted to the process of gentrification. The complexity of the reality of both locations, neighborhood of Lagunillas and neighborhood of San Felipe Neri / Fonatalla, is observed through the format of interview to the citizen collective user of these spaces and through videographic documentation of the initiatives and actions carried out in these two neighborhoods of the city of Malaga.

The study presented in the communication considers the following objectives:

-Note the historical development of the indicated locations and observe in a direct and documented way the current situation.
-Carry out a social comparative study of those who have grouped together in these urban centers in recent years.
- Observe the changes made in the physiognomy of these places and the possible causative agents.
-To register and evaluate the initiatives and cultural and artistic actions carried out, with the intention of claiming the attention of the different administrations on these slums inscribed in the center of the city and to energize the community life.

The described methodology, based fundamentally on the field work, will be applied to reach the objectives set forth above. As a result of this research, it will be possible to show some conclusions adjusted to the object of study that we hope will constitute a valuable contribution in this specialized forum.

Keywords: GENTRIFICATION, TOURISTIFICATION, ESTARTEGIA, ART

1. INTRODUCCIÓN

La sustitución de la población con bajos recursos humanos por una población con más recursos económicos es la definición básica de gentrificación. Esta gentrificación, hasta hace algunos años, venía dada por la población local con mayor poder adquisitivo que ocupaba barrios previamente reformados por las administraciones públicas. Estos barrios que habían sido abandonados a su suerte por las instituciones se situaban en los centros históricos en muchos casos. En la actualidad, esta gentrificación va mezclándose con la turistificación de la ciudad. Incluso aparece el término “maletero” que denomina a aquel turista que recorre con su equipaje de mano las calles a la búsqueda de su alojamiento low cost. La coincidencia de ambos fenómenos han sugerido el título de esta ponencia “la sombra del gigante” que, sin duda, como la del ciprés, es alargada.

Efectivamente, no es ya que esa población original de los barrios sea sustituida por otra con mayores ingresos, sino por flujos turísticos también. A consecuencia de este hecho cambian los servicios y actividades productivas del lugar hasta hacerse inhabitable para los vecinos y usuarios habituales. La frontera entre gentrificación y turistificación se confunde en contextos urbanos localizados, como los recogidos en esta comunicación, y provocan el cambio del carácter económico, social y cultural de nuestros barrios.

Esta turistificación, sumada al proceso de gentrificación, ha contribuido al encarecimiento de la vivienda debido a la compra especulativa en estos núcleos urbanos para su uso como alquiler turístico. La filosofía de economía colaborativa abanderada por plataformas como Airbnb ha resultado ser falsa, en un principio se trataba de acoger al visitante en la propia vivienda estableciéndose un contacto directo con el vecino del barrio, hoy en día somos victimas de mobbing inmobiliario e incluso falsas declaraciones de ruina inminente para instarnos a abandonar nuestras viviendas que posteriormente, en muchos casos, son compradas por grupos inmobiliarios que las ofrecen como alquileres turísticos a través de estas páginas.

Ante esta situación se ha desencadenado un movimiento denominado contra-gentrificación que tiene como fin facilitar el derecho de los vecinos a continuar viviendo en subarrio en unas condiciones dignas y asequibles.

2. BARRIO DEL DISTRITO CENTRO DE MÁLAGA: LAGUNILLAS

En este contexto de movimiento contra-gentrificación actúan los artistas junto a los vecinos de los barrios, antiguos habitantes y aquellos que prestan servicios en el lugar, para recobrar, en muchos casos, la identidad cultural del barrio. Desde la recuperación de la memoria residual como fragmentos de una construcción actual vecinal a través del relato, esta cita con la memoria no es nostálgica, por el contrario guarda la intención de ser operativamente idealista. Estos relatos no son solo la manifestación arqueológica del pasado, son las arquitecturas de la memoria para recomponer una idea de lo nuevo. Los fragmentos de la memoria se muestran desarqueologizados, poetizados, ya no existe ni un solo elemento original, es una apropiación crítica del pasado a través de la práctica artística para llegar a la reflexión colectiva, así sucede en los murales creados en el barrio de Lagunillas de la ciudad de Málaga por artistas como Ventura, BorgArt, Rok, Wassabi; Luque, Dadi Dreucol o Doger, entre otros (fig. 1).

“Un barrio de creadores no se puede diseñar desde arriba, como ocurrió con el Ensanche (El Soho): es algo que surge espontáneamente, y eso

Fig. 1. Barrio malagueño de Lagunillas e intervenciones artísticas llevadas a cabo por distintos artistas, 2015.

Fig. 2. Miguel Chamorro delante de la sede de la Asociación Fantasía en Lagunillas situada en la calle Altozano.

es lo que ha ocurrido en Lagunillas. En realidad tenemos muchas bazas para convertir el barrio en un lugar donde puedan trabajar personas artistas y artesanas, pero lo ideal sería que no tengamos ninguna etiqueta o marca, que no tengamos logotipo, que podamos de alguna manera autogestionarnos las personas creativas, junto la vecindad, que creemos un barrio vivo y dinámico, creativo y artístico, pero fuera de lo que se entiende como «barrio de las artes»".

(Fragmento extraído de la entrevista realizada a Raúl García Puente presidente de la asociación vecinal Lagunillas Por Venir. Gente Corriente -Actualidad crítica sobre Málaga-, 2017).

Estos grafittis rescatan para la memoria vecinal a algunos personajes relevantes del barrio como Pepito Vargas, destacado bailaor, el cantante conocido como "el Chamorra" quien todavía interpreta en las calles su eterna versión del *Cantinero de Cuba,* "La Cañeta" otra cantaora del lugar, y otras personalidades como Carmen, una orgullosa y longeva mujer por todos conocida que recorre las calles en su particular estado de conciencia. Ante estos homenajes en forma de imágenes murales, se suceden las actividades socioculturales en las distintas asociaciones que han abierto sus puertas como "Fantasía en Lagunillas", "El futuro está muy Grease" y "La caverna de Amores".

En el año 2000 se instala en el barrio el pintor madrileño Miguel Chamorro y pone en marcha el sueño de la Asociación "Fantasía en Lagunillas", este querido vecino falleció el pasado mes de octubre y ahora las calles se despiden de él con una sonrisa (fig. 2). Trabajar con los vecinos desde edad temprana para fomentar en ellos el espíritu emprendedor revirtiendo en la sociedad de algún modo es el principal objetivo de la asociación que, entre otras actividades, realiza talleres creativos de arte, música y teatro, así como sesiones de apoyo escolar. Parte de las actividades realizadas por "Fantasía en Lagunillas" se llevan a cabo en Plaza de la Esperanza, espacio abandonado y cedido temporalmente a los vecinos. En la actualidad esta plaza, que se ha convertido en un lugar de referencia en el barrio, es reclamado por los vecinos y se ha

solicitado la dotación de infraestructuras y equipamientos para el disfrute de los más pequeños.
El acceso a la Plaza de la Esperanza fue intervenido mediante lágrimas de colores en una acción poética que llenó de ilusión y confianza a todos los participantes (fig 3).

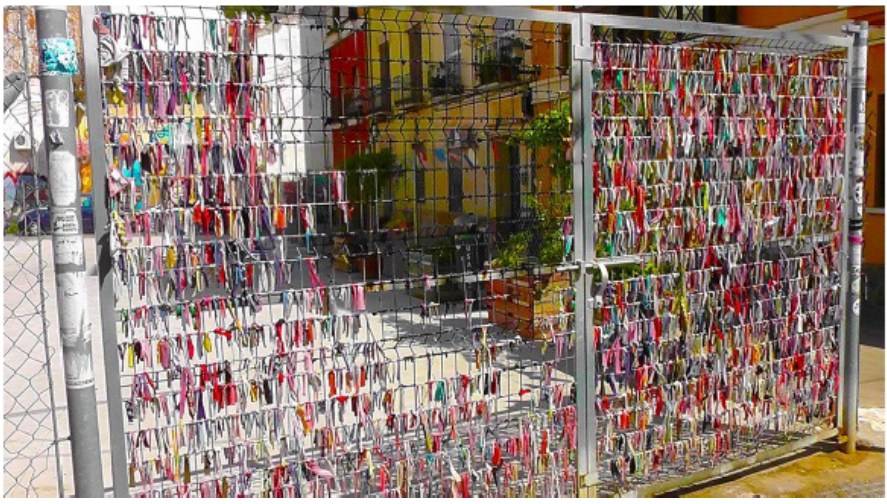


Fig. 3. *Lágrimas de colores* en la Plaza de la Esperanza.

Otra historia peculiar que dió origen a la Asociación “El futuro está muy Grease” se forjó en una pizarra de la Calle Vital Aza, allí Concha Rodríguez cada día escribía sus mensajes acercando la vida de las calles más a los colores del musical “el arte no quiere más espectadores, el arte quiere testigos cómplices”. Dita Segura, quien repara en esta acción poética diaria, comienza a responder a la llamada de Concha y, junto a otros voluntarios, impulsan un nuevo espacio para el encuentro y el intercambio de ideas, proyectos y de conocimientos bajo la mirada de la musa Lagunilla von Bismark (fig.4).

Fig. 4. Concha Rodríguez y Lagunilla von Bismark en la Asociación “El Futuro está muy Grease”.

Coincidiendo con el año de apertura de la Asociación “Fantasía en Lagunillas”, abre sus puertas la Asociación “La caverna de Amores”, un espacio de creación, aprendizaje y exhibición centrado en la actividad escénica y musical en el que se alojan distintos colectivos con carácter de residencia artística (fig.5). Este proyecto de iniciativa ciudadana, llevado a cabo por SindromeDario, Malaka-Light, Oigovisiones y Tantatrampa, ha tenido un gran calado en el circuito especializado y ofrece, además, un interesante programa formativo con cursos que van desde arduino e interconectividad MIDI a talleres de danza y movimiento.

Fig. 5. La Caverna, pequeña sala de teatro situado en la calle Amores

Anteriormente mencionábamos la reconversión de uno de los solares abandonados del barrio, la actual la Plaza de la Esperanza que tantos conciertos ha presenciaciado ya para los vecinos y los ciudadanos de Málaga, ahora describimos el proceso que ha dado lugar a la Plaza Victoria de Quién (fig. 6). El solar,

Fig. 6. Ciclo de cine “Lagunillas se defiende” en la Plaza Victoria de Quién.

entre la calle Vital Aza y Lagunillas, toma su nombre para recordar la figura de Victoria de Kent, nacida en este barrio en el año 1891 (abogada y política repubicana fue la primer mujer en ingresar en el Colegio de Abogados de Madrid en 1925 bajo la dictadura de Primo de Ribera). El espacio ha sido acondicionado por los vecinos con plantas crasas y asientos hechos con palets que nos acogen en noches dedicadas al cine y a ciclos de conferencias.

3. BARRIO DEL DISTRITO CENTRO DE MÁLAGA: SAN FELIPE NERI Y FONTANALLA

Las siguientes palabras han sido extraídas de la carta de presentación de la Asociación Vecinal Arrabal de Fontanalla: “[*...]Pertenecemos a un barrio con identidad alfarera y carácter artesano-industrial […] Hemos reunido los motivos suficientes para unirnos y crear esta asociación para defender acciones que nacen de la evidencia, la lógica y la razón y que serían muy difíciles de promover desde la individualidad*”.

Fig. 7. Exposición de los proyectos final de carrera de la Escuela de Arquitectura de Málaga centrados en el barrio de Fontanalla.

Esta asociación reune a los vecinos del barrio de San Felipe Neri y Fonatalla, otro de los núcleos del centro histórico de la ciudad de Málaga afectados por el gigante devastador originado por la unión de los fenómenos de gentrificación y turistificación (fig.7).

La riqueza social, histórica y arquitectónica de los barrios de San Felipe Neri y Fontanalla han captado la atención de los futuros urbanistas y arquitectos quienes centran sus últimos proyectos en restituir la memoria de estos lugares. El Museo Jorge Rando también se une a la iniciativa vecinal incluyendo entre

sus actividades el cineforum dedicado a los residentes. De nuevo hacen aparición aquellos artistas que, a través de sus trabajos murales, reavivan el interés por las calles abandonadas a la oscuridad y rescatan la mirada atenta del transeúnte a quien cuestionan mediante las imágenes abriendo paso

a la reflexión en torno al espacio habitado. El artista Dadi Dreucol nos habla sobre su última creación (fig. 8) en este barrio de
Málaga *Apología a la bata* : "*Una de las características más habituales de los barrios propios de Málaga es la naturalidad con la que, concretamente las mujeres, salen a la calle ataviadas con pijamas y batas, normalmente de estampados muy llamativos. Tras varias semanas hablando con la vecina que me cedió el muro, fue este mensaje el que me aportó la idea final. Además durante la ejecución de la pintura la propia vecina me informó de que uno de los lemas anti-gentrificación había sido "más batas y menos corbatas*". ¡Todo cuadraba!".

Fig. 8. *Apología a la bata*, Dadi Dreucol. 2017

Acciones afines al movimiento urban knitting también van encontrado su lugar en las calles de esta zona histórica tratando de humanizarla y vestirla.Esta fórmula se manifiesta como la nueva expresión de una tradición que incorpora a las nuevas generaciones y, cómo no, también a los hombres. Así trabajaron las vecinas Esther y Amalia hasta que se les acabó la lana. Ellas nos han cedido la siguiente imagen (Fig. 9).

3. CONCLUSIONES

Son muchos los artistas y creadores que mantienen su preocupación por el entorno en el que habitan intentando recuperar la historia común a pesar de luchar contra el fantasma. A veces, las cosas comienzan a cambiar cuando se empiezan a contar, es por eso que los esfuerzos se centran en revelar lo oculto, en poner el foco de atención en los vecinos de estos barrios para que no sean borrados por los intereses de unos pocos. Porque no es una utopía un modelo de barrio decidido entre todos, la denuncia debe estar ahí facilitada por la acción vecinal.

Fig. 9. Actuación vecinal de urban knitting en mobiliario público.

Referencias

Asociación Lagunillas por venir. "Facebook Lagunillas por Venir". [accedido 15, octubre, 2017]. https://www.facebook.com/270520043111026/photos/gm.1467817503264762/826626867500338/?type=3&theater

Asociación Arrabal Fontanalla. "Asociación Arrabal Fontanalla". [accedido 20, octubre, 2017]. http://arrabalfontanalla.com/

Dadi Dreucol. “Facebook Dadi Dreucol”. [Accedido 20, octubre, 2017]. https://www.facebook.com/DadiDreucol/photo /a.1734953289854414.1073741849.200251756657916/1705046432 845100/?type=3&theater

Delgado, Manuel. 2009. “Las ciudades postizadas” en *Revista de Gestión y Cultura g+c*, p.18-21

Canal Sur. “CanalSur Noticias”. [accedido 18, octubre, 2017]. http://www.canalsur.es/los-grafiteros-cambian-laslagunillas/1138515.html

La casa encendida. “Atlas de turistificación”. [accedido 10, octubre, 2017]. http://turistificacion.300000kms.net/

La Opinión de Málaga. “La Opinión de Málaga”. [accedido 22, octubre, 2017]. http://www.laopiniondemalaga.es/malaga/2015/03/07/lagunillas-quiere-plaza-esperanza/748992.html

Smith, Neil. 2005. *La nueva frontera urbana. Ciudad revanchista y gentrificación*. Madrid: Traficantes de sueños.

VV.AA. 2001. *Poéticas del lugar. Arte público en España.* Lanzarote: Fundación César Manrique

VISUAL NARRATIVES AND METAPHORICAL ENVIRONMENTS

DELIA CAPILLA BOYANO LÓPEZ DE VILLALTA
University of the Arts of London

Resumen

La propuesta que presento en la ponencia parte de la narración fabulada para desarrollar un lenguaje audiovisual propio, que combina imagen, texto y escultura. Analizaré dos casos prácticos recientes, los proyectos La Corona de la reina. Fábula primera, y The Cucumber Sandwich Club. Fábula segunda. En ellos el tiempo lineal desaparece para dar paso a una temporalidad barroca que, como Mieke Bal plantea en su libro, Tiempos trastornados: análisis, historias y políticas de la mirada, supone una relación entre pasado y presente, y establece un nuevo modo de temporalidad que rompe con la cronología.

Esta heterocronía se genera en un entorno interdisciplinar que transita entre vídeo, escultura, voz y espacio. Vaivén del espectador por un environment metafórico en el que el tiempo ha sido suspendido como consecuencia del fujo entre distancia y cercanía, entre el mundo de los objetos y el de las imágenes, entre lo terrenal y lo divino. Pues en las representaciones el alimento, el adorno, lo simbólico y lo mítico se revisten de santidad y misticismo. Los elementos propios de una sociedad acaudalada y pedante así como sus aspiraciones banales, se ven criticados a través de ese “disfraz” simbólico. Ambas instalaciones habla de identidad y esencias; navegan en un cosmos de personajes y acontecimientos fantasiosos que, aunque no son biográficos, sí aparecen cargados de autorrepresentación. Los protagonistas de mis vídeos no son otros que mis padres, mis amigos, mi gato o yo misma. Mi propia casa suele ser el escenario de este mundo alegórico que nos muestra bajo un velo traslúcido que lo personal y público, dentro y fuera, son en realidad conceptos que fluyen y desaparecen para convertirse en lo mismo. En este sentido, los objetos e imágenes creados dan en realidad forma a los deseos colectivos, obsesiones y vulnerabilidades que persiguen el subconsciente de la cultura popular.

Palabras-clave: NARRATIVA VERTICAL, AUTORREFERENCIALIDAD, ENVIRONMENT, METÁFORA

Abstract

The proposal that I am presenting in the lecture draw from the fabled narration to develop a personal audiovisual language which combines image, text and sculpture. I analyze two recent practical

examples, the projects La Corona de la reina. Fábula primera ("The crown of the queen. First fable") and The Cucumber Sandwich Club. Fábula segunda ("The Cucumber Sandwich Club. Second fable"). In these projects the linear time disappear to give space to a baroque temporality which, as the theorist Mieke Bal suggests, involves a relationship between past and present and establishes a new way of temporality which breaks with chronology.
This heterochronie is built in an interdisciplinary environment which transits among video, sculpture, voice and space. Swinging of the spectator in a metaphoric environment in which time has been suspended as a consequence of the flow between distance and closeness, between the world of the images and the objects, between earthly and divine. In this representations food, ornament, the symbolic and the mythical are coated by sanctity and mysticism. The characteristic elements of a wealthy and pedantic society together with its banal ambitions are criticized through this symbolic "costume".

Both installations talk about identity and essence; they navigate in a cosmos filled with characters and fantastic episodes which, although are not biographical, they appeared indeed covered with elements of self-presentation (Interdependent relationship between herself and the context she is living in). The protagonists of her videos are her parents, friends, cat or herself. Her own house is usually the stage for this allegoric universe, revealing under its translucent veil that private and public, outside and inside, self and other are fluid concepts, with the potential of becoming one and the same. Her objects give form to the collective desires, neuroses and vulnerabilities that haunt the subconscious of popular culture. Interconnect in a web of phantasmagoric images, ideas and associations.

Keywords: VERTICAL NARRATIVES, SELF-PRESENTATION, ENVIRONMENTS, METAPHOR

1. NARRATIVES

In the essay *The storyteller: Reflections on the works of Nikolai Lestov* Walter Benjamin introduces his ideas about storytellingi (Benjamin, 1999), being considered this text as a reference for any consideration of the narrative field within XXth century´s context. His central point is that the art of storytelling is at risk due to specific historical developments: the crisis of the very concept of experience whose transmission is at the core of the art of storytelling; the decay of the economic system that created and transmitted oral forms of narration; the rise of the modern novel; and, finally, print journalism´s diffusion of unexampled amounts of information. However, more than seventy years after his publication on Leskov one cannot but notice that Benjamin missed

some of the main features of narrative nature. For instance, and among other factors, Benjamin did not recognized the moral ambiguity of narration and its captivating power which was, in fact, one of the tools used by Nazi party to seduce masses. In this sense he could not have foreseen the increasing relevance of storytelling due to the technological and social developments of our times, spreading into seemingly unrelated facets of social life like politics, marketing. In this way, we can argue how the fall of grand narratives in the postmodern era comes together with a time to reflect upon the potential of an omnipresent and continuous storytelling. As Luca Cerizza declares in the magazine Kaleidoscope:

"In recent years narrative has also become one of the central themes in visual art, which artists have employed to engaged in a dialogue about the very definition of visual art"[ii](Alix, 2017)

It is interesting to observe how some artist has conceived their narrative work more as an oral and spoken creation while for others visual creation is the main tool. On the one hand, the recurrent use of written and spoken language, using forms of literature, conference and guided tour, characterizes the work of the artist within the so-called "discursive turn" such as Jochen Dehn, Benoit Maire, Mark Geffriaud and Louise Hervé & Chloé Maillet. Some of their narrative forms are used to question the identity of the work of art and authorship while other storytelling forms are used themselves as the preferred media to talk about broader contemporary matters. On the other hand, visual appealing narratives are still really present in contemporary art, used by artists such as Tracey Moffat, Anna Gaskell, or Eija-Liisa Ahtila.

Throughout this lecture I will analyze examples of visual and spoken narrative forms with a special focus on those non linear storytelling forms which draw from personal experience or forms of self-presentation to talk about collective social and cultural phenomena.

1.1. VERTICAL NARRATIVES.

Maya Deren makes a distinction between the "vertical investigation" or "vertical attack" of poetry, which creates visible auditory forms for something that is invisible, which is the feeling or the emotion, or the metaphysical content of the movement, versus the "horizontal attack" of narrative which is concerned with the development within a very small situation from feeling to feeling[iii]. (Deren, 1946).

By this means Maya Deren uses the word "poetry" to refer to vertical or non

linear narratives created through the disappearance of linear time and through the use of metaphors. Indeed she acknowledged metaphor as the thing which captures the qualitative essence of an idea and she insists on the idea that being contemporary artist is not to photograph sociological problems that occur, but to create a deep metaphor "*for the mental and moral condition of the human being who lives in this time, who is confronted by a lack of center, who does try, within this confusing universe, to somehow both find his own identity and to establish it in reference to other identities...*"

This ideas are deeply connected with the concept of baroque temporality which, as the theorist Mieke bal suggests in her book Tiempos trastornados: Análisis, historias y políticas de la mirada [iv](Bal, 2016), involves a relationship between past and present as a consequence of the disappearance of linear time establishing a new way of temporality which breaks with chronology.

The artist Eija-Liisa Ahtila uses her cinematic style to introduce vertical narrative forms interweaving dense, often rapid fire, voice-overs with the results of works which feel incredibly rich despite their brief durations. Athila´s filmic structure repeatedly divides her films into vignettes and episodes, thus creating a situation whereby even the longer pieces still effectively feel the same as those earliest efforts. In If 6 Was 9, for example, she takes a number of teenage girls and gives them their own segment of the narrative. It is this broken up into episodes of the footage of the film which gives independence to each part, pieces that can be considered shorts in their own right and which, since then, allows her to create non linear narratives.

The French duo Hervé & Maillet also rely on narrative forms to develop their projects. Part of the french group called under the notion "discursive turn", the young women are mainly focused on the activity of storytelling, derived from videos, films, radio-dramas, lectures and guided tours. Their work is an investigation of the forms used by humankind to capture attention, to create illusion, to seduce the listener as the spectator. They scrutinize cinema, radio, visual art and storytelling to underline their seductive potential. Their work is about the creation of myth, the variegated paths of imagination and suggestion, and how objects can become more visible when they are not.

In a similar way as the French couple do with the use of real situations together with fictional ones to create a new mythical and witty narrative which satirizes the creation of cultural phenomena, the Japanese artist Saya Woolfalk uses science fiction and fantasy as a form of non linear narrative to re-imagine the world in multiple dimensions. She has created a fictional race of women, The Empathics, who are able to alter their genetic make-up and fuse with plants and who are present in her multi year projects No Place and

ChimaTEK. The artist displays, in which she combines performance, sculpture and video are always impressive and have multiple layers of meanings and throughout each of them, Woolfalk continues to build a different narrative in order to question again and again the utopian possibilities of cultural hybridity.

1.2. NARRATIVE AND SELF-PRESENTATION

Connected with the use of different forms of narrative, autobiography and personal experience has remained the most common and typical orientation used to convey concepts and talk about broader social contemporary issues, for instance, in feminist performance. This is what Moira Roth has called "*personal clutter and the persistence of feelings*"[v](Kirby, 1974). But what I find more interesting from that is the fact that this time of feminist performance as Eleanor Antin has described "*has been more a social, political and psychological thing about what it means to be a woman in this society, a particular woman, an artist… very political questions are often considered*". And precisely, one of the first manifestations of feminist performance, and still an important approach, utilized specifically autobiographical material, almost invariably, as Antin suggests[vi] (Kisselgoff, 1981), with a consciousness of the political and social dimensions of suchmaterial. In *The Story of My Life* (1973) Linda Montano walked uphill on a treadmill for three hours while reciting her autobiography into an amplification system.

However, I am not interested here in a type of autobiographical feminist performance which draw inspiration just from the artist´s own experiences but in those works of art which balance in the middle point between personal experience and another type of cultural and fictional elements in order to challenge contemporary socio-cultural practices and tensions, as it is the case of Yvonne Rainer´s piece *This is the Story of a Woman Who*… (1973) which waves together autobiographical and fiction material.

In light to the above I consider really important to stress that, as a consequence of the increasing fluidity of social and cultural structures, the distinction between individual and general cultural context it is very porous and is being reflected more and more at the personal level, giving rise to a new sense of self.

This concept is what Robert Jay Lifton has called "the protean self"[vii](Carlson, 2004), reflective of the flux of the postmodern world. This new sort of self must retain "corners of stability", but it is primarily engaged "in continuous exploration and personal experiment". This ideas open up one of the most important discussion in contemporary theory and whether it is even proper

to speak of individual identity as distinct from cultural givens, since individual identity is of course developed within and operates within specific cultural contexts.

Having this concerns as a starting point, I will analyze a series of artists whose works reveals under its translucent veil that the inner and the collective, private and public, outside and inside, self and other are fluid concepts, with the potential of becoming one and the same.

In the first place, I will highlight Joan Jonas' investigation of subjectivity and objectivity, which is articulated through an idiosyncratic vocabulary of ritualized gesture and self-examination. Her classic early works, including Vertical Roll (1972), explore the phenomenology of the video medium exploiting the rudimentary technological properties of video as conceptual devices to create a theater of the self and the body. In the 1980s Jonas began developing her emblematic, personal grammar of gesture, ritual and sound into intricate, multi-textual works that exhibit a sophisticated layering of nonlinear narrative forms with performance, theatricality, and electronic manipulations of space, time and image. Her elliptical, fragmented video narratives often merged such storytelling forms as fairy tales (*Upsidedown and Backwards*, 1980), science fiction (*Double Lunar Dogs*, 1984), legends (*Volcano Saga*, 1989), myths and dreams with topical and autobiographical references. These later works utilize sophisticated electronic techniques to achieve a multi-dimensional theater that explores the fragmentation and loss of memory and identity in postmodern culture. Often performing in masks, veils, or costumes, Jonas uses disguise and masquerade to study the personal and cultural semiotics of female gesture and symbols. From her earliest, face-to-face confrontations with video as a mirroring device, to her densely collaged narrative texts, Jonas herself always appears as a performer, confronting the viewer in an enigmatic theater of self-discovery. The layering of mirrors and mirrored images is one of her most powerful. Among Jonas' signature formal strategies are the manipulation of theatrical and video space, the use of drawing to add a rich density of texture and content, and objects that convey meaning as cultural icons, archetypes and symbols as metaphorical devices.
Tracey Moffat is another example of the combination of film, video and photography, in this case used in order to dismantle conventions of storytelling in a vividly Australian context, drawing on her own life experiences to explore issues of gender, race, sexuality and identity. Nevertheless, by using a deliberately stylised artifice that references the history of art and photography, her body of works transcends he specificities of Australian suburban living and the harshness of life in the outback to communicate meanings of universal significance.

The works of Kaari Upson encompass drawing, sculpture, video and installation interconnected in a web of phantasmagoric images, ideas and associations. The artist tracks circuitous narratives that wave together elements of fantasy, physical and psychological trauma drawing inspiration from different sources, like her own life or abandoned archives used to uncover a body of histories, images and artifacts. In her interdisciplinary work the artist navigates a hall of mirrors found within the vessel of our homes, revealing that her life and experiences can be translated into the collective desires. An example of her joint between the autobiographical and the collective are her series *My mums drinks Pepsi*, where the artist investigates the interdependent relationship between herself and her mother.

Sung Hwan Kim, one of the key artists of his generation working in an interdisciplinary way with video and performance art and Jona´s disciple, draw on a rich history of performance and film, alongside with cultural influences and personal experiences to generate unique forms of story-telling. Throughout the years, the South Korean has been traveling between his homes in Amsterdam, Seoul and New York, collecting countless personal experiences – confessions, images, encounters, stories, and sounds – that he incorporates into his work along with Korean myths and folklore. Indeed, Kim is first and foremost a storyteller: as many other artists have done since the 1960s, he uses a confessional mode of address in his videos. In fact, Jonas' poetic explorations of the self as a pillar of politics and identity deeply influenced Kim and played a key role in his maturation as an artist.

2. FABLES: THE CROWN OF THE QUEEN AND THE CUCUMBER SANDWICH CLUB

The proposal that I am presenting in the lecture draw from the fabled narration to develop a personal audiovisual language which combines image, text and sculpture. I analyze two recent practical examples, the projects *La Corona de la reina. Fábula primera* ("The crown of the queen. First fable") and *The Cucumber Sandwich Club. Fábula segunda* ("The Cucumber Sandwich Club. Second fable").

Both solo shows consist of multi-textual works that exhibit a layering of non linear narrative forms with performance, video, sculpture, poetry, voice and manipulations of space, time and image. They are metaphorical environments where time has been suspended to give rise to a multiple and fluid temporality, and where the merging of storytelling forms, such as myths, fables or fairy tales, along with cultural and autobiographical references give form to the collective desires, neuroses and vulnerabilities that haunt the subconscious of contemporary society. In this sense, the use of narrative for-

ms as the core of my language acknowledges its seductive potential in order to convey concepts, challenge and transform cultural, historical and social conceptions.

Both installations depicted a world of presence and representation in a continuous metaphor which talks about identity and essence. The spectator navigate in a cosmos filled with characters and fantastic episodes which, although are not biographical, they appeared indeed covered with elements of self-presentation in an interdependent relationship between myself and the context I am living in. The protagonists of my videos are my parents, friends, cat or myself but we all take part in the stories as detached characters from our own life and personalities. My own house or background is usually the stage for this allegoric universe, revealing under its translucent veil that private and public, outside and inside, self and other are fluid concepts, with the potential of becoming one and the same.

The crown of the queen. First fable introduces the audience into a metaphorical cosmos which deploy saturated colors videos, voice, sculptures and the act of navigating around the space as tools to tell the story, whose protagonists are two young ladies who depict strange behaviors and slow movements around the space throughout different screens. They are presented as the beloved queen, and her loyal and young maiden. Throughout the installation space I constantly introduce personal together with prototypical symbols of the Spanish culture, as it is the case of folkloric references with the presence of the popular Andalusian costume “Vestido de gitana”, references to the Spanish baroque or the importance of the religious symbols related to a deep devoted catholic tradition, for instance introduced by the queen´s clothing, dressed as an Immaculate Conception. Food, which is present all over the space in different sculptures and videos, is another important part of the metaphorical language, transforming its original meaning once and again: oranges covered with leafs of gold, cute ornamented pastries filled with strawberry jam or cereals are not seen as simple food anymore but they turn from food into ornament, from being an element of identification and consumption into symbol and new myth. The main example of this transformation from food into metaphorical object is the allusion to the traditional “roscón de reyes”, typical Christmas sweet, which now has been turned into a symbol of power and pretentiousness.

Once you enter the room the first thing the spectator see is a big translucent screen which divides the space and hide some parts of it. In this video the young lady who is presented in other of the videos as the maiden, but whose countenance is now out-of-camera, is cutting a “Roscón de Reyes” with a sharp knife. The two characters appear together struggling in a state of

unstable balance over the waters but their intentions, although aggressive, are not clear. Maybe she wants to snatch the crown away from the queen, symbol of divinity, or maybe is the holy queen who wants to taste a bit of the sweet that is being cut and which somehow seems unattainable, suspended in some unknown temporality.

This fragment, extracted from the catalogue of the exhibition, shows the interconnection which exists between myself and the maiden´s character.

“Inherent fear still exists but my favourite sweet is Roscón de Reyes.

This year, when I came back to Málaga for Christmas I did not ask my mother to buy me a Roscón.

I asked for two, with cream. I asked her for a sharp knife as well, without cream.

I am any maiden´s hand. I cut a video with a knife. Nobody will judge me, the queen does not exist”.

The cucumber sandwich club is a project which borns from my personal experience of moving to London and trying to adapt my lifestyle to a different culture. Indeed, the early stages of the project were shaped through the contemplation of a city and a new culture and society in comparison with my own cultural heritage. This collection, analysis and link of different experiences were the starting point for the creation of the narrative of this second fable, developed among prestigious London clubs´, cucumber sandwiches and baroque saints.

In this sense, is the combination of autobiographical and fictional elements which results in an ironic storytelling which waves between the Victorian and the Andalusian to satirize and challenge the paradoxes arisen in the confluence of both cultures. All these elements work in an interconnected web of symbols that thorough a non linear narrative breaks with chronology. This heterochrony is built in an interdisciplinary environment, swinging of the spectator in a metaphoric space covered with theatrical and baroque lightning in clear contrast with the white pureness of the aesthetics of this allegorical universe.

The voice from the main video projected in the space narrates the story of the protagonists, three wealthy friends who aim to be saint after their discovering of their new idol: the roman martyr Santa Eulalia. However to reach this sacred state they can only eat cucumber sandwiches, food that they

have turned into sacred and, at the same time, they can only eat cucumber sandwiches as a reward after having done a certain amount of physical activity. Therefore, to fulfill both objectives of doing sport and eating sandwiches, the three friends create “The Cucumber Sandwich Club”, a racket club which opens up the possibilities of eating this sacred and hypo caloric food and, as a consequence, it contains the potential for reaching the wished sanctity that Saint Eulalia seems to have promised them.

Cucumber sandwich, English symbol par excellence, has been historically associated in England with aristocracy, since it is the food eaten by nobles to be distinguished from ordinary folk and who needed meat-based sandwiches to stand long hours working on the country or other type of hard physical activities for “poor people”. In this sense, cucumber sandwich works here withing the narrative as a symbol, clear reference to the most pedantic and hierarchic English society. The election of racket sports and the creation of a specific club for that, has to do as well with the allusion to the posh nature of this sport and the English tendency to found private clubs and societies.

Saint Eulalia is the other main symbolic reference which gives sense to the exhibition´s narrative. The saint has always interested me for her hagiographic story. As a member of a wealthy and nobel family, Eulalia was a responsible, clever and humble girl who defended her faith and love for God in front the authorities of her time. This brave attitude costed her a long martyrdom which ended with her life. This interest for the moralist nature of her life story together with the representative and symbolic power of the late baroque woodcarving version of the saint made by the sculptor Luis Salvador Carmona in 1760, lead me to use her as the three friends´ figure.

The characteristic elements of a wealthy and pedantic society together with its banal ambitions are criticized through this symbolic “costume”. In this way, opulence disguised as austerity and puritan behavior are combined together to give rise to a sense of absurdity. The absurdity of a pretentiousness that will never become holiness

3. CONCLUSIONES

In order to contextualize the core of the research, at the moment there are a number of studies into narrative and many of them are increasingly focused on vertical narratives. This tendency is due to the contemporary artist´s interest towards this type of non linear narrative, which allows the disappearance of chronological time, opening up the possibilities of more poetical and metaphorical environments which reflects upon contemporary conventions and situations. This circumstances have contributed to the construction of bridges

among disciplines such as video-performance and sculpture, together with the arisen of new concepts of the self with regards to society and culture.

Referencias

Benjamin, Walter. *The storyteller: reflection on the Works of Nikolai Leskov*. London: Pimlico, 1999.

Alix, Marcelle. *Lousie Hervé & Chloé Maillet.* Marcelle Alix Gallery. Http:// www.marcellealix.com/artistes/823/louise-herve-chloe-maillet

Deren, Maya. *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film*. New York: Alicat Book Shop Press, 1946.

Bal, Mieke. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Ediciones Akal. 2016.

Kirby, Michael. *Post-Modern Dance. The drama Review.* New York: New York University Press.1974.

Kisselgoff, Anne. *Not quite/ New York*. New York: New York Times. 1981.

Carlson, Marvin. *Performance: a critical introduction*. London: Ed. Routledge. 2004.

Jackson, Renata. *The modernist poetics and experimental film practice of Maya Deren (1917 – 1961)*. New York: The Edwin Mellen Press. 2002.

Schmidt, Johann-Karl. Joan Jonas: *Performance Video Installation 1968 – 2000*. Berlin: Ed. Hatje Cantz. 2001.

Notes

i Benjamin, Walter. *The storyteller: reflection on the Works of Nikolai Leskov*. London: Pimlico, 1999.

ii Alix, Marcelle.*Lousie Hervé & Chloé Maillet*. Marcelle Alix Gallery. Http://www.marcellealix.com/artistes/823/louise- herve-chloe-maillet

iii Deren, Maya. *An Anagram of Ideas on Art, Form and Film*. New York: Alicat Book Shop Press, 1946.

iv Bal, Mieke. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Ediciones Akal. 2016.

v Kirby, Michael. *Post-Modern Dance. The drama Review*. New York: New York University Press. 1974.

vi Kisselgoff, Anne. *Not quite/ New York*. New York: New York Times. 1981.

vii Carlson, Marvin. *Performance: a critical introduction*. London: Ed. Routledge. 2004.

ESCULTURA PERFORMÁTICA. ANÁLISIS DE TÉCNICAS TRADICIONALES ESCULTÓRICAS Y SU RELACIÓN CON LA OBRA DE ARTE CONTEMPORÁNEA

PALOMA CASTRO DE LA CRUZ
UPV (Universidad del País Vasco) / UMA (Universidad de Málaga)

Resumen

Entiendo la escultura como medio y fin a la vez, para llevarla a un ámbito de representación de los modos de la identidad radicalizando los modos de operación. Partiendo de un posicionamiento respecto a las políticas del cuerpo femenino que se mueve entre una muy buscada ambigüedad enunciativa y una extrema asunción productiva de mi propia entidad física como mujer, sumerjo al espectador en un mundo invertido de signos materiales, que hace arquitectura de los procesos de objetualización de mi propia condición femenina. Metáforas de identidad como la casa, o la lencería, como piel arquitectónica, me sirven, así, para desplegar una serie de estrategias discursivas que, mediante alicatados de suelo, pared y de objetos de higiene íntima (bidés); moldes del interior de mi propia vagina y revestimientos de esmalte vidriado, producen un sutil cortocircuito de significaciones, dado por la confrontación entre una retórica de la belleza visual y la remisión a unos procesos de producción escultórica e instalativa heterodoxos. Con ello, establezco una curiosa y extrañante política de la visualidad que no es sino una sofisticada política de la femineidad en nuestro mundo actual, articulando mi propuesta como desafío interpretativo que subyuga por una capacidad pregnante, al tiempo que por una ambivalente deconstrucción de las tácticas de producción erótica del sujeto mujer.

Palabras-clave: ESCULTURA, IDENTIDAD, ARQUITECTURA, OBJETUALIZACIÓN, ERÓTICA

1. ERÓTICA INVERSA

Una revisión de los Tres objetos eróticos de Marcel Duchamp, en la cual se representa el registro negativo del órgano genital femenino vulva (RAE), me lleva a plantearme una reinterpretación de la misma desde una perspectiva subjetiva, lo que implica un punto de vista interno y, por tanto, inverso. Así, pienso la vagina (RAE) como un vacío pero también como una inversión del falo. Es por ello que Erótica inversa es un proyecto en el cual tomo mi matriz

como recipiente en el que realizo un vaciado. Genero con ello una serie de piezas cerámicas de apariencia fálica representantes, a modo de presencia, de la ausencia que conlleva la oquedad uterina, siendo, a su vez, esculturas performáticas, ya que la acción que se lleva a cabo a la hora de producir las mismas es determinante, tanto formal como conceptualmente, en la obtención de cada pieza. Manteniendo una relación con los signos propios, del lenguaje que empleo: esmalto las piezas resultantes con motivos textiles, fragmentos de encajes pertenecientes a lencería, contextualizandolas en un ambiente morboso. Así pues, un nuevo planteamiento respecto a mi proyecto me lleva a realizar una subjetivación y erotización de la arquitectura, de manera que se produce una diferencia entre lo que esta ahí y lo que elaboro a partir de mi experiencia. Ésto implica a su vez una vinculación con lo privado e íntimo del baño. Por otra parte reproduzco azulejos en serie, los cuales manipulo de igual manera que los vaciados vaginales, ya que están esmaltados con motivos semejantes a las piezas anteriormente mencionadas. Éstos aluden a un alicatado que recuerda al de los aseos, razón por la que decido trabajar también con el elemento bidé, creando una tensión y vinculación directas con el ambiente.

Fig.1. Erótica inversa, Paloma de la Cruz . 2017

2. DESCRIPCIÓN

Erótica inversa es un proyecto escultórico que tiene como objetivo la realización de una amplia serie de obras que cuestionen al sujeto y su representación estética y ornamental. Para ello, empleo una metodología de trabajo a partir de la cual entiendo el órgano sexual femenino como molde. Es este

planteamiento el leitmotiv que me lleva a generar piezas marcadas por una apariencia fálica, intentando en todo momento transmitir un carácter ambiguo e irónico que conlleva, no una igualdad, sino una equivalencia entre los géneros.

2.1. MODELADO VAGINAL

Me desprendo de un tradicionalismo que implica, en su generalidad, un empleo del modelaje a partir del uso de las manos, para llevar a cabo esta técnica con un elemento intrínsecamente femenino; mi propia oquedad uterina. Genero así un lenguaje propio. Relleno preservativos con diversas cantidades de barro (de nuevo como medida preventiva e higiénica) que, posteriormente, introduzco en mi vagina. Sentándome, para establecer una mayor presión, y a través de una serie de contracciones del músculo pubocoxígeo, lo que se conoce como ejercicios de Kegel (RACO), trabajo y doy forma al material de manera que al ser expulsado me hago con una serie de variadas piezas escultóricas que remiten a formas fálicas.
Llegados a este punto, me planteo una nueva reflexión sobre los recursos formales y estéticos de mi proyecto en función de mis intereses discursivos, lo que me lleva a querer realzar su carácter escultórico utilizando para ello un recurso propio de esta disciplina, el esmalte, que, por otro lado, proporciona a la pieza un mayor carácter objetual y fetiche.

2.1.1. Investigación teórico-conceptual

La génesis de este proyecto se establece en una relectura de los Tres objetos eróticos duchampianos, a partir de la cual me planteo como leitmotiv de mi proyecto la utilización y reinterpretación del fragmento vagina haciendo referencia directa al artista francés para quien “la fragmentación del cuerpo produce un doble efecto: la focalización en los fragmentos esenciales –seno, vulva, verga- y la reducción de la diferencia sexual, una topología de lo infra-mince, apología del hermafroditismo” (Bordieu 2000, 123) . Así, me apropio de este concepto para construir mi propio lenguaje, constituyo una equivalencia entre el órgano sexual femenino y el masculino para constituir una especie de “taxonomía social” a modo de vagina-objeto. Todo esto obedece a una oposición fundamental entre lo positivo y lo negativo, el derecho y el revés, lo interno y lo externo, lo femenino y lo viril, pues, “ser femenina, equivale esencialmente a evitar todas las propiedades y las prácticas que pueden funcionar como unos signos de virilidad”. Podría decirse que éste es uno de los pilares fundamentales de mi proyecto; la representación de la vagina como un elemento masculino, lo cual genera una perturbación del lenguaje y el signo.

En palabras del filósofo y ensayista surcoreano Byung-Chul Han (Seúl, 1959) “El otro es sexualizado como objeto excitante. No se puede amar al otro despojado de su alteridad, solo se puede consumir. En ese sentido el otro ya no es una persona, pues ha sido fragmentado en objetos sexuales parciales. No hay ninguna personalidad sexual” (Chul Han 2014, 23). Aquí vuelve a aparecer el concepto fragmento, aplicado al cuerpo y concebido como objeto sexual, lo cual queda afianzado en el momento en el que los vaciados son intervenidos con motivos encajísticos pertenecientes a una erótica implícita en la lencería, textil que tiene, entre otras, la particularidad de dejar entrever aquello que hay detrás sin mostrarlo del todo. Propicia una visión idealizada del objeto/sujeto al que cubre, propiciando un ambiente erótico que es aquí enfatizado por las características formales de los objetos presentados. Para el escritor y antropólogo George Bataille (Billom, 1897 - París, 1962), “el erotismo es un desequilibrio en el cual el ser se cuestiona a sí mismo conscientemente. El ser se pierde objetivamente pero entonces el sujeto se identifica con el objeto que se pierde” (Bataille 2003, 25). De este modo, el autor pone en cuestión al ser. Se contempla un objeto que suscita deseo, todo ello enfatizado por un ambiente erótico que envuelve al espectador en un espacio que genera un juego alternativo entre la prohibición y la transgresión implícitas en lo concupiscente.

El filósofo Walter Benjamin (Berlín, 1892 - Portbou, 1940) , en su ensayo *El autor como productor* reflexiona sobre cuestiones como la obtención de objetos consumibles que parten de una problemática social y propone “transformar la lucha política de una necesidad de decidir en un objeto de diversión, de un medio de producción en un artículo de consumo” (Benjamin 2015, 41) [...], entendiéndose como problemática social en este caso la división entre los sexos masculino y femenino e ironizando el objeto pues es mi propia oquedad uterina, es decir, me convierto en artículo consumible. Artículo que se produce de manera reproductiva y a modo de réplica como un elemento industrial que es producido en masa gracias al uso del molde, que es en este caso mi matriz. Pero es éste mismo molde el que, dada su fisionomía, proporciona un carácter artesanal al resultado final.

Se produce en esta fase una reacción afectiva con una anotación realizada por la artista Rosemarie Trockel (Alemania, 1952) en la cual afirma que “la arcilla es un medio eminentemente táctil , tanto sus orígenes terrenales como su equiparación metafórica con el cuerpo suponen que la escatología es difícil de evitar.” (Dziewior 2015, 35)

Adentrándome en la evolución respecto a la instalación de mi proyecto, empleo la misma como elemento tergiversador del objeto cerámico de apariencia fálica, es decir, formas asociadas a lo masculino pero que provienen de

lo femenino. Concluyo, pues, que si “el movimiento hacia arriba esta asociado a lo masculino” (Bordieu 2000, 20), lo inverso está asociado a lo femenino, por lo cual, continuando con la generación de equivalencias entre los sexos, decido, en última instancia, que se dispongan de manera que cada vaciado se sitúe a la altura pélvica correspondiente a la modelo y a modo de pene erecto que señala, incide y perturba al espectador que lo contempla. En sus Estructuras de la existencia:celdas, en concreto con *La Habitación Roja, Niño* (1994) Louise Bourgeois (París, 1911 - Nueva York 2010) pretende “incitar la curiosidad o la excitación voyerista por observar el interior de algo cerrado y reservado produciendo perplejidad y rabia al no conseguir descifrar qué es todo eso” (De Baree, Cooke, Gorovov y otros 2012, 66), lo cual he intentado asimilar a los aspectos conceptuales de mi proyecto de manera que una lectura de las piezas cerámicas puede ser asumida entendiendo al espectador como a un voyeur que pretende observar el interior femenino a través de su orificio mas sexualizado, pero esta observación se produce de manera inversa, siendo el interior el que emerge, sale, apunta, observa e intimida a ese propio espectador. El objeto material es únicamente pretexto y ocasión para que el sujeto remueva alguna de sus facultades. Siguiendo el hilo de erotización objetual y arquitectónica del proyecto, se entiende que éste tiene un punto de belleza estética a la par que de siniestro, ya que su belleza permanece velada “produciéndose en el sentimiento de lo siniestro la realización de un deseo escondido, íntimo y prohibido.” (Trías 2006, 49)

Tomando como referencia el término alemán *Unheimlinch*, su antónimo *Heimlich* significa íntimo, secreto, doméstico y familiar. Entendemos por ello que lo siniestro causa espanto precisamente porque, al igual que la oquedad uterina, o lo velado y no revelado que lleva implícita la lencería erótica, generan espanto precisamente porque no es conocido, familiar. En palabras de José Miguel Cortés (Valencia, 1955), “todo aquello que hace referencia a los límites del cuerpo, que atraviesa sus fronteras (cualquiera de sus orificios) que signifique restos corporales, que brote de él (esputos, sangre, semen, excrementos...) tiene el calificativo de altamente peligroso, de impuro.” (Cortés 1997, 33)

Todas estas reflexiones y aportaciones son fundamentales en el desarrollo de mi proyecto, ya que propician su vertebración conceptual estableciendo un nexo entre todas ellas y el proceso creativo, lo que implica una asimilación constante de la metodología que empleo y su correcta vinculación con el discurso del mismo.

2.1.2. Investigación teórico-plástica

2.1.2.2. Marina Vargas (Granada, 1980)
Esta artista es y ha sido uno de mis referentes tanto en este proyecto como en el anterior. La gestualidad, así como el medio y recurso formal empleado por ella a la hora de desarrollar sus esculturas, potencian conceptual y estéticamente su obra. Al tiempo que muestra una tendencia obsesiva por el dibujo, reflexiona sobre los roles de la feminidad establecidos en nuestros días.

2.1.2.3. Joana Vasconcelos (París, 1971)
Es relevante para mi proyecto la manera en la que esta artista plantea en su obra una reflexión entre lo público y privado y que viene definido por un lenguaje, entre otros, de lo sensual, caracterizado por el uso del elemento *crochét* trabajado de manera artesanal, todo ello potenciado por una ironía provocadora que especula sobre los roles sociales de la mujer y el hombre.

2.1.2.4. RoseMarie Trockel (Alemania, 1952)
La obra de esta artista despliega su mensaje mediante la ironía y la depreciación del signo. RoseMarie Trockel es uno de mis mayores referentes, no sólo estéticos y formales, sino conceptuales, ya que su obra esta dirigida al cuestionamiento de una representación de la mujer en la sociedad moderna, a partir de una perspectiva sexual representada por el mundo comercial y de consumo.

2.1.2.5. Louise Bourgeois (París, 1911 - Nueva York, 2010)
Al igual que Marina Vargas, Louise Bourgeis es una de mis referentes tanto actuales como pasadas. Su obra escultórica aborda la memoria, sexualidad, maternidad, relaciones humanas y búsqueda de equilibrio. En concreto, *Janus Fleuri*, es de una notoria influencia, ya que reune los sexos de ambos géneros en una sola imagen mediante formas simples pero con significados complejos.

2.1.2.6. Adriana Varejão (Brasil, 1964)
Adriana Varejão resulta un referente ineludible en mi proyecto. El apropiacionismo de imágenes y materiales de diferente procedencia cultural, para instaurar un juego conceptual y estético que la lleva a concebir una pintura conceptual proponiendo un recorrido pictórico que circula entre la decoración de azulejos y lo abyecto. Por otro lado, me apropio del recurso que utiliza en la descontextualización que genera resignificando los elementos arquitectónicos que emplea.

2.1.2.7. Robert Gober (Estados Unidos, 1954)
Me apoyo también en el trabajo de Robert Gober pues sigue una línea

mediante la cual el artista recurre al uso de elementos comunes trastocando la anatomía humana y el objeto cotidiano en una presencia siniestra amplificada cuando partes concretas de una pieza o cuerpo parecen surgir de la pared o haber sido seccionadas por ésta.

2.1.2.8. FAILE (Brooklyn US, 1999)
Este colectivo construye su trabajo a partir de las imágenes encontradas y difumina la línea entre " alta " y "baja " cultura, pero las exposiciones recientes demuestran un énfasis en la participación de la audiencia , una crítica del consumismo , y la incorporación de los medios de comunicación, la arquitectura y el sitio-específico de investigación / archivo en su trabajo. Pero lo que más concretamente me interesa de sus proyectos es la resignificación que se produce utilizando medios tradicionales subvirtiendo el concepto de lo dado.

2.1.2. 9. Woman House (California, 1972)
Woman House se consolida como referente en mi proyecto en el momento en el cual decido trabajar con el espacio arquitectónico. Este grupo tuvo a su disposición durante un breve periodo de tiempo una casa con habitaciones donde articularon una profunda crítica de las estrategias de territorialización del género que asocian lo femenino con el espacio doméstico, privado, interior, cerrado y lo masculino con el espacio político, público, profesional y exterior.

2.1.2. 10. Marcel Duchamp (Francia, 1887 - Estados Unidos, 1968)
Es evidente la referencia directa que en mi producción se establece con la obra de Duchamp, en concreto ésta, en el momento en el cual decido incorporar el elemento bidé en ella. El hecho de que ready-made represente al objeto industrial fabricado en serie ha contribuido inevitablemente a que este artista conforme una referencia pasada y presente en lo relativo a mi proceso creativo.

2.1.2. 11. Antoni Gaudí (Barcelona, 1852 - 1926)
Este arquitecto pertenece al movimiento Modernista de *L´Art Nouveau*, movimiento que promueve lo decorativo y en el que prima la forma. El uso del mosaico y de las formas orgánicas en los diseños arquitectónicos de Antoni Gaudí, conforman una gran influencia y asimilación estética en mi proyecto en lo que a la adaptación y diseño arquitectónico del alicatado se refiere.

2.1.2. 12. Sarah Lucas (Londres, 1962)
La provocadora obra de Sarah Lucas, además del uso de objetos *ready-made,* que son empleados a menudo en sus proyectos, hacen que pase a ser una de mis principales referentes a nivel estético y conceptual, generando

por ello una serie de aportaciones a mi trabajo basadas en el enfoque de su creación a la crítica del género y la sexualidad mediante la cual utiliza su cuerpo como una referencia directa.

2.1.2. 13 Dalila Gonçalves (Portugal, 1982)
En concreto es relevante la revisión de la obra de esta artista portuguesa para llevar a cabo la producción de la pieza bidé dado que Dalila Gonçalves aúna en la artesanía de su país haciendo uso de la azulejería realizando una experimentación estética y unas sutiles composiciones que resuelven técnicamente en mi proceso el uso del material de manera concreta.

3. CONCLUSIONES

El objeto del estudio propuesto está en correspondencia con la profundización en una cuestión de género y del uso de medios tradicionales escultóricos aplicados a la producción artística contemporánea, abordando procesos de generación y reproducción de ideología y construcción de identidad.

Se lleva a cabo, por tanto, una indagación de las formas corporales y el espacio que las contiene a través de la escultura, configurando un proceso creativo que toma como base el uso de la escultura performática.

Para ello, se realiza un estudio de la obra de artistas contemporáneos que trabajan con dichos medios; un análisis que actúa como reivindicación de la importancia de estas técnicas en lo que a producción artística se refiere y en el cual se comparan procesos puramente tradicionales con procesos contemporáneos.

Referencias
Libros

Aliaga, Juan Vicente: *Orden Fálico. Androcentrismos y violencia de género en las prácticas artísticas del siglo xx*. AKAL. Madrid, 2007.

Bataille, George: *El erotismo*. TUSQUETS. Barcelona, 2003.

Benjamin, Walter: *El autor como productor*. CASIMIRO. Madrid, 2015.

Bordieu, Pierre: *La dominación masculina*. ANAGRAMA. Barcelona, 2000.

de Chassey, Éric: *Planitudes: Historia de la fotografía plana*. EDICIONES UNIVERSIDAD DE SALAMANCA. España, 2009.

Frenom, Jean: *Louise Bourgeois. Mujer casa*. ELVA. Barcelona, 2010.

G. Cortés, José Miguel: *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. ANAGRAMA. Barcelona, 1997.

Güel, Xavier: *Guía Gaudí.* GUSTAVO GIL, SA. Barcelona, 2002.

Han, Byung Chul: *La agonía del Eros*. HERDER. Barcelona, 2014.

Mink, Janis: Marcel Duchamp (1887-1968). *El arte contra el arte*. TASCHEN. China, 2013.

Trías, Eugenio: *Lo bello y lo siniestro.* DEBOLS!LLO. Barcelona, 2006.

Catálogos

Carmine, Giovanni/ Cerizza, Luca: Vitamin 3-D: New perspectives in Sculpture and installation. PHAIDON. Londres, 2009.

Collins, Judith: Sculpture today. PHAIDON. Londres, 2007.

Cooke, Lynne/ Ashton, Dore/ Hudson, Susane/ M. Wagner, Anne: RoseMarie Trockel. Un cosmos. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 2012.

Chamorro Mielke, Joaquín: Warburg, Aby. Atlas Mnemosyne. AKAL. Madrid, 2010.

De Baere, Bart/ Cooke, Lynne/ Fowle, Kate/ Gorovoy, Jerry/ Lorz, Julienne/ Pollock, Giselle/ Rocha Watt, Dionea/ Spector, Nancy/ Wilmes/ Ulrich: Louise Bourgeois. Estructuras de la existencia: Celdas. Museo Guggenheim Bilbao. Bilbao, 2012.

Dziewior, Yilmaz: Rosemarie Trockel. Kunsthaus Bregenz. Alemania, 2015.

Frances, Fernando (comisario) Marina Vargas. Ni animal ni tampoco ángel. Centro de Arte Contemporáneo de Málaga. Málaga, 2015.

Siegried, Bing (comisario): Los orígenes de L´Art Nouveau. El imperio de Bing. Musée des Arts décoratifs. LUNWERG. París, 2006.

Store, Robert/ Herkenhoff, Paulo/ Schwartzman, Allan: *Louise Bourgeoise.* PHAIDON. Londres, 2003.

Susan, *Elisabeth: Robert Gober, sculptures and instalations 1979-2007.* STEIDL. Alemania, 2007.

Consultas electrónicas

annamariamaiolino.com/

bourgeois.guggenheim-bilbao.es/

evistaliterariakatharsis.org/El_pabellon_de_oro.pdf

joanavasconcelos.com/index.aspx

mpison.webs.upv.es/metodologia/

www.abc.es/cultura/arte/20141005/abci-robert-gober-moma-nueva-201410051952.html

www.adrianavarejao.net/home

www.dalilagoncalves.com/

www.elcultural.com/revista/arte/Sarah-Lucas-o-la-artista-adolescente/2270

www.faile.net/

www.judychicago.com/

www.marinavargas.com/

www.museoreinasofia.es/exposiciones/gabriel-orozco

www.museoreinasofia.es/exposiciones/rosemarie-trockel

www.raco.cat/index.php/Materia/article/view/89867/115028

www.re-visiones.net/

CÓMO EL CANTO DEL CENZONTLE. HASTA LA EXPRESIÓN MÁS RUIDOSA Y MALSONANTE, APARECE DESLUMBRANTE, Y BELLA.

FRANCISCO JAVIER CAÑADAS MATA,
Departamento de dibujo. Universidad Politécnica de Valencia.

Resumen

¿Cómo se dicen las cosas hoy en día? ¿De qué modo se han renovado los códigos en la creación artística? ¿Hasta qué punto se tiene en cuenta un lenguaje visual en la actualidad? ¿Cómo percibimos la realidad y cómo la representamos? ¿Cuales de nuestros hábitos han cambiado? ¿Que aportan las nuevas tecnologías al arte y el arte a las nuevas tecnologías?

Todas estas cuestiones son propias de un siglo que debido a las nuevas tecnologías amplían lo probable y lo posible en la comunicación actual, en muchas ocasiones apoyándose en sistemas tradicionales de representación cómo es el realismo pictórico y en los clásicos conceptos de "*verdad*" "*bondad*" y "*belleza*" sin dejar a un lado la seducción y el uso de lo aparente, lo morboso y los efectos especiales que nos proporciona la tecnología 3D y la inmersión en espacios virtuales. Es obvio la representación de esta realidad y la interpretación por medio de imágenes y a través de la pantalla, nuestra percepción se habitúa a los discursos que proporcionan significantes y significados de "ratio facili" empleando iconos, signos o una simbología convencionalizada en detrimento tal vez de un discurso narrativo y lineal, del disfrute del instante único de la imagen que nuestra mente y el sentido de la vista anclan en nuestro imaginario sustituido en parte por multiplicidad de archivos y discos duros, de la calidad óptica y el misterio que proporciona el formato analógico.

La codificación de quien transmite es tanto o más importante que el mensaje o el discurso, sin olvidar que un mismo código puede tener distintos significados en distintas culturas, en diferentes contextos, y por lo tanto su empleo, el cómo se utiliza esta en relación con su posible interpretación y es en el cómo donde se aporta nuestro carácter humano, al representar y también al interpretar.

En este escenario en el cual lo digital aumenta respecto a la creación manual, la pintura se renueva con un lenguaje realista, con cambios en los referentes y los modelos, los géneros evolucionan y la imaginación se colapsa en ocasiones por el exceso de información, de imágenes; la capacidad de síntesis y conceptos legitimados cómo la apropiación, la otredad o las licencias libres, aportan diversidad a las técnicas tradicionales. Igual que el cenzontle que transforma el universo de su entorno en obras artísticas con un discurso propio que amalgama

muchos otros y que reclama nuestra atención, encontramos en este documento algunas muestras de la diversidad de posibilidades con que nos obsequian las nuevas tecnologías en maridaje, en simbiosis con las técnicas de representación y conceptos tradicionales, de cómo nos expresamos en la actualidad en lo que se refiere a la pintura.

Palabras Clave: APARIENCIA, CÓDIGOS, COMUNICACIÓN, IMAGEN, PERCEPCIÓN

INTRODUCCIÓN

> *"los elementos de las escenas pintadas deben hacer que los que las contemplan experimenten las mismas emociones que aquellos que están representados en la historia; es decir, sentir miedo, pánico o terror, dolor, pesar, lamento o placer, felicidad o alegría….si no lo consiguen la destreza del pintor habrá sido en vano*"(Gombrich, 1999, pag.18)

Bien podríamos remitir la expresión artística a lo arbitrario o relativo, mas el cómo lo hacemos es muy importante. Para situarnos mejor en el cómo, vamos a recordar las premisas de los profesionales de la comunicación. las siglas *WHYSSING*[i], nos aportan cinco cuestiones primordiales para una cubrir una buena historia, para reportarla y difundirla, que, cómo, porque, cuando y donde, dejando entrever que él cómo se dice, puede incluso superar al que se dice, y si nos atenemos a un denominado lenguaje visual, a un lenguaje de la imagen esto puede variar y de alguna manera dirigirse según la composición y las relaciones entre los distintos elementos de una imagen, ya sea una pintura, una imagen estática o dinámica, digital o virtual, sin olvidar que el cómo comienza en uno mismo, según la importancia que concedamos a nuestras creaciones, de nuestras comunicaciones, seremos capaces de transmitir algo más que un parloteo inconsciente.

La apariencia de la pintura actual, no es sino convención parámetros de moda, pero hay algo que no cambia, la belleza que reside en lo cognitivo, la apariencia y la seducción, eso es algo que la imagen pretende, que la pintura y el arte ansían; el cenzontle[ii] imita, copia, interpreta, con una habilidad y capacidad cómo pocos seres vivos, seduce –pues ese el sentido de su canto, cuando crea. Ave considerada como inteligente estimula su parloteo con las variaciones del clima, adaptándose y aprendiendo. Llamado el pájaro de las 400 voces por el rey poeta Nezahualcoyótl, en su poema Cenzontotótl, es homenajeado al aparecer su imagen impresa en el billete de cien pesos del Banco de México.

La capacidad de adaptación a climas adversos, a situaciones nuevas se observa también en algunos intelectuales españoles como el caso de los desterrados de *primera fila* como Luis Cernuda, Rafael Alberti, Pedro Salinas, Francisco Ayala o María Zambrano, esta ultima muy recordada en Madrid y cuyo nombre aparece en dos bibliotecas de esta ciudad, una en la Universidad Complutense y otra en el distrito de Tetuán, fue una firme defensora de lo poético en cualquier indagación filosófica, buscando la armonía y al coherencia en sus escritos, pese a las circunstancias que rodearon su vida, con una singular apuesta por la vida, escribe: "Vamos a ser serios del modo más alegre" (María Zambrano, 1928) es pues María Zambrano un referente para la comprensión de una época que nos plantea nuevos hábitos y modos de expresión, al igual que el ideal del hombre renacentista se abre a nuevos caminos, afronta las dificultades sin dejar de crear y camina hacia adelante, un referente para comunicar hoy en día.

¿Cómo se dicen las cosas hoy en día? ¿De qué modo se van renovando los códigos en la creación artística?

El cómo, igual es válido para emisor y receptor, emitir, crear una imagen con un contenido, con un mensaje sujeto a una codificación más o menos amplio con una ratio determinada[iii]. Cabe pues la reflexión sobre los cánones, los códigos, los símbolos, signos y porque no, también las fuentes sobre las que construimos nuestro imaginario en la actualidad, mas bien no pretende la pintura actual reflejar en un solo muro la vida de un Santo, sino absorber el exceso de información sintetizar, exprimir y expresar. Depende el entendimiento del cómo se transmita el conocimiento, de la forma de expresión, de la capacidad de elegir el canal adecuado para expresar una idea, un concepto concreto, un mensaje cifrado con códigos mutantes, un pestañeo sensual, un grito de liberación, un movimiento, un suspiro. ni el que, ni el porqué o para que, ni siquiera a quien va dirigido, si hablamos del cómo en el siglo XXI, los satélites y las Nuevas tecnologías nos aportan un universo infinito de posibilidades, con sus pros y sus contras. La transmisión de información a través de la imagen es un hecho perfectamente instaurado y convencionalizado, al igual que en épocas anteriores, solo que ahora es inmediata si entra dentro de las bases de datos que alberga la red, limitada, claro está.

A quien le importa hoy en día que el arco de un violín simbolice la poesía, un angelito: la tentación o una calavera posea una función multisemantica según el contexto, aludiendo a la melancolía, la religión o la soledad, el discurso implícito de la pintura de género histórica o religiosa, utiliza una codificación que pierde vigencia, eclipsados por símbolos e iconos cada vez más globales; las imágenes forma ya una parte importante del cómo, de

como, del como interpretamos, percibimos o representamos.

¿Hasta qué punto se tiene en cuenta un lenguaje visual hoy en día?

Fig. 1 (De Izq., a Dcha.) Signo icónico que simboliza: *me gusta* en la red social facebook. Fig.2 Dino Valls. *Pange Lingua*. Oleo / tabla. 53 x 40 cm, 2004[iv]. Fig.3 Detalle de la pintura mural y cartelería que surge en las protestas antiimperialistas americanas en la guerra de Vietnam.

Afortunadamente para las personas parcas en palabras, las que necesitan expresarse con el dibujo, la música u otras formas cómo el cuerpo, la sinestesia o la telepatía, lo enigmático y sensual, los sentimientos ahora más que nunca están sujetos a otras formas de expresión, la imagen y también la voz ¿peligra pues la palabra escrita?

¿*Exceso de información visual, o defecto de capacidad de síntesis*? queramos o no el lenguaje visual nos aborda con nuevos códigos y nuevas propuestas en concordancia y sin olvidar los universales de la percepción visual todavía presentes, siempre presentes....*Verdad Bondad Y Belleza*.

Tal vez parezca complejo hablar de códigos símbolos, signos, Gestalt, percepción visual, estética, en definitiva de la estructura interna de un lenguaje visual, sus convenciones y variaciones en las que se apoya la creación artística, la producción de imágenes todo ello dentro de la subjetividad que ampara a la creación artística sin que se impongan unas estimaciones sobre otras, lo que una imagen comunica depende también de su función, que se comunica, porque y a quien va dirigido. Amparándome en las siguientes imágenes la información que contiene la primera Imagen; Vía Láctea de Rubens dista mucho del contenido de la segunda mas concebido para una investigación de trabajo en grupo a través de la red, con la herramienta Cmap.

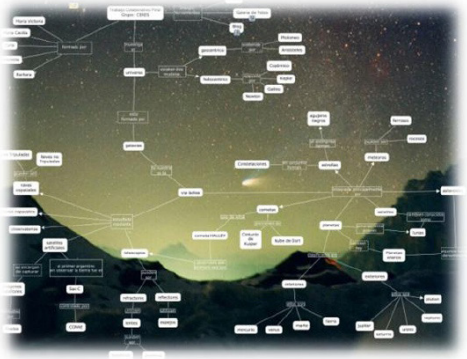


Fig.4 (De Izq., a Dcha.) *Vía Láctea*, Peter Paul Rubens 1636/37. 181 x 244 cm. Oleo sobre lienzo. Museo del Prado[v] . Fig.5 *Imagen de la Vía Láctea* creada por the Florida Institute for Human & Machine Cognition (IHMC) pioneers technologiesaimed at leveraging and extending human capabilities. Explore our research areas to see what we're doing.

Representación y simulacro, la sociedad del espectáculo y lo aparente, aportan conceptualmente a la filosofía postmoderna al debate sobre la función de la creación artística. Seguimos cuestionando el valor de la realidad y de qué modo los diversos lenguajes expresivos la interpretan, y cada vez más en el siglo XXI a través de la imagen. Casi un siglo de vanguardias, proclamas dadaístas y futuristas, experiencias abstractas

y concretas, los intentos de sustituir la representación no han podido eliminar la "mimesis" que ha sido tradicional a lo largo de la historia, con más incidencia a partir del Renacimiento, en cuanto a su desarrollo técnico y su aspecto narrativo, no obstante es evidente, que videojuegos y espacios virtuales continúan apoyándose en un lenguaje realista, en lo aprehendido. La transmisión de una información concreta necesita de una ordenación concreta, cuanto más específica es respecto a los códigos, a los sistemas de codificación y/o descodificación, más específica será esta relación de intercambio de información; cuanto más se apoye en los signos que se generan en circuitos comunes, más transitados, más sencillo se hace el entendimiento del receptor-espectador-interprete. Es importante la estructuración de los signos, y su conjugación, expresiva y significativa, conjugaciones que aumentan o disminuyen variables y posibles según la composición de signos plásticos e icónicos, en definitiva: signos "visuales". También la señal sirve al estímulo, sugiere y excita, el autor de la obra la percibe y la incorpora a su "repertorio" o "imaginario". Lo cognoscitivo sigue su curso. El espectador-lector- de la obra artística puede interpretarla como parte integrante de la obra misma, o individualmente del mismo modo que el autor.

¿Cómo percibimos la realidad y cómo la representamos? ¿Cuáles de nuestros hábitos han cambiado?

La apariencia de la pintura actual, no es sino convención, parámetros de moda, pero ha algo que no cambia, la belleza que reside en lo cognitivo, la apariencia y la seducción, eso es algo que la imagen pretende, que la pintura y el arte ansían...el cenzontle imita, copia, interpreta, con una habilidad y capacidad *como* pocos seres vivos, seduce, mas aun cuando interpreta, cuando crea, partiendo de los sonidos. Si percibimos la realidad en mayor grado a partir de las imágenes, de las fotografías, no debemos olvidar la retorica implícita en las imágenes fotográficas, en las imágenes que creamos, que con ayuda de programas de retoque de imagen se convierte en un habito más accesible para muchos más de los habitantes del globo terráqueo.

> "*La imagen fotográfica representa, aunque no de forma "verdadera", como nos han hecho creer. La fotografía simula la realidad, finge ser algo que no es. La fotografía es la operación retórica de la realidad, y especialmente de la ausencia de la realidad. Y como operación retórica, especialmente metafórica, puede ser objeto de manipulación en la sustitución (...) y lo que sustituye esencialmente es la percepción directa de la realidad. Es por eso que la fotografía no puede informarnos de casi nada de lo que representa, invitándonos sin embargo, a imaginar todo lo que queda fuera del campo fotográfico*" (Martínez Barragán[vi], 2004, pág. 49)

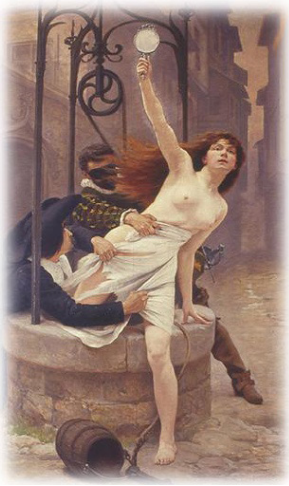
La artista ganadora del Premio Nacional de Fotografía 2005 Ouka Leele, seudónimo de Bárbara Allende Gil de Biedma (Madrid, 1957) ha desarrollado una técnica impecable y llamativa que consiste en colorear a mano, la reproducciones de la fotografía analógica, sin embargo ha seguido el desarrollo de la fotografía digital que ahora ocupa sus últimas obras. La exposición celebrada en el Centro de Arte Tecla Sala de L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona) el 22 de Enero de 2010: Ouka Leele, de la pintura a los píxeles, acoge 64 fotografías desde sus comienzos hasta sus trabajos con fotografía digital: "*La tecnología ha convertido la fotografía en algo al alcance de todos. Los jóvenes no deben esperar a tener la cámara de sus sueños, cualquier aparato tiene su lenguaje e incluso un móvil puede ser poético*"

Todo propósito creativo o hecho artístico de alguna manera atienden a una suerte sublime basada en los tres grandes ideales de *Verdad Bondad Y Belleza*, aunque quizá en un menor grado antropofósico en la actualidad. ¿Que tantito esta esto presente en la pintura actual? ¿Que tantito esta la banalidad, lo superfluo? La verdad del que interpreta difícilmente se corresponde con la del autor, si tenemos en cuenta que cualquier comunicación alberga un nivel intelectual y otro emocional, no es precisamente sencillo conseguir entre los dos un equilibrio, si usamos un código determinado con un discurso implícito. Uno de los grandes desafíos de la humanidad es aprender a comunicarse, también en el siglo XXI la forma de decir las cosas puede cambiar el ánimo y la disposición del receptor.

Si la voz y la palabra se acompañan de una retorica propia, que incluye entonación, resonancia, tono y lenguaje corporal –gestos y posturas- si el audiovisual aprovecha la velocidad, la Gestalt y otros recursos cinematográficos, la pintura y la imagen en general desarrollan su propia retorica, la composición, el encuadre, el detalle, la saturación del color, el contraste, y otros muchos elementos de una no tan sencilla retorica visual, podríamos decir que en esta época estos conceptos continúan sin dilación conectados con nuestra conciencia del cuerpo físico, con lo cognoscitivo y lo gnóstico, con la existencia pre-terrenal de la que nos habla Steiner[vii]. Si la idea no empatíza y armoniza, si no es acorde al hecho aparece la falsedad, influye pues nuestro desarrollo de la conciencia intelectual, de nuestro espíritu en el cómo expresamos y en la veracidad de que expresamos, en consonancia de si mostramos esta conciencia espiritual interna o lo externo aparente, teniendo en cuenta que la creación artística mas alude a una ética personal en lo subjetivo que a un método científico que homologue o legitime cualquier verdad.

Hoy en día lo externo juega con la belleza dentro de concepto como lo fealdad, lo abyecto, o la deformación producidas por las tecnologías en la

imagen, sin dejar de lado no obstante la concepción de la belleza en relación con este concepto espiritual e interno, con el todo, con el concepto de *gracia*[viii], más que basarse solamente en las convenciones de una época, realizando un análisis y una interpretación más compleja que un simple "me gusta". Si existe entusiasmo por la verdad, la belleza nos da alegría y el corazón se emociona y todos los órganos de nuestro cuerpo vibran, la bondad potencia estas cualidades, engloba múltiples fuerzas anímicas de tal magnitud que infunden en el artista y en el interprete de la obra sentimientos y emociones, capacidad de análisis y de síntesis, reflexión y gozo "un hombre bueno es aquel que es capaz de llevar su propia alma al interior del alma de otro" (Steiner, 1923, pág., 5)



(De izq. A dcha.)
Fig 6. Signo icónico, que simboliza lo verdadero en cuestiones planteadas sobre todo en la red. Fig.7 Petronilo Monroy, *Alegoría de la Constitución de 1857*,1868[ix]
Fig.8. Édouard Debat-Ponsan, *La verdad sale del pozo*, 1898[x]

Pero, dentro de las nuevas generaciones a quien le importa que la verdad se representase por una hermosa doncella desnuda en actitud de elevarse –significando su deseo de dejar la tierra, mansión del horror y de la mentira- y separando las nubes que la rodean. Emana una luz radiante, como la del sol que es su emblema, con una paloma en la mano derecha – la cual puede plegarse pero se endereza por sí misma, queriendo simbolizar la fuerza-.de no ser a un público interesado en la pintura del siglo XIX, en la retorica de las alegorías y de la pintura histórica, de género.

¿Qué aportan las nuevas tecnologías al arte y el arte a las nuevas tecnologías?

Lo más básico comienza quizá con la composición y el retoque de la imagen por ordenador, sin entrar en la recreación 3D, estoy hablando de pintura, pero hay mucho mas desde luego, desde herramientas metodológicas como Cmap, la catalogación y digitalización de obras de arte como parte de la autentica cultura de las apps, que nos muestra Musguide, nuevos formatos como la adopción del html5 que nos facilita la difusión del arte a través de los dispositivos; cuatricromías impresas y retocadas, archivos raw convertidos en plantillas y pintados con ayuda de la robótica, infografías, etc., un sinfín de variables; todo esto demuestra una cada vez mayor interactuación entre cultura y nuevas tecnologías, así como el interés que despiertan en la investigación artística, por citar algunos ejemplos: El curso que impartió el artista Mac Svary, uno de los Creadores de La Térmica, en Málaga del dos

al cuatro de mayo de 2017, o el ya conocido sistema SISIUS (grupo de investigación Universidad de Sevilla pintura New Tec.) cuyas principales líneas de investigación se centran en el estudio y Adaptación de Nuevos Materiales y Herramientas en Pintura, la didáctica de los Procedimientos Pictóricos, el patrimonio: Análisis, Conservación y Restauración y Nuevas Tecnologías de la Información Aplicadas al Estudio de los Procesos Creativos.

Numerosos son los artistas que trabajan hace tiempo dentro de estos parámetros, como el hiperrealista americano, Don Eddy, el físico polaco Andrzej Dragan, o el también polaco Alexei Kondakov, e, americano Ben Johnson, y un largo etc. cuya obra es motivo de una muestra demasiado amplia para el documento, pero digna de análisis, solo se muestra aquí una pequeña parte; es interesante al respecto el Catálogo de la exposición “Hiperrealismo 1967 – 2012” en el Museo Thyssen-Bornemisza, citado en las referencias.

La primera imagen que se muestra a continuación corresponde a Andrzej Dragan nacido en 1978 en Varsovia. Es Doctorado Cum Laude en física cuántica y ha sido galardonado en numerosas ocasiones con becas y premios; actualmente trabaja como profesor en la universidad de Varsovia y se dedica a la fotografía desde 2003, aplicando su “*Efecto dragan*”, saturación del color, y sobreexposición y subexposición selectiva, ejemplo de fusión entre la pintura, la fotografía y los medios digitales.

La segunda imagen corresponde al artista ingles Ben Johnson, Mirando atrás hacia Richmond House. 2011. Normalmente trabaja en gran formato partiendo de plantillas generadas por ordenador basadas en dibujos previos, el artista aplica mediante acrílicos el color usando un aerógrafo, el resultado obtenido es de una nitidez impresionante. “Mirando atrás hacia Richmond House” de 2011 y “El Rookery” de 1955, son dos de sus obras más importantes; conocido por sus pinturas hiperrealistas. Ha expuesto en Hong Kong, Zürich, Jerusalem, Liverpool y desde 2010 gran parte de su obra está permanentemente en la National Gallery de Londres

Y no es solo el aspecto técnico de los avances científicos y tecnológicos lo que preocupa a la sociedad, sino también que aportan todas estas novedades a nuestra humanidad. La universidad internacional Menéndez Pelayo, celebra en Julio de 2013 el encuentro “*Economía creativa y el valor de las*

Ideas" en el cual participan el biólogo Francisco José Ayala[xi] y el Pintor Antonio López[xii], el cual observa que el arte siempre ha acompañado al ser humano pero que es la ciencia quien puede, tal vez, variar su destino.

Se refiere al arte como el reflejo del alma humana mostrándose un tanto exceptivo con el hecho artístico actual: "Está en manos del dinero y tiene todos los fallos de una sociedad prepotente y caprichosa que ha perdido el norte".

Ayala apuesta por la función comunicativa del arte, por su capacidad de transmitir un mensaje y Antonio López nos remite a la racionalidad científica que puede aportar bienestar y estabilidad al conjunto de los seres humanos: "Quiero pensar que avanza para mejorar el camino del hombre… (…)…es la ciencia la que nos va a salvar si no lo impide el dinero" (López, 2013. Pag.1-3)

Como ultimo apunte expongo aquí las palabras de mi admirado maestro Antonio López con quien tuve la fortuna de trabajar una semana y, cuya respuesta a la pregunta de qué opinaba respecto al uso del ordenador para bocetar y componer respondió con una sabia comparativa, transcribo a continuación el extracto de la entrevista:

> *Javier Cañadas: ¿Qué opinas del uso de los ordenadores hoy en día, en Universidades o de forma individual, para componer?*
>
> *Antonio López. Yo no lo hago, no conozco esa forma de lenguaje, elaboro sin el apoyo de los ordenadores, sé que ahora la gente joven lo hace muchísimo, me parece bien….creo que sí, que está bien. No hay que negarse a nada.*
>
> *No puedes cerrar la entrada a todas esas cosas, hay que dejar que entren los nuevos lenguajes, que cada cual los gradué, el que quiera que los use, que los use mucho, que los use poco o que no los use nada. No puedes negarlo, yo no lo negaría.*
>
> *Javier Cañadas: ¿Crees que esto puede limitar la factura manual?*
> *Antonio López. Nadie te obliga a que no uses lo manual.*
>
> *¡Claro! Es como la función de la lavadora, el que quiera lavar la ropa a mano que lo haga, no puedes impedir que la gente use la lavadora si quiere, para eso está la lavadora.*

CONCLUSIONES

- En el siglo XXI percibimos la realidad en mayor grado a través de y

más concretamente a través de las pantallas de los dispositivos que varían nuestra percepción de la realidad –diferencias entre los pixeles y el ojo humano, distinto ángulo de visión, etc.…-

- Imágenes y creaciones digitales y/o virtuales forman parte del como nos expresamos.

- El cómo se comunica es tan importante como el que se comunica sin olvidar el contexto.

- La renovación de códigos y hábitos sociales debido a las nuevas tecnologías amplian probables y posibles maneras de comunicar.

- La capacidad de síntesis humana respecto a un lenguaje visual se apoya en el realismo como un canal más accesible en la comunicación buscando los parámetros universales de verdad bondad y belleza.

- Lo seductor y lo aparente están más que presentes en los medios de comunicación.

- Los contenidos de los discursos implícitos en las imágenes tienden a lo global y homogéneo.

- Los géneros evolucionan y los códigos se renuevan, diversificando el referente y renovando la concepción de la pintura.

- El hecho artístico actual igual dice las cosas, igual se expresa, con el corazón la mente y la mano con el añadido de las tecnologías, hábitos, y una simbología diferente y en buena parte global.

Referencias

Andrés Castellanos, Soledad de; Mora Garcia, José Luis. *De ley y de corazón: historia epistolar de una amistad. María Zambrano Alarcón y Pablo de Andrés Cobos*. Editorial Universidad Autónoma de Madrid. 2011. ISBN: 9788483442319, 8483442310Sontag

Barthes, Roland. *El imperio de los signos*. Prologo y traducción de Adolfo García Ortega. Editorial: Seix Barral. 2007.

Baudrillard, Jean. *El Otro por sí mismo*. Editorial anagrama. Paris 1987. Traducción: Joaquín Jorda.

Carrere Alberto, Saborit José. *Retórica de la Pintura.* Ed. Cátedra. Signo e Imagen (Grupo Anaya) Madrid 2000.
Catálogo de la exposición "*Hiperrealismo 1967 – 2012*" en el Museo Thyssen-Bornemisza. Edición inglesa publicadas por Hatje Cantz Verlag 2013. Edición española publicada por la Fundación Colección Thyssen-Bornemisza.

Catálogo de la exposición antológica de Antonio López, publicado por la Fundación Colección Thyssen Bornemisza, celebrada en "011, en el Museo Thyssen Bornemisza (Madrid 28-06-2011/25-09-2011) y en el Museo de Bellas Artes de Bilbao (10-19-2011/22-01-2012)

Eco, Umberto. *Obra abierta*. Título original: Opera aperta (1962) Traducción: Roser Berdagué Traducción cedida por Editorial Ariel, S.A. Directores de la colección: Dr. Antonio Alegre. Dr. José Manuel Bermudo. Editorial Planeta-De Agostini, S.A. (1992)

Marchan, Simón. *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Ed. Paidós Ibérica 2006. Barcelona.

Martínez Andrés, Felisa. *La huella fotográfica en la nueva pintura realista. La aportación Valenciana* (1963-2005) Exposición realizada en Octubre 2009-Enero 2010.

Martínez Barragán, Carlos. *El Índice. La huella de la manualidad y la mecanicidad en fotografía y pintura*. Col-lecio: Formes Plastiques. Institucio Alfons el Magnanim. Dirigida por Román de la Calle.Valencia 2004.

Morales y Marina, José Luis, *Diccionario de Iconología y Simbología*. Primera Edición © 1984. Taurus Ediciones S.A.

Roland Barthes, La aventura semiológica, Barcelona, Paidós Comunicación, 1990, p. 260. en: estudios sociológicos xx:60, 2002 La ciudad y sus signos. Mario Margulis La ciudad como texto.

Susan. *Ante el dolor de los demás*, Título original: Regarding The Pain of Others. 2003. Traducción: Aurelio Major. Santillana Ediciones Generales, S.L. De esta edición: noviembre 2004, Suma de Letras, S.L.

Artículos.

Algo más que un click. *Reflexiones y debates sobre el mundo digital desde la*

perspectiva de la investigación en la Universidad. Coordinadores de la publicación: Fernando Sabés Turmo y José Juan Verón Lassa. Edita: Asociación de Periodistas de Aragón.

Andrés Rojo, José (6 de septiembre de 2012). «Aprendiendo a ser María Zambrano». diario *El País*. Consultado el 11 de mayo de 2017. «Carta autógrafa de 1924, en la que Zambrano habla de su hijo muerto.

Andrés Rojo, José. *El laboratorio de María Zambrano Madrid*. 19 de Marzo de 2014. Extraído de internet: https://elpais.com/cultura/2014/03/19/actualidad/1395251692_900333.html?rel=mas.

Argüelles, Juan Domingo. Arte y pensamiento. *El falso Netzahualcóyotl*. La Jornada Semanal. Domingo 6 de octubre de 2013 Núm.: 970. UNAM. Extraído de internet: http://www.jornada.unam.mx/2013/10/06/sem-juan.html.

Bourdieu Pierre. *Sobre el poder simbólico. Intelectuales, política y poder*. Traducción de Alicia Gutiérrez, Buenos Aires, UBA/ Eudeba, 2000.

El clima afecta el canto del cenzontle. BBC Ciencia. 26 mayo 2009. Extraído de internet http://www.bbc.com/mundo/ciencia_tecnologia/2009/05/090522_clima_sinsonte_men.

Gil de Viedma, Barbará (Ouka Leele), En una entrevista realizada por Roberta Bosco, para el periódico digital el país: http://cultura.elpais.com/cultura/2010/01/22/actualidad/1264114802_850215.html.

Steiner, Rudolf. Revista editada por la Sociedad Biosófica. Madrid, 2005. Revista Nº 12. Ciencia espiritual, Art: Verdad, Belleza y Bondad. Conferencia pronunciada en Dornach, 19 de enero de 1923.

Linera Paredes, Reyes . Antonio López: "*El arte ha tocado fondo y está en manos del dinero"*. Santander, cinco de Julio de 2013. Extraído de internet (https://elpais.com/cultura/2013/07/05/actualidad/1373039038_335221.html)

Notas

i Regla de las cinco W del periodismo. What, qué es lo que sucede. Who, quién es el sujeto del suceso. When, cuándo ha sucedido. Where, dónde ha sucedido. Why, por qué ha sucedido.

ii Cenzontle (Mimus polyglottos) en el habla náhuatl significa ave de las 400 voces, viene de las palabras centzontli ("Cuatrocientos") y Tototl ("Pájaro, ave")

iii Este concepto microsemiotico asociado a código duro, se asocia a iconografías muy concretas como pueda ser el lenguaje de los disminuidos en cuanto al habla y el oído, o la iconografía empleada en sistemas informáticos o lenguajes de programación, calificado por

Eco (Eco, Umberto. Trattato di semiótica generale (1975 – English translation: A Theory of Semiotics, 1976) pp. 312 y ss) como ratio facilis. Cuando la regulación es imprecisa y se amplían las posibilidades determinantes del texto, no hay una previsión concreta en el código podemos hablar de ratio diffícilis. Este concepto tiene validez aplicado a la pintura en general, sin olvidar que en numerosas ocasiones la pintura experimenta un flash-back durante el proceso de creación que retroalimenta la concepción de la obra y el establecimiento del código.

iv Pintor zaragozano Dino Valls (1959), residente en Madrid y cuyos contenidos tienen una carga fuerte simbólica relacionada con la medicina, con el sufrimiento y el dolor del ser humano. el conocimiento anatómico y los estudios de medicina se reflejan en una pintura cuyo referente es el arquetipo con una estructura y codificación precisa, que recupera las técnicas y los lenguajes pictóricos del pasado en especial del gótico tardío y el renacimiento.

v Dentro del arte y la literatura, representa una idea por medio de formas humanas, animales y de objetos cotidianos. Prodiga dentro del arte del antiguo Egipto, griego y romano, el Medievo y el arte Barroco y notablemente en la pintura del siglo XIX. Alegoría. 1. f. Ficción en virtud de la cual algo representa o significa otra cosa diferente. La venda y las alas de Cupido son una alegoría. 2. f. Obra o composición literaria o artística de sentido alegórico. 3. f. Esc. y Pint. Representación simbólica de ideas abstractas por medio de figuras, grupos de estas o atributos. 4. f. Ret. Figura que consiste en hacer patentes en el discurso, por medio de varias metáforas consecutivas, un sentido recto y otro figurado, ambos completos, a fin de dar a entender una cosa expresando otra diferente.

vi Doctor en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia. Licenciado y Maestro por la Universidad Nacional Autónoma de México. Miembro del grupo de investigación Laboratorio de Creaciones Intermedia. Profesor de la Facultad de Bellas Artes de Valencia. Becario de la Diputación de Valencia y del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes de México. Pintor y dibujante con varias exposiciones individuales en España y en México.

vii Rudolf Steiner (27 de febrero de 1861, Croacia) sus investigaciones abarcan campos tan dispares como la filosofía, la pedagogía, la medicina antropofosica o la agricultura biodinámica. viii La belleza como se conocía

en el Renacimiento, va perdiendo vigencia en favor de una pintura que después del Cinquecento concuerda unánime, en la manera de enfrentar la realidad. Como se concibe la realidad y como se representa va disminuyendo ese halo sugestivo, esa gracia y atracción irresistible, esas virtudes, tratando por igual la mayoría de los motivos y referente. El Cinquecento va mas allá, abstrayendo en cierta forma el uso de la línea que adquiere mayor soltura y lirismo, derivando en un arte más intuitivo en el barroco y el manierismo, que puede observarse por ejemplo en el contrapposto: ”no siempre habremos de someternos a la proporción natural, sino a la gracia de la figura. La proporción más hermosa es la que habrá que seguir” (Gio Paolo Lomazo, 1538-1600. Tratatto, lib. V, cap. I. p. 251. En: Tramas la geografía secreta de los pintores. Título original: Charpenters. La geometrie secreite des peinters. Prefacio de Jacques Villon. Traducción de Yago Barja de Quiroga. Charles Bouleau. Ed: Akal, S. A. 1996, p. 147-148). Aquí se establece el término “línea serpentina” y se desarrolla el concepto de Gracia dentro de una representación idealizada, un referente es la obra de Lomazzo, de Miguel Ángel o de Bernini, en una época en la cual pintura y arquitectura se abrazan para alcanzar este estado de Gracia.

ix Petronilo Monroy (tenancingo 1832-1882) alumno destacado de la academia de San Carlos (México D.F.) nos obsequia con una extensa obra realizada principalmente la segunda mitad del siglo XIX, la impresionante alegoría de la Constitución Liberal pertenece hoy al patrimonio artístico-histórico de la presidencia de la República.

x Edouard Debat-Ponsan (Toulouse 1847-Paris 1913) nos muestra un relato realista de la sociedad burguesa y política del Paris de la época, pinta este lienzo en 1898, como parte de un manifiesto promovido por Emilie Zola.

xi Francisco José Ayala (Madrid 1934) Profesor de Biología en la Universidad de California y nacionalizado Estadounidense, es uno de los máximos representantes del neodarwinismo.

xii Nace en Tomelloso, Ciudad Real, el 6 de Enero de 1936, nació unos meses antes de la Guerra Civil española, enseguida tiene vocación por el dibujo, cuenta con el apoyo de su tío Antonio López Torres , las dos circunstancias le hacen definirse por la pintura. Se traslada a Madrid para ingresar en Academia de Bellas Artes de San Fernando que permaneció entre 1950 y 1955. Consigue una beca y en 1955 viaja a Italia donde pudo conocer la pintura italiana del Renacimiento, comenzó en ese momento a darle valor a la pintura clásica española especialmente a Velázquez. Se casó con la también pintora María Moreno.

TRIBU. LA FOTOGRAFÍA COMO VEHÍCULO DE CONSTRUCCIÓN NARRATIVA DE LAS CIUDADES Y DEL TERRITORIO

MASSIMO COVA
Universidad de Barcelona (UB), Departamento de Artes Visuales y Diseño, Sección de Producciones de Arte Contemporáneo

Resumen

La fotografía, entendida como técnica y como lenguaje visual, ha sido, desde su invención, el principal y más influyente medio de representación que ha construido la imagen de las ciudades y ha mediado en la relación de sus espacios con las personas que las habitan y las recorren. Este ensayo pretende hacer un breve excursus a través de las diversas épocas de nuestra historia cultural, desde el fatídico año 1839 en el que se comunicó oficialmente la invención de la fotografía, hasta el presente, para analizar los diversos ejemplos de cómo se han representado los espacios urbanos vinculados con las personas. Al principio, la práctica fotográfica, por sus dificultades y sus elevados costes, era prerrogativa exclusiva de los profesionales, que se remitían a los códigos compositivos de la perspectiva renacentista. Las líneas verticales de los edificios las mantenían rectas, escogían puntos de vista elevados del plano de la calle excluyendo a las personas en su vida cotidiana y utilizaban una iluminación difusa y de pocos contrastes. Cuando la evolución técnica permitió el uso de este medio a un público más amplio, el de los aficionados, los códigos de representación se reformularon y se abrieron progresivamente camino a la espontaneidad y a la creatividad, hasta la total democratización de nuestra época actual gracias a las cámaras de los teléfonos móviles. El ensayo concluye con una propuesta de nuestra investigación artística personal, que explora la relación entre los espacios de las ciudades históricas y sus visitantes, a través de la aplicación de los códigos de las diversas técnicas fotográficas a lo largo de su historia.

Palabras-clave: ARTE CONTEMPORÁNEO, FOTOGRAFÍA, TRIBU, ANTROPOLOGIA, PATRIMONIO, CIUDAD

Abstract

Photography, understood as a technique and as a visual language, has been, since its invention, the main and most influential means of representation that has constructed the image of cities and has mediated the relationship of urban spaces with the people who inhabit and get around them. This essay intends to make a brief excursus across various epochs of our cultural history, in order to analyze several examples of how relationship between urban spaces and people has been represented, beginning with the fateful year 1839, when the invention of photography was officially communicated, until

present time. At first, photographic practice, because of its difficulties and its high costs, was the exclusive prerogative of professionals, who referred to the compositional codes of the Renaissance perspective. Vertical lines of the buildings were kept straight, viewpoints of the street level were elevated, excluding people in their daily lives, and diffused lighting and few contrasts were used. When technical evolution allowed the use of this means to a wider audience, the amateurs' one, codes of representation were reformulated and progressively opened up to spontaneity and creativity. Thanks to cameras of mobile phones, in our current era, photography has reached total democratization. The essay concludes with a proposal of our personal artistic research, which explores the relationship between the spaces of the historic cities and their visitors, through the application of various photographic techniques' codes belonging to its history.

Keywords: CONTEMPORARY ART, PHOTOGRAPHY, TRIBE, ANTHROPOLOGY, HERITAGE, CITY

1. LOS ORÍGENES

La primera fotografía donde aparecen seres humanos es un daguerrotipo de 1839 del propio Louis Daguerre, realizado desde la ventana de su estudio hacia el Boulevard du Temple en París, una imagen "metafísica" de la ciudad vacía que no se correspondía ciertamente con su realidad. En ella, se observa un limpiabotas con su cliente, las únicas figuras que la larga exposición que requería esa primitiva técnica pudo registrar. Cuando Samuel Morse vio esta imagen escribió: "La avenida, recorrida continuamente por carros y peatones, aquí aparecía totalmente desierta, excepto por un individuo que se está haciendo limpiar las botas" (Pollack, 1959, pág. 42, trad. a.).

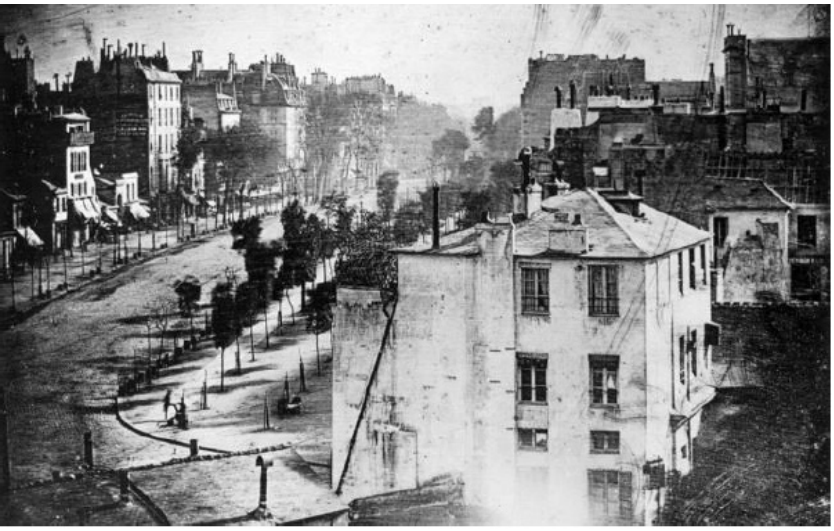


Fig. 1. Boulevard du Temple en París. Louis Daguerre. 1839

2. LA ÉPOCA DE LOS PROFESIONALES

La primera gran campaña de codificación del patrimonio arquitectónico, y de definición de un modelo de representación, fue la llamada Mission Héliographique, un programa del Estado francés que en 1951 encargó a un grupo de fotógrafos, entonces pioneros, un registro visual del estado de degradación de los monumentos franceses antes de las intervenciones de restauración[1]. El aspecto que presentaban las arquitecturas era deshabitado y fantasmagórico, y sólo en algunos casos

esporádicos aparecía tímidamente alguna persona, probablemente ayudantes de los fotógrafos o simplemente vecinos del lugar que debían de servir como referentes de escala dimensional. Durante las décadas en las que la fotografía, por sus costes y por su complejidad técnica, era una práctica exclusivamente profesional, la nueva clase social burguesa la convirtió en el medio privilegiado de su auto representación. Monumentos celebrativos descontextualizados del entorno, fotografiados desde puntos de vista elevados y descartando la vida de la calle como elementos de estorbo. Edificios y calles aparentemente desiertas representativas de los renovados espacios de la ciudad o vestigios históricos retratados en condiciones de luz "neutra", es decir, sin grandes contrastes de sombras profundas y luces violentas.

Fig. 2. Fachada de la Basílica de San Marcos. Venecia. Paolo Salviati. c.1870

3. EMPIEZA LA DEMOCRATIZACIÓN

El gran punto de inflexión en los códigos de construcción narrativa de la ciudad ocurre a finales de los años 80 del siglo XIX cuando George Eastman crea Kodak, la primera gran industria de la fotografía. Gracias a la substitución del vidrio por el flexible y económico celuloide como soporte de los negativos, se reducen los formatos y los costes de los aparatos y, sobre todo, se ofrece el servicio de revelado y de impresión de las imágenes, con el lema "You press the button, we do the rest!". Este avance tecnológico permitió el acceso a la práctica fotográfica a un amplio público no profesional, al principio perteneciente a la burguesía acomodada, abriendo así un progresivo y creciente proceso de democratización de la fotografía que nos lleva a la época actual en la que las cámaras de los teléfonos móviles y las redes y canales de comunicación decretan la definitiva masificación de este medio. Desde que apareció en el mercado la "Kodak N.1", que iba cargada con un carrete de 100 fotografías, la libertad de los nuevos fotógrafos amateur de no someterse a las exigencias del mercado profesional de las imágenes generó nuevos e inéditos códigos de representación, provocando una gran revolución en el lenguaje visual. La práctica fotográfica de los aficionados empezó a vincularse a los viajes turísticos y a la aspiración de documentarlos gráficamente, de dejar testimonio de su presencia delante de un monumento famoso o de una obra de arte importante, o simplemente de haber estado en aquel u otro lugar. Pero también nace el anhelo de documentar la vida social y ciudadana, así que las imágenes urbanas empiezan a difundir visiones espontáneas y vitales de las calles y de los edificios, donde los encuadres transgreden las normas de composición tradicional, construyendo una rela-

ción a menudo no jerárquica entre personas y espacios de la ciudad.

4. LA EVOLUCIÓN DE LA MIRADA

Fig. 3 y 4. *Xavier Roussel y Edouard Vuillard en Venecia*. Pierre Bonnard. 1899

A principios del siglo XX, Eugène Atget crea con su vieja cámara y con un objetivo inadecuado al formato, una de las visiones más poéticas y sugestivas de París. Con el propósito de realizar imágenes que sirvieran a los artistas, Atget documenta los rincones poco conocidos de la ciudad juntamente a los oficios menores que iban desapareciendo. En condiciones económicas muy precarias, hacía también fotografías de los escaparates para venderlas por poco dinero a sus dueños, en las que los cristales reflejaban la ciudad, relacionando los edificios y los transeúntes con los géneros expuestos en un juego visual que fue reivindicado por los surrealistas como fuente de inspiración.

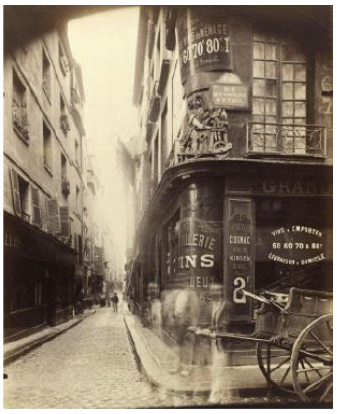


Fig. 5, 6 y 7. *París*. Eugène Atget. Años 10-20

Unos años más tarde del documentalismo poético de Atget, en la década de los 30 y en plena gran depresión económica, el gobierno estadounidense crea la FSA (Farm Security Administration), una agencia para las ayudas a los campesinos. La FSA encarga a un grupo de fotógrafos un reportaje para conocer el estado en que se encuentra la sociedad rural con el propósito de documentarla "objetivamente", sin formalismos estéticos, es decir, con imágenes directas, no manipuladas y con la máxima nitidez. Fotografías"dirigidas a construir, en el público, (…) un modelo patético del campesino y a suscitar (…) una toma de consciencia de sus problemas". (Quintavalle, 1975, pág. XVIII. Trad. a.). Entre otros fotógrafos está Walker Evans, que pone la mirada en los detalles y en las situaciones cotidianas más banales e insignificantes, convirtiéndolas en iconos ejemplares de ese momento histórico, y que convencieron a la administra-

ción

Fig. 8 y 9. *Fotografías para la FSA*. Walker Evans. Años 30

En 1956 William Kline publica el fotolibro “New York 1954-55” (Kline, 1995), en el que transgrede a todas las normas que hasta el momento regían en composición fotográfica: desenfoques, cortes abruptos de las figuras y de los edificios, cámara torcida… y todo reforzado por una maquetación de las fotografías a sangre y sin espacios entre ellas. Una visión muy eficaz de la convulsión dinámica de las abarrotadas calles de la metrópolis, sin un orden jerárquico entre personas, edificios, coches, espacios y todos los elementos concurrentes en los encuadres.

Fig. 10, 11 y 12. Fotografías del libro New York 1954-55. William Kline. Años 50

Llegando a la época actual, que se caracteriza, entre otras cosas, por el desarrollo de las nuevas tecnologías, el consumo frenético y compulsivo de una sociedad saturada de signos y de estímulos, y por el inevitable debate sobre géneros e identidades, una obra significativa es la de la japonesa Mariko Mori. Artista multimedia que hace de lo artificial una suerte de icono y se centra en imágenes de la cultura de masas, recreando en sus fotografías, personajes pseudo futuristas y de estética pop. Estas figuras las contextualiza en entornos urbanos emblemáticos de las dinámicas contemporáneas del consumo y de la saturación visual, figuras femeninas de aspecto de muñecas sexys aptas para el consumo, en una crítica a la vacuidad de los valores y al rol de la mujer en la cultura machista y consumista contemporánea. Otra propuesta de relación de grupos sociales con los entornos arquitectónicos

Fig. 13. *Play with me*. Mariko Mori. 1994

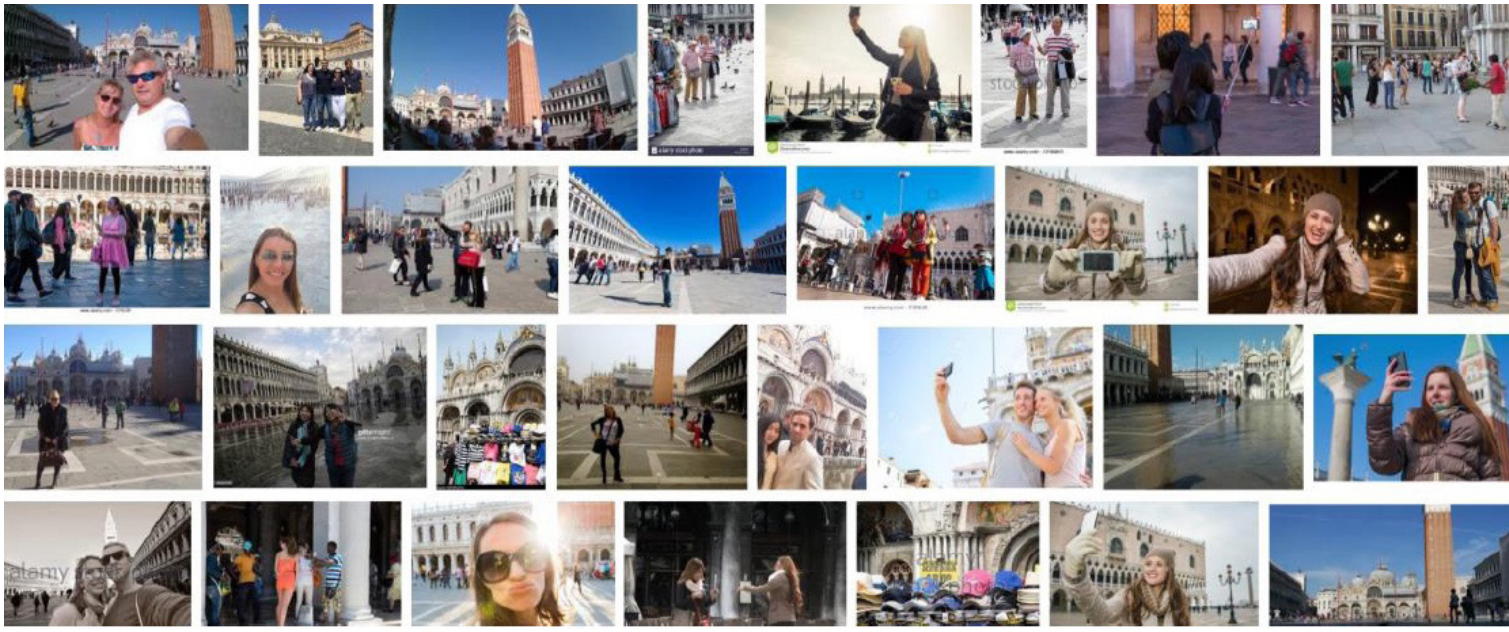
y patrimoniales es la de Thomas Struth, que retrata a los visitantes de los espacios de celebración social del arte, principalmente museos e iglesias, conformando una investigación en clave sociológica y psicológica sobre el comportamiento de estos colectivos.[2]

Finalmente, no tratamos ya de fotografías de autor sino de autores de fotografías, con estos dos screenshots que nos muestran las últimas y más democratizadas tendencias en el ejercicio de retratar los espacios arquitectónicos y artísticos y de cómo se construye popularmente y masivamente hoy en día la imagen de la ciudad y de su patrimonio. Los nuevos códigos de representación revelan la actitud personalista de los fotógrafos en el intento de decretar una relación personal con el conexto relevante, al mismo tiempo que asumen una expresión de mirada directa, a menudo seductora, hacia los futuros consumidores de estas imágenes. Una aspiración de individualismo que podemos definir paradójicamente colectivo, una construcción de la identidad individualizada sometida a la homogeneización banalizadora de "lo que hace todo el mundo".

Fig. 14. *Museo del Prado 5, Madrid*. Thomas Struth. 2005

5. TRIBU. UNA PROPUESTA CONTEMPORÁNEA

En la actual era de la denominada globalización las ciudades se han convertido en destinos privilegiados del turismo masivo, alimentado por las estrategias low-cost que han democratizado las prácticas de los viajes culturales, anteriormente prerrogativa exclusiva de las minorías cultas y acomodadas. El patrimonio artístico de ciudades como Venecia, Florencia o Roma, entre otras, es hoy objetivo de un turismo incesante y compulsivo. El proyecto *Tribu* propone una mirada personal, no concluyente y sin ninguna pretensión de objetivación, sobre las relaciones complejas entre el patrimonio (con)sagrado, vestigio de los más altos valores de la humanidad, y las experiencias de su fruición y de su consumo social. Estas obras pretenden presentar otra narración posible acerca de los procesos de conocimiento y de comprensión de nuestras ciudades. La investigación se centra en los lenguajes subjetivos de la fotografía e indaga acerca de las correspondencias entre diversos procedimientos técnicos, desde los químicos tradicionales a los digitales más avanzados. Los códigos de la tecnología digital reformulan los errores



y las limitaciones de las técnicas fotográficas primitivas, como la baja sensibilidad que requiere tiempos largos de exposición, el ortocromatismo que altera los tonos de la piel, o la falta del color. Se usan películas en blanco y negro con cámaras antiguas y se refotografían los negativos con una moderna cámara digital, para luego invertirlos: el negativo en b/n se positiva y los fondos desenfocados en color detrás de los fotogramas se invierten y se fusionan con las gamas de grises. A partir de la ambigüedad propia de la fotografía, que frustra la dicotomía entre la expresión artística y el documento, las obras propuestas se pueden considerar tanto fotografías de arquitectura como reportaje social, pero, siempre, instrumentos de construcción identitaria de la colectividad y de los entornos urbanos y territoriales. Las pieles oscuras y el movimiento de las personas representadas evocan modelos antropológicos del pasado que se relacionan con los espacios de la ciudad , y, al mismo tiempo, pretenden aludir a una posteridad de probables mutaciones y de trans-humanización futura de la especie. El anhelo turístico a la trascendencia histórica y cultural de los monumentos y del patrimonio parece querer contraponerse a la desorientación y a las angustias que vivimos en las ciudades contemporáneas y en aquellos lugares anónimos de modelos urbanos homogeneizados e impersonales. En fin, un antídoto para la banalización cultural generalizada a la que estamos sometidos en esta ya manifiesta era de la globalidad.

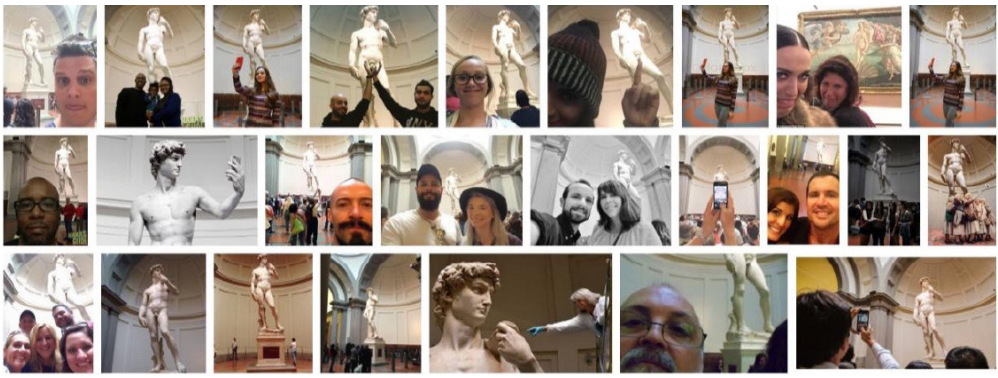


Fig. 15 y 16. *"venice st mark's selfie"* y "*florence david selfie*". Screenshots. 2017

Fig. 17. *Venecia, Gran Canal y Puente de Rialto*, M. Cova. 2017

Fig. 18. *Florencia, Galerías de la Academia*. M. Cova. 2017

Fig. 19. *Roma, El Coliseo*. M. Cova. 2017

Fig. 20. *Venecia, En tránsito*. M. Cova. 2017

Fig. 21. *Venecia, Panoramas*. M. Cova. 2017

Fig. 22. *Venecia, Góndolas*. M. Cova. 2017

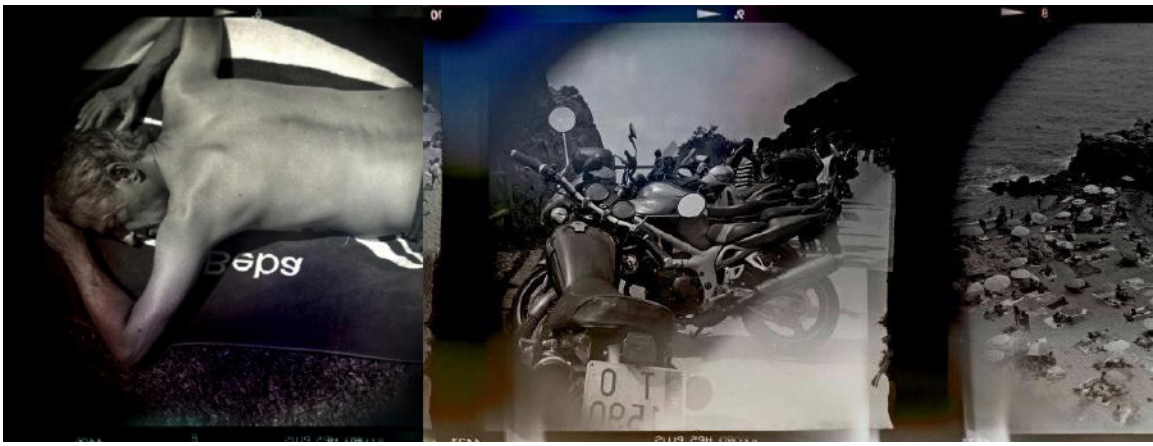


Fig. 23. *Girona, Costa Brava.* M. Cova. 2017

6. CONCLUSIONES

Hemos visto muy sintéticamente como ha ido cambiando la percepción de los monumentos y de los espacios urbanos de nuestras ciudades a través de sus representaciones fotográficas, desde la invención de esta técnica hasta la actualidad. Hemos hecho un recorrido a través de algunos autores significativos y hemos dejado de citar a muchísimos más, igualmente relevantes, por razones de brevedad del texto, como, por ejemplo, Henri Cartier-Bresson y sus instantes irrepetibles; o Robert Capa con sus ciudades destruidas y habitadas por soldados y víctimas de las guerras; o Robert Frank, que hace un incisivo retrato de la sociedad americana en crisis de valores... Podríamos afirmar que la manera de experimentar la ciudad ha sido influenciada por los códigos de la fotografía en sus diversas épocas y modalidades técnicas, donde la jerarquía de valores ha ido progresivamente invirtiéndose desde el protagonismo absoluto del objeto arquitectónico hasta su rol de fondo del sujeto social.

Referencias

Heilbrun, Françoise y Néagu, Philippe. 1988. *Pierre Bonnard Photographe*. Firenze: Alinari.

Kline, William. 1995 (1956). *New York 1954-55*. París: Marval.

Pollack, Peter. 1959. *Storia della fotografia.* Milano: Garzanti Editore.

Quintavalle, Arturo Carlo. 1975. *Farm Security Administration (La fotografia sociale Americana del New Deal).* Parma: Istituto di Storia dell'Arte dell'Università di Parma.

Notas

1 Para más información ver: Chevrier, Jean François. 1984. "Architettura e paesaggio. Dalla Mission Héliografique alla DATAR" en Rassegna. (Fotografie di architettuta/Photographs of Arquitecture), anno VI 20/4 – dicembre 1984: pág. 14-24.

2 Struth fue el primer artista vivo que expuso sus obras en el Museo del Prado. Para más información ver: "Thomas Struth: Making Time Museo Nacional del Prado. Madrid." [accedido 13, octubre, 2017]. https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/thomas-struth-making-time/1e5e00f6-6b63-4aa2-93ce-d993e628d853

UN HOMBRE ES APLASTADO. ACCIDENTE Y ACONTECIMIENTO EN LA CIUDAD

DAVID DOMINGUEZ ESCALONA
UGR / Facultad de BB.AA

Resumen

Con el Interesante y utópico proyecto “Museo de los accidentes” el tecnófobo pensador Paul Virilio pretende concienciarnos sobre la cara destructiva de nuestra cultura. Pero, en muchas ocasiones, lo que solemos ver como accidental, atañe más bien a una realidad compleja e imposible de aprehender desde paradigmas heredados, una dimensión que podríamos comunicar al espectador mediante metáforas a través del arte y la poesía. Es decir, lo que difícilmente puede ser razonado, como es el caso de un suceso fortuito y violento, podría ser sugerido o tratado desde el ámbito estético. A través de un análisis del poemario “Matar a Platón” de Chantal Maillard, cuyo tema es un violento accidente de tráfico en una ciudad, revisamos la noción de acontecimiento deleuzeano. “Matar a Platón” trata de cómo un accidente puede llegar a constituir algo más que una tragedia o anécdota en nuestra cotidianeidad, de cómo un suceso, por muy terrible que sea, puede llegar a convertirse un en un acontecimiento que puede efectuar un cambio en nuestra perspectiva acostumbrada. Con este libro Maillard intenta evocar el instante en el que un hombre es reducido a un amasijo irreconocible de carne y metal tras ser aplastado por un tráiler, impactante metáfora que nos sirve para reflexionar sobre temas como la arriesgada tecnificación de la vida, la dificultad que tenemos para representar los accidentes en nuestra cultura.

Palabras-clave: ACCIDENTE, ACONTECIMIENTO, CIUDAD, MAILLARD, DELEUZE.

1.INTRODUCCIÓN

Con la palabra accidente nos referimos a muchos sucesos violentos e incontrolables que pueden incapacitarnos temporal o permanentemente –a nivel físico, perceptivo o cognitivo– e incluso provocarnos la muerte. Podemos ser damnificados o víctimas de fenómenos de la naturaleza o de actos perpetrados por el hombre. Un accidente puede ser causado por una avería o por un error o negligencia, puede ser provocado intencionadamente o de forma inconsciente, tener causas concretas o difícilmente reconocibles –si las hay–. Un accidente puede ser previsible o imprevisible, evitable o inevitable. Accidente es un término bastante vago y confuso, su significado varia según el contexto en el que se utilice. Palabras tales como caos o azar suelen asociarse a lo accidental, usándose indistintamente como si de sinónimos se trataran.

2. DESCRIPCIÓN

2.1. EL MUSEO DEL ACCIDENTE

Con la palabra accidente solemos designar aquellos sucesos disruptivos que alteran nuestro orden cotidiano produciendo pérdidas materiales, humanas, económicas o medioambientales. Accidente proviene del latín “cadere”, que viene a significar “lo que cae”, lo que llega de forma imprevisible. Esto es lo que indica “*Ce qui arrive*”, el título de la exposición sobre el accidente que organizó el conocido urbanista Paul Viririo[1] diez años después de su conocida exposición sobre la velocidad – “*La Vitesse*”–. La muestra trata de gran cantidad de accidentes producidos desde los inicios de la Primera Revolución Industrial, como es el caso del hundimiento del Titanic, de la fatídica fuga radiactiva de Chernovil o de los espectaculares atentados de las Torres Gemelas. La intención de Virilio era hacernos recapacitar acerca de las consecuencias de la tecnología y de los difusos límites entre los actos de violencia intencionados y accidentales. En *Ce qui arrive* participan conocidos artistas, arquitectos y cineastas, cuyas obras se distribuyen en diferentes salas atendiendo a dos bloques temáticos, *La caída* y *La cantidad desconocida*. Mientras que para la sección de *La caída* son seleccionados obras de Lebeus Woods, Nancy, Rubins y Stephen Vitiello; para el apartado de *La cantidad desconocida* son elegidas piezas de Svetlana Alexievitch, Dominic Angereme, Jem Cohen, Bruce Conner y Cai Guo-Qiang, entre otros. En la extensa exposición se podía contemplar obras como *MoMa & Airplane Parts* (1995-2002), de Nancy Rubins, creada con chatarra suspendida en el aire que recuerda a los restos de un avión siniestrado; o instalaciones como *La chute* (2002) de Lebbeus Woods y Alexis Rocha que, por medio de acumulación de estructuras metálicas, tratan sobre los conceptos del desplome y la ruina . Tony Oursler expone la video-creación

Nine-Eleven (2001), que realiza con filmaciones de los atentados de las Torres Gemelas de New York. El artista Cai Guo-Qiang, que participa con su obra *What a wonderful night* (2001 – 2002), trabaja con el tema la explosión pirotécnica. Impactante es video *Middlemen* (2002) de Aernout Mik, que muestra los angustiados y abatidos brokers entre documentos esparcidos caóticamente por el suelo tras un inesperado crack bursátil. Virilio con *Ce qui arrive* expone una cantidad abrumadora de documentación sobre accidentes - fotografías, videos documentales, películas, etc.- , convirtiendo la sala de exposiciones en una especie de inventario de accidentes acaecidos en todo el mundo, lo cual nos hace recapacitar acerca de la cara destructiva y contra-productiva de nuestra cultura. Asimismo, Virilio propone un utópico proyecto que llama *Museo del accidente*, cuyo fin principal es informar de los desastres que ha producido el progreso tecnológico, es decir, de los fracasos y errores que quedaron silenciados en los márgenes de la historia por intereses políticos o por la imposibilidad de crear un relato de lo ocurrido. Este paradójico museo, que abordaría el tema del accidente desde una perspectiva artística, científica y filosófica, funcionaría como un "observatorio de accidentes". Virilio cree que la exacerbada velocidad de nuestra sociedad, que obedece a los frenéticos ritmos de producción, es la causa principal de la gran cantidad de trastornos y accidentes artificiales que, por primera vez en la historia, exceden los accidentes naturales.

2.2. MATAR A PLATÓN

"Matar a Platón" es una obra de la poeta y filósofa Chantal Maillard que gira en torno a un instante estremecedor, un suceso trágico que sorprende a un grupo de transeúntes de una ciudad. La autora elige como escenario la calle de una urbe, cuyo nombre no menciona. La intención de Maillard no sólo parece la de concienciarnos sobre los accidentes que están sucediendo mientras el lector lee. La pensadora desvela crudamente el tema ya en la primera página del libro: un viandante es atropellado por un tráiler. Tanto el duro mensaje como la forma concisa y fría con la que describe la violenta escena, producen un choque en el lector, quien puede desear cerrar el libro o proseguir con su lectura a modo de mirón y poder experimentar así ese placer que otorga la distancia de esta ficción o representación:

> *Un hombre es aplastado./En este instante./Ahora./Un hombre es aplastado./Hay carne reventada, hay vísceras,/líquidos que rezuman del camión y del cuerpo,/máquinas que combinan sus esencias/sobre el asfalto: extraña conjunción/de metal y tejido, lo duro con su opuesto/formando ideograma./El hombre se ha*

> *quebrado por la cintura y hace/como una reverencia después de la función./Nadie asistió al inicio del drama y no interesa:/lo que importa es el ahora,/este instante/y la pared pintada de cal que se desconcha/sembrando de confetis el escenario* (Maillard 2004, 13)

Parece que Chantal Maillard desea crear al lector un *shock* que lo sacuda y lo haga tomar conciencia del ilusorio estado de seguridad de nuestras sociedades del bienestar, de su cara contingente y destructiva. Maillard intenta que el lector piense desde otra perspectiva en las cosas que, de tan acostumbradas que se nos han hecho, suelen pasar desapercibidas. Pretende hacernos recapacitar sobre ese estado de normalidad que nos lastra, invitándonos ir más allá de lo accidental o anecdótico para abordar aquello que acontece. Maillard nos incita a participar activamente y nos cuestionemos el papel y los límites como lector. Para ello utiliza diferentes recursos metalingüísticos: multiplica las voces, los escenarios y los personajes, diluyendo los límites entre géneros y disciplinas. *Matar a Platón* se comporta como un juego caleidoscópico de espejos o una multiplicidad en la que es difícil delimitar lo real y lo ficticio, lo externo y lo interno, lo propio y lo ajeno, siendo, sin duda, uno de los poemarios más complejos y logrados de la autora. En *Matar a Platón* no sólo la poesía y la filosofía se combinan, también la narrativa y el cine.

En *Matar a Platón* la autora aborda un accidente de tráfico que acaece en una urbe, un suceso inesperado producido por la intersección azarosa de dos líneas casuales independientes –la clásica cause per accidens aristotélica–. De este cruce no sólo resulta una víctima mortal, sino un gran número de víctimas indirectas, entre las que se podrían incluir al propio lector. Maillard no revela la causa del accidente y sugiere que lo importante no son sus causas, sino el instante en el que ocurre, tratando la problemática de los accidentes de tráfico, una de las principales causas de mortalidad en Occidente. No olvidemos que un accidente de tráfico es un tipo de muerte moderna -violenta, rápida y asintomática- que caracteriza a nuestras sociedades del bienestar.

Pero, ¿cómo puede un accidente mortal llegar a ser un acontecimiento? ¿Es necesario que un suceso sea trágico o doloroso para que llegue a ser un acontecimiento? ¿A qué se refiere Maillard con acontecimiento?[2].“Un acontecimiento, al contrario que una idea, nunca puede ser definido (...) no es un hecho sino algo muy sutil, simple y complejo al mismo tiempo. Por eso las variaciones. Por eso los poemas. Un poema puede sugerir un instante” (Maillard 2004, 30-33).

Para comprender más sobre el acontecimiento al que se refiere Maillard son imprescindibles las dos citas del filósofo Gilles Deleuze que introducen *Matar a Platón* y que, curiosamente, pertenecen a su ensayo *Lógica del sentido*:

> *El acontecimiento no es lo que ocurre (accidente), es en lo que ocurre lo expresado mismo que nos hace seña y nos espera (...) es lo que debe ser comprendido, lo que debe ser querido, lo que debe ser representado en lo que ocurre.Tan sólo el hombre libre puede comprender todas las violencias en una sola violencia, todo los acontecimientos en un solo Acontecimiento que no deja lugar, ya, al accidente.*[3]

Uno de los mayores desafíos de Deleuze era elaborar un sistema de pensamiento flexible capaz de dar cuenta de los acontecimientos en su singularidad. Pero, ¿a qué llama Deleuze acontecimiento? Podemos decir que un acontecimiento no es una verdad universal o absoluta. Tampoco es un concepto o una idea eterna. No tiene que ver con lo permanente, lo concreto o lo estable. Un acontecimiento es un complejo fenómeno problemático (y problematizante) que no puede ser representado, escapa al lenguaje proposicional. Captar su "sentido" conlleva una ruina de la representación, entendiendo ésta como mímesis o representación clásica. "No es el suyo un pensamiento representativo, es bien cierto, pero no porque en él no haya representación ninguna, porque huya de toda imagen del pensamiento" (Morey 2005, 22). Hemos de tener cuidado en no confundir el *sentido del acontecimiento* con lo que solemos entender por *sentido común*. Aquello que Deleuze llama "sentido" es, precisamente, lo que trastoca nuestro sentido común, es algo que se resiste a ser razonado, aunque, según el autor, sea lo que nos fuerce a pensar, lo que haga posible el lenguaje. ¿Cómo es posible esto? Según Deleuze, pensar en términos de acontecimiento no es nada fácil, pues implica un modo de pensar no axiomático que requiere de cierta des-personalización o des-individualización. Supone un olvido de lo que somos, es decir, es necesario un modo de pensar que suele considerarse *anormal* e inaceptable en nuestra sociedad. Esto se opone al férreo logocentrismo de nuestra cultura, al cultivo del yo que suele fomentarse en ella. El acontecimiento tiene que ver con *el devenir (el ser en cuanto no-ser*), que ha sido asociado a la inexistencia. Si optamos por esta vía, ninguna proposición podría ser verdadera, pues se invalidaría al verbo ser. Deleuze recomienda mucha cautela, pues esto puede ser peligroso, ya que implica toparse con la incertidumbre producida por el trastoque del mundo conocido4. No es extraño que este filósofo se interese por el estudio de obras realizadas por creadores bajo la influencia de los estados alterados de conciencia o trastornos mentales, como es el caso de, por ejemplo, Antonin Artaud, Virginia

Wolff, Francis Bacon o F. Scott Fitzgerald. El pensador francés piensa que el arte, la literatura o el cine es lo que hace pensar al filósofo, y no al revés. Incluso parte de obras y autores no para ilustrar o apoyar su discurso, sino para crear nuevos conceptos que se adecúen a su singularidad, como ejemplifica en los estudios que realiza sobre la obra del pintor Francis Bacon[5]. Este filósofo, como Nietzche, piensa que los conceptos son construcciones ficticias que el hombre realiza movido por algo inaprehensible y externo a su pensamiento. Para Deleuze filosofar es crear conceptos, entendiendo éstos no como generalidades abstractas, sino como particularidades que, aunque estén ligadas a cosas, espacios o tiempos concretos, pueden usarse en ámbitos diferentes, es decir, permiten la transversalidad del pensamiento. Para el Deleuze es de vital importancia el arte contemporáneo que, independizado de la mímesis, pueden dar cuenta de los acontecimientos a través de sus obras u objetos, pueden comunicarnos aquello intempestivo que, rigiéndose por otro tipo de temporalidad, no podemos captar mediante la razón o decir ni tan siquiera que exista. Un acontecimiento más que existir, "subsiste o insiste" (Deleuze 2005, 30) como si de un "extra-ser" se tratara.Para Deleuze revisar y hacer una nueva relectura del pensamiento de los antiguos estoicos es fundamental, pues parece que fueron los primeros en invertir radicalmente el platonismo (2005, 33). Según el filósofo francés: la importancia de los estoicos radica en que han sabido trazar una línea de separación, no entre lo sensible y lo inteligible, ni tampoco entre el alma y el cuerpo, sino justo por donde a nadie se le había ocurrido: entre la profundidad física y la superficie metafísica. Entre las cosas y los acontecimientos (Deleuze 1980, 73).

La vía del *ser en cuanto no-ser* era una posibilidad que Platón, aunque no la negó, intentó evitar a toda costa, pues ponía en entredicho su teoría de las ideas eternas, y que nunca consideró como "última palabra, sino como el reconocimiento del más grave problema"(Martínez Marzoa 2011, 55)

Los estoicos diferencian dos temporalidades, la de *Cronos* y la de *Aión*, las cuales coexisten a pesar de ser radicalmente distintas e independientes. Cronos se corresponde al tiempo circular que marcan nuestros relojes, al tiempo de los instantes o presentes sucesivos. Cronos tiene que ver con el tiempo de la historia, el tiempo de nuestra costumbre, del ser, de la razón o de la lógica. Cronos es el tiempo de la concatenación causas-efecto. Aión es como esa línea de tiempo cronológica desenrollada como laberinto o rizoma. Éste es el tiempo intempestivo liberado de la circularidad de Cronos, es el tiempo independizado del movimiento de los cuerpos. Aión es el tiempo del devenir, es el tiempo de los acontecimientos. El instante del acontecimiento no es lo que solemos entender como presente, pues esquiva el presente mismo y, de forma simultánea, deviene un pasado y un futuro potenciales,

correspondiéndose a una realidad virtual, una realidad que nunca acaeció y nunca acaecerá. No es que Aión sea una especie de eternidad y Cronos no, estos dos tiempos son eternidades de diferente naturaleza. Según Deleuze, algo *ideal* puede desplegarse de nuestros cuerpos que se mezclan, se penetran, se repelen o se destruyen; algo inaprensible e intempestivo como si de un "vapor incorporal"[6] se tratara. Es decir, de nuestras "acciones y pasiones", que transcurren en el tiempo cronológico, algo ideal o incorpóreo se produce. Y a esto es lo que precisamente llama Deleuze acontecimiento o *sentido del acontecimiento*. Pero, según Deleuze, este *sentido* es irreductible a los cuerpos que lo producen, pues no tiene que ver con estados, pasiones, acciones o cualidades. El sentido del acontecimiento es un efecto inclasificable que está regido por "leyes" complejas e ininteligibles. El acontecimiento, a modo de "extra-ser" inactual e intempestivo, rodea todo cuanto existe. Deleuze piensa que los acontecimientos son devenires impersonales y atemporales que, como puros infinitivos neutros, contiene todos los tiempos, formas y personas posibles y, sin embargo, no pertenecen al presente. Un acontecimiento es un campo potencial de infinitas posibilidades o realidades sin efectuar. Pero debe haber algo que se efectúe en los cuerpos o en los estados de las cosas, algo que se "encarna", se hace presente. De no ser así, de no formar parte de nuestro mundo sensible, no tendría relevancia o sentido el acontecimiento, no podría ser captado.

No es casual que Chantal Maillard opte por un verbo en infinitivo para el título del poemario comentado ("Matar"), ni que haya escogido el tema de la muerte para el poemario sobre el que reflexionamos. Tampoco es casual que cohabiten dos registros o modos de escritura en dicho poemario. En este libro, que la autora subtitula inteligentemente "V.O subtitulada", llama la atención la disposición de las palabras en sus páginas. Los versos son cortos y se maquetan verticalmente sobre la línea continua de prosa con la que describe, a modo de subtítulo, lo que objetivamente ocurrió, recordándonos su tipografía a la de una máquina de escribir. En Matar a Platón se conjuga la horizontalidad y la verticalidad a la par. No obstante, es la oblicuidad a la que alude el poema, a esa mirada sesgada o intuición capaz de captar el acontecimiento. "Hay un niño pequeño, desnudo, en el balcón./ Algo cae, oblicuo, no sé si el sol, la tarde" (Maillard 2004, 33), escribe.

Chantal Maillard hace referencia, con sus dos registros de escritura, a dos temporalidades que, coexistiendo, no se contraponen. Ello se corresponde a dos puntos de vista, estados de conciencia o actitudes con los que podemos aprehender nuestra realidad. Podemos decir que la parte poética o ficcional trata de dar cuenta del complejo tiempo del acontecimiento o del Aión. Mientras que la parte narrada se relaciona con Cronos, el tiempo de los hechos que acaecen como si de una secuencia de fotogramas se tratara, y cuyo

objetivo es informar al lector sobre lo que *lógicamente* ocurrió, manteniendo así sus pies en tierra, la del sentido común.

El acontecimiento constituye un plano de inmanencia, una especie de "superficie sin espesor" o extraña *trascendencia-sin transcendencia* regida por relaciones no causales. Un acontecimiento viene a constituir una multiplicidad, una red dinámica de relaciones entre cosas heterogéneas que devienen y forman un "agenciamiento"[7]. En un acontecimiento no existe complementaridad, pues los límites de las cosas se desdibujan y dejan de ser lo que son para convertirse en devenires o "casicausas"[8]. Pensar en rizoma o en acontecimiento es "pensar en las cosas entre las cosas", es desplegar algo incorporal-virtual de ellas. Pero hemos de tener cuidado en no reducir el acontecimiento a simple historia o anécdota, en confundirlo con esencias o arquetipos inmutables, porque no se trata de pensar en entidades fijas e inmutables, sino en todo lo contrario. Para que algo devenga es necesario que se difuminen sus contornos, que lo interno se vuelva superficie, que la forma sea contenido y viceversa, como en una cinta de Moebius. En un acontecimiento se establecen correspondencias no causales entre cosas y seres heterogéneos, como ya se indicó. Un acontecimiento no está compuesto de cosas, sujetos o conceptos concretos, sino de "casicausas" (movimientos, afectos, intensidades, ecos o resonancias). "En una palabra, una casi-causalidad expresiva y no en absoluto una causalidad necesitante" (Deleuze 2005, 205). En *Matar a Platón*, Maillard describe un agenciamiento de personas, animales, objetos, sonidos, olores y espacios que parecen perder sus límites. Es decir, es este poemario existe un conjunto de singularidades no excluyentes que conforman una red dinámica de relaciones o multiplicidad, con la que Maillard intenta alumbrar el complejo y paradójico tiempo del acontecimiento. "Cuando algo acontece no hay escapatoria:/ Toda mirada tiene lugar/ en el destello,/ Toda voz es un signo,/ toda palabra forma/ Parte del mismo texto (…) Por eso los poemas./ Un poema puede sugerir el instante" (Maillard 2004, 53 y 33)

En un acontecimiento el mundo se hace como un signo extraño, irreconocible y fugaz que no se deja atrapar. Un signo que introduce la diferencia, que no podemos re-conocer. El sujeto des-individualizado se topa con algo que nunca ha pensado y rompe con sus esquemas habituales.

¿Cuál es el status de ese objeto no reconocido y sin embargo encontrado? Lo que escapa a la representación es el signo. El mundo exterior se vuelve interesante cuando se hace signo y pierde así su unidad tranquilizadora, su homogeneidad, su apariencia verídica. Y, en cierto modo, el mundo no cesa de hacerse signo y no se compone sino de signos, a condición de que seamos sensibles a ellos. ¿Por qué sólo hay encuentro con signos (…) Lo

encontrado es lo que el pensamiento no piensa, no sabe pensar, no piensa todavía" (Zourabichvili 2011, 51)

Chantal Maillard opta por una poesía distante, por unos versos despojados de retórica. Intenta describir lo que acontece de la forma más despersonalizada posible, fuera de los modos sentimentales acostumbrados. La autora escribe: "¿Y qué hay del sentimiento?/ ¿Debería haberlo?/ ¿Es poesía el verso que describe/ fríamente aquello que acontece?/ Pero ¿qué es lo que acontece?" (Maillard 2004,19)

.

No olvidemos que en el instante del acontecimiento se pierde el nombre propio, se suspende la razón, las pasiones o estados sentimentales con la que suele identificarse el sujeto y conformar su memoria, su mí o yo. Pero no se trata pues de captar el acontecimiento tan sólo como mero espectador pasivo, sino de participar de él como punto móvil o singularidad de una gran trama o multiplicidad que deviene y rodea todo cuanto existe. La persona se convierte en una entidad despersonalizada e intuye cómo forma parte de algo que lo sobrevuela y no puede comprender.

Para que un individuo pueda captar un acontecimiento necesita una disposición estética (no kantiana) que lo libere del peso de todo cuando es9 y lo haga temblar al borde del lenguaje, es decir, es necesario que llegue a ser como un infinitivo sin identidad. Esto puede aterrar, pero también suponer una liberación, un desahogo o cierto placer para el individuo, pues le permite participar de todo lo que, precisamente, *no-es*. En un acontecimiento podemos intuir la enorme multiplicidad de seres, cosas o fenómenos de los que, siendo tan diferentes de nosotros, formamos parte. Así pues, podemos tomar consciencia de la posibilidad de establecer relaciones o vínculos que rompan con nuestras ideas preconcebidas, con toda dicotomía o causalidad. En un acontecimiento entramos en contacto con realidades complejas no necesariamente inteligibles, de las que el arte contemporáneo podría dar cuenta o comunicar. Pero, como ya sugerimos, esto no es fácil. Sobre todo cuando el mismo individuo forma parte del acontecimiento que capta trastocando o subvirtiendo todo lo que conoce.

Un acontecimiento es algo muy delicado, lo forman devenires "imperceptibles", es decir, es justo lo contrario de hacer un drama o historia. Pero, curiosamente, Chantal Maillard elige un tema ruidoso, trágico y escatológico para *Matar a Platón*, el aplastamiento de un peatón por un pesado tráiler, un impactante y violento accidente que contrasta con la inmaterialidad y sutileza del acontecimiento. La autora se recrea en el amasijo de carne y metal que conforman el camión siniestrado y la víctima aplastada. Maillard describe los fluidos corporales que se derraman sobre el asfalto tras el

estruendoso impacto del camión contra la esquina. Pero Maillard también puebla los poemas de seres, objetos y fenómenos silenciosos y ligeros que devienen. Un ejemplo es la niña silenciosa, de piel transparente y vestido de encajes, cuyo nombre o parentesco con la víctima no delata. Otros ejemplos son el pájaro sobrevuela la escena y el perro que deambula ajenos al drama de lo ocurrido. También la media de seda (o de nylon), las pompas de jabón, el sonido del viento y los aromas de hierbas salvajes que se convierten en reflejos o signos. Todo esto crea en el lector un viaje pendular entre atracción y repulsión, la amabilidad y el espanto, lo duro y su opuesto, cuyo fin no es más que suspender nuestro pensamiento analítico y dejar de pensar en contrarios. No es casual que Maillard dé importancia a los sentidos del olfato y del tacto, nuestros sentidos más animales o corporales, esto es, a los menos filosóficos y más moralizados. No olvidemos que la vista y el oído eran los sentidos más intelectuales, por ello también eran llamados sentidos de distancia. Maillard nos hace reflexionar sobre la dificultad que tenemos en nuestras sociedades occidentales - tan racionales, tecnificadas, logocéntricas y materialistas- de liberarnos de la razón, de nuestro reducto ideal e intuir el mundo como acontecimiento, a menos que seamos violentados o forzados a hacerlo. El arte o la poesía parece ser la última esperanza para dar cuenta de ello.

Es curioso que Chantal Maillard escoja como tema de *Matar a Platón*, una forma de morir moderna -violenta, rápida y asintomática-. Para Deleuze, la muerte es lo más parecido a un acontecimiento impersonal que, como otredad o infinitivo, no podemos conocer, pues esquiva nuestro presente, a pesar de ser inherente a la condición humana y ser inevitable (Deleuze 2005, 185-186). Maillard nos hace reflexionar sobre nuestra incapacidad de ponernos en el lugar de la víctima mortal sin recurrir a la ficción, aunque, sin embargo, es esta misma imposibilidad la que nos incita a pensar, a escribir el poema. Aquel hombre aplastado sin el cual el poema/ no tendría sentido/ es el único al que, por más que yo me empeñe, / no puedo escribir sin invención…/ No sé qué es lo que percibe…/ No sé si le da tiempo/ a pensar en futuro o en pasado, o si piensa (Maillard 2004, 63).

Matar a Platón trata de arrojar un poco de luz sobre los trágicos accidentes que, ocurriendo diariamente en nuestras urbes, sólo afrontamos desde la distancia que propician los medios de comunicación, la estadística y otras ficciones como el cine. No debemos olvidar que Matar a Platón es un poemario que incide en la incapacidad que tenemos los occidentales de empatizar o compadecernos con las desgracias y el dolor ajenos. Maillard describe las reacciones y los mecanismos de defensa físicos y mentales que los personajes llevan a cabo ante el violento accidente que interrumpe sus trayectorias cotidianas. En Matar a Platón la mayoría de los personajes se niegan a

admitir u optan por relativizar lo ocurrido delegando en otros, aferrándose a la estadística de un noticiario o a sus ideas preconcebidas. Pero esta coraza racional no sólo funciona como orden ilusorio que los tranquiliza entre tanto caos y contingencia, también los limita a la hora de pensar en términos de acontecimiento, los incapacita para devenir, a participar con los demás como acontecimiento. El orden nos exime de ser libres,/ de despertar en otro, de despertar por otro./ A punto estuvo de gritar, desde esa carne ajena/ pero el orden contuvo a tiempo ese delirio (Maillard 2004, 27).

Maillard con "matar" se refiere, nada más y nada menos, que a su deseo de acabar con una tradición metafísica occidental, la cual le imposibilita contemplar el mundo como un acontecimiento, pues la mantiene en un mundo ficticio de abstracciones. Paradójicamente, la escritora opta por "matar", una forma muy tradicional en Occidente de acabar con las ideologías y teorías que han quedado obsoletas o no interesan. No olvidemos que la tendencia de matar al padre o a la autoridad –y Platón es considerado el padre del idealismo occidental– es una costumbre bastante antigua que nos recuerda tanto al psicoanálisis como a numerosos ritos, costumbres o creencias populares[10]. Pero lo más curioso es que "matar" es un infinitivo, es decir, es una forma verbal impersonal y atemporal que, como apunta Deleuze, alude al acontecimiento, a su temporalidad intempestiva, al devenir que Platón temía y consideró vía muerta por el temor de echar por tierra sus teorías. El devenir invalida todas las proposiciones, el uso del verbo ser. Como dice Deleuze, lo que tiene de angustioso el acontecimiento puro es que "siempre es algo que acaba de pasar y que va a pasar, a la vez, nunca algo que pasa (…) nunca muere nadie, sino que siempre acaba de morir y siempre va a morir, en el presente vacío del Aión" (2005, 94). Entonces, ¿Chantal Maillard llega a "matar" al padre del idealismo occidental? Tal vez sí, pues aprehender el mundo como acontecimiento es un atentado contra el idealismo. Pero la autora es consciente de su imposibilidad de matar al filósofo griego, pues le es imposible deshacerse de un modo de pensar que ha heredado. Pero, ¿matarlo? ¿Quién mata a quien cuando el infinitivo es un tiempo neutro y despersonalizado? Chantal asume todas estas contradicciones, el fracaso de su proyecto de asesinar al padre del idealismo que ha hecho toparla con los límites de la razón.

No olvidemos que para Chantal Maillard lo que no puede ser abordado con la razón puede tratado de forma estética. Pero no es a la estética kantiana a la que alude la autora. No tiene que ver con ese placer desinteresado (sin fin) que experimentamos en la contemplación de una obra de arte. Tampoco tiene que ver con experiencia sublime que tiene lugar cuando el sujeto es desbordado al desbaratarse el libre juego entre su razón y la imaginación[11]. Maillard es consciente de los límites de la razón discursiva y de la necesi-

dad de hacerla mas flexible, de hacerla más sensible a lo que pasa. Por ello propone una "razón estética" que, más que un método, es una actitud para aprehender la realidad en su estar-siendo, para contemplar el mundo como acontecimiento. No hemos de olvidar que con la razón estética Maillard pretende superar la insuficiencia de la "*razón poética*", un vago concepto con el que María Zambrano intentaba reconciliar, sin explicar cómo, la razón y la intuición, el pensamiento y la vida[12]. Para Maillard "el objeto de la razón estética no es el ente o el fenómeno sino el suceso" (1998, 21). "La diferencia entre la razón poética y la razón estética podría expresarse de la siguiente manera: mientras la razón poética asiste, la razón estética configura, contribuye al ensamblaje (Maillard 1998, 148). La razón estética requiere de una actitud activa del observador, no requiere tan sólo de una contemplación distante de lo que sucede, tiene que ver más con proceso autoconocimiento y autocreación contante. Para Maillard, la razón estética no es una razón débil. En su falta de rigidez es donde, precisamente, radica su amplitud de alcance. Además la razón estética se relaciona con el azar, entendido éste como ley del Jaos o de la posibilidad. El *Jaos* viene a ser, en la tradición hindú, esa oscura abertura o abismo indiferenciado que, potencialmente, contiene todas las formas posibles, algo que puede relacionarse con el origen del universo. La razón estética es la "abertura para la creación de una racionalidad constitutiva que organice creativamente (…) como descubrimiento de la inflexión cósmica (el gesto)" (Maillard 1998, 76). "La actitud poética nace cuando se apacigua el deseo de saber o, mejor dicho, de creer lo que se sabe (…) una razón estética no será una razón debilitada, sino una razón creadora (…) abierta al mundo entendido como jaos, como ámbito de las posibilidades" (Maillard 1998, 32).

La razón estética se relaciona más bien con la experiencia vivencial del instante del acontecimiento, en el que sujeto deviene con el mundo, deviene mundo, considerando éste como ámbito para la simultaneidad, como lugar en el que nada puede preverse de antemano al no estar nada determinado. Y esto, sin duda, se relaciona con aquella multiplicidad o rizoma deleuzeano, que tanto tiene que ver con la experiencia estética nietzscheana, entendida ésta como experiencia lúdica y proceso de auto-transformación constante del sujeto.

Es importante tener en cuenta la afinidad que tiene Chantal Maillard con el singular pensamiento de Gilles Deleuze, cuya obra fue considerada una excentricidad en la filosofía occidental. Pero no olvidemos que la escritora es gran conocedora del pensamiento oriental, especialmente de las tradiciones de India[13]. No se puede comprender el pensamiento de Maillard sin tener en cuenta sus estudios sobre estética india. *El rasa*, el placer o saboreo que los hindúes experimentan cuando contemplan una obra o espectáculo de for-

ma distanciada, es uno de los conceptos estéticos claves que estudia esta pensadora. Este placer o saboreo estético tiene lugar cuando el espectador, tras olvidar sus deseos y necesidades individuales, contempla una obra o espectáculo participando en la universalidad de las emociones representadas. El rasa se da cuando el sujeto estético experimenta un suceso de forma despersonalizada. En Matar a Platón la autora, de forma distante, intenta dar cuenta de un trágico accidente que observa como espectáculo y del que afirma ser una singularidad más de esa red dinámica que se extiende como tela de araña o devenir-universo[14], multiplicidad en la que cada espectador se alimenta del otro.

Interesante es también *La baba del caracol*, ensayo en el que nos revela Maillard algunas claves de su poesía, de lo que entiende por poesía. La escritora cree que un poema, aunque esté compuesto de palabras, se asemeja bastante a una obra plástica. Tanto para el poeta como para el artista visual lo fundamental es "un sesgo de la percepción, una oblicuidad que atraviesa lo real" (Maillard 2014, 11-12). Y de esta oblicuidad alude en varias ocasiones en *Matar a Platón*. En *La baba del caracol* Chantal reflexiona sobre el haiku, la forma poética zen con la que los monjes budistas intentan captar y transmitir al lector el instante fugaz de un acontecimiento, siendo indispensable los verbos en infinitivo para su construcción.

Para escribir un haiku es necesario contemplar algo como si fuera la primera vez, es decir, es indispensable no operar desde el re-conocimiento. Es necesario un observador con una mirada inocente, una mirada libre de prejuicios y receptiva, capaz de sorprenderse con el mundo que le rodea en su estar-siendo y redescubrirse como parte de él[15]. Y para que el poeta pueda hacer un haiku, su yo debe adelgazarse, debe olvidar de lo que, precisamente, es. Debe resonar con el objeto o medio que le rodea. Así pues, se convierte en "un yo que participa de los demás, de todos los demás. Uno se siente con otros en el uno que siente en cada cual" (Maillard 2014, 93). Y es cuando el escritor-lector, en ese lapsus de tiempo, experimenta cierto placer estético por medio de la representación. Maillard afirma que la victoria de la poesía frente a la filosofía es, precisamente, su poder de desplegar esa universalidad en y desde lo particular, y no al revés" (Maillard 2014, 103). Es decir, en poder captar no aquello que ocurre, sino aquello *en-lo-que-ocurre*, captar el acontecimiento que se desprende de y entre las cosas. "Un poema puede sugerir el instante. Y en ese instante está el universo entero, en superficie, el universo en extensión, como una enorme trama" (2014, 33-36) escribe Maillard a pie de página en *Matar a Platón.*

¿Cómo puede un hombre comprender todas las violencias a la vez? ¿Cómo todos los acontecimientos pueden reunirse en un único y solo aconteci-

miento? ¿Por qué la libertad es condición indispensable? Pero, ¿a qué tipo de libertad se refiere Deleuze? Son algunas de las cuestiones difíciles de responder si no se hace un estudio minucioso del poemario *Matar a Platón* en relación al ensayo *Lógica del Sentido* de Gilles Deleuze. El instante del acontecimiento es de distinta naturaleza, pertenece al tiempo ideal y vacío del Aión. Y el sujeto, para "ser libre", tiene que convertirse en una multiplicidad, debe des-individualizarse, experimentar una desterritorialización y ser como un extranjero en su propia lengua o mundo conocido. Debe hacerse un cuerpo sin órganos[16], poder situarse en los límites del ser y deslizarse levemente por la extensa superficie sin espesor que, como ilimitada trama, deviene en cada instante, acontece. Debe crear bodas con seres heterogéneos, agenciar.

3.CONCLUSIONES

Sin duda, es necesario habilitar espacios en los que se conciencie a la ciudadanía acerca de la cara destructiva del capitalismo, de los accidentes que suelen ocultarse en nuestra sociedad. Pero hay que pensar en alternativas para tratar el accidente y no quedarnos tan solo en el efectismo, el trauma o en la pura anécdota. El Museo del Accidente que propone Paul Virilio es una interesante propuesta, pero corre el riesgo de convertirse en un parque temático, a pesar de que el autor advierta contra el peligro de caer en una excesiva estetización. Paradójicamente, este proyecto parece un anti-museo, pues la labor de un museo es catalogar y exhibir obras de arte, velar por la conservación de restos de un pasado memorable con los que, a modo de archivos, se crean los grandes relatos históricos. Esto obedece a la necesidad imperiosa del hombre de dotar de coherencia, previsibilidad y seguridad al mundo azaroso y contingente en el que sobrevive y no podemos aprender por medio del raciocinio. Como comenta Chantal Maillard, el hombre occidental sufre de un mal, el de no saber deslizarse por la superficie de los acontecimientos, el de no dominar el arte del deslizamiento17, pues la rigidez de su racionalidad discursiva acostumbrada, y con la que construye su mundo de verdades, se lo impide. El hombre occidental tiene gran dificultad para pensar en términos de acontecimiento debido a la influencia del idealismo que hemos heredado.

Deleuze piensa que la filosofía tradicional en vez de ayudarnos a pensar nos lo impide, y que que es el artista quien hace pensar al filósofo, quien le da qué hacer, pues sólo él puede apuntar a lo que acontece, a aquello que se resiste a ser razonado. Así pues, el arte o la ficción constituye la última esperanza para dar cuenta de la realidad compleja e ininteligible de los acontecimientos.

Referencias

Deleuze, Gilles. 1987. Qu ìest–ce que l ìacte de creation", en: <https://www.youtube.com/watch?v=dXOzcexu7Ks> (14–X– 2016)
– 2009. *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena libros.
– 2011. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles; Guattari, Félix. 2010. *Rizoma. Introducción*, Valencia, Pre–textos.
– 2012. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre–textos.

Deleuze, Gilles; Parnet, Claire. 1980. *Diálogos*. Valencia: Pre–textos.

Maillard, Chantal. 1993. *El Crimen perfecto. Aproximación a la estética india*. Madrid: Tecnos.
– 1998. *La razón estética.* Barcelona: Laertes.
– 2003. *El crimen Perfecto. Aproximación a la estética india*. Madrid: Tecnos.
– 2004. *Matar a Platón*. Barcelona: Tusquets Editores.
– 2007. *Rasa. El placer estético en la tradición de la india*, Barcelona: Editorial José J. de Olañeta.
– 2009. *Contra el arte y otras imposturas*, Valencia: Ed. Pre–textos.
– 2014. *La baba del caracol.* Madrid, Ediciones Vaso Roto, 2014.

Martínez Marzoa, Felipe. 2011. *Introducción filosofía.* Madrid: Ediciones Itmo.

Morey, Miguel, "Prólogo", en 2011. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós

Pardo, Jose Luis. 2011. *El Cuerpo sin órganos*. Valencia: Pretextos.

Virilio, Paul. 1988. *Estética de la desaparición,* Barcelona: Anagrama.
– 2003. Ce qui arrive, Fondation Cartier pour l'art contemporain, en: <http://www.onoci.net/virilio/pages/virilio/avertissement. php?th=1&rub=1_1> (13–VII–2016).
– 2005. *Lo que viene*, Madrid: Arena Libro.
– 2010. *El accidente original*. Madrid: Amorrortu Editores.

Zourabichvili, F. 2011. Deleuze. *Una filosofía del acontecimiento*, Madrid: Amorrortu Editores.

Notas

1 La exposición *Ce qui arrive* tuvo lugar en la Fundación Cartier de París entre Enero y Marzo del 2003, siendo producida en colaboración con la

Agence France-Presse y el Institut national de l'audiovisuel. Vid. Virilio, Paul. 2003. Ce qui arrive. Fondation Cartier pour l'art contemporain, en: <http://www.onoci.net/virilio/pages/virilio/avertissement.php?th=1&rub=1_1> (13-VII-2016), Cfr. Virilio, Paul, Lo que viene, Madrid, Arena Libros, 2005.

2 Un suceso o accidente puede sobrevenir y no estar dirigido a nadie en particular. No sólo basta con aparecer de alguna forma, también necesita de la presencia de alguien. No hay acontecimiento sin un observador. Podríamos distinguir un simple suceso o hecho intramundo, que produce un cambio en nuestro entorno (un relámpago, un accidente, etc.), de un acontecimiento propiamente dicho. Un acontecimiento puede suponer una ruptura o falla en la cotidianeidad de alguien, produciéndonos una transformación o un cambio de nuestras ideas preconcebidas. La vivencia de un acontecimiento es subjetiva, solemos experimentarla como algo que nos atañe, como un signo que llega a tener un sentido para nosotros. Pero lo que puede ser un acontecimiento para uno no tiene por qué serlo para otros.

3 Deleuze, Gilles, citado por Maillard, Chantal. Matar, *op. cit.*, p. 11. Parece una traducción que ha realizado Chantal Maillard de Lógica del sentido, cuyo título original es Lógique du sens, publicado en francés por Les Éditions de Muniut, París. No obstante, existe otra traducción realizada por Miguel Morey, en Deleuze, Gilles. 2005. Lógica del sentido. Barcelona: Paidós, pp. 183 y 186:"El acontecimiento no es lo que sucede (accidente); está en lo que sucede el puro expresado que nos hace señas y nos espera (….) Es lo que debe ser comprendido, lo que debe ser querido, lo que debe ser representado en lo que sucede". "Sólo el hombre libre puede entonces comprender todas las violencias en una sola violencia, todos los acontecimientos mortales en un solo Acontecimiento que ya no deja sitio al accidente".

4 "La incertidumbre personal no es una duda exterior a lo que ocurre, sino una estructura objetiva del acontecimiento mismo, en tanto que va siempre en dos sentidos a la vez, y que descuartiza al sujeto según esta doble dirección. La paradoja es lo que destruye al buen sentido como sentido único, pero luego es lo que destruye al sentido común como asignación de entidades fijas. (Deleuze 2005, 25)

5 Vid. Deleuze, Gilles. 2013. Francis Bacon. Lógica de la sensación. Madrid: Arena libros.

6 "Acontecimientos incorporales que tienen lugar en la superficie, como un vapor" (…) "tenue vapor incorporal que se escapa de los cuerpos, película sin volumen que los rodea, espejo que los refleja" (Deleuze, 2005, 31 y 36). El autor utiliza la metáfora del "vapor", aunque, obviamente, el vapor es materia y el acontecimiento es inmaterial.

7 Agenciamiento es un complejo concepto de Deleuze y Guattari que sustituye al de “máquina deseante”. Un agenciamiento lo conforman un conjunto de seres y objetos dispares que llegan a establecer relaciones transversales que nada tienen que ver con la casualidad.

8 Si por ejemplo un hombre entra en una relación de multiplicidad con un animal, una herramienta o un espacio (devenir-animal, devenir-herramienta, devenir-espacio) no quiere decir que haya un intercambio, una relación de interdependencia, se complementen o hibriden. Un hombre que deviene animal no significa que el hombre imite o se sienta identificado con un animal, ni tampoco que el animal se comporte como un hombre, sino un tipo de relación que se establece entre ellos, radicalmente distinta e inclasificable.

9 Un acontecimiento no tiene que ver con el deseo de permanencia o los estados sentimentales acostumbrados. En él nuestro ego, nuestro yo o nuestro mí se adelgazan como el personaje Cual de Maillard. Vid. Maillard, Chantal, 2007. Hilos seguido de Cual, Barcelona: Tusquets Editores.

10 Vid. Id., 1993. El crimen perfecto: aproximación a la estética india. Madrid: Tecnos.

11. Aunque hemos de advertir que Nietzsche llama “sublime” al devenir intempestivo del eterno retorno.

12 “Zambrano no nos dice cómo es esto posible, cuál sería el mecanismo que diera lugar al descubrimiento de la persona”. Maillard 1992, 95)

13 Son fundamentales los ensayos que Maillard escribe sobre estética como El crimen perfecto: aproximación a la estética india o Rasa, y El placer estético en la tradición india, que escribe con Óscar Pujol. También lo son sus libros La razón estética y Contra el Arte y otras imposturas, en los que dedica partes o capítulos al pensamiento estético indio. No debemos olvidar sus diarios, difíciles de clasificar en géneros estancos, y muchos de sus artículos que se encuentran recompilados, junto a otros libros, en un único volumen titulado India.

14 Hay que tener en cuenta esa araña que recorre la tela-universo en continua expansión. Esta metáfora, que utiliza en Matar a Platón, se relaciona con la mitología hindú, concretamente cuando el dios Brahma, como araña cósmica, segrega el hilo para formar el universo. Vid. Maillard, Ch. 2015. La mujer de pie, Barcelona, Galaxia Gutemberg, pp. 265-267.

15 ”Y cada vez puede ser la primera vez, basta con evitar que la mente proceda al reconocimiento: nada es conocido que no sea re-conocido (…) hace falta que se haga con la mente limpia, hace falta que sea por primera vez (…) el acontecimiento es lo que hace posible el haiku. Pero lo que hace posible el haiku es su forma verbal, un infinitivo”(Maillard 2014, 92)

“*Sólo una mirada inocente es capaz de admirarse y contemplar las cosas cotidianas como si las viera por primera vez y, viceversa, sólo un corazón cansado, un oído deteriorado, un ojo oscurecido pueden pasar de largo sin asombrarse a cada paso… la mirada del haiku propicia es un estado de presencia en el que se vive el puro acontecimiento*”. (Maillard 2014,102)

16 El cuerpo sin órganos es un cuerpo que no se deja representar o conceptualizar, es un cuerpo desterritorializado, un cuerpo que deviene, está siempre en fuga. No es que carezca de órganos, no se estructura como un organismo, que posee partes diferenciadas y jerarquizadas, es decir, es un cuerpo indeterminado con órganos polivalentes y transitorios, un cuerpo intensivo. Lo recorre el deseo sin codificar que puede crear agenciamientos con seres o reinos heterogéneos, puede devenir cualquier cosa. “El cuerpo sin órganos se opone menos a los órganos que a esa organización de los órganos que se llama organismo. Es un cuerpo intenso, intensivo. Está recorrido por una onda que traza en el cuerpo niveles o umbrales según la variación de su amplitud. Así pues, el cuerpo no tiene órganos, pero sí umbrales o niveles”. (Deleuze 2013, 51)

17 Vid. Maillard, Chantal, “El mal de superficie y el placer del deslizamiento” en La razón, op. cit., pp. 29-31.

DERIVA POR LISBOA: CONTAR LA CIUDAD. INVESTIGACIÓN ARTÍS-TICA

MARTHA PATRICIA ESPÍRITU ZAVALZA
PTC Universidad de Guadalajara, México / Doctorado en Patrimonio por la Universidad de Jaén, España

Resumen

El presente artículo es un fragmento de la propuesta de investigación en la práctica artística para la creación de ficciones autobiográficas realizada para la tesis del doctorado.

Corresponde a un proceso de investigación a partir de las derivas realizadas en la ciudad de Lisboa durante los meses de abril y mayo de 2017. El propósito creativo se centra en la realización de un diálogo entre la disposición de la ciudad y el caminar para generar vivencias de cercanía, a partir de lo cual es posible escribir narraciones ficcionales acerca de la relación con los espacios propios de la ciudad y sus sentidos en la construcción de la subjetividad del artista.

El resultado consiste en un texto próximo a la ficción autobiográfica, género que corresponde a una mezcla entre la percepción autobiográfica y la imaginación, donde a la vez que se narra la propia experiencia, se exploran las posibilidades poéticas de la ficción.

Esta propuesta se encuadra dentro de los márgenes metodológicos de la investigación en la práctica artística. Toma en cuenta elementos que sitúan al artista como un sujeto con voz que genera una narración.

Palabras-clave: NARRATIVA, DERIVA, FICCIONES, DIÁLOGO, VOZ

Abstract

The present article stems from a fragment of an investigation in artistic practice for the creation of autobiographic fictions carried out for a doctorate thesis.

It corresponds to a process of investigation departing from an adrift made in the city of Lisbon during the months of April and may 2017. The creative purpose is centered in carrying out a dialogue between the disposition of the city and my walking to give rise to closeness experiences from which it becomes possible to write fictional narratives about the artist's relationship with the typical spaces of the city and its senses in the construction of the subjectivity of the artist.

The result consists in a text close to autobiographic fiction, genre that corresponds to a mixture between

autobiographic perception and the imagination of the writer who at the same time narrates its own experience and explores the poetic possibilities of fiction.

This proposal is framed within the methodological margins of artistic practice investigation. It takes into account elements that place the artist as a subject with a voice who generates a narration.

Keywords: NARRATIVE, ADRIFT, FICTIONS, DIALOGUE, VOICE

1. INTRODUCCIÓN

Quizás la cosa más indispensable que podemos hacer como seres humanos, cada día de nuestra vida, es recordarnos a nosotros y a los demás que somos complejos, frágiles, finitos y únicos.

Antonio R. Damasio. *El error de Descartes*

Desde la perspectiva cualitativa, Richardson (2017: 128) considera la escritura como un método de investigación en sí mismo y enfatiza el hecho de la disolución de los géneros hasta el punto de englobar todas las expresiones en un solo término: narrativa. Además señala (Richardson, 2017: 134) que muchos puntos de la presentación y la publicación de las etnografías de los procesos analíticos creativos en Ellis y Bochner (1996) anuncian un cambio de paradigma.

Richardson (2017: 135) propone el concepto de cristalización en lugar de triangulación, como imaginario del criterio de validez en los estudios etnográficos. Esta es una opción ante el dilema de contar algo que unifique la visión de las lentes del arte y la ciencia, porque con este concepto es posible comprender uno de los propósitos de la investigación en la práctica artística.

En este mismo sentido, otra respuesta entre las múltiples que pueden surgir en este ámbito, corresponde a lo que Haseman (2007) llama el paradigma performativo, donde construye un contexto que resguarda espacios apropiados para que la investigación en la práctica artística pueda ser expuesta con los lenguajes que le corresponden a las disciplinas puestas en juego en cada proyecto. Con ello es posible resolver la tensión que enfrentan los artistas investigadores ante la necesidad de traducir su trabajo al lenguaje cualitativo o cuantitativo.

Este proyecto busca realizar con las palabras un proceso performativo de una voz narrativa que surja del registro de los escritos del yo a partir de

estrategias creativas subjetivas. En la actualidad, nuevas propuestas toman perspectivas alternativas que valoran posicionamientos a favor de la diversidad, la resistencia de lo pequeño, lo descentralizado, los contextos, las "historias" irrepetibles, idiosincráticas, imposibles de medir u homologar y el reconocimiento de los sistemas vivos como ámbitos de posibilidades y no determinados de antemano (Novo, 2002: 25).

En este sentido, esta comunicación hace referencia a una ciudad que no existe, una Lisboa que reconozco a partir de mi propia construcción subjetiva y que depende de las redes de conexiones y significados que yo misma le fui confiriendo a los lugares y los espacios de la ciudad con los cuales entablé una relación a partir de mi propio movimiento (Manning y Massumi, 2014).

Para contar cómo es Lisboa puedo retomar mi experiencia y construir una nueva hasta llegar al punto de la ficción. La deriva y el deambular por la ciudad como estrategia creativa me permitieron adentrarme en mi percepción de los vínculos que establezco con la gente y los lugares a partir de la experiencia del espacio.

Por ello, quiero decir ante todo que esta narración no es verificable ni objetiva. Es un conjunto de fragmentos que hacen un texto gracias a su proximidad (Carrión, 2012: 37), una ficción que parte de la percepción arbitraria de alguien que es un yo que se desliza en la página como un gesto ficticio (Agamben, 2005: 91).

2. EL PROYECTO: DERIVA POR LISBOA

Se asocia la deriva al caminar sin intención y sin detenerse atravesando un espacio, generalmente urbano (Maderuelo, 2008: 178), pero yo me detengo siempre que puedo. Sé que caigo en un lugar común pero la luz y las sombras revelan en las calles de la ciudad un espectáculo para asombrar a cualquiera.

Este ir por la ciudad, andando por las calles, sentándome en cada una de las bancas de las pequeñas plazas esporádicas, entrando a las casas abiertas (incluso las que no tienen acceso púbico), descansando en la gramilla de los jardines, y tomar un café de vez en vez, ¿es acaso un paseo? Es más bien una expresión manifiesta una práctica del espacio: "me siento bien aquí" (De Certeau, 2000: 121).

Acaso por caminar sin rumbo fijo, sin intención alguna, sin plan y por lo tanto sin utilidad mantengo una posición relacionada con alguna práctica anarquista o de resistencia contra el imperialismo o contra el capitalismo feroz

(Le Breton, 2015). Acaso significa un deporte, una práctica filosófica que me lleva hacia la reflexión o a la huida que arremanga el ritmo vertiginoso de lo cotidiano hacia la lentitud (Gros, 2014).

Caminar por la ciudad es un movimiento. Podemos hacer que algo tan sencillo como poner un pie delante del otro se convierta en una propuesta creativa muy compleja, pero en la raíz de todo el desarrollo de esta propuesta, hay el retorno a un movimiento básico. En este caso, mi hábito andar por las colonias y los barrios de mi ciudad cuando era niña mientras duraba el turno escolar, luego por la tarde y por la noche cuando era adolescente, para repetir la costumbre ahora que soy vieja pero en otras ciudades, desconocidas, enormes.

¡Qué satisfacción se siente cuando se deambula por la ciudad desconocida sin un mapa, GPS o agenda! El contacto con los ciudadanos, los vecinos de esos barrios por donde se extravía uno, es la única opción para salir de alguna encrucijada. Ahora es difícil no caer en la tentación de utilizar las aplicaciones de los mapas en el teléfono móvil, por lo que la única opción es olvidarlo en casa. Y si además sucede, como me pasaba en Lisboa, que no entiendo ni una palabra de portugués, el diálogo se hace más difícil y los extravíos más tensos.

2.1. POSICIÓN

Este relato inicia a la mitad (Butler, 2009: 60), cuando ya han sucedido muchas otras cosas que me hacen posible contarlo, construirlo primero para luego ficcionalizar todo lo posible hasta completar las lagunas, fallos en la percepción o ocasiones en las que no me entero de nada. Es una narración de un momento importante de mi historia, que por ser personal y de primera mano, no le importa a nadie. Y en eso radica su trascendencia, en lo inútil.

Así, esta narración no busca otro fin que compartir una aventura mínima, pequeña e invisible: la sensación de habitar en una ciudad, en Lisboa.

¿Por qué si he vivido tres años en una ciudad nunca la he sentido mi hogar? ¿Por qué tres meses en Lisboa fueron suficientes para sentir que estaba en mi casa? ¿Cuál es la diferencia?

A fuerza de sentir que soy extranjera y estoy de paso porque algún día voy a regresar a mi país, mi falta de pertenencia se ha hecho un hábito. Pero una temporada en Lisboa bastó para que la identificara como mi segunda casa, mi segundo país. ¿Cómo hice eso? Si no aprendí a decir ni buenos días en portugués.

Así, esta deriva me llevó a caminar por mi casa desconocida, a comer las sopas que mas me gustan, a platicar con los meseros de restaurantes antiguos y con mujeres parapetadas en las ventanas, a grito tendido. Una paradoja. Y aquí yo, busco transformar mi percepción de lo cotidiano para escribir ficciones. Bourriaud (2008: 29) señala que:

> A partir del mismo material de base, la vida cotidiana, se pueden realizar así diferentes versiones de la realidad. El arte contemporáneo se estructura como una mesa de edición alternativa, que reorganiza las formas sociales o culturales y las inserta en otros tipos de guiones. Des-programando y re-programando, el artista demuestra que existen otros usos posibles de las técnicas y de las herramientas que están a nuestra disposición.

Lo cierto, es que me gustaba mi llave del departamento.

2.2. NARRACIÓN MÍNIMA: TAPONES PARA LOS OÍDOS

Lunes en Lisboa. Supongamos que me dirijo a una zona netamente turística, a las 11 de la mañana. Fácil. Los caminos para el turismo parecen ríos que llevan una corriente y desembocan en los sitios destinados y diseñados para satisfacer las expectativas de los visitantes.

Sencillo: el río está cuesta abajo; si pongo atención en la inclinación del terreno, puedo caminar, cruzar los barrios sin detenerme y llegar al río sin ninguna posibilidad de equivocarme.

O, lunes en Lisboa. Qué tal que voy a un centro comercial lleno de vacío y soledad. Podría comprar un helado, un pedacito de pizza o un chocolate.

Fácil. Sigo el terreno de la ciudad cuesta arriba. Sigo sin parar a mirar nada en los miradores ni tomo respiros en las plazoletas, no. Sigo adelante hasta el centro comercial.

En fin. Si voy andando hacia los turistas o voy hacia el centro comercial, no importa, no he de llegar. Lo único que sí reviste trascendencia, en todo caso, son los tapones para los oídos. Y es qué hay un solo punto del que me quejo siempre: de las carcajadas. ¿Por qué se ríen así?

3. CONCLUSIONES

Esta comunicación corresponde a un breve ejercicio de investigación en la práctica artística, propuesta de investigación que sigue siendo en la actuali-

dad la más controversial de las que se desarrollan en el ámbito de las artes.

La deriva como estrategia creativa permite un acercamiento a la ciudad desligado de cualquier obligación que lleve a una persona hacia una rutina. El quiebre de la cotidianeidad permite adentrarse en nuevas maneras de mirar lo ordinario para generar visiones novedosas y creativas.

Este proyecto forma parte de la tesis del doctorado y busca generar estrategias creativas para construir ficciones.

En esta comunicación se propone sólo dos aspectos que son indispensables para contar: la posición y la voz. Olvidémonos del sujeto y del autor, pero dejar que la voz y sus inclinaciones sucedan con sonoridad son fundamentales para que la narración surja en cualquier caso.

Referencias

Agamben, Giorgio. 2005. *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Bourriaud, Nicolás. 2008. “Topocrítica. El arte contemporáneo y la investigación geográfica”, en *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Madrid: Cendeac.

Butler, Judith. 2009. *Dar cuenta de sí mismo.Violencia ética y responsabilidad*. Buenos Aires: Amorrortu. Carrión, Ulises. 2012. El arte nuevo de hacer libros. Ciudad de México: CONACULTA.

Damasio, Antonio. 1996. *El error de Descartes*. Santiago: Andrés Bello.

De Certeau, Michel. 2000. *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer.* Ciudad de México: Universidad Iberoamericana / ITESO.

Gros, Frédéric. 2014. *Andar, una filosofía*. Barcelona: Taurus.

Haseman, Brad. 2007. “Rupture and recognition: identifying the performative research paradigm”, en P*ractice as research: aproaches to creative arts enquiry.* Nueva York: I.B. Tauris

Le Breton, David. 2015. Elogio del caminar. Madrid: Siruela.

Maderuelo, Javier. 2008. *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporaneous* 1960-1989. Madrid: Akal.
Novo, María. 2002. “Descubrir, imaginar, conocer: ciencia, arte y medio am-

biente”, en *Ciencia, arte y medio ambiente*. Madrid: Mundi-prensa.

Richardson, Laurel y Adams, Elizabeth. 2017. “La escritura. Un método de investigación”, en *Manual de investigación cualitativa V. El arte y la práctica de la interpretación, la evaluación y la presentación*. Barcelona: Gedisa.

IMÁGENES GENERADAS EN TIEMPO REAL A PARTIR DEL SONIDO. UNA REVISIÓN HISTÓRICA BASADA EN EL DESARROLLO TECNOLÓGICO Y EL CONTEXTO CULTURAL.

CARLOS GARCÍA MIRAGALL
TRINIDAD GARCÍA BENSA
FRANCISCO JAVIER SANMARTÍN PIQUER

Resumen

El esfuerzo histórico por buscar relaciones directas entre el sonido y la imagen se puede agrupar en lo que se ha venido a denominar Música Visual, Visualización del Sonido o Sonido Visual que fundamenta su naturaleza en la noción de sinestesia (Brougher 2005).

En esa búsqueda de interpretar visualmente el sonido se han realizado multitud de propuestas, estando marcadas fundamentalmente por los medios tecnológicos involucrados en la creación de las imágenes. En este artículo realizamos una revisión histórica de algunas de las aportaciones que consideramos más relevantes en el campo de la generación de imágenes en tiempo real a partir del sonido centrada principalmente en su relación con la tecnología y el contexto cultural. Nuestro repaso histórico se inicia con las primeras intuiciones de los filósofos griegos de relacionar color y sonido y termina en los inicios de la era digital donde realmente se establece el marco más adecuado para la visualización de sonido en tiempo real.

Palabras-clave: AUDIOVISUALIZACIÓN, SONIDO ESTRUCTURADO, MÚSICA VISUAL, VISUALIZACIÓN DE DATOS, SOFTWARE ART, TIEMPO REAL, MUESTRAS DE SONIDO, SONIDO EXPERIMENTAL.

Abstract

The historical effort to search for relationships between music, sound and image can be grouped into what has come to be called Visual Music, Sound Visualization or Visual Sound that bases its nature on the notion of synesthesia (Brougher 2005).

In this search to visually interpret sound, many proposals have been made, being marked mainly by the technological means involved in the creation of images. In this article we make a historical review of some of the proposals that we consider most relevant in the field of real time image generation based on sound focused mainly on its relationship with technology and cultural context. Our historical review begins with the first intuitions of the Greek philosophers to relate color and sound and ends at

the beginning of the digital age where it really sets the right framework for the visualization of sound in real time

Keywords: AUDIOVISUALIZATION, STRUCTURED SOUND, VISUAL MUSIC, DATA VISUALIZATION, SOFTWARE ART, REAL TIME, SOUND SAMPLES, EXPERIMENTAL SOUND.

1. INTRODUCCIÓN

La idea de obtener imágenes a partir de la música ha sido tratada a lo largo de los siglos; no como un movimiento independiente sino siempre dentro del contexto cultural y tecnológico de cada época. Este esfuerzo histórico por buscar relaciones entre la música, el sonido y la imagen se puede agrupar en lo que se ha venido a denominar Música Visual, Visualización del Sonido o Sonido Visual que fundamenta su naturaleza en la noción de sinestesia (Brougher 2005).

Con independencia de la disciplina en la que nos encontremos la sinestesia en su sentido más amplio, se puede entender como una mixtura de impresiones que se perciben mediante distintos sentidos. De ahí que una persona sinestésica sea capaz de ver el sonido o escuchar un color. En el contexto de visualización del sonido, lo que se persigue es ver el sonido. Se trata de realizar una interpretación visual del sonido pero tomando como base principal el propio sonido, de la misma forma que lo haría una persona con capacidades sinestésicas. Las relaciones entre el sonido y la imagen o la luz a lo largo de la historia siempre han estado fusionadas con la idea de sinestesia.

En esa búsqueda de interpretar visualmente el sonido se han realizado multitud de propuestas, estando marcadas fundamentalmente por los medios tecnológicos involucrados en la creación de las imágenes. A grandes rasgos podemos trazar dos etapas históricas que hacia finales del siglo XX convergerán en los sistemas digitales. Por un lado la tradición de órganos de color o instrumentos visuales, que se basa en realizar extensiones o modificaciones de instrumentos musicales con sistemas de proyección acoplados, capaces de establecer relaciones directas y en tiempo real entre el sonido y la imagen -el intérprete conforme toca la música va lanzando y generando las imágenes. Y por otro la tradición que surge alrededor del cine y el video analógico, estas tecnologías, con sus peculiaridades, permiten almacenar sonido e imagen sincronizada y procesar sus elementos.

Con la llegada del ordenador se produce la convergencia a un único dispositivo capaz de diseñar instrumentos de color, de fusionar el cine y el video en un único medio, de generar imagen sintética y sobre todo capaz de traducir

la imagen y el sonido en un mismo lenguaje, el lenguaje de los números. En este contexto es cuando las posibilidades creativas de conexión entre el sonido y la imagen se manifiestan en su plenitud -sintetizadas en un lenguaje común.

Este artículo está basado principalmente en el segundo capítulo de (García, 2016). En lo que resta realizaremos un breve repaso histórico, a través de las dos etapas fundamentales que nos sirven de marco referencial: instrumentos visuales y medios audiovisuales, y finalmente terminaremos con la llegada de los sistemas digitales. Dentro de estas etapas vamos a resaltar tendencias y autores que estén más relacionados con los objetivos de esta revisión histórica. Fundamentalmente vamos a manejar dos ejes principales:

-La abstracción como corriente global de arte no figurativo y a nuestro entender estética natural del sonido.

-Imagen en movimiento generada a partir de propiedades directas del sonido o altamente influenciadas por éstas.

2. INSTRUMENTOS VISUALES

Desde la antigüedad el ser humano ha especulado sobre la relación de los sonidos y los colores. Los filósofos griegos Aristóteles y Pitágoras establecieron correlaciones entre las notas de la escala musical y el espectro del arco iris. Pero fue durante el siglo XVIII y el siglo XIX donde se sentaron las bases para el diseño de los primeros instrumentos de color. El primer instrumento músico-visual se le atribuye al matemático francés Louis Bertrand Castel (Peacok 1988), que en 1730 construyó el Clavicornio Ocular (ver figura 1). Básicamente era un clavicornio modificado y cuando se pulsaba una tecla se corría una cortina desvelando así una ventana de cristal coloreado, a través de la cual pasaba un haz de luz.

Fig. 1. *Caricatura del padre Castel con su Clavicornio Ocular.* Charles Germain de Saint Aubin (1721-1786)

En una línea similar, Alexander Wallace Rimington en 1893 patentó un órgano de color (Wallace, 1912). Por otro lado también destacamos el trabajo del pintor futurista Vladimir Baranoff que en 1916 construye una modificación de un piano que denomina Piano Optofónico, que generaba efectos ópticos que controlaban la intensidad de la luz. El músico y pintor danés Thomas Wilfred construyó en 1919 el Clavilux, inspirado también en los órganos de color.

Mary Elizabeth Hallock-Greenewalt se distinguió por crear un arte que denominó Nourathar, entre 1916 y 1934 construyó el órgano de color que bautizaría como Sarabet. A diferencia de otros autores no estableció una correspondencia estricta entre colores y notas musicales, puesto que ella pensaba que estas relaciones debían reflejar la habilidad del intérprete.

La experimentación con instrumentos visuales-musicales se ha desarrollado hasta nuestros días, en la mayoría de los casos el piano se ha sustituido por interfaces basadas en sensores y los mecanismosfísicos de generación de imágenes por sistemas informáticos. Actualmente muchas de las visualizaciones se basan en el protocolo de comunicación MIDI entre instrumentos (Malinowski 2015, Smith 1997, Sapp 2001).

De esta primera etapa que llega hasta principios del siglo XX, podemos concluir:

-Bajo la errónea idea que el sonido y la luz físicamente son iguales, el esfuerzo en la mayoría de instrumentos se centró en obtener una correspondencia unívoca entre notas musicales y colores. Esta correspondencia es subjetiva y se sustenta en las capacidades sinestésicas de los autores.

-El tiempo real está implícito en todas las propuestas, puesto que no se utilizan medios de almacenamiento sonoro, ni visual. Se busca que el espectador tenga una experiencia multisensorial. Es importante resaltar este hecho puesto que con la aparición de los medios audiovisuales como el cine o el video, se pierde parte de este espíritu de performance.

- Al menos en las propuestas de Hallock-Greenewalt, Wilfred y Baranoff, el planteamiento de la visualización es diferente ya que proponen un nuevo arte de la luz. No se trata de realizar una correspondencia directa, sino de presentar un nuevo lenguaje basado en la luz y el sonido.

En (Levin 2000), (Peacock 1988) y en (McDonnell 2007) se realiza un estudio más detallado de las aportaciones históricas en este campo.

3. MEDIOS AUDIOVISUALES

Este apartado lo hemos divido en tres partes. Por un lado toda la corriente de cine abstracto y experimental, en su vertiente de música visual que surge con la llegada del cine, por otro lado el nuevo panorama que se presenta con el desarrollo de la imagen electrónica y sus posibilidades de síntesis y sincronización con el sonido, y por último cómo estas corrientes estéticas y tecnológicas se popularizan a través del formato de videoclip.

3.1. MÚSICA VISUAL

Con la llegada del cine y las nuevas concepciones estéticas que impulsan las vanguardias, se abren nuevas perspectivas en las relaciones entre la música y las artes visuales. El cine se presenta como el medio idóneo al posibilitar la coexistencia sincronizada del sonido y la imagen. El nuevo medio además de capturar la realidad sonora y visual proporciona en si un nuevo lenguaje, el lenguaje del tiempo a través del cual desarrollar nuevas relaciones entre el sonido y la imagen. El movimiento de Abstracción, tanto en su vertiente plástica como cinematográfica, formaliza parte de su estética en los principios de composición musical (Kandinski 1996). El cine experimental abstracto y más en concreto lo que se ha venido a denominar Música Visual investiga los sincronismos entre la música y las formas geométricas, como en las obras Rhythmus 21 (1921) de Hans Richter y Symphonie diagonale (1924) de Viking Eggeling. Junto con los futuristas en los primeros años del siglo XX, artistas como el alemán Hans Stoltenberg y el finlandés Leopoldo Survage pintan directamente sobre el celuloide. También en los años 50, el neozelandés Len Lye utilizó técnicas de animación experimental en su obra Free Radicals (1958) rasgando el celuloide para generar líneas de luz dinámicas. Norman McLaren es otro artista clave de la manipulación directa de la imagen y el sonido sobre el celuloide como en su obra Loops (1940). En los años 70, el español Javier Aguirre construye la estructura de su película Espectro siete (1970), a partir de una partitura musical que traduce a color basándose el efecto Döppler. Son muchos los artistas que podemos destacar como Walter Ruttman, Oskar Fischinger, Len Lye, Harry Smith, los hermanos Whitney, Jordan Belson, Chris Larkee, Bärbel Neubauer, Larry Cuba y Norman McLaren entre otros (Moritz 1997, Wheeler 2002)

Tras la Segunda Guerra Mundial, el desarrollo tecno-científico de dispositivos de análisis y visualización de sonido, como el osciloscopio y el espectrograma (Potter 1947) influyó en artistas, como la cineasta experimental estadounidense Mary Ellen Bute. En 1950 empezó a usar patrones de un osciloscopio como elementos principales para sus películas. Abstronic (1954) (ver figura 2) y Mood Contracts (1956), son dos de los trabajos en los que usaría imágenes de osciloscopio. Aunque Norman McLaren ya había usado anteriormente dicha técnica en su película Around is Around de 1950 (Moritz 1996).

El cine abstracto y experimental de la primera mitad del siglo XX marca la nueva dirección de las relaciones entre la imagen y el sonido. Como con los instrumentos visuales su desarrollo ha continuado hasta nuestros días. De la Música Visual podemos destacar:

Fig. 2. Fotograma de Abstronics, Bute. 1952[1]

- El sonido y la imagen se almacenan en el mismo medio y por lo tanto se pueden sincronizar.

- La estética que se plantea para visualizar el sonido es la ausencia de figuración. El sonido se ve mediante figuras geométricas y texturas que evolucionan en el tiempo, donde sus movimientos se formalizan a través de conceptos musicales de orquestación, contrapunto, ritmo o armonía.

- La forma con la que se crean imágenes es pintando o colocando máscaras directamente sobre el celuloide, o fotografiando cuadro por cuadro, la sincronización con el sonido se establece mirando físicamente la pista de sonido o realizando cálculos. Incluso el sonido se puede pintar.

-Se empiezan a usar visualizaciones directas del sonido usando imágenes generadas directamente mediante un osciloscopio.

- Con el cine se pierde la idea de tiempo real, que tenían los instrumentos visuales, aunque con la llegada del video y posteriormente los sistemas informáticos se volverá a recuperar.

Para una profundización en el campo de la Música Visual se pueden consultar los trabajos de (Brougher 2005, Daniels 2009), Kock 1971).

3.2. VIDEOARTE

En los años sesenta y como reacción a los mass media, surge el videoarte y la videoinstalación que retoman la tradición del cine experimental con medios electrónicos. La inmediatez de resultados proporciona el entorno adecuado para la investigación de nuevas formas de presentar la imagen y el sonido.

Gary Hill dedica prácticamente todo su trabajo a investigar en las relaciones del lenguaje y la imagen. Recogiendo la herencia dejada por cineastas como Einsenstein, Fritz Lang o MacLaren que ya introdujeron la palabra en sus películas, Hill establece las bases de los poemas audiovisuales. En los trabajos de Hill, las imágenes y las palabras se acercan y se estructuran con la misma esencia que la poesía dicta los entresijos de los sentimientos.

Artistas como Nan June Paik y los Vasulka, entre otros muchos, experimentaron con sintetizadores de video analógicos para generar imagen y sonido (Rekalde 1995, Baigorri, 2004, Bonet, 2010).

Woody y Steina Vasulka comenzaron a trabajar con ondas generadas por sintetizadores de sonido tratando que influyeran en la pantalla de un televisor. Nan June Paik empezó manipulando las imágenes electrónicas con imanes. Esta necesidad de procesamiento de la imagen electrónica hace que los artistas e ingenieros se propongan la elaboración de dispositivos capaces de generar y manipular imagen electrónica.

Estos dispositivos subrayaron la relación interdisciplinar arte-tecnología. El investigador y artista Dan Sandin en 1970 diseñó y construyó el video-sintetizador Image Processor, que podía manipular la señal de video en tiempo real. En 1968, el artista Stephen Beck construyó el primer visualizador electrónico, Direct Video Zero, que, a partir de sonido generado por un sintetizador, producía imagen sintética. En 1976 el diseñador Robert Brown fabricó el primer visualizador electrónico comercial, el Atari Video Music. Era un equipo que se conectaba con el amplificador del equipo de sonido del cual tomaba la señal de sonido y su salida se conectaba con el televisor. Las imágenes resultantes eran figuras geométricas sincronizadas con la música

De este periodo podemos destacar la importancia que supuso la generación automática de imágenes a través de los videosintetizadores, incluso se realizan los primeros experimentos para tratar de ver el sonido. Todas las técnicas de manipulación de sonido electrónico son llevadas también a la imagen. Se retoma el concepto de directo y de tiempo real, el videosintetizador puede crear imagen y manipularse en tiempo real. La imagen y el sonido electrónico hablan el mismo lenguaje, nunca los dos medios habían estado tan cerca. El sonido se ve abstracto y la imagen se sincroniza de forma automática con el sonido. De nuevo todas estas tendencias llegan hasta nuestros días.

Para una profundización en el campo de la videocreación se puede consultar el trabajo que realizóTelevisión Española con la serie “El Arte del Video” (Pérez 1991), así como (Rosseti 2011) y (Benavides 2010). Para un revisión del videoarte en España se puede consultar (Sedeño 2011).

3.3. VIDEOCLIP

Hacia finales de los setenta y herederos de las estéticas del cine experimental y el videoarte, surge de la cultura popular el género del Videoclip Musical, como producto comercial orientado a la promoción de grupos musicales (Sánchez 2009).

En (Martin 2011) se propone una clasificación del género que abraca desde estilos que simulan coreografías, al estilo de los musicales cinematográficos, estilos basados en la representación televisiva o estilos experimentales, por citar algunas de sus tendencias. Además cada género musical establecerá con el tiempo unos cánones característicos. Una característica que marca la estética del videoclip es la ausencia de reglas fijas y la apropiación de todos los formatos, lenguajes y modelos audiovisuales, importados del cine, televisión, arte o animación. Desde su aparición ha atraído a cineastas, artistas y diseñadores de reconocido prestigio que han realizado propuestas muy interesantes, Laurie Anderson, John Sanborn, Andy Warhol, Martin Scorsese, Spike Jonze, Michel Gondry, son algunos ejemplos.

Del videoclip podemos destacar que toma su estética de todas las corrientes audiovisuales, estableciendo una hibridación y un mestizaje entre ellas. No obstante un aspecto muy importante es la popularización que supone la visualización de la música, con o sin músicos, con el consiguiente enriquecimiento cultural que verá sus frutos a finales del siglo XX y principios del XXI con una gran cantidad de trabajos sin ánimos comerciales. Por último resaltar que el objetivo artístico principal es acompañar visualmente a la música, estableciendo una clara primacía del sonido sobre la imagen.

Para una profundización en el campo de la videoclip se pueden consultar los trabajos de (Sanchez 2009) y (Selva 2012).

4. SISTEMAS DIGITALES

Con la expansión de la tecnología digital se abre un nuevo marco para reformular la herencia analógica y plantear nuevos retos en el campo de visualización. Los sistemas digitales se establecen como nexo y punto de conexión entre las diferentes corrientes surgidas a raíz de las tecnologías analógicas, siendo los conceptos de multimedia, interactividad y tiempo real los encargados de liar y expandir definitivamente al sonido y a la imagen.

Esta nueva etapa plantea un nuevo paradigma tecnológico, la era digital, no se trata de un nuevo formato sino de una nueva visión de la tecnología tan importante como lo fue la revolución industrial a principios del siglo pasado. No solo revoluciona el campo de imagen y sonido, sino prácticamente en mayor o menor medida todas las áreas de conocimiento humanista y sobre todo científico.

La era digital en la que estamos inmersos, es un tiempo de lenguajes, y los lenguajes formales, numéricos o matemáticos son la esencia de los ordenadores, donde casi todo tiene que ver con protocolos, interpretaciones,

compilaciones o traducciones de unos lenguajes numéricos en otros. Y es en este contexto cuando las imágenes y los sonidos más cerca están puesto que se representan internamente en un mismo lenguaje, el lenguaje de los números. De esta forma mediante los lenguajes de programación de los ordenadores podemos generar imágenes directamente influenciadas por los números del sonido e incluso genera sonidos directamente influenciados por los números de la imagen. Siguiendo esta línea de investigación desde finales de los 80 hasta nuestros días encontramos gran cantidad de propuestas de artistas como: Golan Levi, Zachary Lieberman, Robert Henke, Alva Noto, Ryoji Ikeda, Karl Kliem, Kalus Obermaier, Craig Allan, Robert Hodgin, Robin Fox, Laboratorio de Luz, colectivo PDP11, Markus Heckman, Daniel Palacios, Fredik Olofsson entre otros, trabajan en el campo de la visualización del sonido.

5. ARCHIVOS Y RECURSOS EN LA RED

Actualmente las relaciones entre la imagen y el sonido es un campo muy activo debido a que se están realizando convergencias tanto del campo del sonido hacia la visualización, como del campo de las artes visuales hacia el sonido. Una muestra de ello es la gran cantidad archivos y recursos activos en la web, de los que podemos destacar: Center of Visual Music, Iota Center, See this Sound y Visual Music Archive, como verdaderos contenedores de información sobre el campo de visualización, donde podemos encontrar desde artistas precursores del género hasta las más novedosas tendencias actuales.

El Center of Visual Music[2] (CVM) es un archivo fílmico, sin ánimo de lucro dedicado a la música visual, animación experimental y cine abstracto, con base en Los Angeles. El centro gestiona obra, libros, revistas y catálogos de artistas como Richard Baily, Jordan Belson, John Bachanan, Scott Draves, Wiking Eggeling, Oskar Fischinger, Ken Jenkins, Len lye, Neubauer, Semiconductor, Jeff Perkins, Man Ray, Jurgen Reble, Richard Reeves, Hans Richter, Elias Romero, Walter Ruttmann, Robert Seidel, Paul Sharits, George Stadnik, Stan VanDerBeek, Joshua White, Thomas Wilfred entre otros. Este centro presenta una línea clásica pero muy amplia del campo de visualización. Mantiene un sistema de socios o miembros del centro, de manera que pueden publicitar sus artículos, consultar la videoteca, descuentos en libros y una serie de beneficios adicionales.

En una línea similar al CVM, encontramos el Iota Center[3] especializado en cine abstracto, animación y películas de artistas de la costa oeste de Estados Unidos de América. Activo desde 1994 abarca desde conservación hasta investigación y exhibición de obras. Como ocurre en el CVM adolece de la promoción de obras con tecnología más actual.

El archivo web See This Sound[4], arranca en 2009 como un proyecto para Linz 2009, capital de cultura europea, realizado en estrecha colaboración con Lentos Art Museum Linz[5] y Ludwig Boltzmann Institute Medien.Kunst. Forschung[6]. Actualmente lo mantiene y actualiza la Academy of Visual Arts Leipzig. El proyecto aborda también exposiciones y congresos a cerca de las conexiones entre imagen y sonido en los ámbitos del arte, medios audiovisuales y percepción. El sitio web está organizado por una serie de temas: cine abstracto, visuales en tiempo real, sonidificación, sinestesia,…, para cada uno de los temas se ha desarrollado un artículo amplio y una relación de artistas y obras relacionados con el tema. Es bastante completo y abarca desde los orígenes hasta la actualidad.

Por último nos gustaría destacar el archivo web Visual Music Archive[7] , se trata de una colección no institucional, y como apuntan desde el propio archivo altamente subjetiva de trabajos inspirados en el amplio campo de la Música Visual. A nuestro juicio representa la mejor y mayor recopilación de material relacionado con las intersecciones entre el sonido y la imagen. Desde autores y proyectos clásicos hasta las últimas tendencias. Adicionalmente hay referencias a prácticamente toda la literatura del campo.

6. CONCLUSIONES

La generación de imágenes a partir de sonido es un campo muy activo en los últimos siglos y siempre ha estado íntimamente relacionado con la tecnológica y los movimientos culturales de cada época. Es un claro ejemplo de arte y tecnología puesto que su propia naturaleza es tanto tecnológica como artística, no se trata de llevar el arte hacia la tecnología o la tecnología hacia el arte sino que su más pura expresión atraviesa inequívocamente los dos campos del saber. Resulta interesante resaltar como artistas de todas las épocas se sienten seducidos por la naturaleza visual del sonido, sin ser conscientes de la gran tradición histórica que existe. El cruce de los sentidos es una materia de larga recorrido y cada nueva generación de artistas incorpora nuevas aportaciones íntimamente relacionadas con los lenguajes que surgen y surgirán con los avances tecnológicos.
Si realizamos un breve resumen de las aportaciones históricas que hemos revisado en este artículo tenemos que los instrumentos visuales e instalaciones audiovisuales aportan la interactividad y el tiempo real, el cine experimental en su vertiente de música visual define la estética abstracta como visualización propia del sonido e incorpora las estructuras musicales en la composición visual, el videoarte incorpora el concepto de procesamiento como elemento fundamental en desarrollo creativo y el videoclip aporta fundamentalmente la popularización de la estrecha relación entre el sonido y la imagen. En este panorama, los sistemas informáticos ejercerán de crisol

integrando todos estos elementos, y además propician la aparición de nuevas propuestas como las instalaciones y performances multimedia y el vjing o live cinema.

Somos conscientes que nuestra revisión histórica solo llega hasta los inicios de la era digital, y es justo en esta época donde nos encontramos con las condiciones tecnológica más idóneas para la búsqueda de nuevos lenguajes que establezcan un universo común entre el sonido y la imagen. También somos conscientes que este breve repaso ha dejado, que no olvidado, a muchos artistas que han contribuido de forma relevante a este extenso campo.

Como ya hemos comentado este trabajo está basado en el capítulo 2 de la tesis doctoral (García, 2016) y ahí se puede acceder a un análisis más detallado de esta revisión histórica.

Por último como trabajo futuro nos gustaría revisar en profundidad esa última etapa, sobre la que en este artículo solo hemos pasado someramente, en la que nos encontramos inmersos, y donde las herramientas de construcción de las relaciones entre sonido e imagen son los lenguajes de programación.

Referencias

Baigorri, Laura. 2004. *Vídeo, Primera etapa*. Madrid. Editorial Brumaria.

Bonet, Eugeni, et al. 2010. *En torno al vídeo*. Universidad del País vasco.

Brougher, K. et al. 2005. *Visual Music: Synaesthesis in Art and Music since 1900*. Los Angeles: The Museum of Contemporary Art.

Daniels, D. 1997. “Art and Media in the XX. Century” en *Joachimides Christos. The Age of Modernism, Art in the 20th Century*. Norman Rosenthal yBrooks Adams. Gerd Hatje Verlag, Ostfildern. 553 – 564.

García Miragall, CM. (2016). *Generación de imagen sintética en tiempo real basada en muestras de sonido digitalizado en el campo del arte digital* [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València.

Kandinsky, Wassily. 1996. *De lo espiritual en el arte.* Editorial Paidós.

Kaper, H. G., Wiebel, E. y Tipei, S. 1999. “Data Sonification and Sound Visualization” en *Computing in Science and Engineering*, vol. 1 (4), pág. 48 pág.58.

Kock, W. 1971. *Seeing Sound.* New York: Wiley-Interscience

Levin, Golan. 2000. *Painterly Interfaces for Audiovisual Performance.* M.S. Thesis, MIT Media Laboratory.

Malinowski, S. The Music Animation Machine <http://www.musanim.com/> [accedido 14, junio, 2015].

Martin Sanchez, G. 2010. *La música y la evolución de la narración audiovisual: la narración audiovisual en los videos musicales*. Editorial Abecdario.

McDonnell, Maura. 2007. "Visual Music" en *Visual Music Marathon Program* Catalog.

Moritz, M. 1996. "Mary Ellen Bute: Seeing Sound" en *Animation World* vol. 1(2).

Moritz, William. 1997. "The dream of Color Music, and machines that made it possible" en *Animation World Magazine*, vol. 2.

Peacock, K. 1988. "Instruments to Perform Color-Music: Two Centuries of Technological Experimentation" en *Leonardo*. vol. 21(3).

Pérez Ornia, J.R. 1991. *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Ediciones del Serval.

Potter, P. et al. 1947. *Visible Speech*. New York: Van Nostrand.

Rosseti, Laura. 2011. *Videoarte: Del cine experimental al arte total*. México DF: UAM-X, CSH, Depto. de Educación y Comunicación.

Sánchez, J. A. et al. 2009. *Historia, estética e iconografía del videoclip musical*. Málaga: Universidad de Málaga.

Sedeño Valdellós, Ana. 2011. *Historia y estética del videoarte en España*. Editorial Comunicación Social.

Selva Ruiz, David. 2012. "La visualización de la música en el videoclip" en *Ámbitos*, vol. 21-A, p. 101-115.

Rekalde, J. 1995. *Vídeo, un soporte temporal para el arte*. Bilbao: UPV/EHU

Sapp, C. S. 2001. "Harmonic Visualizations of Tonal Music" en *Proceedings*

of the 2001 International Computer Music Conference. San Francisco, California: International Computer Music Association: pág. 423 pág. 430.

Smith, S. and Williams, G. 1997. “A Visualization of Music” en *Proceedings of Visualization* 1997, pág. 499 pág 502.

Wallace Rimington, A. 1912. *Color Music: the art of Mobile Colo*r. London: Hutchinson & Company.

Notas

1 The Internet Archive. https://archive.org/details/1952MARYELLENBUTTEABSTRONICDVD> [Consulta:23/10/2017].

2 Center of Visual Music. <http://www.centerforvisualmusic.org> [Consulta: 23/10/2017].

3 Iota Center. <http://www.iotacenter.org> [Consulta: 23/10/2017].

4 See This Sound. <http://www.see-this-sound.at> [Consulta: 23/10/2017].

5 Lentos Art Museum. <http://www.lentos.at/html/de/index.aspx> [Consulta: 23/10/2017].

6 Ludwig Boltzmann Institute Medien Kunst Forschung. <http://www.lentos.at/html/de/index.aspx> [Consulta: 23/10/2017].

7 Visual Music Archive. <http://visualmusicarchive.org> [Consulta: 23/10/2017].

SONIDO, ESCUCHA Y SILENCIO EN EL ENTORNO URBANO:UNA APROXIMACIÓN.

Sound, listening and silence in the urban environment: an approximation

ROCÍO GARRIGA INAREJOS
Universidad de Zaragoza / Dpto. de Expresión Musical, Plástica y Corporal

Resumen

¿En qué medida el silencio constituye una herramienta de creación y reflexión espacial y sonora? ¿Cuál es la aportación específica que supone el silencio en la comprensión del espacio y el tiempo en su complejidad práctica y simbólica? ¿Puede realizarse una aproximación a tales planteamientos a través de intervenciones artísticas que hayan valorado en su ejercicio la acción de la escucha y la relación entre las nociones de silencio y de sonido?

En este texto se presenta una aproximación muy general al papel que el silencio desempeña en aquellas propuestas sonoras que se crean en —o para— el espacio público. Se subraya, en este sentido, la contribución que se hace, desde el arte, al desarrollo de una epistemología sonora sujeta a la relación con el entorno. Estas cuestiones se muestran esquemáticamente, tomando como ejemplos indicativos las obras de Christine Kubish (*Electrical Walks*), Álvaro Terrones (Concierto Popular), Bill Fontana (*Distant trains*) y Claudio Bueno (*El silencio de las sirenas*).

Palabras-clave: ARQUITECTURA, URBANIDAD, MEMORIA, EPISTEMOLOGÍA SONORA,ESPACIO

Abstract

To what extent is silence a tool for spatial and sonorous creation and reflection? What is the specific contribution of silence in the understanding of space and time in its practical and symbolic complexity? Can we think such approaches through artistic interventions that have valued in their exercise the action of listening and the relation between the notions of silence and sound?

This text presents a very general approximation to the role that silence plays in those sound proposals that are created in —or for— the public space. It emphasizes, in this sense, the contribution that is made, from the art, to the development of a sound epistemology subject to the relation with the environment. These issues are shown schematically, taking as indicative examples the works of Christine Kubish (*Electrical Walks*), Álvaro Terrones (*Popular Concert*), Bill Fontana (Distant Trains) and Claudio Bueno (*The Silence of the Sirens*).

Keywords: ARCHITECTURE, URBANITY, MEMORY, SOUND EPISTEMOLOGY, SPACE

1. INTRODUCCIÓN

Las intervenciones sonoras en el espacio público proponen también como elemento nuclear el silencio en su configuración. Es evidente que sonido y silencio son variables indisociables, como lo es el espacio en blanco a la palabra escrita. No obstante, detectar la función del silencio en este tipo de propuestas no es algo tan sencillo, sobre todo si se tiene en cuenta el sonido como su eje. Desde un punto de vista estético, el silencio es una noción compleja que debe contemplarse desde múltiples dimensiones. Entre ellas la más inmediata es la que tiene que ver con lo estructural (composición y forma), pero también comporta una dimensión comprensiva (de los afectos y las emociones) y una dimensión cognitiva (del pensamiento y la razón) (Garriga, 2015). Por decirlo con Hannah Arendt, *comprendemos para conocer* (Arendt, 1998, 2003, 2005), pero además ese conocimiento que informa, también se *in-forma* (Maillard, 1992).

Existen múltiples ejemplos en torno al sonido en el arte que muestran cómo en las últimas décadas se ha desarrollado una epistemología sonora sujeta a la relación con nuestro entorno. En este sentido, no solo es importante la variable del espacio, sino también la del tiempo. Presento a continuación cuatro ejemplos indicativos para mostrar cómo el silencio media en ello, en consonancia con el sonido.

2. PERCEPCIÓN SONORA Y PUESTA EN PRÁCTICA DE OTROS MODOS DE PRODUCIR, PERCIBIR Y VIVIR EL SONIDO.

Electrical Walks (Kubish, 2017) es una propuesta de creación sonora que comenzó a desarrollarse en 2003, cuando la artista Christine Kubish decidió incorporar los resultados de sus investigaciones a una nueva serie de trabajos para el espacio público. En este proyecto se convierten en audibles las señales electromagnéticas que despiden los dispositivos electrónicos comúnmente presentes en las ciudades: el metro, los cajeros, los teléfonos móviles, la iluminación, sistemas de seguridad, cabinas telefónicas… Para hacer audibles tales señales Kubish empleó un sistema de amplificadores y diseñó unos cascos con bobinas eléctricas que ponían en marcha una interacción de campos magnéticos. Gracias a su diseño estos campos podían percibirse sonoramente mientras se caminaba por la ciudad.

Mediante el ejercicio de su propuesta, Kubish propicia que se produzca una relación otra con el entorno pues los auriculares que diseñó no aíslan a quien los usa sino que lo conectan de otro modo con los sonidos de la ciudad. Por otra parte, el trabajo de esta artista evidencia la gran cantidad de ondas electromagnéticas a las que estamos expuestos en los entornos

urbanos: un trabajo de epistemología sonora que a su vez lanza interrogantes sobre el impacto que tienen en nuestra salud los dispositivos elect rónicos situados en el espacio público.

Concierto Popular de Álvaro Terrones (Terrones, 2017) es un happening que fue diseñado con el fin de provocar una actitud diferente hacia los sonidos que por regla general más nos molestan en la ciudad. Esta acción fue realizada en la Calle Colón de Valencia, en el tránsito del paso de peatones que se encuentra entre los semáforos situados frente a de la Plaza de Toros de la ciudad.

La acción consistió en lo siguiente: durante los momentos en los que el semáforo marcaba verde para peatones, el artista se situaba en el centro de la calzada de cara a los coches colocando frente a sí un atril musical y gesticulando con una batuta en su mano izquierda, como si fuera el director de una orquesta.

Esta misma acción se repitió una y otra vez hasta que los conductores comenzaron a responder tocando el claxon de sus vehículos.

Como en muchas otras de las propuestas sonoras que toman el espacio público en la actualidad, el valor de esta acción radica en las relaciones/reacciones que genera la obra, pues no solo se provoca la producción de sonido sino que también se propicia otro modo de escucha.

3. MANTENIMIENTO DE LA MEMORIA O CONMEMORACIÓN AUDITIVA.

Distant Trains, de Bill Fontana, es una propuesta sonora que se llevó a cabo en 1984. La obra se instaló en el solar donde anteriormente estuvo la estación de trenes Anhalter Bahnhof, una de las más activas antes de la Segunda Guerra Mundial. Debido al bombardeo sobre la ciudad en 1943, de este edificio tan solo se conservan algunos restos de la fachada principal. Actualmente, el terreno que ocupaba la estación se usa como campo de fútbol (Andueza, 2009).

El trabajo de Fontana consistía en desviar el sonido, a tiempo real, de una estación a otra: para ello pensó en colocar ocho micrófonos que registraran los sonidos de la estación de Colonia trasladando su escucha a la estación de Berlín, integrando varios altavoces sobre el terreno, a través de los cuales se emitiría el paisaje. De este modo volverían a escucharse los trenes que una vez que entraron y salieron constantemente de un edificio hoy ausente.

Aunque no fue posible llevar a cabo esta iniciativa debido a la Alemania dividida de la época, Fontana decidió continuar con el proyecto y sustituyó el sonido en tiempo real por grabaciones.

En la misma línea de monumento a la memoria se encuentra *El canto de las Sirenas* de Claudio Bueno, una obra sonora de instalación permanente, situada en el antiguo puerto de la ciudad de Quebec.

Este trabajo se inauguró en el año 2011. Es un homenaje a ocho mujeres canadienses que murieron en el mar trabajando como radio-comunicadoras en los buques de la Primera y Segunda Guerra Mundial. Claudio Bueno se puso en contacto con los Conservatorios de Música de la ciudad y ocho cantantes quebequenses interpretaron las canciones conmemorativas que dan cuerpo al memorial.

La presencia de este monumento se informa en las Oficinas de Turismo y en las Redes Sociales, su escucha se activa mediante una aplicación que puede ser instalada de forma gratuita en cualquier dispositivo móvil con conexión a internet y GPS (Bueno, 2017).

4. CONCLUSIONES

En el trabajo con lo sonoro se emplean otras variables, se pone en juego otra epistemología, la que está basada en la auralidad del mundo. El factor del silencio, y las variables de espacio y tiempo, ocupan los cuatro ejemplos que se han planteado, pero en un orden distinto. En el caso de Christine Kubish quienes participan de la obra toman consciencia de otro registro sonoro, uno inaudible, que afecta a nuestra salud a pesar de no formar parte del bullicio de las ciudades que habitamos. La propuesta de Álvaro Terrones convierte un sonido prohibido en las ciudades, en música para nuestros oídos, y las obras de Bill Fontana y Claudio Bueno, restauran en nuestra memoria los sonidos de un pasado que se encuentra inaudible, pero comprensivamente integrado en nuestras conciencias.

Es común a todas estas propuestas un trabajo directo de —y con— el espacio, una variable que determina el sentido del sonido y la dimensión del silencio que se subraya. Kubish y Terrones dilatan el tiempo en la escucha y, Fontana y Bueno elaboran otro tiempo en el tiempo presente, porque “la memoria essiempre a posteriori y, aunque se teje con retazos de las imágenes que quedan del pasado […], no de jan de ser impactos recuperados e interpretados en el tiempo presente” (Carrasco, 2015, 9).

Referencias

Andueza, María. “Espacio social e instalaciones sonoras: el encuentro del sonido y la ciudad”. [Accedido 3, octubre, 2017]. Dirección web:<http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros03/andueza_01.htm>

Arendt, Hannah. 1998. *Los orígenes del totalitarismo*. Madrid: Taurus.

Arendt, Hannah. 2003. *Eichmann en Jerusalén. Un estudio sobre la banalidad del mal*. Madrid: Taurus.

Arendt, Hannah. 2005. *Ensayos de comprensión*. 1930-1954. Madrid: Caparrós.

Bueno, Claudio. “Claudio Bueno” [Accedido 3, octubre, 2017]. Dirección web: <http://buenozdiaz.net/index.php/project/monumentos-invisiveis/>

Garriga Inarejos, Rocío. 2015. *El silencio como límite comprensivo, cognitivo y estructural: una lectura estética en torno al arte contemporáneo*. Tesis Doctoral. Dpto. Escultura. Universitat Politècnica de València.

Kubish, Chistine. “Christina Kubisch” [Accedido 15, septiembre, 2017]. Dirección web: <http://www.christinakubisch.de/en/works/electrical_walks>

Maillard, Chantal. 1992. *La creación por la metáfora: Introducción a la razón-poética*. Barcelona: Editorial Anthropos.

Terrones, Álvaro. “Álvaro Terrones” [Accedido 3, octubre, 2017]. Dirección web: <http://www.alvaroterrones.com>

MÁLAGA, LA CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDAD MÁGICA DEL II MILENIO: MEGALOMANÍA, PROYECTOS-ESTRELLA Y ARQUITECTURA DEL BUSINESS

JAVIER GONZÁLEZ TORRES
Fundación Victoria – Universidad de Málaga

Resumen

Y tras la tempestad… ¡vuelve el ladrillo! Cuando las cifras macroeconómicas hablan a las claras del fin de la recesión y el comienzo de una nueva época expansiva, instituciones públicas y empresas privadas vuelven a proponer planteamientos arquitectónicos y a encabezar proyectos urbanísticos que, por mor de la crisis, quedaron paralizados a la espera de una nueva oportunidad. Se trata de un proceso de esparcimiento social donde la planificación urbanística y la gestión pública local dan la mano a intereses particulares con la idea de dotar a las ciudades de un complejo mapa de infraestructuras supuestamente únicas, con equipamientos singulares. Actuaciones que en teoría se formulan bajo parámetros ligados al desarrollo económico de una determinada urbe y que se asocian, a su vez, a una serie de actividades culturales y sociocomunitarias que, junto a otros servicios, componen una sugestiva propuesta final.

Málaga y su provincia no escapan a esos sueños de grandeza especulativos. De ahí que el objeto de esta comunicación sea partir desde la investigación multidisciplinar metodológica –combinando criterios científicos propios de la historia del arte, la estética, el urbanismo o la arquitectura, entre otras disciplinas– para aplicarlos a una amplia serie de proyectos que en estos últimos años/meses parecen tomar cuerpo. La configuración de los mismos en cuanto a su lenguaje estético, al margen de cuestiones políticas o medioambientales, permitirá ahondar en las raíces de sus planteamientos, desgranando influencias, derivaciones o perversiones. Proponemos un paseo virtual, crítico, por una cartografía malagueña que aún no existe pero de la que se atisban esbozos, maquetas, presentaciones infográficas y avanzadas memorias descriptivas. La conclusión final será conocer si éstos en efecto suponen una novedad en el entramado urbano o, por el contrario, no son más que 'cortinas de humo' que vuelven a repetir formas, modos y apariencias de otros tiempos.

Palabras-clave: CIUDAD SOÑADA, ARQUITECTURA, ARTE, ESTÉTICA, URBANISMO

Abstract

And after the storm... the building resumes! As macroeconomic figure clearly indicate the end of the recession and the beginning of a new period of expansion, public institutions and private companies once again initiate architectural propositions and lead urban projects that, due to the recession, where left unfnished. The public sector is giving way to the private one in order to equip cities with a complex network of unique infrastructure. This is carried out according to the parameters of the economic growth of a particular city. At the same time, said parameters are linked to a series of social and cultural activities that, together with other services, make up a compelling fnal product.

Málaga and its province also succumb to these great architectural ambitions. Hence, the aim of this proposal is to combine scientifc criteria from art history, esthetics, urban planning and architecture —among other disciplines— to be applied to a wide series of projects that have been being developed in the last few months/years. Their esthetic confgurations — omitting political and environmental considerations— will make it possible to study in depth the roots of these projects, unveiling their infuences, derivations and perversions. We are offering a virtual tour of a Málaga that, although does not exist yet, can be analyzed through rough drafts, models, visual presentations and advanced descriptive reports. Whether all of these should be regarded as innovative or treated as echoes of past times will be considered at the end of the study.

Keywords: DREAM CITY, ARCHITECTURE, ART, ESTHETIC, TOWN PLANNING

La benignidad del clima y las notables cualidades naturales-paisajísticas de Málaga y su provincia la han convertido, desde finales del siglo XVIII y hasta la actualidad, en un polo de atracción empresarial y turística. La consolidación de la marca ‘Costa del Sol’ entronca históricamente con la llegada de los burgueses norteños y europeos que se asentaron en la zona, promoviendo prósperas industrias que derivarían en el crecimiento demográfico y en la consiguiente modificación urbana. Una transformación que se plasma en dos proyectos para la capital: el *Paseo de la Alameda*, un extenso salón que en paralelo al puerto ensancha el eje transversal-sur del casco antiguo; y el *Palacio de la Aduana*, un edificio singular inspirado en la tradición arquitectónica renacentista. ¿Estamos ante dos hitos capaces de reordenar el trazado primigenio y dotar a la urbe de elementos diferenciadores? Sin duda alguna. Son el inicio de una larga secuencia que, con desigual acierto, continúan hoy.

1. EL AYER DE MÁLAGA Y SU PROVINCIA: DEL REFORMISMO BURGUÉS Y 'LA ARQUITECTURA DEL RELAX' A LOS SUEÑOS DE GRANDEZA

Esos primeros planteamientos malacitanos se llevan a cabo en paralelo a la adaptación de las huertas de los arrabales en barrios obreros, al oeste del Guadalmedina; una futura prolongación urbana en contraste con el diseminado y elitista margen contrario. La diferenciación zonal se acentúa en otras dos actuaciones prolongadas hasta comienzos del siglo XX: la calle Larios, un corredor que comunica la plaza cívico-religiosa del Centro con la Alameda; y el *Paseo del Parque*, trazado sobre terrenos ganados al Mediterráneo. Proyectos 'necesarios' por cuestiones funcionales, higiénicas y de comunicación pero que desdibujan la ciudad histórica frente a la apabullante actualidad burguesa, copatrocinadora de las obras.

Pero la floreciente industrialización entra en crisis. La adaptación a los tiempos marca las décadas siguientes, pese a que desde lo estético, las pervivencia de formas decimonónicas eclécticas se mantienen, convirtiéndose tanto en seña identitaria como en lastre para nuevas ideas. Las ráfagas modernistas, epidérmicas, así como la influencia de los 'neos' regionalistas, copan distintas actuaciones para dar paso tras la Guerra Civil a una tímida entrada de los elementos del Movimiento Moderno[1].

La realidad social impone a partir de entonces –década de los 50 y, especialmente, los 60 del siglo XX– una nueva dicotomía: 'renovarse o morir'. Superada la autarquía económica y en pleno desarrollismo, el turismo es para la Dictadura franquista una poderosa fuente de ingresos. Bajo la extraordinaria campaña mediática *Spain is different*, Málaga y su provincia aportan uno de los destinos de 'sol y playa' más atractivos. Las transformaciones urbanísticas y los proyectos de regeneración urbana vuelven a plantearse en el área metropolitana. El fenómeno es conocido como 'arquitectura del relax', visible en numerosos ejemplos construidos a lo largo de la carretera N-340 en los que se materializan los ideales de un triple segmento: el del ocio, el placer y la felicidad; peculiaridades que se materializan en elementos técnicos que popularizan el Estilo Internacional y que, junto a otros vernáculos, componen una hibridación estética, un retro-alimentado collage del que participan también elementos señaléticos. Este singular inventario 'retrofuturista'[2] marca la época dorada en la que las vacaciones y la vanguardia van de la mano, proyectando una imagen global que emparenta con la cultura pop. De ésta toma su carácter excéntrico, capaz de ensamblar influencias dispares que, unidas, se potencian en conjunto[3].

Así se define el espíritu constructivo de la Costa del Sol. Además, al cubrir una necesidad inmediata –auspiciada por las grandes multinacionales

turísticas– y utilizar una mano de obra local asequible, se alcanza el objetivo previsto: la edificación de una extensa red de hoteles y conjuntos de apartamentos[4], a los que se unen otras construcciones singulares de diferentes usos. Y todo ello, sin mediar planeamiento urbanístico, dando entrada a una voraz especulación y a la construcción indiscriminada.

Una reglamentación incongruente, la supremacía de condicionantes económicos por encima de la disponibilidad de terrenos y el espectacular aumento de población –y, por consiguiente, de vehículos– consolidando las áreas turísticas a partir de sus propias centralidades, son las causas que explican este 'cajón desastre' desde finales de la década de 1980[5]. El 'todo vale' permite que los sueños de megalomanía mezclen poderes fácticos e intereses particulares. Véanse cómo las promesas electorales incorporan proyectos faraónicos que dotarían de singularidad a marcas y/o destinos. Basta señalar, a modo de simples ejemplos, los publicitados por el alcalde de Marbella, Jesús Gil y Gil (1991-2002): isla artificial frente a Puerto Banús, tren monorraíl o mega-aeropuerto.

Así, durante la década de 1990, la Costa del Sol se convierte en un territorio constructivo polémico, configurado por y para el turismo, con un desarrollo caótico. Un *boom* que unido a la masificación, lleva a diversos colectivos a afirmar que la provincia malagueña vive una auténtica 'metástasis urbanística'.

2.1. ANTECEDENTES INMEDIATOS. ¿ENTRE LO QUE EL VIENTO (DE CRISIS) SE LLEVÓ O LO QUE LA POLÍTICA ENTORPECIÓ?

Es la localidad marbellí fiel reflejo de esa particular afección, como también lo será por la paralización de algunos proyectos debido a la lentitud de los trámites burocráticos o al rechazo frontal que despiertan. Destacan sobremanera dos de espectacular presentación: la ampliación del *Puerto de La Bajadilla,* promovido por la empresa catarí Nasir Bin Abdullah & sons bajo diseño del Estudio de José Seguí, en colaboración con J. M. Berenguer y F. Rueda (2008); y la *Torre de Sierra Blanca*, un rascacielos esbozado por Teodoro Cabrilla que pone en marcha la inmobiliaria Sierra Blanca Estates (2013). La propuesta de La Bajadilla se basa en la construcción de un kilométrico espigón, recrecido en diagonal a la línea de la costa y que parte a su vez de un área comercial-hotelera. A partir de ese recorrido de hormigón nace una escollera semicircular de 911 metros que protege la anterior estructura en toda la zona meridional y permite, en su interior, delimitar otros diques. La imagen es la de un puerto 'circular', cuyos puntos de atraque permiten la entrada/salida de 1.120 embarcaciones[6].

Las influencias de las que bebe el proyecto remiten a un mítico enclave: el puerto de Cartago, el *Coton*[7]. Aquella construcción estaba diseñada *ad hoc* al borde de la costa mediterránea de la capital cartaginesa. Construido en el siglo III a.C. –fecha en la que esta potencia rivalizaba con el Imperio romano–, constaba de dos espacios contiguos y delimitados; el primero, un área rectangular de carácter mercantil y el segundo, con forma circular y de más de 400 metros de largo, estrictamente militar. Un carácter que se reforzaba

Fig. 1. *La Bajadilla* y el *Coton* de Cartago. *La torre de Sierra Blanca*, la *Trump* y detalle cilíndrico de *Torres Blancas.*

a partir de un alto muro perimetral y un solo acceso desde el mar, cerrado de noche. Con capacidad para 220 barcos, cada punto de atraque contaba incluso con talleres de reparación dispuestos en el piso superior[8].

El lugar elegido para la construcción de una torre de 115 metros y 30 pisos plantas es la carretera de Marbella-Istán, a pocos kilómetros de la costa. Aprovechando una modificación de elementos de la normativa urbanística aprobado por el ayuntamiento marbellí, una promotora de viviendas de lujo proyecta un edificio con silueta de estilizada elipse, acabada en punta. Una forma que adquiere dos caras: una, la del sur, convexa; la otra, orientada hacia el norte, perfilada en tres volúmenes verticales. De un lado, el carácter escultórico del boceto remite a las múltiples y elegantes versiones del *Pájaro en el espacio* del escultor Constantin Brancusi (1912). Por otro, la disposición en la cara contraria de dos elementos centrales, cilíndricos, en ascenso, es una reinterpretación de la propuesta que el arquitecto Francisco Javier Sáenz de Oiza llevara a cabo en su conocida Torres Blancas, Madrid (1960-1971). Su carácter experimental[9] también se relaciona con la Torre de Sierra Blanca, en la que se opta por una línea más futurista marcada por una extensa línea de anillos concéntricos ejerciendo de viseras.

La intencionada curvatura y su éntasis central tampoco es novedoso. Numerosos ejemplos arquitectónicos insisten en esa misma idea. Por ejemplo,

la *Trump Ocean Club International Hotel&Tower*, inaugurada en 2014[10], un año después de la presentación del proyecto marbellí. Viene a colación este edificio porque, según indicaba la propia promotora en la invitación confeccionada para la ceremonia inaugural, el mismo es reflejo de "la sensibilidad moderna de la nueva generación de los viajes de lujo". Afirmación muy similar a la argumentada por la promotora marbellí como principio básico de su actividad: diseñar viviendas suntuosas a medida de sus acaudalados clientes. Y, aunque en el proyecto se recalque que se trata de una apuesta por una construcción ecológica y eficiente, resulta complicado entender el significado exacto de la afirmación puesto que su integración en el entorno natural no es en absoluto respetuosa. Es más, la altura total de la torre llega incluso a suponer un agravio comparativo con la cordillera a sus espaldas, rivalizando con el pico de La Concha, su cota más alta.

2. LA ACTUALIDAD. ¿FIN DE LA CRISIS? ¡VUELTA AL LADRILLO!

Hoy, cuando las cifras macroeconómicas hablan a las claras del fin de la recesión, instituciones públicas y empresas privadas vuelven a reincidir en comportamientos pasados, proponiendo planteamientos arquitectónicos y encabezando megaproyectos urbanísticos. La detención de esa fase especulativo-inmobiliaria que provocó la crisis parece que vuelve. Este proceso de acción-reacción se argumenta a partir de criterios de esparcimiento social, en los que la planificación urbanística y la gestión pública local abren camino a intereses privados. El objetivo final es dotar a las ciudades de un mapa de infraestructuras únicas y equipamientos notables, en paralelo a iniciativas propias de la gestión municipal. Este tipo de actuaciones 'singulares' que en teoría se formulan bajo parámetros ligados al desarrollo económico, la organización de actividades culturales y sociocomunitarias así como la prestación de servicios adicionales, distintos a los que habitualmente hace uso la ciudadanía.

¿Es este un 'urbanismo inteligente', capaz de reflejar los valores culturales de una comunidad, influyendo en la capacidad ciudadana del compromiso con su entorno y respeto por su pasado? Posiblemente no. Ni siquiera estos proyectos parten del asimilado concepto del *place by desing* en el que se combinan el eco-diseño y las acciones sociales. No se trata de nuevos equipamientos donde la ciudadanía instrumentalice estrategias de apropiación colectiva para la revitalización de solares abandonados, la reactivación de espacios públicos a través de iniciativas trasformadoras o la reutilización de vetustos complejos industriales y otros equipamientos con la idea de desarrollar en ellos usos alternativos propios del 'urbanismo adaptativo'.

Luego, ¿sigue vigente esa antigua fórmula que pensaba el territorio urbano

como el tablero más propio en el que establecer una sinergia expansiva que originó la 'burbuja' urbanística? Es bastante probable que sí. La megalomanía, los proyectos-estrella y la arquitectura del *business* se evidencian en un buen puñado de iniciativas que, amparadas en las particularidades descritas, 'cautiven' a la opinión pública al ser supuestos 'emblemas' de una ciudad soñada y contemporánea.

Es criterio comúnmente aceptado que al hablar de ordenamiento territorial- deba predominar el interés público sobre los individuales, ejerciendo las autoridades su potestad para plantear restricciones al uso de los suelos. Es más, a esa primera razón se le añaden otras ligados al desarrollo sostenible y la construcción de una sociedad más igualitaria. Ello implica cambios profundos en la cultura de planificación y gestión territorial; una amplitud de horizontes que, en ocasiones, choca con la inmediatez de los políticos y la rentabilidad electoral. El impacto causado en áreas sensibles, la degradación del suelo – motivada por la erosión, la salinización o la esterilización–, la deforestación y destrucción de los ecosistemas naturales así como la contaminación del aire, del agua, de los propios suelos, unido a la acumulación de desechos no debidamente tratados, han provocado años atrás importantes problemas que, a día de hoy, aún están en vías de solución. La fórmula está clara: el crecimiento y el desarrollo deben conllevar una mejora de las grandes desgualdades sociales.

¿Y la estética y los criterios artísticos? En un supuesto ideal, debieran establecerse en paralelo a las construcciones sostenibles como propuesta de habitabilidad, acceso y confort. Han pasado 20 años desde que el *Museo Guggenheim* de Bilbao (1993-1997), proyectado por Frank Ghery, provocara un efecto contagioso. La conjugación del titanio, la piedra caliza y el vidrio dieron entonces forma y volumen a un proyecto arquitectónico desarrollado a la par de la transformación urbanística del territorio bilbaíno; desde la margen izquierda de la ría se proyectaría una sinergia con efectos regeneradores en toda la ciudad, catalizando una renovación necesaria y bien ejecutada. La novedad del diseño, la particularidad de su emplazamiento y la remodelación de los espacios adyacentes fueron factores determinantes. En una escala menor, el procedimiento que permite insertar un edificio icónico y emblemático dentro de un programa de revisión de un enclave territorial concreto se propaga por distintas ciudades[11] aunque hoy, por desgracia, responda más a particulares egolatrías que a una visión de conjunto.

3. CARTOGRAFÍA CRÍTICA DE PROPUESTAS ACTUALES

Centrado el asunto principal del planeamiento teórico y sus funciones, una de sus consecuencias más negativas viene cuando se promocionan proyec-

tos concretos sobre los que se focaliza la atención, desdeñándose zonas cercanas. Así aparecen los edificios 'cortina', cuya 'magnificencia' tapa la inequidad redistributiva, territorial y espacial de un barrio, condenado a un ostracismo marginal complicado de solucionar. Los ejemplos en Málaga se localizan en zonas históricas del Centro y de los antiguos arrabales. Enclaves que son el backstage de un teatro idealista en el que nadie repara y sobre el que es complicado actuar de emergencia. No hay más que citar un dato demoledor que habla de la especulación operada en la misma 'almendra' de la ciudad histórica: en los últimos 15 años, ha desaparecido uno de cada cuatro edificios centenarios[12].

Parece que en estos últimos años, la conciencia colectiva de un lado y los planes de inversión pública, por otro, han encontrado un camino entre lo urgente y lo importante que quizás acabe con la degradación; cuestión que tiene por responsables, en primer lugar, a las administraciones públicas –Estado central, Junta de Andalucía y Ayuntamiento– y, en segunda instancia, a promotoras e inmobiliarias. Cuentan siempre con el pasotismo endémico de la sociedad malagueña, cuyo *laissez faire* se ha hecho consustancial a su ser, incrementado con de una precaria conciencia ante su patrimonio.
El marco normativo vigente –Ley de Patrimonio Histórico, su homónima andaluza y el PGOU-PEPRI local– marca unos límites que en la práctica especulativa, derivan hacia planteamientos contrapuestos. El hecho se visibiliza cuando determinadas empresas proceden a exponer proyectos concretos que no tienen nada que ver con la restauración y rehabilitación patrimonial sino que vienen a ofertar 'nuevos centros' singulares a partir de los anteriores. En ese sentido, Málaga y su provincia no escapan hoy a estos sueños de grandeza que, de igual modo, invaden las urbes invocando a 'la modernidad'.

De ahí que el objeto de esta comunicación sea partir desde la investigación multidisciplinar metodológica para estudiar una amplia serie de proyectos que en estos últimos años parecen tomar cuerpo. El lenguaje estético argumentado en los mismos, al margen de cuestiones políticas o medioambientales, permite desgranar influencias, derivaciones o perversiones. Un paseo virtual crítico por la provincia a partir de esbozos, maquetas, presentaciones infográficas y avanzados proyectos es el hilo argumental. ¿Suponen éstos una novedad en el entramado urbano o, por el contrario, no son más que 'cortinas de humo' que vuelven a repetir formas, modos y apariencias de otros tiempos? A continuación, algunas pistas pueden servir para responder.

3.1. OCIO Y DEPORTE: LA MODA DE LA CONTEMPORANEIDAD A PARTIR DEL TIPISMO Y LAS COSTUMBRES

El particular *way of live* de los habitantes de una ciudad puede advertirse fácilmente por el tiempo que dedican a sus pasatiempos. Málaga presume de su afición por el 'deporte rey' nacional –la primera fundación de su equipo de fútbol data de 1904–; máxime cuando el club vive en la actualidad uno de sus momentos deportivos más prósperos, celebrando el hito de 10 años continuados militando en la Primera división. Por otro lado, la situación costera de la urbe proporciona oportunidades especiales para el desarrollo de deportes náuticos aunque éstos, por distintas circunstancias, no tengan un seguimiento masivo.

La Rosaleda es el estadio del Málaga CF13. Las vetustas instalaciones de Martiricos han sido modificadas en varias ocasiones14 y sobre la misma se han planeado al menos dos proyectos de remodelación integral. Uno de ellos es el presentado en 2016 por el grupo empresarial BlueBay15 y firmado por el estudio International Architects, apostando básicamente por recrecer las gradas para que de 27.000 localidades se pasen a 47.000. Como continuación de la estructura actual, se alzaría a lo largo de todo su perímetro el nuevo graderío, siguiendo una sección o perfil oblicuo, coronado además por las habitaciones de un hotel perimetral de 160 habitaciones/cabinas con vistas al césped. El entramado tectónico quedaría envuelto por una epidérmica capa exterior realizada con un material traslúcido no especificado en el proyecto que, a su vez, potenciaría sus tonos grises con la luz eléctrica del estadio. Aunque no parece contemplarse que sea un recinto cubierto, el alerón que lo cubriría las gradas quedaría unido por unas tirantas centrales que actuarían de sostén y equilibrarían las tensiones. Es indudable que el impacto que en su momento supuso la edificación del muniqués *Allianz Arena* (Herzog & de Meuron, 2002-2006) tiene su eco en otros proyectos de igual envergadura16 y, en particular, en *La Rosaleda*.Sin embargo, y a diferencia del referente pionero, el aspecto exterior del coliseo malagueño recuerda más a un neumático desinflado o a una barca hinchable. En todo caso, la actuación parece propia de un 'urbanismo mágico'; la pastilla de terreno sobre la que se alza el conjunto actual está aprovechada al máximo e, incluso, la utilización del cauce del río como 'parking ecológico' supondría la alteración considerable de un elemento urbano que conllevaría

Fig. 2. *La Rosaleda* proyectada por Blue Bay y el Puerto deportivo de *El Morlaco*.

la autorización de otras instituciones y un plan general para toda la ribera.

Coincidiendo con los años de la crisis, han sido varias las tentativas de creación de distintos puertos deportivos, paralizados en su mayoría por el impacto medioambiental que provocarían. El previsto en El Morlaco, aledaño a los antiguos Baños del Carmen de la capital costasoleña, es uno de ellos. Ocuparía una superficie de 164.373 m2, la mayoría de dominio público, entre el dique existente en La Caleta y uno de nueva construcción al oeste, haciendo de separación/protección de la escasa playa del atávico balneario y proyectado con forma de 'L'. Con 485 puntos de atraque, el acceso se realizaría a través de 10 pantalanes decrecientes en longitud. En la línea de la costa se prevé, además de un aparcamiento, accesos peatonales que conectarían con el paseo marítimo, espacios comerciales y equipamientos náuticos. En esencia, la propuesta no incluye elemento novedoso alguno, asemejándose a actuaciones similares. Su ejecución, incluida en el Plan Director de Puertos de Andalucía (2014-2020) y aprobado por la Junta autonómica, queda condicionada –además de por su viabilidad económica– por la no construcción de otro muelle deportivo en San Andrés y por una actuación garantista de los valores marinos del entorno. En este sentido, quizás sea más adecuado la realización de un proyecto integral que salvaguarde el tramo comprendido entre La Malagueta y el comienzo de Pedregalejo, aprovechando las potencialidades del mismo y que, de igual forma, contribuya a su mantenimiento más allá de las y costosas obras de regeneración que se hacen cada año cuando los temporales 'se llevan' la arena de la playa. Y todo ello unido a una estudiada estructura de ocio popular hoy inexistente que, bajo criterios de sostenibilidad, satisfaga las necesidades de esparcimiento de la población local sin necesidad de trasladarse a otras áreas.

3.2. ESTANCIAS DE LUJO Y CONFORT: ENTRE LA PIQUETA Y LA SUGERENTE CREACIÓN

La potenciación de la capital de la provincia como destino cultural y turístico lleva aparejado el aumento de instalaciones hoteleras. El número de camas/pernoctaciones ha crecido de manera considerable en los últimos tiempos, convirtiéndose Málaga en alternativa a las cadenas de la costa al ofertar espacios de lujo y confort [17]. En este sentido, hay dos proyectos que comparten ambos criterios aunque sus planteamientos arquitectónicos sean bien diferentes.

Por un lado, la unión temporal Braser pretende actuar en la zona de Hoyo Espartero/Atarazanas, linderos al norte de la Alameda principal, junto al Guadalmedina. Un hotel junto a dos bloques de oficinas y la urbanización del entorno constituyen el proyecto. Para ello se deben demoler dos manzanas de viviendas del siglo XIX –las de la zona oeste, en el Pasillo de Atocha,

sufrieron ya los efectos de la piqueta–, proponiendo un conjunto que cuenta como principal aval la firma de su autor: Rafael Moneo, premio Pritzker 1996. El edificio más voluminoso es el hotelero, un módulo rectangular de 10 alturas del que llama la atención la tonalidad blanquecina de sus paramentos murarios y su linealidad desornamentada. Matices que no comportan ningún rasgo de novedad en la obra del premiado autor, capaz de argumentar propuestas conjuntos mucho más interesantes. A ello se le añade, además, el propósito que, para llevar a cabo este diseño, se deba demoler el palacete de los condes de Benahavís; un edificio de 800 m2 diseñado por Eduardo Strachan Viana-Cárdenas y que ha tenido una azarosa 'vida' desde su construcción en 1894 hasta la actualidad, pasando de residencia burguesa a pensión, sin olvidar su papel como sede del gobierno civil. El valor tipológico del edificio y la singularidad de los cierres curvos de su esquina redondeada, con forja original de la extinta fábrica de los Heredia, son razones más que fundamentales para su conservación. A cambio, la empresa constructora plantea la reproducción del mismo a modo de falsa operación 'de memoria conservativa', ubicándolo en el córner norte de la parcela. ¿Restauración y puesta en valor del patrimonio autóctono o pseudo-copia para engrandecer otro diseño?

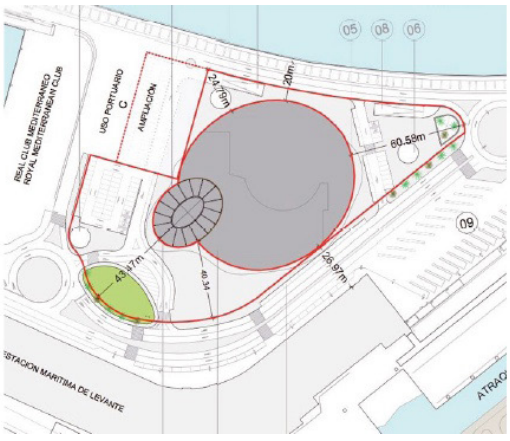


Fig. 3. Hotel proyectado por Moneo con la reproducción, al fondo, de *La Mundia*l. Al lado, planta y alzado del Hotel *Suites Málaga Port.*

El dique de Levante, espacio de 614 metros de longitud e inaugurado en 2001 para permitir el atraque de grandes cruceros, es otra de las zonas donde pretende elevarse una edificación hotelera. El Ayuntamiento de la ciudad y la Autoridad Portuaria han mostrado reiteradamente su predisposición por dotar a esta gran plataforma de un edificio singular. En 2016 convocan un concurso público de ofertas, presentándose con antelación un proyecto respaldado por la entidad Qatar Investiment Authority a través de la empresa *Andalussian Hospitality II*, que es finalmente quien se hace con la promoción bajo el sugestivo nombre de *Hotel Suites Málaga Port.* El estudio de José Seguí es el responsable del diseño del conjunto, compuesto por un centro

de congresos, zona comercial, piscinas de agua salada y una aerodinámica torre elíptica de 135 metros de altura, habilitada para albergar 352 habitaciones, todas con vistas al exterior y distribuidas en 35 plantas –más una sobre rasante que actúa de basamento/peana–. El pormenorizado dossier explicativo del proyecto18 tiene como puntos fuertes los aspectos confortables y de eficiencia energética, argumentados técnicamente para conferir al mismo la imagen final de 'hito arquitectónico singular'. Con ello no solo se atraerían cruceristas y visitantes de alto *standing*, como ocurre con los denominados 'hoteles de destino', sino que se convertiría por su estética en elemento referencial del paisaje urbano. La fórmula apenas presenta novedades, pero además es evidente que la pastilla de terreno condiciona la construcción. Las soluciones artísticas dadas y su emplazamiento hacen referencia de por sí a uno de esos emblemas que marcó la historia constructiva contemporánea: el *hotel nacional Río de Janeiro*, diseñado a finales de la década de 1960 por Oscar Niemeyer para el barrio de São Conrado, al sur de la capital carioca19. El vidrio, el aluminio y el hormigón fueron entonces los materiales empleados en una construcción planificada para 55 plantas –al final se quedaron en 34– y que contaba con otras instalaciones como un centro de convenciones, un teatro o un helipuerto. Características que, salvando las distancias, se reinterpretarían y modernizarían de nuevo en Málaga. Como diría Ambrose Bierce, "no hay nada nuevo bajo el sol…".

3.3. EL NUEVO SKYLINE RESIDENCIAL: LA EXCLUSIVIDAD DE VIVIR EN UN RASCACIELOS

La máxima expresión de un sueño: el de conquistar el cielo; una inquietud que ha acompañado al ser humano desde el inicio de los tiempos[20] sigue siendo hoy, para algunos, un reto. Si la industria del acero, en combinación con los avances en la fabricación del vidrio y el manejo del hormigón armado constituyeron, a finales del siglo XIX, los medios técnicos adecuados para que la construcción de rascacielos se convirtiera en seña de identidad de los EE.UU., la arquitectura europea no le iría a la zaga, aportando a éstos su particular personalidad. Desde entonces y hasta la actualidad, los ejemplos pueblan la geografía mundial con desiguales resultados.

En estos últimos años, hasta tres proyectos intentan desarrollar el ansia 'por tocar las nubes' en Málaga: las torres de La Térmica, las de Comarex y las de Martiricos. La primera, promovida desde 2006 por Reyal Urbis con diseño original de Carlos Ferrater, a construir al oeste de la ciudad, en la prolongación del paseo Antonio Banderas hacia la urbanización Sacaba Beach sobre los solares de una antigua central eléctrica y unos almacenes industriales; la segunda, una propuesta original de Luis Alonso y Sergio Balaguer proyectada también en 2006 y modificada años después sobre los terrenos de los

antiguos depósitos de Repsol, una parcela de más de 177.000 m2 que, en diagonal a la avenida Juan XXIII, separa los distritos de Carretera de Cádiz y Cruz del Humilladero; y, la tercera, diseñada en 2015 por Dorronsoro Arquitectos para la promotora Espacio Medina, para edificar en dos parcelas contiguas –de un lado, la explanada de Martiricos, situada entre el Parque de Bomberos y el estadio de La Rosaleda y, por otro, los terrenos anteriormente ocupados por la fábrica de Citesa–, separados por el amplio paseo que en paralelo al río comunica la avenida de Luís Buñuel con el arroyo de los Ángeles.

Es este último proyecto el que más avanzado se encuentra en cuanto a su concreción, habiéndose comenzado la cimentación del edificio de viviendas protegidas que, con forma de 'U', se alza al sur del terreno. Los otros dos viven situaciones bien distintas: en el del paseo marítimo, denominado *Torre del Río*, los derechos edificatorios pasaron a la Sareb, habiendo sido transferidos en época reciente al grupo inmobiliario Metrovacesa con la intención de darle el impulso definitivo a partir de 2018; el de los terrenos de la conocida industria energética está en suspenso tanto por la quiebra de la promotora como por la falta de consenso municipal, unido a la posible contaminación de los suelos. De todas formas, los tres proyectos cuentan con un planteamiento integral puesto que al número de torres-rascacielos previstos se le suman la construcción de otros equipamientos, espacios públicos, amplias zonas verdes y la reordenación urbanística de cada área.

El *skyline* de Málaga quedaría modificado por el proyecto de Comarex. Cuatro torres de 117, 124, 131 y 186 metros respectivamente y alzadas cada una sobre un zócalo de dos plantas compondrían "una nueva postal" de la ciudad[21], dotada además de un singular aspecto: las fachadas cuentan con un doble revestimiento de vidrio, estando el exterior tintado en verde y actuando como espejo que refleja las tonalidades del entorno. Un juego de luces propias que el propio estudio arquitectónico ya ha planteado en otras propuestas[22], siguiendo las experimentaciones propuestas por Matthias Sauerbruch y Louisa Hutton.

Frente al Mediterráneo se alzarían las tres torres de La Térmica, cuyas alturas máximas rondarían los 130 metros, doblando así la longitud de la chimenea de la central energética que quedaría integrada –aunque descontextualizada– en el entorno. Compartiendo un mismo diseño de base cuadrada, los 27 pisos de estos rascacielos destacan por su alzado quebrado y tonalidades grises, componiendo una impronta asimétrica. Su diseñador pretende potenciar el carácter escultórico de su proyecto con el fin de romper la monotonía del frente litoral oeste[23]. Intención loable de no ser porque existen en la geografía mundial soluciones parecidas, diluyéndose así el carácter supues-

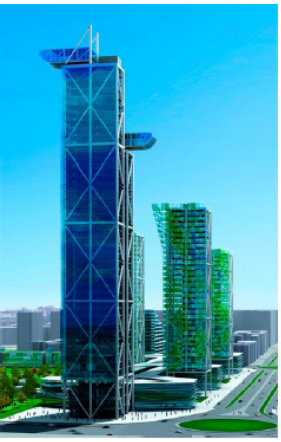


Fig. 4. Las torres y sus conjuntos proyectados en *Repsol*, La Térmica y Martiricos. En este último, solo se aprecia el volumen genérico de las dos estructuras gemelas, sin que se especifiquen sus detalles estructurales ni arquitectónicos.

tamente 'emblemático' del proyecto malacitano.

Finalmente, las Torres de Martiricos son aún una incógnita. Pese a lo avanzado del proyecto en cuanto a las viviendas de protección oficial[24], su configuración final podría resultar de la colaboración entre Dorronsoro y el refutado estudio neoyorkino de Pei Cobb Freed & Partners. Sólo se conoce que ambas edificaciones serán gemelas, tendrán una planta triangular con los vértices redondeados y que a lo largo de sus 29 plantas –125 metros de altura total– se dispondrán 464 viviendas.

4. CONCLUSIONES

Superado el provincianismo de otras épocas, aquel que anclaba la conciencia colectiva a caducas costumbres pseudocastizas, Málaga se parece hoy más, en su cosmopolitismo cultural y antropológico, a aquella urbe que plasmó Sabina en *La ciudad de neón* y que cantaba Javier Gurruchaga junto a la *Orquesta Mondragón*. La proyección internacional de una localidad histórica debe estar centrada en admirar su particular memoria, reconociendo en ella los rasgos propios de su identidad para, así, proyectarlos y adaptarlos a un futuro donde el urbanismo juegue un papel respetuoso con el ayer pero abierto a novedosas y sostenibles propuestas.

"La ciudad donde vivo // es un monstruo de siete cabezas, // es un pájaro herido // envuelto en papel celofán, // un inmenso barril de cerveza // que de repente va a estallar, // la ciudad donde vivo // es el templo del bien y del mal"[25] .

Parafraseando la letra en su conjunto, la vida que destilan los habitantes del producto 'Málaga' –así como algunos enclaves urbanos de la Costa del Sol– provoca el rechazo de la propia urbe, aquella "que ha crecido de espaldas al

suelo", a la propia humanidad, convirtiéndose en sugerente "cárcel" capaz de ofrecer al visitante "que llega […] un caramelo // con el veneno de la ansiedad". La despersonalización del núcleo urbano, su conversión en destino turístico de mercado, en un enclave más donde se niega lo autóctono y se acoge a lo foráneo como propio, termina por ofrecer un "mapa de la soledad", un llamativo entramado de volúmenes arquitectónicos y supuestos espacios de esparcimiento ciudadano que, en realidad, es "un ogro con dientes de oro" en el que las funciones y el entorno se han proyectado y adaptado al objetivo fundamental: hacer de la ciudad una caricatura de sí misma en pro de su 'venta' en el mercado.

Así, el turismo de masas, con sus pros y sus contras, invade la vida urbana: un Centro 'histórico' reconvertido en 'parque temático' es un mal cuasi endémico en Europa. El cambio de actividades económicas operado en el mismo en la última década y la monotematización de ese espacio comunitario conlleva la pérdida de residentes de la zona y el aumento considerable de procesos gentrificadores. Basta un solo ejemplo: la destrucción de los escasos restos de la judería para la construcción del Museo Picasso, uno de los reclamos-estrella del Centro. La puesta en marcha de políticas de freno y reversión de esta tendencia junto a una apuesta integradora mucho más decidida por la cultura que la mera disposición de franquicias museísticas sin un plan de desarrollo global, debieran centrar las miras de las instituciones públicas con tal de contagiar, concienciar y movilizar a la iniciativa privada y a la propia ciudadanía.

El debate sobre el modelo de ciudad también conlleva el estudio de la urbe vertical. De un lado, cuestiones de sostenibilidad y aprovechamiento; de otro, de especulación urbanística, son el centro de la cuestión. La mezcla de ambas ha quedado demostrada sobradamente a finales del siglo XX: una auténtica aberración. El Plan Estratégico de Málaga apostaba entonces por una ciudad turístico-tecnológica, pero el PTA –el mayor y más avanzado de Andalucía en proyectos de I+D+I– se quedó aislado en las cercanías de la pedanía de Campanillas y su poder contagioso no se ha sabido extender al resto de la urbe, en tanto que mantiene un aislamiento insostenible de la misma. La apuesta actual, rebautizada con el pomposo nombre de *Smart City,* pretende materializar aquello que fue imposible entonces. Veremos con el tiempo si se trata de un hecho firme o, por el contrario, se terminará desvaneciendo como las pompas de jabón.

Las innovaciones emergentes y el aumento de la conectividad a internet desde dispositivos inteligentes deben servir como acicates también para corregir los problemas de la ciudad de hoy: la preocupante emisión de gases 'efecto

invernadero', el aumento de la delincuencia y los altos costes energéticos lastran el panorama. ¿Será la Málaga del futuro una ciudad habitable, tendente hacia lo renovable, lo verde, lo humano, alejada de aquellos modelos especulativos de las últimas décadas del siglo XX? Solo el tiempo lo dirá. Mientras tanto, algunos seguirán soñando con una urbe plagada de supuestos 'iconos' que pretenden subvertir, empañar y/o destruir la propia historia milenaria que nació en el prehistórico cerro de los Millares y se convirtió, en época fenicia, en una prolífica factoría.

Referencias

Galacho Jiménez, F. B. (2005). "El planeamiento urbanístico municipal de la Costa del Sol. Procesos de formulación y criterios de ordenación", en *Baetica. Estudios de Arte, Geografía e Historia*. Málaga: Universidad, pp. 97-114.

Galacho Jiménez, F. B. (2016). *El planeamiento urbanístico de los municipios de la Cosa del Sol. Dinámica territorial y procesos de formulación*. Conferencia impartida en el Máster universitario en UPDU, Escuela técnica superior de Arquitectura de Sevilla.

Gente corriente. "Degradación del patrimonio. Entrevista a Anton Ozomek". [Consultado el 19.09.2017] https://gentecorriente.net/blog/2017/04/page/2/

Hotel Torre Puerto de Málaga. web https://torrepuertomalaga.com. [Consultado el 21.10.2017]

Jencks, C. (2005). *The iconic building. The power of enigma*. Rizzoli: Nueva York.

Morales Folguera, J. M. (1982). *La arquitectura del ocio en la Costa del Sol.* Málaga: Universidad-Ayuntamiento de Marbella.

Méndez Baiges, M. (Ed.) (2012). *Arquitectura, ciudad y territorio en Málaga (1900-2011)*. Geometría: Málaga.

Méndez Baiges, M., "El estilo del relax y la imagen pop de la Costa del Sol", en MAGLIO, A., MANGONE, F. y PIZZA, A. (2017). *Immaginare il Mediterraneo. Architettura, arti, fotografia,* vol. 4. Nápoles: Art Studio Paparo, pp. 101-110.

Nasir Bin Abdullah & Sons. "Puerto de La Bajadilla". [consultado el 18.10.2017]. Web http://www.puertoalthani.com/es/

Ramírez, J. A. et al, (1987). *El estilo del relax. N-340. Málaga, h. 1953-1965.* Málaga: Colegio de Arquitectos

Ruíz Cabrero, G. (2001). *El moderno en España. Arquitectura 1948-2000*. Sevilla-Madrid: Tanais

Williams, R. J. (2009). *Brazil: Modern Arquitectures in History*. Londres: Reaktion Books

Notas

1 Un estudio de tendencias y propuestas es el aportado por MÉNDEZ BAIGES, M. (Ed.) (2012). Arquitectura, ciudad y territorio en Málaga (1900-2011). Geometría: Málaga.

2 Ramirez, J. A. et alii, (1987). El estilo del relax. N-340. Málaga, h. 1953-1965. Málaga: Colegio de Arquitectos, pp. 16-17

3 Véase Méndez Baiges, M., "El estilo del relax y la imagen pop de la Costa del Sol", en Maglio, A., Mangone, F. y Pizza, A. (2017). Immaginare il Mediterraneo. Architettura, arti, fotografia, vol. 4. Nápoles: Art Studio Paparo, pp. 101-110.

4 Cf. Morales Folguera, J. M. (1982). La arquitectura del ocio en la Costa del Sol. Málaga: Universidad-Ayuntamiento de Marbella.

5 Galacho Jiménez, F. B.: (2005). "El planeamiento urbanístico municipal de la Costa del Sol. Procesos de formulación y criterios de ordenación", en Baetica. Estudios de Arte, Geografía e Historia. Málaga: Universidad, pp. 97-114; y (2016). El planeamiento urbanístico de los municipios de la Cosa del Sol. Dinámica territorial y procesos de formulación. Conferencia impartida en el Máster universitario en UPDU, Escuela técnica superior de Arquitectura de Sevilla. Disponible https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/10915/2_Planeamiento_FBGJ_MasterUPDUSevilla.pdf?sequence=2 [consultado 16.10.2017]

6 Datos obtenidos a través de la web http://www.puerto-althani.com/es/ [consultado el 18.10.2017]. La profundidad del puerto permite el atraque de buques que tienen de eslora entre 6 y 125 metros; es decir, desde veleros de recreo hasta grandes cruceros.

7 La más antigua descripción corresponde al historiador romano Apiano –siglo II–, recogida en su obra Lybica.

8 Aunque a escala menor y también dotado de un cariz militar, en la ensenada de Karlskrona (provincia de Blekinge, Suecia), el poderoso monarca Carlos XI mandó construir en el siglo XVII la fortaleza militar de Kungsholms. Destaca en la construcción un particular 'puerto circular', provisto de gruesas murallas. El recinto se ha convertido con el tiempo en uno de los símbolos de la ciudad sueca, declarándolo la UNESCO Patrimonio Mundial de la Humanidad.

9 Por su diseño, Sáenz de Oiza ganaría el premio de la Excelencia Europea de 1974. En su conjunto, la torre combina rasgos inherentes al organicismo con otros evocadores de la Torre Price de Frank Lloyd Wright, marcando incluso un punto de inflexión en toda su producción. A ello contribuyen también las connotaciones neoexpresionistas de las fachadas. Cf. Ruíz Cabrero, G. (2001). *El moderno en España. Arquitectura 1948-2000.* Sevilla-Madrid: Tanais. p. 44

10 El diseño del complejo se debe a la firma colombiana de arquitectos Arias Serna Saravia.

11 Diez ejemplos clave son tratados por Jencks, C. (2005). The iconic building. The power of enigma. Rizzoli: Nueva York.

12 Dato publicado en la web Gente corriente a partir de un riguroso estudio geográfico que combina la cartografía sistemática, con el análisis fotográfico y las comprobaciones in situ. "Degradación del patrimonio. Entrevista a Anton Ozomek". [Consultado el 19.09.2017] https://gentecorriente.net/blog/2017/04/page/2/

13 La inauguración oficial se realiza el 14 de septiembre de 1941, con un partido amistoso que enfrenta al equipo local con el Sevilla F. C.

14 Las dos de mayor calado se cifran: en 1982, con motivo de su conversión en sede del Campeonato Mundial de Fútbol, celebrado en España; y en el período 2000-2006, para adecuarse a la normativa internacional en materia de seguridad en instalaciones deportivas.

15 La empresa hotelera mantiene un litigio sub iudice con el propietario del club a cuenta de una supuesta venta del 49% de las acciones de la sociedad en 2013.

16 Sirva como cita la remodelación que Boogertman Urban Edge & Partners realizan en 2010 en el Soccer Ctiy Stadium, de Johannesburgo, reinterpretando en sus frentes un particular elemento de la cultura del lugar: una olla de cerámica africana.

17 Es cuanto menos curioso que los dos únicos hoteles de 5 estrellas de las ciudad sean de reciente apertura: el Vincci Selección Posada del Patio (2010) y el Miramar (2017). En ambos casos, se han rehabilitado inmuebles anteriores siguiéndose criterios diversos.

18 Disponible en la web https://torrepuertomalaga.com así como en los perfiles oficiales de la promotora en distintas redes sociales [Consultado el 21.10.2017]

19 Cf. Williams, R. J. (2009). *Brazil: Modern Arquitectures in History*. Londres: Reaktion Books, pp. 77-82.

20 No puede olvidarse aquella mítica Torre de Babel, edificación icónica en la tradición judeo-cristiana. Desde entonces, las distintas civilizaciones han intentado perseguir ese mismo sueño del que son testigo, a modo de citas referenciales claves, las pirámides egipcias o las catedrales del gótico europeo.

21 Palabras del coautor del proyecto recogidas en Diario Sur, 22.03.2006.

22 Véanse edificios diseñados por la misma firma para Santiago de Chile, Barranquilla (México) y Tegucigalpa (Honduras).

23 El diario Malaga Hoy, 4.08.2006 recoge unas interesantes consideraciones de Carlos Ferrater, autor del diseño arquitectónico.

24 Pueden consultarse los detalles de la misma junto con las calidades y demás aspectos técnicos en la web http://www.parquemartiricos.com/

25 Publicado en el LP *Ellos las prefieren gordas* (1987).

DE LAS ÚLTIMAS REVISTAS A LA EXPERIMENTACIÓN.

JULIO GRACIA
Universidad de Zaragoza

Resumen

La presente comunicación tiene dos objetivos fundamentales: en primer lugar, insertar históricamente al colectivo Zángano Comix en el espacio que dejaron al desaparecer las revistas del conocido como boom del cómic adulto, entre finales de los años ochenta y comienzos de la década de los noventa. Con ello y en segundo lugar, se pretende revalorizar el papel que este tipo de formaciones tienen en la creación de imágenes alternativas, alejadas del sistema del arte y vehiculadas a través del sector de la edición independiente, destacando tres aportaciones aplicables a la práctica artística actual y que se pueden extraer como enseñanza: la importancia de la autoedición, la noción de vanguardia y la búsqueda de la hibridación entre diferentes manifestaciones artísticas.

El planteamiento establece al colectivo como heredero de la concepción de publicaciones como *Nosotros Somos Los Muertos* o, más adelante, *Idiota y Diminuto* y *La Cruda*, en un contexto de emergencia del asociacionismo artístico, que busca romper con las fronteras de aquello que conocemos como cómic. Además, estas agrupaciones juegan un papel fundamental en la creación de eventos culturales que sirven como base para el medio, como demuestra el hecho de que los miembros de Zángano Comix hayan colaborado o participado en su mayoría en la puesta en marcha del festival Gutter Fest en Barcelona.

Palabras-clave: REVISTAS, COLECTIVOS ARTÍSTICOS, ZÁNGANO COMIX

Abstract

The present communication has two main objectives: first, to insert historically the collective Zángano Comix in the space left by the disappearance of the magazines known as adult comic boom, between the end of the eighties and the beginning of the nineties. With this and secondly, it is sought to revalue the role that these types of formations have in the creation of alternative images, away from the art system and transmitted through the independent publishing sector, highlighting three contributions applicable to current artistic practice and that can be extracted as teaching: the importance of desktop publishing, the notion of vanguard and the search for hybridization between different artistic manifestations.

The approach establishes the collective as heir of the conception of publications as *We Are The Dead* or, later, *Idiot and Diminuto* and *La Cruda*, in an emergency context of diverse artistic groups that seek to break with the borders of what we know as comic. In addition, these groups play a key role in the creation of cultural events that serve as the basis for the medium. The members of Zángano Comix have collaborated or participated in the majority in the implementation of the festival Gutter Fest in Barcelona.

Keywords: JOURNALS, ARTISTIC COLLECTIVE, ZÁNGANO COMIX

1. INTRODUCCIÓN

Entre finales de los años ochenta y comienzos de los noventa, en España se produjo la progresiva desaparición de la revista como soporte de creación, distribución y lectura del cómic. Fenómeno paralelo a todo el occidente europeo, rastreable también en países como Italia, Portugal, Reino Unido o Francia. Con ello, un medio considerado como masivo, se tornaba en otro totalmente distinto, ligado eminentemente al formato libro. Las imágenes procedentes de publicaciones que habían creado un imaginario propio en los quioscos se vieron sustituidas por otras con un calado visual sin precedentes que provenían, especialmente, de los medios audiovisuales. Sin embargo, la fórmula de la revista de historietas continuó parcialmente a través de algunas iniciativas de carácter independiente como Nosotros Somos Los Muertos (dirigida desde Palma de Mallorca por Francesc Capdevila, conocido como Max, y Pere Joan), y otras que comenzaron a editarse con posterioridad, entre ellas Idiota y Diminuto o más tarde La Cruda. Los propios editores de la publicación mallorquina destacaron en una entrevista realizada en la librería Rata Corner en Mallorca el vínculo de su publicación con estas propuestas.[i]

Fig. 1. Portadas del primer y quinto número de *Nosotros Somos Los Muertos*, VV. AA. Revista editada entre 1993 y 2007.

La exposición A*nimal Collective. Nuevas iniciativas en el cómic europeo*, comisariada por Alberto García Marcos y César Sánchez y realizada entre el 30 de septiembre de 2016 y el 29 de enero de 2017, reunió en Centro Centro Cibeles (Madrid) a numerosos colectivos artísticos nacionales e

internacionales. Entre ellos Spring (Alemania), Crack (Italia), Matrijarsija (Serbia) o, en el ámbito español, Inefable Tebeos (Valencia) o Me da la riso (Barcelona).[ii] En una breve pero precisa reseña histórica, los colectivos se vinculan en el discurso curatorial con publicaciones como *Nosotros Somos Los Muertos*, además de iniciativas como L`Association o Cornelius, defensoras de una edición distinta a la tradicional o de un prisma que considera al libro como objeto artístico, respectivamente.

2. DESCRIPCIÓN

Dentro de la muestra se consideraba también a Zángano Comix[iii] dentro de esta serie de agrupaciones de fuera y dentro de las fronteras españolas, cuyas publicaciones, a pesar de ser consumidas de manera minoritaria, pueden crear una influencia en el universo de la historieta, en el ámbito artístico y en la creación de imágenes con un impacto mucho más amplio.

2.1. ZÁNGANO COMIX. AUTOEDICIÓN Y VANGUARDIA

Tres son fundamentalmente las ideas que podemos destacar y que consideramos que suponen la mayor enseñanza por parte de este tipo de ediciones, aplicables a las narrativas actuales como deconstructoras de muchos discursos vehiculados en el presente. En primer lugar, y siguiendo el discurso anterior, la idea de colectivo. El control por parte de los autores de la propia publicación, al margen de todo tipo de establecimiento comercial. Max y Pere Joan establecen[iv] que fueron las asambleas de la revista *El Víbora* las que, quizás y dentro del contexto español, más destacadamente marcaron la publicación de *Nosotros Somos Los Muertos*. Muchos miembros de Zángano Comix han participado o participan activamente en la organización del festival Gutter Fest, definido como:

> "*Un proyecto independiente por lo que ya han pasado más de 200 pequeños editores, colectivos y creadores del estado y de todo el mundo.*
> *Tomando la forma de un evento anual y festivo, Gutter Fest se propone servir como un espacio abierto y participativo que quiere ser un punto de encuentro para una comunidad activa de productores que investiga, genera, experimenta y celebra los procesos de autoedición, microedición y edición independiente, gráfica y sonora.*
> *Gutter Fest es un motor de gran importancia para la significación de las gráficas populares, uno más de los muchos ecosistemas que han surgido en los últimos años en la península*".[v]

Entre ellos, Tenderete en Valencia o Grapa-Grapa en Pontevedra. La entrada es libre, los expositores no pagan por sus stands y no reciben ningún tipo de subvención. El festival y los miembros de Zángano Comix apuestan

de esta manera claramente por la filosofía de la autoedición como mecanismo de cambio creativo.

Este tipo de publicación permite libertad creativa y, además, está muy asociada al concepto de vanguardia. Entendido desde su propia noción bélica, combatiente, de resistencia ante todo. Y de innovación: el número *Especial analfabetos* publicado por Zángano Comix, incluía a autores como Pau Anglada, Betty Blue, Andrés Magán, Alexis Nolla, Sergi Puyol, Laura San Román, Marc Torices o Troche. Se planteaba sin ninguna editorial o globo de texto, tan sólo con imágenes, otorgando un predominio absoluto al dibujo. Este impulso no resulta nuevo, y se puede rastrear en numerosos autores de historieta. Quizás sea Max el que mejor lo estableció en una conferencia impartida en el curso de verano de la Universidad de Málaga "Tendencias recientes en el cómic y la novela gráfica" (18-22 julio de 2016), en la que precisó que:

> "*En nuestra sociedad hay un tabú sobre que la única manera de transmitir ideas complejas es la palabra. Y pese a ello, todos los autores de cómic se basan en la concepción de que el dibujo es una perfecta forma de trasmisión del pensamiento*".

Sin embargo, esta idea no es fácil de llevar a término en el plano comercial. La autoedición se combina así con la idea de vanguardia para producir una profunda experimentación. Y de la mano de esta última se produce la hibridación.

2. 2. HIBRIDACIÓN

De la misma forma que *Nosotros Somos Los Muertos* o revistas como *Madriz* incluían referencias a la ilustración, el diseño, las artes plásticas o la fotografía, también en publicaciones de Zángano Comix como *La cultura del duodeno 2* podemos referir collages o experimentos gráficos que buscan jugar con el propio lenguaje gráfico.

3. CONCLUSIONES

El colectivo reseñado bebe, por tanto, de un contexto originario de un ambiente industrial concreto. La desaparición de la revista de cómic como vehículo de soporte y difusión en España entre finales de los años ochenta y comienzos de los noventa, dio lugar a una vía editorial constituida por revistas experimentales entre las que destacó especialmente *Nosotros Somos Los Muertos*. En ellas se dio cita con fuerza la idea del colectivo de autores, el concepto de vanguardia, y la hibridación de diferentes campos expresivos.

La emergencia de agrupaciones como Zángano Comix es vital para la supervivencia del medio en la década de los 2000 y para, por un lado, romper las fronteras de aquello que entendemos como cómic en el contexto español y, por otro, vincularse a la gestión de eventos culturales donde se comparten experiencias y se configura el humus de nuevas propuestas editoriales. Con esta doble vertiente, se proponen prácticas artísticas muchas veces consideradas al margen del sistema del arte. Alejadas del sistema expositivo y refugiadas en el editorial, ofrecen un prisma novedoso que propone lenguajes y códigos alejados de los hegemónicos y que se pueden emplear en la práctica artística. El acercamiento y puesta en valor de las mismas dentro de las narrativas configuradas por la historia del arte, resulta cada vez más necesario.

Notas

i Entrevista realizada por el autor en Mallorca, el 28/07/2016.

ii Sin embargo, la muestra no editó catálogo.

iii Según se destacaba en la muestra sus miembros se conocieron estudiando en la escuela de diseño Llotja Avinyó de Barcelona. En la editorial del primer número del fanzine *La cultura del duodeno*, se define que, en el: “año de nuestro señor de 2009. Hace cuatro meses un equipo de seres humanos tuvimos un sueño en común. Soñamos que tomábamos el té […]. Todos despertamos exactamente a la misma hora, dos semanas después, por motivos ajenos al sueño, decidimos empezar con esta revista”.

iv Entrevista realizada por el autor en Mallorca, el 28/07/2016.

v En el original en catalán: “Un projecte independent pel que ja han passat més de 200 petits editors, col·lectius i creadors de l’estat i d’arreu del món.

Mitjançant la forma d’un esdeveniment anual i de festa, Gutter Fest es proposa servir com un espai obert i participatiu que vol ser un punt de trobada per a una comunitat activa de productors que investiga, genera, experimenta i celebra els processos d’autoedició, microedició i edició independent, gràfica i sonora.

Gutter Fest és un motor de gran importància per a la significació de les gràfiques populars, un més dels molts ecosistemes que han sorgit els darrers anys a la península i forma part d’un cercle d’afinitat amb altres esdeveniments que fomenten les pràctiques editorials autònomes”.

VACÍOS, AUDIOVISUAL QUE MUESTRA LA INTERVENCIÓN DEL CUERPO EN LA FRONTERA NORTE

MAYRA HUERTA JIMENEZ
Universidad Autónoma de Baja California / Facultad de Artes, campus Tijuana. Cuerpo académico Imagen y Creación

Resumen

Vacíos, pertenece a una serie de audiovisuales titulada video espacios/ posibles, programa audiovisual que muestra y analiza los audiovisuales que se generan en la frontera norte de México. La investigación consistió en entrevistar a diez artistas audiovisuales los cuales conforman una generación que inicia el video de creación desde diversas perspectivas ligadas al espacio en la frontera que colinda con Estados Unidos al norte de México.

El propósito de la indagación se concentra en ubicar al concepto nomada que se aplica a los artistas, al video y al contexto para realizar el análisis de la producción videográfica. El estudio del vídeo como medio de creación en el espacio fronterizo, tiene acercamientos interdisciplinarios y un aspecto móvil que nos interesa retomar para la clasificación del vídeo experimental en Tijuana.

Esto arroja una de las categorias titulada el paisaje y sus múltiples interpretaciones; a partir de analizar a la artista Mayra Huerta, realiza audiovisuales que reconstruyen el paisaje a partir de la intervención del cuerpo en el espacio y de Karina Alvarez que reconfigura el espacio para instalar una experiencia de transitar por una carreta que se representa con diversos medios.

Vacíos pieza audiovisual cuestiona el límite geográfico con Estados Unidos en un paisaje metafórico, donde el vacío se ficcióna a partir de los círculos negros que se instalan en la arena para volcarse con esa línea (el muro) que se crea de la nada entre ambos límites. Al mismo tiempo se crea un paisaje instalado en la ciudad, puesto que la pieza se crea justo entre la expansión y el limite geográfico donde el mar se abre, para dar pie a desaparecer las líneas que lo dividen.

Como resultado de este análisis, el video se usa como medio de incidir en un espacio tan citado por diversas áreas de conocimiento que señalan esta división tan marcada entre un país y otro desde la creación, la metáfora y la intervención del cuerpo que modifica el paisaje que se percibe.

Palabras clave FRONTERA, METAFORA, VIDEO, PERFORMANCE, PAISAJE

Abstract

Vacíos, belongs to a series of audiovisuals titled video spaces / possible, an audiovisual program

that shows and analyzes the audiovisuals that are generated in the northern border of Mexico. The research consisted of interviewing ten audiovisual artists, which make up a generation that starts creative video from diverse perspectives linked to space on the border with the United States in northern Mexico.

The purpose of the inquiry is focused on locating the concept of nomad that applies to the artists, the videos and context to carry out the analysis of video production. The study of video as a means of creation in the border space, has interdisciplinary approaches and a mobile aspect that we are interested in resuming for the classification of the experimental video in Tijuana.

This yields one of the categories entitled the landscape and its multiple interpretations; starting from analyzing the artist Mayra Huerta that presents audiovisuals that reconstruct the landscape through the intervention of the body in space and from Karina Alvarez that reconfigures the space to install an experience of walking on a road that is represented by various means. Vacíos audiovisual piece, questions the geographical limit with the United States in a metaphorical landscape, where the emptiness is fictionalized from the black circles that are installed in the sand to overturn with that line (the wall) that is created out of nothing between both limits. At the same time a landscape is created installed in the city, since the piece is created just between the expansion and the geographical limit where the sea opens, to begin to disappear the lines that divide it.

As a result of this analysis, the video is used as a means of influencing a space so quoted by various areas of knowledge that point to this marked division between one country and another from artistic creation, metaphor and intervention of the body that modifies the landscape Which is perceived.

Keywords: BORDER, METEPHOR, VIDEO, PERFORMANCE, LANDSCAPE.

1. INTRODUCCIÓN

[…] el video es más bien una multiplicidad de prácticas en relación con otras tantas corrientes artísticas contemporáneas. (Ortíz, 2001:31)

De acuerdo con la cita anterior, el video se diversifico en conjunto con otras disciplinas. El vídeo nace con una característica híbrida que en la investigación se relaciona con lo nómada, retomando a Lorena Rodríguez Mattalia, cita a Parfait con su argumento:

[…] ya no existe una imagen “pura” ni un medio aislado de los demás, por lo que conviene un análisis que vaya más allá… que adopte miradas transversales e interdisciplinares capaces de captar las relaciones, interferencias, mezcolanzas. […] en esta línea de reflexión Parfaitresume lo siguiente: el vídeo confronta a sus híbridos (el cine, la foto), su señuelo (la televisión) y su futuro (lo digital).(Rodríguez.2011:128)

A partir de un rasgo que distingue al vídeo por ser un medio “entre” el cine y la televisión, entre el arte y la industria (Parfait). Por lo que también Margarite Duguet declara que el vídeo es un objeto difícil de abarcar, […] *incluso en muchas práctica artísticas, ni siquiera es un objeto, sino un acto, un proceso sin traza material*. (Rodríguez.2011:131).

Otro argumento de este acto, la apoyamos con Jaques Rancieré, filósofo francés que menciona lo siguiente:

Un medio no es un material propio. Es una superficie de conversión: una superficie de equivalencia entre las maneras de hacer de las diferentes artes, un espacio ideal de articulación entre estas maneras de hacer y formas de visibilidad e inteligibilidad que determinan la manera en la que pueden ser miradas y pensadas. (Olivares, 2010:37)

Retomando este término de *condición* como una característica en el vídeo, y sus actores. Al establecer que la forma de ser miradas y pensadas en vídeo es un acto con una circunstancia de habitar en movimiento constante, se integran estos seis argumentos que le permiten tener esta condición nómada como lo menciona, en el ensayo Vídeo Art de Heinrich Klotz: las demandas de videoarte redefinen nuestros modos de percepción estética. Esto se debe a varias posibilidades inherentes a las características del vídeo:

1. *El cambio continuo de la imagen en movimiento.*

2. *El encantamiento de numerosas imágenes con dispersión visual.*

3. *El despliegue de las secuencias de imagen-tiempo.*

4. *La simulación espacial.*

5. *Lo inmaterial de las imágenes.*

6. *La capacidad del espectador para influir en la imagen de forma interactiva.* (Guggenheim Museum, 1996)

Al relacionar estas características, con el vídeo y el nomadismo se crea una condición al que se adhiere a otro suceso más. Las diversas disciplinas de las que provienen los artistas, permite observar como se desarrolla un estética que se inserta en la frontera. Ahora al relacionar lo *nómada* con el contexto específico en el que se realiza este estudio, la frontera.

2. LA FRONTERA Y SU RELACION CON EL VÍDEO DE CREACIÓN

Para situar el contexto fronterizo, se enmarca al "espacio" ya que permite relacionar al vídeo y sus posibilidades en este sitio simbólico. Se incluyen las posturas de dos relaciones tanto antropológicas como geográficas. En este caso Ardjun Appadurai antropólogo hindú en la etnografía experimental sitúa un cambio al seguir al objeto de estudio, esto aplicado a los estudios de migración. En este caso, se sigue al video de creación y los artistas audiovisuales que interactúan con él.

Por otro lado, este sitio simbólico en donde se realiza el estudio también se integra con la geografía a partir de lo que conceptualiza el geógrafo David Harvey:

[…] existen tres prácticas de espacio partiendo de la idea de las tres dimensiones de Lefebvre (1991) definida la primera como práctica material espacial (lo experimentado) que designan flujos de transferencias e interacciones físicas y materiales que ocurren en y cruzando el espacio para asegurar la producción y la reproducción social (Harvey, 2004:244). La segunda sería las representaciones del espacio (lo percibido) las cuales abarcan todo los signos y significaciones, códigos y saberes que permiten que esas prácticas materiales se comenten y se comprendan y finalmente la tercera los espacios representados (lo imaginado) son "inveciones mentales" que imaginan nuevos sentidos o nuevas posibilidades de las prácticas espaciales. (Araiza&Velasco, 2011:100:101)

Descritas aquí, estas tres dimensiones sobre el espacio, se relaciona otro factor sobre la frontera como la ha descrito Everardo Garduño investigador del Instituto de Investigaciones Históricas al referirse sobre la región frontera, que esta conformada por:

-Una materialidad. En torno a las fronteras físicas se nutren y se transforman en fronteras culturales, es decir, los contornos simbólicos e imaginarios, aquellos que nos identifican como miembros de una nación, una región, de una memoria social, o de una forma de vida y lo que sucede ahí.

-y las relaciones que ahí se establecen. Las identidades son relativas, están

definidas por sus contrapartes: las alteridades. Frente a la noción de joven surge la de niño o anciano; frente a la de mujer la del hombre; frente a lo urbano, la de rural, frente a lo mexicano, la de estadounidense pero también chicano.

-un ambiente. A partir de los sistemas de los simbólos mediante los cuales las comunidades constituyen sus relaciones, que nos revelan el lugar de las tradiciones en el presente cotidiano y su empleo con la proyección del futuro. (CIC-Museo UABC, 2005:67-69)

La frontera entonces se ve como un lugar, entre México y Estados Unidos es paisaje; físico, social, cultural y de prácticas artísticas, donde las fuerzas de territorialización y desterritorialización toman parte en juegos intrincados que se suceden todos los días. (Valenzuela.2003:81)

A partir de esto se piensa en el territorio libre ¿Cómo relacionamos esta materialidad, las relaciones que ahí se establecen y un ambiente en la práctica videográfica? En función de los sujetos-creadores partiendo desde la experiencia en el contexto.

2.1. LA CLASIFICACIÓN DEL ESTUDIO

Desde un acercamiento etnográfico con las entrevistas que se realizaron, se establecieron tres clasificaciones con un método propio centrado desde la práctica artística: el desplazamiento de los artistas hacia el video. (desde su disciplina de origen hacia el video); la forma de producir, es decir, ¿por qué el video lo toman como disciplina?, y por último los temas en los que reflexionan en su entorno.

a) El desplazamiento de los artistas hacia el video.

Se realizó un esquema que sintetiza el acercamiento de los artistas involucrados. Mostrando las coincidencias y las diferencias entre los participantes.

b) La forma de trabajar y definir el vídeo por parte de los entrevistados arrojo siete momentos.

A partir de entenderla como una herramienta / Por su fácil acceso a la tecnología sobre todo por la cercanía con Estados Unidos / Desde establecer una manipulación del tiempo / Aprovechando también el aspecto de la interdisciplinariedad / Integrando el audio e imagen electrónica / La oportunidad que brinda por comodidad y economía / La revisión del espacio y documentación de sucesos.

c) Los temas que se conforman en la práctica videográfica en la cuidad de Tijuana.

Se refiere a las temáticas, que desarrollan los involucrados en el estudio. Proporcionamos una lista, de ellos, pero estamos retomando el propio concepto de frontera y territorio aspectos que caracterizan a la ciudad de Tijuana. Se reconocieron los siguientes temas:

1. La identidad como un insumo que refleja lo fronterizo.

2. Lo urbano en al ficción y lo narrativo.

3. La función de archivar y documentar.

4. La memoria colectiva y familiar con enfoque interdisciplinario.

5. El paisaje y sus múltiples interpretaciones.

2.1.1. EL PAISAJE A PARTIR DE LA RECONSTRUCCIÓN / MAYRA HUERTA

El paisaje como concepto promueve una multiplicidad de miradas y reconfigura el espacio que se percibe en esta experiencia del sujeto, aprender a observar y realizar un corte de esta observación. Salir de los momentos cotidianos para dejar que todo lo que está sea observado, es tal vez una fórmula para mirar el mismo sitio de manera diferente.

Fig. 1. Autor: Mayra Huerta "*Vacíos* " / proyección. Duración: 5:40 seg. Formato: Video HD Año: 2016 https://vimeo.com/184972779

Sinopsis. El video involucra al cuerpo que interviene con una acción en el borde. Playas de Tijuana territorio que divide a México con Estados Unidos provoca una serie de cuestionamientos con esa línea transversal que se insterta en la arena yel mar. Al estar parado frente ese sitio, las personas voltean a observar que sucede con el país vecino de primer mundo.

Estructura del trabajo. A partir de la cámara fija, se grabó una acción que se repite con el cuerpo que interviene en la arean al generar circulos con un cepillo y colocar ocho circulos negros que representan el vacío. La estructura está contemplada para lo que suceda a cuadro. Con una edición más corta de lo que realmente implica la acción al super poner imágenes que acortan esta acción. Grabado desde un mismo punto, se captura el movimiento continuo del desplazamiento de este cuerpo involucrado.

Descripción y análisis de los elementos. Acciones que solo suceden para la cámara de vídeo generadas por un cuerpo femenino, construyendo una metáfora que se activa con esta confrontación del cuerpo con los sucesos cortos y repetitivos. La línea que se corta en el mar, es un proceso violento de percepción como el hombre irrumpe este paisaje sin ninguna medida en general. El cuerpo entonces se mueve en el cuadro para establecer un patrón.

3. CONCLUSIONES

El paisaje se propone como el espacio relacionado con lo experimentado (Lefebvre) a partir de recorrerlo constamente y tomarlo como pretexto para acentuar una división marcada, esa línea insertada en la arena y el horizonte provoca un vacío que se decidio remarcar simbólicamente con este cuerpo y los círculos negros creados a partir de un acto repetivo.

En este caso, la condición nómada se sitúa en las secuencias de imagen-tiempo, creadas a partir de alterar el momento de la grabación. Del mismo modo, la postura de documentar el sitio más iconico del límite geográfico acentuado con un cuerpo en la escena.

El audio que acompaña al audiovisual marca el ritmo de esta acción, al mismo tiempo este borde es uno de los espacios más transitados puesto que se usa para el reclamo injusto de esta marcada división, y al mismo tiempo los visitantes a este lugar realizan actividades cotidianas por ser un sitio público tan controversial.

Referencias

Araiza, Marina y Laura Velasco (2013) *Métodos cualitativos y su aplicación empírica*. Tijuana: Colegio de la frontera Norte.

Cuadernos del cic-museo UABC. (2005). La frontera Interpretada. Procesos culturales en la frontera noroeste de México No. 4. México: UABC/CONACULTA/CECUT.

García Canclini, Néstor (2011). *La sociedad sin relato: antropología y estética de la inminencia*. Madrid: Katz Editores.

Guggenheim Museum (1996) *Media Scape*. New York: Guggenheim Museum Publications.

Rodríguez M., Lorena (2011). *Vídeografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento*. Madrid: Universidad Politécnica de Valencia, 2011. ARS Universitat Jaume I

Valenzuela Arce, José Manuel (2003) *Por las fronteras del norte. Una aproximación cultural a la frontera México-Estados Unidos*. México: CFE/CONACULTA.

Ortíz Sausor, Vicente (2001) *Una propuesta escultórica: Vídeo instalación y vídeoescultura. Un análisis estructural de la vídeoinstalacion y cuatro ejercicios experimentales*. España: Universidad Politécnica de Valencia. Tesis Doctoral

DE(S)TIEMPOS

AGUSTÍN LINARES PEDRERO
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga.
AIXA PORTERO DE LA TORRE
Universidad de Granada

Resumen

Vivimos en un tiempo sin certezas, caracterizado por una cada vez mayor individualización social, donde las relaciones sociales se han vuelto líquidas, como afirma Zygmunt Bauman. En esta sociedad de relaciones personales volátiles, la modernidad líquida conlleva cambio y transitoriedad.

De(s)tiempos es una pieza que se adapta al lugar donde se expone, utilizando archivos de la cuidad en la que se muestra. Para el Creative Room, que se muestra en Málaga, el material a utilizar es del archivo municipal de esta ciudad.

Fue por primera vez instalada en el Palacio de Valdecarzana, donde fuimos artistas invitados en el año 2013, en Avilés, en un palacio Gótico construido entre los siglos XIV y XV. Se trata del edificio civil más antiguo de Asturias y la única muestra de arquitectura burguesa presente en la villa. Hoy en día es el Archivo Histórico de Avilés.

La pieza interviene los arcos ojivales de la zona baja y muestra en los cristales imágenes proyectadas del archivo de Avilés de sus personas y costumbres. A través de los tubos, que son un reclamo para que los espectadores miren a través de ellos, las imágenes de personas de archivo se funden con las de los viandantes que se asoman a mirar, a través de una webcam que capta su retrato, para fundir en la proyección de ambas imágenes tomadas en tiempos históricos distintos y generar uno nuevo, de ningún momento en concreto. La pieza se adapta a cualquier espacio de la cuidad que consideremos de relevancia para el proyecto o en cualquier lugar expositivo, con su correspondiente documentación gráfica.

Palabras-clave: ARTE, ARTE CONTEMPORÁNEO, INSTALACIÓN, INTERACTIVIDAD, INTERVENCIÓN ESPACIAL, PATRIMONIO, FOTOGRAFÍA, VIDEO, ARDUINO, WEBCAM, TIEMPO.

1. INTRODUCCIÓN

Si volviéramos brevemente a la visión aristotélica del concepto tiempo, veríamos cómo ponía su acento en la noción de movimiento. Éste no podía existir sin una sucesión de acontecimientos y acciones. El ahora, por lo tanto, no podría tener duración, porque el tiempo lo consideraba continuo. Varias teorías posteriores se desarrollarían con la

idea del tiempo como una constante universal, hasta que Albert Einstein con su teoría de la relatividad especial demostraría que no hay forma de especificar acontecimientos en los que todos podamos estar de acuerdo que suceden simultáneamente, luego *no existiría un único presente especial,* puesto que todos los momentos serían igualmente reales.

La distinción entre pasado, presente y futuro, según Einstein, sería una ilusión obstinadamente persistente. Aquella imagen que captó ese ahora (ilusorio) nunca volvería a ser igual, pero ahí está. La fotografía se convertiría entonces en una suerte de mediador entre la muerte y su resurrección, pues parecería conllevar una suspensión entre un tiempo y un no-tiempo.

Fig. 1. *Destiempos*, Aixa Portero y Agustín linares (Bitaminic), 2013.

Vivimos en un tiempo sin certezas, caracterizado por una cada vez mayor individualización social, donde las relaciones sociales se han vuelto líquidas, como afirma Zygmunt Bauman. En esta sociedad de relaciones personales volátiles, la modernidad líquida conlleva cambio y transitoriedad.

De(s)tiempos es una pieza que se adapta al lugar donde se expone, utilizando archivos de la cuidad en la que se muestra. Para el Creative Room, que se muestra en Málaga, el material a utilizar es del archivo municipal de esta ciudad.

Fue por primera vez instalada en el Palacio de Valdecarzana, donde fuimos artistas invitados en el año 2013, en Avilés, en un palacio Gótico construido entre los siglos XIV y XV. Se trata del edificio civil más antiguo de Asturias y la única muestra de arquitectura burguesa presente en la villa. Hoy en día es el Archivo Histórico de Avilés.

La pieza interviene los arcos ojivales de la zona baja y muestra en los cristales imágenes proyectadas del archivo de Avilés de sus personas y costumbres. A través de los tubos, que son un reclamo para que los espectadores miren a través de ellos, las imágenes de personas de archivo se funden con las de los viandantes que se asoman a mirar, a través de una webcam que capta su retrato, para fundir en la proyección de ambas imágenes tomadas en tiempos históricos distintos y generar uno nuevo, de ningún momento en concreto. La pieza se adapta a cualquier espacio de la cuidad que consideremos de relevancia para el proyecto o en cualquier lugar expositivo, con su correspondiente documentación gráfica.

2. DESCRIPCIÓN: ASPECTOS TÉCNICOS.

La instalación consiste en un tubo que contiene en su interior tres elementos:

1. Un sensor, que detecta movimiento a la distancia de 25 cm y manda la actividad a Arduino. Fig. 2

2. Un led flash que se ilumina cuando detecta actividad. Fig.3

3. Una cámara que recoge una foto y la manda al proyector mezclada con una imagen de archivo escogida por el ordenador aleatoriamente. Fig.3

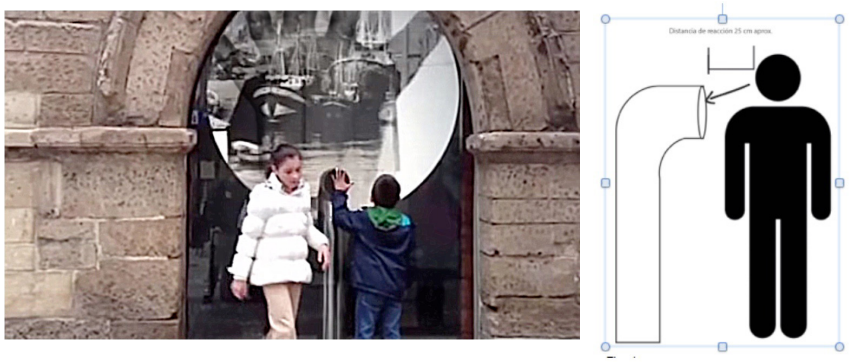


Fig. 2.

4. Las conexiones de la instalación pueden verse en la Fig. 4

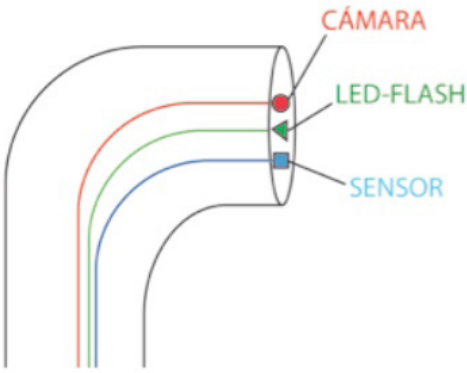


Fig. 3.

Cuando una persona se asoma al interior del tubo el sensor –procesado por arduino– detecta su presencia y como respuesta a este estímulo enciende un led que sirve para sorprender -y a la vez,capturar la imagen del rostro del espectador. Al mismo tiempo el ordenador recibe una señal –comandado por processing– el cual proyecta una imagen que es la mezcla o unióndos imágenes: una la seleccionada en random (que es una foto de archivo histórico de personas de la ciudad donde se muestra la obra) y la otra la del espectador capturada por la cámara. Entre esta captura y la siguiente existe una latencia de 5 segundos para que lo que se muestre en pantalla sea una imagen fija, puesto que de no ser así provocaría como resultado una apariencia de video.

Esta instalación interactiva al tratarse de un site-specific realizado para una ciudad en concreto, al cambiar de lugar, puede modularse de diferentes formas, puesto que las imágenes de archivo deben contener una fuerte relación con el público general que lo va experimentar, de forma que el lugar o la ciudad donde se expone hace modificar los contenidos. La metáfora del tubo es una mediación física que dependiendo del lugar puede modificarse tanto la forma como el material con el que está realizado, la elección de la reconfiguración de estos elementos dependerá de la ciudad y el espacio donde va a mostrase, mediante la realización previa de una investigación del archivo, el entorno y los ciudadanos.

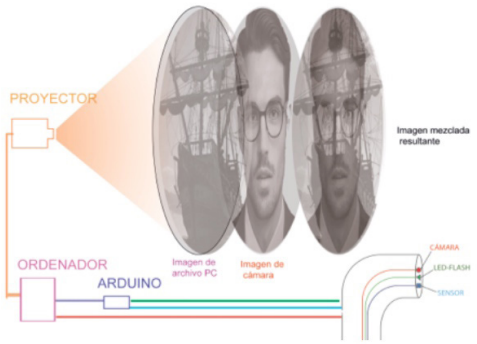


Fig. 4

Enlace para ver video de la instalación:
https://www.youtube.com/watch?v=O9h0h41Wb0E

LA MÁQUINA TRAGA-PERRAS

MECHU LÓPEZ BRAVO
Artista
BLANCA MACHUCA CASARES
Universidad de Málaga

Abstract:

En el 2015 participamos del taller Espacios Zombie, que realizó Idensitat en el Hangar. Nuestro proyecto “Zombie Machine” fue coordinado por Francesc Domenech y Ramon Parramon, para la exposición “Translocaciones” que se realizó en el Arts Santa Mónica. En el taller se propuso interpretar la transformación urbanística de la zona del Besòs, Barcelona, donde hay espacios actualmente en desuso y cuyo futuro es incierto. A partir de la idea de que la maqueta fuera manipulable y de que quien la utilizara se convirtiese en un agente transformador del territorio, queríamos reflexionar sobre la especulación, los planes urbanísticos y su impacto en el territorio. Esta maqueta interactiva, permitía la participación como un juego, desplegando diferentes contenidos en relación con el espacio y su historia. Definimos la “Zombie Machine” como la máquina para los ludópatas de la especulación, y el juego como la representación de esta realidad especulativa y su perspectiva social.

Hemos continuado en el desarrollo ampliando el campo de acción a los factores detonantes de esta crisis. Han pasado 9 años desde la caída del banco de inversión Lehman Brothers, caída que fue inicio de la mayor crisis financiera de la historia desde el crack del 29, siendo el sector financiero uno de los principales causantes de la crisis y el mayor beneficiario de las medidas adoptadas por el Banco Central Europeo. Esta investigación nos ha hecho desarrollar la forma de presentar los contenidos relacionados con el espacio, tiempo y economía a través de la máquina tragaperras y de la casa de juegos. Como decía Walter Benjamin, al hablar de la especulación y las expropiaciones en la época de Haussmann para construir el nuevo París, el juego de la bolsa hace retroceder al juego de azar y el juego se transforma en un símil a pequeña escala de los procedimientos y operaciones del mercado bursátil.

La propuesta que presentamos, la Máquina Tragaperras, es la pieza principal del proyecto instalativo en el que estamos trabajando. La Máquina Tragaperras nos permite hacer un símil entre el juego de la especulación inmobiliaria corporativa y los juegos de azar, donde el jugar se acaba convirtiendo en una patología, que implica un grave perjuicio en la persona que la padece y sobre todo en las familias que los rodea, como es la ludopatía. La pieza tiene distintos niveles de percepción y de información. La máquina relaciona azarosamente contenidos: cifras,

nombres e imágenes. Cifras de capitales económicos, nombres de empresas inmobiliarias y fondos de inversión e imágenes de viviendas que pertenecen a la SAREB, la Sociedad de Gestión de Activos procedentes de la Restructuración Bancaria. La gramática visual que estamos proponiendo en la Máquina Tragaperras mezcla con ironía, una forma de producir distintas realidades solo apretando un botón, jugamos con diferentes campos como la economía, la cartografía, la historia, la cultura y los medios de comunicación.

Key Words: JUEGO, ESPECULACIÓN, PLANEAMIENTO, INVERSIÓN, MÁQUINA, INSTALACIÓN

La idea surgió a partir del taller organizado por Idensitat en 2015, Espais Zombies, que consistía en reinterpretar algunas zonas de la ciudad de Barcelona que se habían quedado en mitad de un proceso de cambio urbanístico y social, sin ser lo que era antes ni ser lo que se pretendía después, y cuyo futuro era incierto. En el taller se propuso interpretar la transformación urbanística de la zona del Besòs, una zona degradada limítrofe de Barcelona y Sant Adrià y situado a continuación del Forum Barcelona de 2004. Nuestro proyecto “Zombie Machine” fue coordinado por Francesc Domenech y Ramon Parramon para la exposición “Translocaciones” que se realizó en el Centro Cultural Arts Santa Mònica. Se ideó como un mapa manipulable en el que se pudiera intercalar distintos hechos históricos y propuestas de concurso de ideas que se llevó para la térmica de Besòs. Se buscaba conjugar los distintos tiempos: pasados, presentes y futuribles y que cada uno pudiera crear una nueva realidad. Reflexionamos sobre los planeamientos urbanos y las fuerzas políticas y especulativas. El juego de intereses económicos de particulares y políticos hacen su fuerza y se contraponen con el proyecto del urbanista, que a su vez decide cómo se tiene que vivir sobre el papel y que muchas veces no coincide con la realidad del lugar ni con el tipo de habitante que esperaba. Al no tener un control sobre el resultado final nos pareció interesante añadir el azar como elemento que ofreciera los resultados y así quien juega perdiera el control sobre las decisiones, los resultados de estas propuestas se desconocen. El planeamiento es un campo utópico y posteriormente cuando se realiza se convierte en un espacio distópico que a veces se parece. La máquina de azar nos llevó a la máquina tragaperras que además define a unos tipos de jugadores, cercanos a las apuestas, en busca de sacar más dinero a través de la especulación, una forma que previos a la crisis era una forma rápida de sacar beneficios simplemente por el aumento de precio. Consistía en la compra de viviendas para posteriormente venderlas a un 200%, 300% de su precio real. Quisimos crear una máquina para que quien la utilizara se

convirtiese en un agente transformador del territorio que se reflexionara sobre la especulación y también sobre los planes urbanísticos y su impacto en el territorio. Una máquina para ludópatas de la especulación. A su vez nos permitía hacer un símil entre el juego de la especulación inmobiliaria corporativa y los juegos de azar, donde el jugar se puede acabar convirtiendo en una patología, en un trastorno psicológico. A partir de la aparición de la crisis han aparecido casos de inversiones y endeudamiento de familias de clase media en la que ha implicado la pérdida de todo, una situación que en muchos casos la familia desconocía hasta ese momento. Se ha producido un abuso de confianza en el cual ha puesto en riesgo su capital y el de otros y lo ha perdido. Algunos de los casos como el que se destapó nada más comenzar la crisis de Bernard Madoff han cometido además fraude, falsificación y han buscado que otro proporcionen dinero para aliviar su situación financiera. Todo esto son puntos que permiten identificar quien puede sufrir esta patología que hemos situado dentro de la crisis y sobretodo previos. El juego como la representación de esta realidad especulativa y su perspectiva social.

La reflexión sobre este taller nos hizo pensar en los detonantes de la crisis, que era el principal motivo por el que esta zona se había quedado en una especie de limbo y cuáles habían sido los mecanismos que se habían puesto en marcha para solucionarla. Estas nuevas preguntas nos animaron a seguir trabajando sobre la propuesta y ampliar el campo de acción desde el punto de vista conceptual puesto que trabajamos con aspectos económicos y sociales como la hiperrealidad de la moneda y formal ya que presentamos la máquina tragaperras que es la pieza principal de nuestra obra instalativa; una casa de juegos, un espacio transformado que bien nos puede recordar a la consultora que montó Isidoro Valcárcel Medina en la galería Fúcares en Madrid. Buscamos tener una visión crítica y lúdica de la vida.

LA CRISIS Y LA SAREB

Han pasado 9 años desde la caída del banco de inversión Lehman Brothers, caída que fue inicio de la mayor crisis financiera de la historia desde el crack del 29, siendo el sector financiero uno de los principales causantes de la crisis y el mayor beneficiario de las medidas adoptadas por el Banco Central Europeo.

La compra de activos tóxicos, de riesgo, de las entidades financieras por parte del estado con dinero público, fue una medida de rescate o saneamiento del sector: viviendas con créditos impagados o con alto riesgo de morosidad. Cabe destacar que este traspaso de activos se hizo con una tasación muy por encima de su valor real, como ya denunció la Comunidad

Europea en el 2012. La Sociedad de Gestión de Activos procedentes de la Reestructuración Bancaria conocida como la SAREB acumula unas pérdidas desde su nacimiento en el 2012 hasta 2017 de 3.186,5 millones de euros, según la documentación oficial de la sociedad tal como señaló en el periódico El Confidencial Eduardo Segovia. Ciertamente es complicado calcular las pérdidas de la SAREB, donde se aplica una contabilidad "creativa" que oculta documentos y realiza cambios de normativas con efectos retroactivos. La cuestión se pone más interesante cuando entran en el juego, como nuevos jugadores los grandes fondos de inversión también conocidos como "fondos buitres", que consideran la cartera del banco malo una oportunidad de negocio. Los accionistas de estos fondos de inversión son en realidad los bancos, que al recomprar los activos menos tóxicos, a un precio inferior al que fue vendido a la SAREB, sacan nuevos beneficios.
Hasta aquí y como se dice en el casino, "la banca gana".

LA HIPERREALIDAD DE LA MONEDA

Hemos trabajado aspectos relacionados con nuestra forma de vida, teniendo en cuenta que vivimos en un espacio real pero muchas de nuestras decisiones y acciones están sujetas a la hiperrealidad económica. Números que vemos en un comprobante, en una pantalla y que sólo en pequeñas cantidades vemos de forma tangible.

De hecho los momentos de mayor caos y miedo económico se centran en el "corralito financiero" término que se creó en 2001 en Argentina cuando el ministro de economía, Domingo Cavallo, informa a principio de diciembre, la decisión del gobierno de inmovilizar los depósitos bancarios. A partir del 3 de diciembre, y por un plazo de 90 días, nadie podría extraer más de 250 dólares o pesos semanales de sus cuentas bancarias. Esta situación tuvo una gran repercusión en el terreno laboral, en sectores donde se acostumbra a cobrar en efectivo de forma que el país quedó paralizado.

El dinero no es otra cosa que un elemento mediador que suplanta al trueque y, por tanto, es lógico su continua circulación. El tipo de dinero que la mayoría de las personas utiliza es el "dinero fiduciario", que es el fiador, a través de la fe, en definitiva. Un préstamo, un crédito, es un acuerdo por el nos dejan el dinero, para poder dar fe de la posibilidad de devolución del préstamos requieren conocer tu situación laboral y económica. Pero a la hora de observar dicho dinero lo observamos a través de la pantalla o el papel a través de los números pero no intentamos verlo físicamente. A través del préstamo aparece la deuda. El dinero por su posibilidad de cambio en sí es una abstracción, son números en una pantalla que van variando según su uso y en lo que se transforme. Al igual que la pantalla de la tragaperras varía

según la jugada que se realice y provoca situaciones que son ilusiones pero de la que somos conscientes porque se trata de un juego. Juan Luis Moraza (1960) expuso en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo Anestética (Algologos), 1998, once máquinas tragaperras que funcionaban como máquinas expendedoras de palabras que mezclaban el deseo, el dolor y posibles soluciones a los problemas. Crear la ilusión óptica de la fortuna y de futuros a través de la máquina. En nuestro caso, la pieza que presentamos, la máquina tragaperras es la pieza principal de nuestro proyecto instalativo, que es la casa de juegos, el entorno idóneo para que se produzcan las apuestas. Una forma de desarrollar los contenidos relacionados con el espacio, tiempo y economía y de utilizar distintos niveles de información. Walter Benjamin en El libro de los pasajes, al hablar de la especulación y las expropiaciones en la época de Haussmann para construir el nuevo París, explica que el juego de la bolsa ha hecho retroceder al juego de azar y señala que el juego se transforma en un símil a pequeña escala de los procedimientos y operaciones del mercado bursátil. (Benjamin, 2007,47) De hecho toma nombres y comportamientos del mundo de las apuestas y los juegos de azar, por ejemplo, los corredores de apuestas de caballos y galgos y corredores de bolsa, que corresponde al mediador entre el cliente y la apuesta o la inversión; esta figura dentro de nuestra obra es que desaparece tal como sucede en el campo de la especulación inmobiliaria porque entre el jugador y la máquina es un contacto directo con la suerte.

EL ATRACTIVO DEL JUEGO

El juego está en el límite de la realidad cotidiana y del mundo de la imaginación. Un espacio en el que uno es consciente que lo que realiza es un juego. Pero hay juegos que, como hablamos antes, pueden repercutir en la realidad sobre todo cuando se añade el aspecto económico y también pueden tener sus consecuencias familiares y sociales como sucede cuando entra dentro de una enfermedad como es la ludopatía. La situación que produce estar jugando y que la apuesta repercuta en tantos produce un contrasentido, reproduce la ironía de la vida de nuestra sociedad y a la vez, cada vez que apretamos el botón, se produce una variable nueva un cambio de situación. Cada situación forma parte del juego, juego con datos reales y con situaciones que se producen pero nuestra acción es un simulacro. Seguimos la idea atribuida a George Orwell que decía que en una “época de engaño universal” que lo verdaderamente revolucionario era decir la verdad, utilizamos el juego, la ironía, la verdad que dicen los locos ese punto límite entre realidad y ficción para hablar de la situación actual.

La ironía forma parte intrínseca de la obra. Cada acción tiene su respuesta. Una crítica social con ironía que deja un regusto amargo pues los datos que

se dan son reales, las imágenes de las viviendas de la máquina tragaperras son de viviendas que actualmente están en venta y pertenecen a la SAREB y aunque la acción que se realiza es la de dar un botón para hacer tu apuesta sin dinero real busca esa idea de "como si" fuera la vida real, el símil. Por otro lado se busca jugar con la idea del deseo. Se ofrecen viviendas de la Costa del Sol como si fuera el escaparate de un juego televisivo, castillos imaginados que forman parte de nuestra infancia como el de Disney. Un mundo espectacular para un mundo especulador, en el que la moneda no cae como "chatarra" sino que permanece en la pantalla. Son cantidades millonarias que hacen referencia a los distintos valores que alcanzan los actuales fondos de inversión que se hacen con parque inmobiliario, empresas y medios de comunicación. Se juega con la ilusión de que con sólo apretar un botón se puede conseguir viviendas, cifras millonarias tal como se hace en una máquina tragaperras que con sólo echar una moneda puedes conseguir un 500% de lo que has invertido, igual que un especulador que con la compra a un precio bajísimo una vivienda o una empresa puede conseguir beneficios de un 300%. Al final jugar es un verbo que constituye una acción, que a través de la máquina se genera una experiencia concreta en cada uno en el que añadimos elementos de la economía, cartografía, historia, cultura y medios de comunicación.

LA MÁQUINA TRAGAPERRAS Y SU ENTORNO

Este proyecto tiene un enfoque integrador y multidisciplinar donde confluyen paradigmas del juego, de la acción y de prácticas sociales del jugador especulador. La pieza tiene distintos niveles de percepción y de información, la máquina relaciona aleatoriamente contenidos: cifras de capitales económicos, nombres de empresas inmobiliarias, fondos de inversiones e imágenes de viviendas que pertenecen a la SAREB. Los nombres que aparecen a muchos no les resultarán conocidos pero son fondos de inversión que han entrado de forma activa dentro de empresas y ha comprado capital inmobiliario a entidades bancarias como el Santander y Banco Sabadell. Blackstone, por ejemplo, es un fondo de inversión de capital de riesgo, un "fondo buitre", compra empresas y activos en dificultades económicas para venderlos a máximo precio posible, una plusvalía, por situaciones que no tiene nada que ver la mejora de la empresa o el inmueble sino con situaciones externas, incluso fue el comprador de las viviendas de protección oficial que vendió el Ayuntamiento de Madrid en 2013, tal como recordó Pablo García en El Independiente en el mes de mayo. Así que la especulación durante la crisis ha dejado de estar en mano de pequeños inversores del ladrillo, para acabar en manos de multinacionales. Estado real hace referencia a dos aspectos, que consideramos fundamental dentro del juego. Como dijimos la máquina tragaperras es la pieza principal y que presentamos al congreso Arte, Ciencia

y Ciudad pero forma parte de una obra instalativa que se llama Estado real. Un espacio destinado al juego al mundo de la ficción y que planteamos a su vez como un estado real de la situación, cambiante, un mundo de ficción que hace referencia a la realidad. De forma que se contrapone. Si buscamos en internet la frase “estado real”, el nombre de la instalación, los resultados a primera vista están relacionados con economía e inversiones y empresas de análisis de proyectos. En nuestro caso lo utilizamos como juego de palabras polisémico, pues hace referencia al nombre de una inmobiliaria, pero también al estado político, territorial y la situación de una persona o cosa en un momento determinado. Dentro de la instalación ampliamos el campo de acción con nuevos jugadores como H.I.G Capital, dirigido por Jaime Bergel, ex director general de Golman Sachs, y ex presidente de Merrill Lynch para España y Portugal, y que asigna como promotora para gestionar la venta de los pisos y garajes a Montoro e Hijos S.A (Mothisa).

LA DINÁMICA DEL JUEGO REAL

La máquina tragaperras es uno de los juegos de azar más populares en el mundo y potencialmente uno de los más dañinos. Si bien el enfoque del diseño del juego se centra en los problemas de juego y del jugador, es igualmente importante ver cómo inciden estas características del diseño en el desarrollo de falsas creencias como la probabilidad de ganar y la velocidad del juego. La probabilidad de ganar en una máquina tragaperras no es muy alta, así el propietario de la máquina, la “casa”, se queda con un gran porcentaje de dinero que los jugadores apuestan. El porcentaje que no se queda es el que se paga a los jugadores en el tiempo, se calcula sobre cientos de miles de vueltas. La máquina está programada para “pagar” solo un porcentaje del dinero que se apuesta y asegurar que el propietario de la máquina no perderá dinero. El jugador no puede saber el porcentaje de pago de la máquina, porque solo la máquina guarda la información necesaria relativa al cálculo de probabilidades de ganar o perder. La velocidad de juego de la máquina tiene una velocidad mucho más alta que la de otros juegos de azar, así que los jugadores pueden perder mucho más rápidamente. El juego tiene una forma continua, de entre 600 y 1200 combinaciones por hora. La mayoría de jugadores no se dan cuenta que los símbolos que pagan poco aparecen más que los símbolos que dan mayores premios. Incluso puede darse el desequilibrio del “casi ganar”, cuando el jugador ve dos símbolos del premio mayor pero no tres. Cuando el jugador mira como la máquina combina los símbolos, parece como si todos los símbolos tuviesen las mismas probabilidades de aparecer, pero no es así. En el “casi ganar” el símbolo del premio sale por encima o por debajo de la línea de combinación, que hace parecer que estaba cerca de ganar, esto motiva al jugador a seguir jugando, porque siente que está cerca de ganar. El “casi ganar” suele aparecer un 12% de

veces por encima de lo que ocurriría normalmente contando con la causalidad. También se aplica el concepto de “ganancia falsa”, donde la cantidad de dinero que el jugador gana en una combinación siempre es menor que la apostada. La máquina lo celebra como un premio, pero realmente el jugador perdió dinero. Entonces el jugador siente que ha ganado cuando en realidad eso no ha sucedido. El “botón parar” le da al jugador la ilusión de control, per este botón no tiene ningún impacto en resultado del juego, porque en el momento en que el jugador presiona el botón de girar el resultado ya está determinado.

El jugador juega con “crédito” en la máquina. La transformación a crédito del valor del dinero hace que el jugador esté menos consciente de la cantidad de dinero que está apostando, esto lleva al jugador a gastar en exceso. Para determinar que ha gastado, se tiene que multiplicar el número de crédito por el coste por crédito. El jugador también puede experimentar con las “pequeñas ganancias”. Estas pequeñas ganancias no compensan el dinero invertido, y el dinero ganado vuelve a ser invertido en el juego. Al igual que las “falsas ganancias”, las “pequeñas ganancias” hacen que el jugador crea que le está yendo bien cuando en realidad no es así. Crea la ilusión de que si continúa jugando dará lugar a una ganancia mayor, pero lo que sucede es que prolonga el juego y genera más pérdidas. Además, el jugador tiene una probabilidad más alta de seguir jugando cuando tiene una “pequeña ganancia” que cuando tiene una ganancia grande.
Conocer el algoritmo de la máquina da un 25% más de probabilidades de ganar, esta información permite conocer los movimientos de la máquina, para elegir el momento adecuado de jugar y llevarse premios que la “casa” no puede permitirse. El comportamiento del jugador que dispone de esta información no es sospechoso, pero está claro que ganan por encima de las “probabilidades”.

En conclusión, la máquina funciona en diferentes niveles: emocionales como el deseo de ganar premios o la ilusión de que algo sucede; impulsivo es el mismo hecho de tener que apretar botones; conocimientos tales, como los hemos comentado antes, al tratar aspectos económicos, cartográficos, históricos y, por último, poético pues también funciona como una máquina del tiempo, que nos lleva a diferentes situaciones, como oráculo que transforma conceptos en escenas. La máquina se puede considerar la extensión y exteriorización de un proceso. Facilitador de decisiones y del juego aleatorio de posibilidades. La Máquina tragaperras se parece a una expendedora y a una máquina registradora. Nos ofrece algo y guarda el dinero. Máquinas situadas en los espacios preliminares de los casinos, apartados del juego de cartas, resulta un juego automático, sin pensar. Sólo es cuestión de echar monedas y darle al botón o la palanca. Crea un tiempo muerto, se trata de

dejar pasar el tiempo, o como se dice en inglés “gastar el tiempo”. La programación del juego está orientada a mantener al jugador el máximo de tiempo posible, haciendo creer al mismo que tiene más posibilidades de ganar de las que realmente tienen. El conocimiento del programa de la máquina, es una información privilegiada que tienen pocos jugadores, que suelen ser “grandes” jugadores a nivel económico y pueden ganar por encima de sus posibilidades. Los contenidos de la máquina relacionan azarosamente las construcciones que han servido de especulación en los años de la burbuja inmobiliaria y moneda de cambio para fondos de inversión, entidades bancarias y la administración pública, con palabras que reflejan el estado de las cosas y cifras que hacen referencia al capital que se ha estado manejando desde el principio de la crisis. Una pieza que contiene distintos niveles de percepción y de información. Donde sólo nos queda apretar un botón y jugar para ver su estado real.

Referencias

Benjamin, Walter. 1ª reimpresión. *Libro de los pasajes*. Akal: Madrid, 2007

García, Pablo. “El fondo buitre Blackstone pagó 200 millones por VPO en Madrid que ahora valen 660” en El independiente: (17, mayo, 2017) https://www.elindependiente.com/economia/2017/05/17/el-fondo-buitre-blackstone-pago-200-millones-por-vpo-que-ahora-valen-660/ Revisado la última vez el 14 de octubre de 2017

Molina, Margot. “Moraza reflexiona sobre el deseo y el dolor a través de sus máquinas tragaperras” en El País: Sevilla, (26, mayo, 1998) Encontrado en https://elpais.com/diario/1998/05/26/andalucia/896134953_850215.html Revisado por última vez 14 de octubre de 2017

Leal, Jose F. “Una promotora familiar y un ex Goldman Sachs, los dos primeros ‘socios’ de la Sareb” en El Mundo: (07, agosto, 2013) Encontrado en http://www.elmundo.es/elmundo/2013/08/07/suvivienda/1375862502.html Revisado por última vez 14 de octubre de 2017

Segovia, Eduardo. “Sareb pierde 3.200 millones en sus cinco años de vida y hace otro agujero al Estado” en El Confidencial: (03, abril, 2017) Encontrado en https://www.elconfidencial.com/empresas/2017-04-03/sareb-banco-malo-perdidas-3200-millones-echegoyen_1359335/ Revisado la última vez el 14 de octubre de 2017

LA IMPOSIBILIDAD DEL REGISTRO EFÍMERO EN EL ESPACIO TRANSITABLE

GLORIA LÓPEZ CLERIES
Universidad de Castilla-la Mancha / Grupo de investigación Interfaces Culturales. Arte y Nuevos Medios

Abstract

En el contexto de la era del Big Data, de la hiperexposición y los sistemas de vigilancia biométricos, es imposible deshacerse del rastro que los cuerpos desprenden en el espacio público online y offline. El deambular anónimo por el espacio virtual quedó suplantado por los registros que quedan latentes en las actividades de los usuarios en la red: como metadatos compuestos por la dirección IP (*Internet Protocol*) e infinidad de información adicional sobre los comportamientos y re-acciones.

En la intersección de ambos espacios, la fascinación por las posibilidades de la simulación del entorno virtual e inmersivo surgido en los 90, se entremezcla en la actualidad con una cartografía colonizada por el dominio de los sistemas locativos –locative media–, el GPI (*Geographical Information System*) y el GPS (*Geographical Positioning System*) que actúan como generadores de las nuevas estéticas e imaginarios de control. Estos imaginarios normalizan la mirada militar-satélite vertical generando un conflicto de apropiación y reconfiguración con las cartografías cotidianas. Gracias a estos sistemas locativos, el territorio se convierte en un espacio alterable e interactivo, permitiendo añadir información personal y colectiva a través del *tagging* (etiquetado), ampliando la base de datos mercantilizada generada a tiempo real.

La presente comunicación esboza un recorrido a través de diversos proyectos artísticos –como los proyectos de *Life Sharing* (2002) de Eva y Franco Mattes y *Evidence Looker* (2004) de Jill Magid– que exploran los límites de la acumulación de rastros en el entorno de esta intersección y que evidencian el valor capital del archivo y del registro como herramienta biopolítica. Estos proyectos analizan como las tecnologías ubicuas crean territorios informacionales transitables donde no existe diferenciación entre el espacio virtual y el habitable. En este sentido, la búsqueda del anonimato se convierte en la búsqueda de territorios de reacción disruptivos, de interferencias y puntos disonantes que permitan la liberación de los cuerpos.

Palabras clave: CUERPO, CIUDAD, *LOCATIVE MEDIA*, BIOPOLÍTICA, REGISTRO.

1. INTRODUCCIÓN

Con las primeras manifestaciones del *net.art* a mediados de los años noventa se produjeron prue-

bas con HTML que experimentaban con las falsas identidades o los dobles virtuales que permitían actuar desde el anonimato y ensalzaban un sistema global de comunicación considerado un espacio alternativo y autónomo de "détournements" en red (Green 2000, 162). Dicha autonomía fomentó la fascinación por un espacio virtual como simulación de una realidad inmersiva donde crear mundos utópicos paralelos, lo que Hakim Bey denominaría la "Zona Temporalmente Autónoma".

Desde entonces, el espacio transitable de Internet ha sufrido una transformación global, una "brutal reconversión en el territorio dominado por grandes multinacionales de la información y la comunicación" (Brea 2002, 31). A principios de los 2000 el *Wi-Fi* –y su condición inalámbrica/ubicua– permitió la expansión y construcción del universo *Smart*, sumado al éxito de los *smartphones* que proyectó un cambio radical en el sentido de ubicuidad de Internet, dando paso al nuevo Internet wearable que conecta el espacio virtual y el físico en una intersección de actividad recíproca. En este contexto, Chris Anderson y Michael Wolf (2010) proclamaron la muerte de la Web en el momento en que el navegador dejó de ser el centro de la experiencia digital, atribuyendo este cambio a la expansión del modelo *iPhone* de computación omnipresente que se produjo en torno al año 2009.

La expansión del concepto *wearable*, sumado al desarrollo de la cartografía satélite colonizada por *Google*, ha provocado que el deambular anónimo por el espacio público quede suplantado por un registro detallado de los movimientos, acciones y re-acciones de los cuerpos en la intersección virtual/física: a través de los metadatos compuestos por la dirección IP (*Internet Protocol*), los sistemas de localización (*GPS Geographical Positioning System*) e infinidad de plataformas y aplicaciones que archivan información personal sobre los movimientos y rastros de los cuerpos por las cartografías digitalizadas y actualizadas a tiempo real.

La enorme actividad registrada a través de los dispositivos de trazabilidad y seguimiento y su aceptación dentro de lo cotidiano —asociados al perfil personal y profesional *online*— se convierte en un dispositivo de control ubicuo donde el sujeto deambula por un espacio público rastreado y cerrado. En este sentido, se acentúa el registro de la propia vida *online/offline* y la acción de transito computable borra los límites de lo que se consideró un ciberespacio autónomo. Este control de los cuerpos en el espacio ha provocado reacciones que pretenden evidenciar las grietas del panóptico desde su cotidianidad, donde "el verdadero logro de la tecnología biopolítica reside en su incidencia en el lapso de vida, al darle forma a la vida como una mera actividad que ocurre en el tiempo" (Groys 2013, 36).

2. DETOURNEMENTS RETRANSMITIDOS EN TIEMPO REAL

En el contexto de control biopolítico, las aplicaciones de auto-seguimiento instaladas en los smartphones permiten el registro total de todas las acciones y movimientos físicos y biológicos de nuestros cuerpos, tal como Malte Spitz, político alemán centrado en la problemática de la privacidad, logró evidenciar. Para ello tuvo que reclamar toda la información

–los metadatos– que su compañía telefónica *Deutsche Telekom* había archivado durante 6 meses en 2009 siguiendo la directiva sobre conservación de datos promulgada en 2006 por la Unión Europea. Malte Spitz con la colaboración de *Zeit Online* y *CoudadOpenData* elaboró un mapa visual interactivo donde se podían observar todos sus movimientos y todas sus acciones sobre el mapa de la ciudad a través de los metadatos archivados por la empresa de telefonía.

Antes de la expansión y normalización de los sistemas de geolocalización, Eva y Franco Mattes (0100101110101101.org) desafiaron la problemática de la privacidad y los mecanismos de control a través del experimento personal en el proyecto *Life Sharing* realizado entre 2000-2003 (http://lifesharing.rhizome.org/), en el que compartieron y permitieron el acceso abierto a toda la información privada de su ordenador. A través de su página web se podía acceder a todo el contenido privado: emails, imágenes –datos–. En comparación con la acción de denuncia de Malte Spitz, en *Life Sharing* usaron un transmisor GPS para ofrecer más detalles de su vida privada al compartir también su posicionamiento en tiempo real, basándose en un sistema de localización de camiones y mapas apropiados de Microsoft. Con esta acción de *hiperexposición* pública trataron de evidenciar la existencia de las tecnologías de vigilancia mimetizadas en un contexto de cotidianidad a través de su sometimiento voluntario. Al compartir públicamente su localización en tiempo real, Eva y Franco Mattes se adelantaron al mecanismo que pocos años después lanzaría *Google* a través del software *Google Maps*, el cual nos permite ver en detalle la cartografía de cualquier parte del mundo y al mismo tiempo, nos sitúa, emplaza y acompaña nuestros cuerpos por el espacio colonizado.

3. LA DERIVA REGISTRADA POR LOS SISTEMAS DE VIGILANCIA

Internet se convierte bajo lo anteriormente comentado en el medio privilegiado de esa proliferación de espacios de intersección donde todo es habitable, interactivo, *gamificado*-lúdico, optimizado, administrado, registrado y mercantilizado. En el gran proyecto de las *Smart Cities* y todas sus tecnologías subyacentes ya no hay lugar para la deriva tal y como la anunció Guy

Debord en 1958. Para Debord, la deriva comprendía el dejarse llevar y una contradicción en la que existían las variables y múltiples posibilidades que combinaban el tránsito fugaz y lo espontáneo. Como método de subversión, permitía volver a cartografiar el espacio para

identificar los flujos implícitos del capital y poder bajo la superficie de la ciudad (Paraskevopoulou et al. 2008, 9).

El proyecto de *Evidence Locker* (2004) de Jill Magid ejemplifica el registro del deambular de la artista estadounidense por las calles de Liverpool a través de las cámaras de seguridad CCTV. El proyecto, se realizó en colaboración con el *Liverpool's City Watch* y surgió a partir de la intencionalidad de la artista por involucrar a los servicios de vigilancia solicitando las grabaciones en las que aparecía paseando por la ciudad. Ante la imposibilidad de subvertir dichas tecnologías de video-vigilancia, Jill Magid adoptó una posición de sometimiento al reconstruir posteriormente el rastro audiovisual de su cuerpo por las imágenes registradas de la ciudad mientras interactuaba con los policías que tenían acceso directo al control de los sistemas de seguridad.

El intento de generar una experiencia personal por la ciudad de Liverpool se ve condicionado por el panóptico urbano, que se apropia de los espacios e impone su imaginario, dando paso a la imposibilidad de la desorientación, tal y como parodió la artista al andar con los ojos cerrados por la ciudad mientras seguía las directrices de quien la observaba a través de las cámaras de seguridad.

4. CONCLUSIONES

El registro en la intersección instaura una nueva normalidad visual sobre el espacio de la ciudad: una nueva subjetividad cuidadosamente incorporada en las tecnologías de vigilancia y en las formas de distracción basadas en las pantallas que modifican la relación con el espacio. Se crea una imagen sin entidad, externalizada en máquinas y metadatos que afectan al movimiento de nuestros cuerpos.

La acción de Jill Magid, al marcar y registrar su transitar por Liverpool, así como el experimento de Life Sharing, evidencian la ilusoria sensación de libertad tal y como señala Evgeny Morozov en el artículo "*The death of cyberflâneur*". Morozov insiste en la ilusoria sensación de libertad que ofrecía Internet en sus comienzos y establece una analogía con el deambular del flâneur del siglo XIX. Sin embargo, en la actualidad, todo aquello que hacía posible el cyberflâneur, como la soledad, la individualidad, el anonimato y la

opacidad, la curiosidad y el resigo, está sometido por “la tiranía de las redes sociales” de *Facebook* o *Google* (Morozov 2012, 6).

Más allá del espacio controlado de Internet, para Douglas Thomas, la vigilancia no corresponde con la función de ver –como la metáfora del panóptico sugiere– sino que tendría una función de algoritmo, una función de código del que emerge un contexto secundario de vigilancia:

“As we become accustomed to increasing levels of domestic surveillance in the workplace, in public spaces, and even in our homes, corporate interests are beginning to align with law enforcement to offer previously unthinkable devices to minitor every aspect of daily life” (Thomas 2015, 137).

Los nuevos mecanismos de seguimiento estructuran y modifican nuestra percepción del transitar por la ciudad. La inteligencia urbanística involucra la experiencia afectiva y la observación, donde es necesaria una reflexión y revisión de los modelos de las ciudades que se nos presentan como espacios *smart*, cuya *inteligencia* lleva intrínsecas la ilusión de seguridad y libertad, convirtiéndose en una utopía neoliberal. En las ciudades *inteligentes* ya no quedan espacios por descubrir ni lugares por donde perderse.

Referencias

Anderson, Chris y Wolf, Michael. 2010. “The web is dead. Long live the Internet”. www.wired.com/2010/08/ff_webrip/ (Consultado el 08.03.2016)

Bey, Hakim. 1991. *T.A.Z. The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism,* Autonomedia. Nueva York.

Brea, José Luís. 2002. *La era postmedia. Acción Comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.

Greene, Rachel. 2000. “Web work a history of Internet Art” en *ARTFORUM International*, nº 9 Mayo: 162-167. www.aleph-arts.org/pens/greene_history.html (Consultado el 10.04.2016)

Groys, Boris. 2013. “Arte en la era de la biopolítica: de la obra de arte a la documentación de arte”, en *Antología*. Mexico: COCOM Press.

Morozov, Evgeny. 2012. “The Death of the Cyberflâneur”, The New York Times, Febrero 2012 www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=0 (Consultado en 15.05.2016)

Paraskevopoulou, Olga; charitos, Dimitris; rizopoulos, Charalampos. 2008. “Prácticas artísticas basadas en la localización que desafían la noción tradicional de cartografía”. *Artnodes*, n.o 8 DOI: http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i8.769 (Consultado el 13.04.2017)

Thomas, Douglas. 2016. “Surveillance in the Age of “Trusted Computing”. Technology, Trust, and Corporate Surveillance”. En *No Internet, No Art. A Lunch Bytes Anthology,* ed. Melanie Bühler, 137-149. Amsterdam: Onomatopee.

ESPACIOS VIGILADOS: EL CASO DE LA EXPOSICIÓN VIGILADA 2 DE ÁNGEL BORREGO

SPACES VIGILED: THE CASE OF THE EXPOSURE WATCHED 2 OF ANGEL BORREGO

JOSÉ LUIS LOZANO JIMÉNEZ
Profesor del Departamento de Arte. Facultad de Bellas Artes. Universidad Miguél Hernández de Elche, Campus de Altea.

Resumen:

En la modernidad, concretamente a partir de la segunda mitad del siglo XX, desde ese momento está más q ue demostrado de que existe un gran interés por el control del espacio y de la sociedad que los habita en cualquier contexto o momento, hemos pasado de un Estado Disciplinario, propio de las sociedades totalitarias, a una Sociedad de la Vigilancia, cada vez es más común enfrentarse diariamente a espacios de marcado carácter disciplinario, sometidos a control social , conectados a numerosos dispositivos de vigilancia que visualizan y registran los quehaceres diarios de una sociedad que pretende acabar con sus problemas delictivos a base nuevos sistemas para la vigilancia de sus individuos. El arquitecto Ángel Borrego es una de las personas que más ha trabajado sobre los sist emas de información, sobre la vigilancia, la seguridad, el espionaje y la acumulación. Es autor también de numerosos proyectos, instalaciones y vídeos en los que destaca el concepto de control y vigilancia, así como el uso de la sociedad de los sistemas de control.

Palabras clave: VIGILANCIA; ESPIONAJE; ARTE; CONTROL.

Abstract:
In modernity, concretely from the second half of the twentieth century, since that time it is more than demonstrated that there is a great interest for the control of space and society that inhabits them in any context or moment, we have gone from a Disciplinary State, belonging to totalitarian societies, to a Society of Surveillance, it is increasingly common to face daily spaces of marked disciplinary nature, subject to social control, connected to numerous surveillance devices that visualize and record the daily chores of a Society that seeks to end their criminal problems based on new systems for the surveillance of their individuals. The architect Ángel Borrego is one of t he people who has worked the most on information systems, on surveillance, security, espionage and accumulation. He is also the author of numerous projects, installations and videos in which he emphasizes the concept of control and surveillance, as well as the use of the society of control systems.

Keywords: SURVEILLANCE; ESPIONAGE; ART; CONTROL.

1. INTRODUCCIÓN

En la modernidad, concretamente a partir de la segunda mitad del siglo XX, desde ese momento está más q ue demostrado de que existe un gran interés por el control del espacio y de la sociedad que los habita en cualquier contexto o momento, hemos pasado de un Estado Disciplinario, propio de las sociedades totalitarias, a una Sociedad de la Vigilancia[1], cada vez es más común enfrentarse diariamente a esp acios de marcado carácter disciplinario, sometidos a control social, conectados a numerosos dispositivos de vigilancia que visualizan y registran los quehaceres diarios de una sociedad que pretende acabar con sus problemas delictivos a base nuevos sistemas para la vigilancia de sus individuos. Las propuestas son incontrolables, intuitivas en algunos casos, como cita Bauman en un texto de Hochfeld, "*Vivimos en un mundo donde las perspectivas de control están indicadas por el vuelo de Gagarin, por las experiencias de fecundación a rtificial de Petrucci, y quizá también por el concepto de organización cibernética (ciborgizacia) del hombre. Pero un mundo donde los métodos de control de los fenómenos sociales son aún en su mayoría intuitivos y primitivos, es paradójico y ocasi ona además el sentimiento de angustia (sic.) La especie, que tanto ha hecho por someter la naturaleza y no es capaz de dominar sus propias relaciones sociales, llega a ser peligrosa para sí misma"*[2].

En el caso de la vigilancia en el País Vasco es un claro ejemplo de sociedad donde en muchos de los casos ha sido complicado, como menciona Bauman, dominar las relaciones sociales entre los habitantes de la propia comunidad. Los conflictos surgidos por las constantes amenazas de la banda terrorista ETA para conseguir poder en el Estado Español, con la intención de tener el control de las nuevas sociedades que se propugnan[3], han hecho que se avive la llama del miedo y que por consiguiente aumenten las medidas de seguridad. Han sido numerosos atentados los que se han cometido tanto dentro del País Vasco como fuera de la comunidad durante muchos años, donde muchos de sus habitantes perdieron la vida por sus ideales, y aún ahora muchos de ellos salen de sus c asas mirando hacia atrás con miedo a que pueda toca rles a ellos hoy. Como hace referencia Javier González de Durana sobr e la situación en el País Vasco, "*en el País Vasco no es posible seguir mirando hacia otro lado. Hay una situación terrible que afecta a miles de personas y esa imagen no permite llamarse engaño.*

Es gente que ha perdido su libertad para preservar su seguridad en una situación cargada de amenazas y riesgos de muerte". Y continúa, "*Un estado en el que, con la apariencia de normalidad (otra imagen que miente), se vive sometido a una violencia latente y extrema*"[4].Tras las constantes amenazas que sufren muchos de los habitantes del País Vasco, como hemos mencio-

nado antes, bien por su ideología o por su vinculación a un pensamiento contrario a los terroristas de ETA, necesitan de la ayuda y presencia de un escolta continuamente en su vida diaria, una persona que vela por la seguridad de éste, sin que su presencia condicione sus tareas rutinarias, además el escolta debe de ser como la sombra del escoltado, su presencia debe adherirse a él. La situación aparentemente se presenta como normal, pero en realidad lo que ocurre es que el individuo que es escoltado se siente como en una cárcel continuament e, donde el carcelero controla las actividades diarias de un preso en una cárcel sin muros y sin paredes que delimiten sus ac tividades el espacio, él circula por el espacio con el escolta que lo protege de cualquier atentado o acto delictivo contra su persona. Así como mencionaría el Diario Gara en el suplemento cultural Mugalari: "Actualmente en Euskadi numerosas personas sienten su vida en constante a*menaza por razones ideológicas. Esta situación de peligro condiciona completamente su ex istencia por la continua presencia de alguien que vela por su seguridad: el escolta. El análisis y la reflexión sobre la libertad vigilada, sobre las asfixiantes y controladas seguridad e inseguridad, sobre la incomunicabilidad del sufrimiento, es el punto de partida de esta exposición*" [5]. En los últimos diez años ha habido un gran incremento de sistemas de vídeovigilancia tecnológica sustituyendo a los antiguos sistemas de control. Los actuales sistemas de control y vigilancia en España, sufrieron un gran impulso gracias al avance de las nuevas tecnologías influenciada por las grandes capitales de Europa que estaban instalando los sistemas más modernos de control y vigilancia. En el caso de España, nos encontramos con Madrid y Málaga que son las dos ciudades de España con mayor índice de vigilancia grabada, utilizando sistemas de videovigilancia de reconocimiento facial, que son muy fáciles de ocultar entre la arquitec tura en el espacio público y pasan de desapercibidos para los transeúntes que pueden ser grabados desde el momento que se posicionan delante de los dispositivos de control. En este caso, cualquier transeúnte que transite por alguna de estas dos ciudad es o individuo que visite la ciudad y recorra sus calles, estará en todo mome nto expuesto a estos sistema de videovigilancia y podría perfectamente recomponer su paso por la ciudad recogiendo cada imagen de su recorrido por las calles de ambas ciudades que han sido grabadas sin que éste tuviera constancia de ello en la mayoría de los casos[6]. Tras el atentado terrorista del 11-M, la ciudad de Madrid comenzaron a instalar en toda España en sus calles numerosos sistemas de vídeo vigilancia en el espacio urbano, numerosos dispositivos CCTV por doquier, con la intención de convertir la ciudades españolas en lugaresseguros para sus ciudadanos y ciudades más seguras para quien las vi sita.

2. CONTROL Y VIGILANCIA EN LA OBRA DE ÁNGEL BORREGO.

El arquitecto Ángel Borrego es una de las personas que más ha trabajado sobre los sistemas de información, sobre la vigilancia, la seguridad, el espionaje y la acumulación. Es autor también de numerosos proyectos, instalaciones y vídeos en los que destaca el concepto de control y vigilancia, así como el uso de la sociedad de los sistemas de control. Un claro ejemplo es su primera Exposición individual con la obra Casa en Princeton o más conocido como *Casa Espía*, una exposición que se llevó a cabo en la Arquería de Nuevos Ministerios (Ministerio de Fomento) en el año 1999. Una de las inspiraciones claras de esta propuesta está en la lectura de Michael Foucault cu ando hace referencia al Panóptico, y por supuesto sin olvidar la clara referencia de Jeremy Bentham en la concepción del Panóptico como arquitectura de poder. Según escribe Ánge l Borrego: “Es decir, la arquitectura como sistema, no sólo de vig ilancia, sino de control, represión y castigo” .

Cuando Juan Guardiola presenta la propuesta de Exposición Vigilada de Ángel Borrego para el Museo Artium de Vitoria, en una primera instancia la propuesta resulta inviable para el museo debido al elevado coste del material, ya que había que construir en el interior de las salas del museo una serie de muros, algunas cubiertas, además de contr atar un servicio extra de vigilantes de seguridad de sala y todo ello sobrepasaba el presupuesto asignado al mismo. Por lo tanto la propuesta de Ángel Borrego sufrió una modificación, que afectaba a la concepción del espacio. El artista se traslada a Vitoria para gestionar el proyecto y buscar apoyo institucional para desarrollar el proyecto como el Gobierno Vasco, Universidad del País Vasco, Ayuntamiento, etc., entre las distintas reuniones que mantiene el artista con los diferentes encargados de gestionar el museo Artium, el artista consigue reunirse con un concejal del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, esta reunión se concedió a última hora de la mañana en el mismo Ayuntamiento y tuvo su continuidad en un restaurante de la ciudad de Vitoria-Gasteiz. Para ir al restaurante según indica el artista, se tuvo que es perar en el vestíbulo de una de las estancias del Ayuntamiento a que los escoltas del concejal dieran el visto bueno para la salida de los mismos para el restaurante. El artista comenta que desde el mismo momento que salieron ambos del Ayuntamiento fueron escoltados durante todo el trayecto hasta el restaurante. Según menciona Ángel Borrego: *“Los movimientos de los escoltas eran leves, precisos y con una atención extrema”* . Ellos estaban pendientes de cualquier movimiento, recorrido, etc., de los escoltados, la atención era extrema, como aclara el artista: “*Se podría decir que estaban muy bien coreografiados*”. Su posición en el espacio era precisa, estaba bien estudiada, su localización había sido bien instruida para poder controlar la situación de la reunión. Es

en este momento cuando el artista ve en esta situación producida mezcla de miedo, control y vergüenza, su escusa para reorganizar de nuevo su proyecto para el Artium. Como aclara el artista: "*Yo sentía en aquel momento algo de miedo y vergüenz a, pero sobre todo una gran fascinación por sus movimientos: otra vez el trabajo, el miedo y la violencia convertidos en espectáculo*".

Fig. 1. *Exposición Vigilada 2* , Ángel Borrego, Artium, Vitoria-Gasteiz, 2004.

3. PROYECTO *EXPOSICIÓN VIGILADA 2.* ARTIUM, VITORIA-GASTEIZ DE ÁNGEL BORREGO.

La Exposición Vigilada 2 de Ángel Borrego en Artium nos da las claves de la situación que se vive siendo escoltado, trata de llevar a espectador a una situación de control por escolta que sufre algún peligro o por otra parte la del espectador que se enfrenta a una situación cotidiana de peligro que requiere de vigilancia y protección por escoltas. Exposición Vigilada 2, toma algunos temas de la 1, por ejemplo, las grabaciones de la cámara del recor rido por las salas vacías del museo y por otra parte la proyección de los escoltas en las pantallas que tiene una relación muy directa con el espectador, ya que su dimensión física permite que el espectador se relacione con el tamaño de los escoltas que tiene una dimensión casi real. El espacio del museo es vigilado por los escoltas que recorren el museo vacío, las paredes blancas del museo crean una paradoja en la cual no se sabe si vigilan el museo o si se están vigilando ellos mismo s. De este modo, la obra puede tener varias lecturas, por un lado la de entender que los escoltas controlan el espacio y las situaciones cotidianas que se crean en él, o la de la vigilancia del que vigila. Como comenta el artista: "*El espacio blanco del museo es puesto en crisis y a la vez utilizado como un espacio de control sobre el que los escoltas destacan. En un momento determinado no se sabe si escoltan o vigilan el propio espacio del museo, si este espacio en blanco, este disfraz clínico, puede esconder un peligro aún no descubierto o bienes un espacio en peligro, un espacio en crisis que necesita ser cuidado, escoltado, por estar en peligro de desaparición*" .

La exposición presenta dos grabaciones desde la posición de una persona vigilada en un recorrido por Vitoria-Gasteiz que acaba en la propia sala del

museo ARTIUM. El objeto central de las grabaciones son escoltas (actores) que se encargan de la vigilancia de una persona. Es una cuestión de situación y de voluntad de colocarse en ese espacio desde el que todo se ve de una forma diferente. Es elegir entre ser un mero espectador, que ve pasar el mundo, o colocarse en el lugar de alguien. Alguien cuya identidad queda oculta, de quien sólo conocemos el espacio a él asignado. Ocuparlo, ponernos en su sitio, supone ver el mundo de otra manera. El "*espacio del otro*" está, en la instalación que presenta Ángel Borrego e n Artium marcado por un rectángulo de moqueta oscura. Una vez en su interior, lo que desde fuera son dos proyecciones paralelas, adquiere todo su sentido: el de la moqueta es un espacio protegido, o más bien, como su tít ulo indica, vigilado. Por las figuras de las dos personas que, al frente y a espaldas de quien allá se sitúa, caminan figuradamente con él, en un recorrido que lleva desde un hotel vitoriano hasta el propio museo. Con Exposición vigilada, Ángel Borre go ha pretendido hacer ver y comprender la vida de de las personas cuya vida en el País Vasco depende de la protección que les prestan otros y de cómo esa protección, al tiempo que garantiza la vida, la transforma y trastorna radicalmente. Su vida se desarrolla en un ámbito aparentemente no delimitado ; de bordes lo suficientemente borrosos como para que alguien pueda decir "*no es para tanto"*. Incluso para poder ver esa especie de cárcel ambul ante como un signo de posición social. Pero, como en la videoinstalación, hay que ponerse en su lugar[7]. Según menciona Javier González de Durana, en Exposición Vigilada 2, "*sugiere que nos pongamos en la piel de los que diariamente corren el peligro de perderla y, por ello, necesitan circular por la vida con la protección de dos escol tas, uno que abre sus pasos y otro que los cierra*"[8].

Fig. 2. Exposición Vigilada 2 , Ángel Borrego, Artium, Vitoria-Gasteiz, 2004.

CONCLUSIÓN

Si bien, hoy en día una de las principales preocupaciones de la sociedad es el terrorismo, por lo tanto los individuos sienten miedo y pánico a posibles actos por parte de estos terroristas y necesitan sentirse más seguros, y est án dispuestos a recortar sus libertades si con ello van a estar más seguros, este planteamiento es aprovechado por los Poderes del Estado para establecer nuevas normativas, ellos justifican este recorte de libertades con una mayor seguridad para sus ciudadanos. Así, el incremento de medidas de control y vigilancia que conlleva el recorte de las libertades individuales,

viene justificado para establecer un estado de mayor seguridad para el ciudadano, que ve como día a día está sometido cada vez más a nuevas normativas de control y vigil ancia sobre su persona, a las que continuamente se nos advierte de que no tenemos por qué temer a ellas ni escondernos o alertarnos de ellas si no hemos cometido ningún crimen o acto terrorista.

Como hemos podido observar, en España, son muchos los Colectivos de artistas, activistas, etc., que se posicionan contrariamente a estas nuevas normativas o a la situación de control y vigilancia a la que se encuentra sometido el individuo como es el caso de la obra del artista Ángel Borrego.

Referencias:

AAVV, *Exposición Vigilada 2, Ángel Borrego*, Artium, Centro- Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, 20 04.

BAUMAN, Z.: *Fundamentos de sociología marxista*, Alberto Corazón editor, Madrid, 1975. p. 453.

CORTÉS, José Miguel G.:*Políticas del espacio. Arquitectura, género y control social*, Edita Iaac y Actar, Barcelona, 2006. p. 43.

GONZALEZ DE DURANA, Javier: "Seguridad Perturbada". *En Exposición Vigilada 2. Ángel Borrego*, Artium Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, Madrid, 2004. p. 17.

LOBOHEM, F.: *Así nos vigilan. "Echelon"; "Sitel"… El si stema nos espía*, Ipunto producciones y ediciones S. L., Madrid, 2010. pp. 13-14.

URIARTE, Edurne: *Terrorismo y democracia tras el 11-M*, 2ª edc. Espasa Hoy, Madrid, 2004. p. 101.

Notas

1 CORTÉS, José Miguel G.:*Políticas del espacio. Arquitectura, género y control social*, Edita Iaac y Actar, Barcelona, 2006. p. 43.

2 BAUMAN, Z.: *Fundamentos de sociología marxista,* Alberto Corazón editor, Madrid, 1975. p. 453.

3 URIARTE, Edurne: *Terrorismo y democracia tras el 11-M*, 2ª edc. Espasa Hoy, Madrid, 2004. p. 101.

4 GONZALEZ DE DURANA, Javier: “Seguridad Perturbada” . En *Exposición Vigilada 2. Ángel Borrego*, Artium Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, Madrid, 2004. pp. 1 6-17.

5 Publicado en el suplemento cultural Mugalari, del diario Gara el 10/04/2003.

6 Citado en el Prólogo de Cocha Calleja en: LOBOHEM, F.: Así nos vigilan. “Echelon”; “Sitel”… El sistema nos espía, Ipunto producciones y ediciones S. L., Madrid, 2010. pp. 13-14.

7 ESPARZA, Ramón: El Cultural (El Mundo): Ángel Borrego, Arte. Edición Impresa. Museo Artium. Francia, 24 Vitoria. 06/03/2003.

8 González De Durana, Javier: “Seguridad Perturbada” . En *Exposición Vigilada 2. Ángel Borrego*, Artium M useo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria-Gasteiz, Madrid, 2004. p. 17 .

EL DIÁLOGO ARTE MODA

ISABEL Mª LOZANO RODRÍGUEZ
Universidad de Málaga/ Departamento Arte y Arquitectura. Facultad de Bellas Artes
JOSE IGNACIO REJANO MARTÍNEZ
Universidad de Málaga/ Departamento Arte y Arquitectura. Facultad de Bellas Artes

Resumen

"*La vestimenta es el factor que condiciona más directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad y la comunicación e interpretación de las sensaciones y movimientos. Así…regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno. Media entre el cuerpo y el contexto. Es el borde de lo público y lo privado a escala individual. Hacia adentro funciona como interioridad, textura íntima, y hacia afuera, como exterioridad y aspecto, deviene textualidad*." (Saltzaman, 2004)

Estas reflexiones nos situarán en el ámbito de la moda que queremos ver más allá de su consideración como fenómeno social o como producto de la sociedad de consumo.

Intentamos hacernos partícipes del diálogo existente entre el cuerpo como soporte y su entorno. Plateamos por tanto los temas de la comunicación e interactividad del cuerpo con el medio expresada en la condición de la vestimenta como "escultura habitable", participando, por tanto y con propiedad, en el discurso del arte.

Esta transversalidad se dibuja con los elementos y códigos propios del lenguaje de la moda y el vestido, que simultáneamente evocan la cultura de la imagen que nos define hoy.

Palabras-clave: MODA, ARTE, INTERACTIVIDAD, ESCULTURA, IMAGEN.

Abstract

"*Clothing is the most influential factor conditioning the body in terms of posture, gesture and communication and interpretation of sensations and movements. Thereby, it regulates the different ways of linking between body and environment. It is a bridge between the body and the context. It is the edge among public and private in an individual scale. Outside in it works towards innermost being, and inside out, as exteriority and appearance, which becomes textuality*". (Saltzaman, 2004)

These reflections will place us in the field of fashion that we want to see beyond their consideration as a social phenomenon or as a product of consumer society.We try to make the parts of the dialogue between the body as support and its environment. We therefore set out the themes of communication and interactivity of the body with the medium, it

expressed in the condition of clothing as “habitable sculpture”, participating, therefore and properly, in the discourse of art.

This transversality becomes a figure with the elements and codes of the language of fashion and dress, which simultaneously evoke the culture of the image that defines us today.

Keywords: FASHION, ART, INTERACTIVITY, SCULPTURE, IMAGE.

Todos coincidimos en que la moda es mucho más que un fenómeno social para presentarse públicamente. Involucra lo privado, la experiencia íntima del cuerpo, se revela como vía que el ser humano emplea para darse a conocer a través de un lenguaje y códigos múltiples que nos hacen transitar entre el sentido de pertenencia o el disfraz (ser otro) en nuestro propio cuerpo.

Fig. 1. *Wearable art Collection*, Viktor and Rolf, 2015

“*Llevar un traje es fundamentalmente un acto de significación, más allá de los motivos de pudor, adorno y protección…es un acto profundamente social instalado en pleno corazón de la dialéctica de las sociedades*”. (Barthes, 2003, p.419)

Tal vez la diferencia esencial sea que el fenómeno que Barthes señala es ahora universal. Con un complejo lenguaje de “cuerpo revestido”, la moda interacciona con otras artes como la fotografía, música, publicidad… en una época de consumo de masas dominada por las pantallas, la tecnología e “iconofilia” de una cultura visual globalizada. En este contexto social y cultural, la moda ejemplifica la búsqueda de lo nuevo y original, utilizando todo tipo de recursos provenientes de su propia cultura, de la historia, del propio hombre y del arte como fuente de creatividad y renovación en un viaje interactivo ya consolidado.

Así, las Artes Plásticas contemporáneas han recurrido a elementos y estéticas del mundo de la moda tal vez por ese vínculo de las esferas íntima/pública o como una reacción de desapego a la “obra única” y la apuesta por la experiencia artística vivenciada por todos.

Así hoy, el binomio moda/arte crea verdaderas puestas en escena donde confluyen disciplinas tan dispares como videoinstalación, escultura, cine…

creando una identidad estética y artística capaz de coordinar toda una serie de procesos de comunicación e interacción del individuo consigo mismo y con su medio, un "yo social", mudable en el tiempo y en el espacio habitado por el cuerpo.

Asistimos hoy a un entramado de cuestiones como la moda, estética, comunicación, arte, diseño, producción o sociedad de consumo donde conviven en una perfecta conjunción del binomio moda/arte o arte/moda, en una relación que se inspira mutuamente y se atraviesa, sin que podamos distinguir exactamente los límites que nos hagan pensar si estamos ante una obra de arte (una escultura habitable) ó de una concepción más evolucionada del vestido. ¿Se trata de una moda original o una nueva expresión de arte?

Planteado este contexto, no es de extrañar que hasta hace poco se creyera que la moda copiaba al arte y en el polo opuesto, el arte copiaba de la moda. Por el contrario, hoy, la moda, ahora más universal y no privilegio de unos pocos, forma parte del bagaje sociológico y artístico o cultural en general y se constituye como un referente social que, como el arte mismo, experimenta con las más diversas formas de expresión, materiales y soportes y que, como aquel, también contribuye, prueba y problematiza la transmisión de ideas, deseos y conceptos políticos. Por todo ello: ¿por qué situar en extremos arte y moda?.

"*La moda se ha relacionado con el arte de una manera muy superficial como cuando Ives Saint Laurent utilizó los cuadros de Pier Mondrian o Versace los de Andy Warhol, con ella se pueden transmitir cosas… a la moda no le sobra nada, no necesita del arte para dignificarse. Lo que más me interesa es cómo la moda puede transformar a una persona y como una persona puede transformar una prenda…¿por qué acotar el arte?, en todo caso lo libera"*. (Delfín, 2004, p.23-24).

1. El ARTE INSPIRADO EN MODA

La indumentaria es uno de los primeros lenguajes que el ser humano ha utilizado para comunicarse. Estudiado por diversas disciplinas como la psicología, sociología, semiótica, se constituye en un lenguaje no verbal donde se expresan las vinculaciones existentes entre el cuerpo y el entorno, lo público, lo privado y el contexto.

Esta concepción facilita que el arte desde distintas expresiones de apropiación, aborde a la prenda como una "confección de identidad" entre otras connotaciones. Daremos algunas muestras de ello, sin embargo, no es nuestro interés repasar esta mutua influencia mirando desde el arte a la

Fig. 2. *Para Júpiter*, Isabel Ulzurrum, 2004

moda, como habitualmente se ha hecho. Sabemos que son múltiples las manifestaciones artísticas que utilizan la vestimenta en sus obras con marcado poder simbólico.

Por el contrario, nos centraremos en la búsqueda de ese binomio moda-arte situándonos en ese campo específico, el de la indumentaria, para comprenderla como disciplina artística, semejante a una escultura, pintura, performance…que ya algunas manifestaciones de las vanguardias históricas demostraron.

Así, desde la parcela del Arte, en el Dadaísmo ya encontramos indicios sobre moda con el uso del maniquí, o en la vanguardia surrealista con Elsa Schiaparelli y sus juegos de identidad, donde el valor de objetos de la moda alcanza el grado de fetiche, o en el uso del fieltro, la chaqueta y el sombrero en Joseph Beuys, el recorte de las prendas en la performance Cut Piece de Yoko Ono; todos ellos introducen un significado en el textil.

Encontramos artistas como Vanessa Beecroft, en cuyas obras pobladas de mujeres vistiendo calzados de Gucci, somete a la moda a su voluntad añadiendo toques de provocación. Los vestidos, corsés, cubos y mujeres de la performance de Isabel Ulzurrun, crean un sistema poético y simbólico en torno al cuerpo y la ironía de su presencia y ausencia.

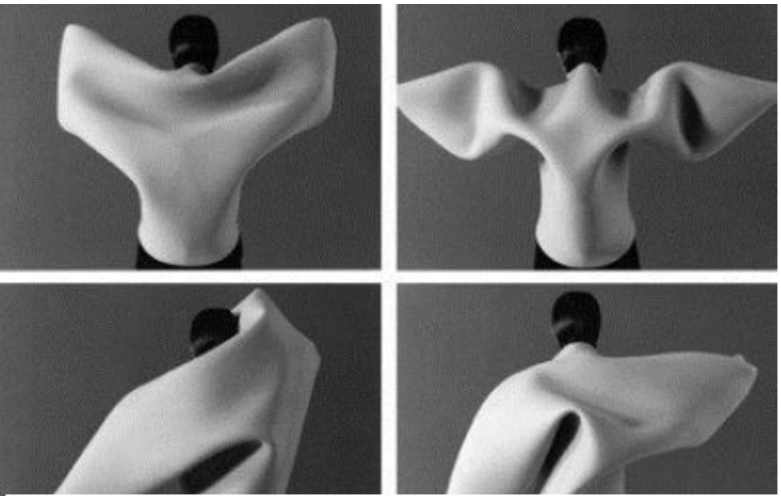


Fig. 3 *Moving back*, Maria Blaisse, 1994

Infinitas manifestaciones artísticas que adquirieron su auge con la desmaterialización del objeto artístico, lo que implicó un cambio en el paradigma de la producción y recepción de la obra de arte. Las prácticas actuales empiezan a darle más prioridad al proceso de la obra que al resultado final y ello permite acercar el arte a la vida y al hecho de articular en nuestro cuerpo prendas como si de una confección constante de identidad se tratara, en ese deseo de construir un discurso sobre el cuerpo y desde el cuerpo al exterior.

2. LA MODA INSPIRADA EN ARTE

Desde la moda y para entender su relación con

el arte, nuestra visión de aleja de su consideración como producto, consumo y/o armario de estereotipos. El interés por los nuevos materiales o tejidos, la combinación de medios visuales para presentárnosla y el complicado discurso íntimo y social del que hablábamos, la convierte en otra forma de expresión artística. Lejos de ser una parcela independiente al Arte se constituye como un medio de comunicación social en el que el artista/diseñador es creador e intérprete de su obra.

Desde una visión exterior estas esculturas habitables rediseñan al cuerpo con masas articuladas, ritmos, volúmenes, luces y sombras, mediante fuerzas provenientes de la técnica o de la tecnología, de los materiales y de las ideas con el fin de mostrarnos y mostrar nuevas percepciones de uno mismo. Son infinitos los ejemplos de "deconstrucciones" donde el vestido se transforma creando un dinamismo que el concepto tradicional de vestuario no posee. Un ejemplo de ello es la obra de la diseñadora Leyre Valiente que en su colección Chimaera, presenta una serie de trajes/escultura cuyas formas metafóricas rememoran al estado fetal más primitivo.

Fig.4 *Chimaera*, Leyre Valiente,2011

Pilar Dalbat muestra en 2017 en el Off de la Mercedes Benz Fashion Week de Madrid un avance de su colección para 2018 con un desfile en realidad virtual, donde los espectadores interactúan con las obras y el espacio. La visualización de la prenda es de 360º y con una localización espacial variada. También las nuevas tecnologías en general comienzan a manifestarse, no sólo en la presentación de la moda, sino en los propios materiales o funciones del vestido.

Viktor and Rolf ofrecen una visión de la moda equiparable sin duda al terreno de las artes plásticas, en su colección "*La performance de las esculturas*", donde es visible la influencia del cubismo de Picasso o Braque fusionada con el surrealismo de los elementos escultóricos/textiles que interactúan entre sí.

Fig.5 *Performance*, Viktor and Rolf, 2016

Amy Rainbow trabaja con fibra óptica, textiles y sensores que cambian de color en respuesta al sonido, la luz del sol, el agua o la deformación de la tela. Y así una larga lista de obras presentes en importantes Ferias de Arte contemporáneo como ARCO, que no hacen sino alejarla cada vez más de su etiqueta como actividad frívola, para ser un fenómeno interdisciplinar donde las barreras arte y moda se fusionan hasta desaparecer

3. CONCLUSIONES

El interés de estas reflexiones nos muestra más de cerca como la moda

Fig.6 *Rainbow Winters*, Amy Rainbow,2012

comunica desde la complejidad no lineal de un discurso exterior mudable que modifica y crea un nuevo espacio y hábito para el cuerpo, con lenguajes, recursos, elementos y materiales que no hacen más que reafirmar a la indumentaria como obra de arte, descriptiva de la época, de la cultura y de la sociedad que vive.

El sentido de toda esa "carcasa" que cubre al cuerpo y que nos representa públicamente como una escultura, pintura, performance…, conlleva todo un diálogo interno de deseos y de crítica que sitúa al propio cuerpo en un modo o confección de ser significante, que es el acto de la moda.

Referencias

Alison, Lurie. 2002. *El lenguaje de la moda: una interpretación de las formas de vestir*. Barcelona: Paidós Ibérica

Barthes, Roland. 2003. *El sistema de la moda y otros escritos.* Barcelona. Paidós Ibérica

Beaton, Cecil. 1990. *El espejo de la moda*. Barcelona: Parsifal Ediciones

Blaisse, Maria. www.mariablaisse.com " [accedido 12, septiembre, 2017].

Dalbat, Pilar "http://sevilla.abc.es/estilo/bulevarsur/noticias/moda/pilar-dalbat-entrevista/. [acc.10, marzo, 2017].

Delfin, David. "www.daviddelfin.com" [accedido 20, septiembre, 2017].

Rainbow, Amy. http://www.rainbowwinters.com/project2.html [accedido 23, marzo, 2017].

Saltzman, Andrea. 2004 *El cuerpo diseñado: Sobre la forma en proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós

Turner, B. 1989. *El cuerpo y la sociedad: exploraciones en teoría social*. México: Fondo de cultura económica.

Ulzurrum, Isabel. "https://elpais.com/diario/2004/11/13/cultura/1100300413_850215.html. [acc.11, mayo, 2017].

Valiente, Leyre. http://www.leyrevaliente.com/. [accedido 15, mayo, 2017].

Viktor Horsting, "http://www.viktor-rolf.com/haute-couture/f2015ctr/ [accedido 09, mayo, 2017].

ARTE URBANO PARA LA IGUALDAD DE GÉNERO. EXPERIENCIAS, OBRAS Y ARTISTAS

LAURA LUQUE RODRIGO
Universidad de Jaén

Resumen

La ciudad ha sido a lo largo de la historia un espacio dedicado al hombre, la mujer encontraba su espacio dentro de la casa, así ha aparecido en la pintura, la mujer asociada a lo doméstico y el hombre a lo público. Sin embargo, poco a poco la mujer comienza a ocupar el espacio urbano, también desde el arte, de forma que las mujeres estuvieron presentes en el arte urbano desde su nacimiento. El arte urbano resulta un medio de comunicación magnífico puesto que llega a todos los ciudadanos, lo que le da un poder inmenso si se quiere usar como medio para educar en cuanto a cultura visual[i] colectiva. En este texto se analizará como el arte urbano puede contribuir a la educación visual en igualdad de género, presentando casos concretos mediante su estudio y entrevistas a la artista Icat y el centro educativo Trassierra (Córdoba), para así prestar atención tanto a conceptos como género, empoderamiento, sororidad o *femvertising*, como a los artistas y sus obras y proyectos específicos relacionados con esta temática.

Palabras-clave: ARTE URBANO, GÉNERO, IGUALDAD, EDUCACIÓN, CIUDAD, PUBLICIDAD, CULTURA VISUAL

Abstract

The city has been along the history a space dedicated to the man, the woman was finding her space inside the house, this way it has appeared in the painting, the woman associated with the domestic thing and the man to the public thing. Nevertheless, little by little the woman begins to occupy also the urban space, also from the art, so that the women were present in the urban art from it birth. The urban art turns out to be a magnificent way of communication since there comes to all the citizens, which gives it an immense power if it wants to be used as way to educate as for visual collective culture. In this text it will be analyzed as the urban art it can contribute to the visual education in equality of genre, presenting concrete cases by means of her study and interviews to the artist Icat and the educational center Trassierra (Córdoba), this way to pay attention so much to concepts as genre, empower, sorority or femvertising, since to the artists and her works and specific projects related to this subject matter.

Keywords: STREET ART, GENDER, EQUALITY, EDUCATION, CITY, ADVERTISING, VISUAL CULTURE

1. INTRODUCCIÓN

“Por definición el espacio público es aquel que el habitante de la ciudad –habitual o esporádico-puede utilizar sin más limitaciones que ciertas ordenanzas legales y ateniéndose a unas normas de decoro aceptadas por el conjunto social” (Fernández, 1988, págs. 17-39). La ciudad es el espacio en el que sedesarrolla la vida pública, en la plaza, se concentran los edificios que representan los poderes, por lo que adquiere una especial significación.

La arquitectura ha sido la que tradicionalmente ha estado presente en el espacio público, es de todas las artes la más universal, pues participa de la vida cotidiana de cada persona, en todo momento y en cada rincón. Con la irrupción del graffiti y posteriormente de otros tipos de manifestaciones artísticas urbanas, los artistas comienzan a apropiarse del espacio urbano y un arte visual pasó también a ocupar el día a día de las personas (Luque Rodrigo, 2016, pág. 117), pues arquitectura y urbanismo habían dejado nulo margen de opinión con respecto a la construcción de los espacios públicos a los artistas (Szmulewicz, 2017, pág. 4). En consecuencia, en la actualidad diversos artistas y grupos han comenzado a trabajar en el espacio público incidiendo incluso más allá de los muros, como Basurama, 100 Architects, Truth Behind 404 o la artista chilena Ángela Ramírez, todo ello muy relacionado con el arte relacional que definió en la década de los 90 Bourriaud.

Las actividades del hombre a lo largo de la historia y las culturas se desarrollan fuera del espacio doméstico, mientras que la casa quedaba unido a los femenino, sin embargo, en la actualidad el espacio urbano es tanto del hombre como de la mujer, aunque sigue estando asociado al poder, a la fiesta, al trabajo e incluso, a las reivindicaciones. La pintura, a lo largo de los siglos nos ha mostrado a la mujer en su espacio habitual, el doméstico (Luque Rodrigo, Mantas Fernández, 2009, pág. 48) y sólo salía para aparecer como modelo, musa o en prostíbulos ya en el siglo XIX. Esta cosificación de la mujer de alguna forma se mantiene en la ciudad actual, por ejemplo a través de las vallas publicitarias que constantemente nos presentan mujeres ejerciendo estereotipos, frente a esto es interesante descubrir como el arte urbano entra en conflicto visual con estas imágenes proponiendo otros modelos. Estas imágenes, que cualquier viandante consume sin necesidad de entrar en un museo o galería de arte, contribuyen a la educación visual de la ciudadanía. Se ha entendido que la forma de hacer la ciudad más igualitaria era mediante la incorporación de mujeres arquitectas y urbanistas (Rodríguez, 2008), en España han surgido colectivos de mujeres arquitectas y urbanistas que proponen cambiar el modelo de ciudad para que esté pensada para ser vivida y no sólo para moverse y trabajar, como Mujeres Urbanistas o la Fundación María Aurelia Campmany (Ortiz Guitart, 2007). Laura

Elkin (Elkin 2016) retoma el término *flâneuse*, usado por Janet Wolf (Wolf, 1985) como variante de flâneur, paseante callejero, que sólo tiene versión masculina, en referencia a las mujeres que cambiando el modo de moverse por el espacio urbano, pueden intervenir en la organización del mismo. Pero desde el ámbito del arte también se ha reivindicado la ciudad con presencia femenina, desde hace años diversos artistas han invadido el espacio urbano con obras reivindicativas en este sentido, pero no es oro todo lo que reluce, también muchas artistas urbanas han denunciado la desigualdad existente en los círculos del arte urbano.

2. ALGUNOS CONCEPTOS

Antes de empezar cabría definir algunos conceptos imprescindibles, partiendo por el propio concepto de arte urbano, que el grupo de trabajo de Arte Urbano del Grupo Español del International Institute for Conservation of Historic and Artistic Works (GE-IIC), ha definido al inicio de su propuesta de código deontológico para la conservación y restauración de arte urbano como "parte de una manifestación artística independiente que se produce en el espacio público, siendo uno de sus principales objetivos convertir el espacio público en un lugar para la experiencia artística, buscando la comunicación directa y apropiándose de elementos del espacio público (…)" (VVAA, 2016, pág. 186). Es decir, que el arte urbano, desde unaconcepción más amplia que el graffiti, consigue una comunicación directa mediante el uso del espacio público. Este aspecto es interesantísimo puesto que produce una democratización del arte si cabe, puesto que los ciudadanos no tienen que ir a un museo o una galería para entrar en contacto con las manifestaciones artísticas, sino que de forma obligada se encontrarán con ellas, produciendo una comunicación directa y un efecto, sea de rechazo o aceptación, el debate queda abierto. Por otro lado también es interesante que sea una manifestación independiente, esa autonomía viene dada en muchos casos por su carácter de ilegalidad, si la creación se produce de una forma más o menos espontánea, sin las cortapisas del mercado o de las instituciones, la libertad es absoluta, si bien no es necesariamente imprescindible que las obras se produzcan de forma alegal para lograr la libertad en las representaciones.

Por otro lado, al darse dicha manifestación artística en las calles, entra en competencia con otras imágenes que las inundan, la publicidad. Las vallas publicitarias, cartelería, incluso escaparatismo, generan una información visual que igualmente penetra en el viandante sin que este tenga intención de consumirla, quedando quiera o no grabadas en sus retinas imágenes que pasarán a componer una cultura visual colectiva. En este punto es interesante definir un término publicitario que enlaza con el empoderamiento de la mujer: femvertising (Martín, 2014). El término hace referencia a un nuevo

tipo de publicidad en el la mujer se vea representada como una persona real, diversa y completa, y no estereotipada, no obstante, en muchas ocasiones las marcas emplean esta idea como forma únicamente de vender más dentro del sector femenino sin atender a las preocupaciones reales, lo que lleva a no entender bien el concepto de igualdad. Un ejemplo reciente sería la campaña publicitaria de una marca de moda holandesa en cuyas imágenes los hombres aparecen desnudos y cosificados y la mujer vestida ejerciendo el poder, un cambio de rol, sí, pero no en pro de la igualdad (Icon, 2017).

Asimismo, es imprescindible, ya que se está tratando el tema de la igualdad de género, definir qué es. La OMS (WHO) define la palabra género no por la diferencia del sexo -característica natural o biológica-, sino como una construcción cultural que implica un conjunto de roles que se identifican como masculinos y femeninos. Actualmente se entiende que el género no está determinado únicamente por el sexo, teniendo en cuenta además la pluralidad de identidades sexuales existentes. Debe tenerse en cuenta por tanto que la identidad de género conlleva la identidad sexual, la orientación sexual y el rol de género. La igualdad de género debe encaminarse a la eliminación de los roles de género, no existiendo por tanto comportamientos que se identifiquen con lo masculino o lo femenino apropiados para cada sexo, puesto que no existe consenso en cuanto a si los roles tienen un componente biológico o son estrictamente convencionalismos sociales y culturales. No obstante, y aunque entendemos el término género con una concepción amplia, en este texto nos centraremos en el binomio tradicional hombre/mujer, si bien emplearemos el denominador común 'igualdad de género', atendiendo a la amplitud de dicho término como se ha expuesto, sería más correcto emplear en este caso 'igualdad entre sexos'.

Otro de los aspectos léxicos importantes es definir bien la palabra feminismo (RAE 1), como el movimiento que persigue la igualdad entre sexos. En este sentido, cobra importante el término empoderamiento, definido como los "procesos por los cuales las mujeres y los hombres ejercen el control y se hacen cargo de su propia vida mediante una ampliación de sus opciones" por la UNESCO, para quien la igualdad de género es uno de los indicadores para el desarrollo (UNESCO, 2015). Por último, el término sororidad, propio del feminismo contemporáneo (Candel, 2012) se refiere a la solidaridad entre mujeres (Fundeu, 2016) para alcanzar un mismo objetivo (RAE 2).

3. ARTE URBANO, CUESTIONES DE GÉNERO Y CIUDAD

En la década de los 60, coincidiendo con la Segunda Ola Feminista, nacen los estudios de género dentro de la historia del arte, así como se desarrolló

una corriente artística representada por mujeres que emplearán el arte como instrumento de denuncia, usando especialmente la performance. De ese primer momento de denuncia, se pasa a la exaltación de lo femenino, con el empleo del propio cuerpo como instrumento de trabajo. Igual que esos primeros estudios de género fueron tachados de sesgados y políticos, estas creaciones fueron criticadas por recrearse en la feminidad, y estar basadas sobre todo en la maternidad, especialmente durante los 70. Frente a esto, los años 80 vuelven a ser de denuncia y algunas artistas como Bárbara Kruger empiezan a salir a la calle, "el mundo de Kruger se sustenta en la tríada de representaciones en torno a feminismo, consumismo poder, que articulan temas como el abuso doméstico, los estereotipos de la femineidad, la prostitución y la explotación general de la mujer en las sociedades contemporáneas" (Gutiérrez, 2017). Progresivamente, en la última década del siglo XX y sobre todo durante el siglo XXI se comienzan a plantear nuevas subjetividades, la maternidad se plantea incluso como la reivindicación del derecho a no ser madre sin recibir estigmas socio-culturales, se plantean problemas como la violencia de género, la amplitud del concepto de género, la imagen publicitaria, etc.

En este sentido han emergido artistas realmente interesantes que plantean el arte con una utilidad pública o educacional, combatiendo incluso nuestra cultura visual con nuevas imágenes a través de la fotografía especialmente, que amplían nuestro imaginario personal y colectivo, de manera que se normalicen situaciones o se reflexione sobre temas de actualidad que de otra forma pasan desapercibidos especialmente para los medios. Por ejemplo, Valle Galera (Twin Gallery) plantea una concepción amplia del concepto de género con sus fotografías, videos e instalaciones. Mara León plantea el problema de la espera para la reconstrucción mamaria tras una mastectomía, a través de una acción que emplea fotografía y redes sociales, que se ha convertido en un movimiento ciudadano que ya ha conseguido incidir en las decisiones políticas (Galería Cero). Verónica Ruth Frías plantea el problema de la ausencia de mujeres en las exposiciones de arte actual o ferias de arte emergente, cuando en las aulas de Bellas Artes son más las estudiantes mujeres (Cargo Collective)[ii]. Claudia Frau, por su parte, trabaja temas como la violencia de género a través de la poesía visual (Web Claudia Frau). Por último, y citando a algunas entre otras muchas artistas, Yolanda Domínguez critica con sus proyectos artísticos cuestiones relativas a la imagen de la mujer en la publicidad (Web Yolanda Domínguez).

Pero, ¿qué presencia tienen en el ámbito urbano? Si bien es cierto que algunas de estas artistas saltan con frecuencia al espacio urbano, como Mara León con la pegada de fotografías en el Hospital Virgen del Rocío de Sevilla con el proyecto E730, Verónica Ruth Frías con Art Now subida a una pila

de libros de historia del arte en plena calle o Yolanda Domínguez con proyectos como Poses o Pido para un Channel, la realidad es que no dejan de ser acciones, una ocupación del espacio urbano breve y efímero si no fuera porque quedan registradas con fotografía y video. Es a través del arte urbano como la mujer toma las calles dejando su huella en la piel de los edificios que generan nuestras calles, componiendo el paisaje que transitamos a diario.

3.1. LA SITUACIÓN DE LAS MUJERES ARTISTAS DENTRO DEL ARTE URBANO

Las mujeres se sumaron al graffiti desde sus inicios en los años 70 en EEUU, una de las artistas más conocidas de ese periodo es Lady Pink (Web Lady Pink), que rápidamente se sumó al movimiento feminista de la época. En el resto del mundo la incorporación de la mujer al mundo del arte urbano fue más tardía, ya en la década de los 80, tanto en el continente americano como europeo, además de Oceanía, Asia y África, donde la actividad se limita prácticamente a Sudáfrica. Todas ellas, a pesar de estar en el mundo del graffiti y los tags desde el principio, tuvieron que enfrentarse a dificultades por el hecho de ser mujeres, aunque parezca extraño al situarnos en la segunda mitad del siglo XX. Swoon (Web Swoon) cuenta como por su estilo y su nombre la gente no imaginaba cuál era su sexo y que mostraban su asombro al verla, con cierto tono de tristeza narra cómo la gente se fijaba en ella más por el hecho de ser mujer y graffitera que por su propia obra y eso le molestaba mucho (Ganz, 2006, pág. 9). Ganz, en su obra *Graffiti Mujer,* trata de solventar el hecho de que las artistas urbanas hayan pasado inadvertidas en comparación con los artistas hombres y recoge testimonios de artistas como Lady Eco, que afirma que una chica tiene que trabajar tres veces más para ser considerada (Ganz, 2006, pág. 11). En el mismo libro, Nancy Mcdonald, autora del libro *Graffiti Subculture*, afirma que entre las mujeres que se dedican al graffiti, su sexo suele ser el aspecto que más interesa, por encima de su obra, a pesar de que sea uno de los ámbitos donde es más sencillo ocultar el sexo (Ganz, 2006, pág. 12).

En España, Diana Prieto, cofundadora de Madrid Street Art Project, en una entrevista realizada para Mujeres en las Artes Visuales (Web MAV), decía que el arte urbano es un medio de expresión menos controlado y por ello puede servir para visibilizar cuestiones, al mismo tiempo confiesa que hay más nombres masculinos dentro del arte urbano, pero como puede suceder en otros ámbitos aun hoy día. Parece pues, que las desigualdades siguen vigentes. Además de ser menos, parece que las mujeres empiezan con mayor edad a escribir en los muros y se retiran antes (Gonçalvez de Paula, 2008).

3.2. ARTISTAS Y PROYECTOS PARA LA IGUALDAD

Lo primero que hay que plantearse es si el arte, en general, puede servir para cambiar el mundo. La artista Yolanda Domínguez afirma que “el Arte puede ayudar a visibilizar conflictos, unir personas y servir de vehículo expresivo. Todo esto a su vez puede generar reflexión y movimiento. Creo en el Arte como un campo de acción y en la figura del artista como catalizador de lo que está pasando en su cultura. El Arte puede servir de estímulo y convertirse en motor social”[iii]. Ciertamente existen proyectos y artistas que logran cambios. Por ejemplo, en Afganistán hay mujeres pintando los muros en pro de las propias mujeres, como la artista Shamsia Hassani (Web Kabul art Project), que trata con su arte de traer cambios positivos a la sociedad, mediante mujeres con burka. En un país donde las mujeres no tienen derechos y el graffiti no existía, la labor de Shamsia Hassani cobra aún más fuerza. Otra mujer artista, Faith47 (Web Faith47), realiza sus obras con un sentido de espiritualidad a través del cual reivindica los derechos de la mujer, movida por el contexto que vive en su país. El arte urbano puede servir en este sentido para empoderar, por ejemplo el Festival Asalto de Zaragoza ha sido estudiado desde el punto de vista del trabajo social (Serrano Martínez, 2016), por la labor que realizan en cuanto a visibilización de problemáticas contextualizadas, por lo tanto, el arte urbano puede servir para el empoderamiento de la mujer.

En este sentido, son varias las artistas urbanas que trabajan el tema de la igualdad de género en su obras, con frecuencia en contra del maltrato como la brasileña Panmela Castro (Web Panmela Castro). En España destacan artistas como Nuria Mora que en una entrevista realizada para Realidades Inexistantes (Web Realidades inexistentes) comentaba que el arte urbano es un mundo machista; Julieta XLF, que considera que si bien el arte urbano está invadido por publicidad, el arte es un buen medio de comunicación (Web Femimagazine); o el artista Vermibus (Web Vermibus), que sustituye carteles publicitarios de las marquesinas donde se cosifica a la mujer, por el mismo cartel intervenido en el que borra la imagen. La artista francesa Miss Van dibuja mujeres hipersexualizadas e infantiles, voluptuosas y sensuales, si bien lo hace como una provocación al situarlas encima de obras realizadas por hombres, a los que representa como animales de compañía (Web Miss Van).

La mayor parte de los proyectos que se realizan desde las instituciones públicas se enlazan con la temática de la violencia de género y con frecuencia se enmarcan dentro de las actividades desarrolladas para el día de la mujer, son ejemplo de ello la exposición ‘Pasos sin violencia’ celebrada por el Ayuntamiento de Casariche en 2016, el proyecto ‘Ni una víctima más de

violencia de género" organizado por la Asociación Zoes Barrio del Oeste de Salamanca, el programa del Ayuntamiento de Getafe "Practicando Igualdad, grafitis contra el machismo" de 2016 o la cesión del Ayuntamiento de Valencia de 90 metros de muro en 2017 con motivo del día de la mujer, entre otro muchos proyectos. También fuera de España, como el certamen "Muchachitas pintoras" que se celebró en Chile en 2017 (Web Gobierno Chile), festival de arte urbano con enfoque de género, con la idea de visibilizar el trabajo que hacen mujeres artistas del graffiti y el mural. En Chile el movimiento es importante, por ejemplo el grupo Abusa Crew –formado por las artistas Anís y Wend-, afirmaba en una entrevista realizada por González Carrasco en 2016, que "es importante deconstruir el machismo instaurado dentro del arte urbano" (González Carrasco, 2016). También en México se llevó a cabo en 2015 una experiencia similar, aunque en este caso buscaba luchar contra la violencia sobre las mujeres y eran hombres los que pintaban bajo el hastag "NacíHombreNoMacho" (Mural.com).

Pero no todos los proyectos van en torno a este sentido del día de la mujer, la violencia de género o la visibilización de las propias artistas. Un proyecto destacado en cuanto al uso del arte urbano para promover la igualdad de género se llevó a cabo en el madrileño barrio de Lavapiés en 2015, patrocinado por Madrid Street Art Project (Web MSAP / Nimo, 2016). Tres artistas, Hyuro, Pincho y El Rey de la Ruina fueron seleccionados para pintar tres murales entorno a esta temática. Hyuro (Web de Hyuro), artista de origen argentino con reconocimiento internacional, que trabaja generalmente en esta línea, realizó la obra "Reciprocidad", en la que se ven los cuerpos de un hombre y una mujer, sin las cabezas, colocando sus manos unidas, la izquierda de la mujer bajo la del hombre y la izquierda del hombre bajo la de la mujer. Por el atuendo nos hace pensar en personas de cierta edad. La obra cargada de simbolismo nos habla de igualdad dentro de la pareja. En la obra de Hyuro en general, se representan mujeres reales, las que vemos en nuestro día a día, trabajadoras e incansables (Pérez Mendoza, 2016). Por su parte, El Rey de la Ruina (Web RTVE), realizó la obra "Socialmente iguales, humanamente diferentes, totalmente libres", tomando la frase de Rosa Luxemburgo (1871-1919), socialista que entre otras cosas luchó por el voto universal. La frase enlaza dos corazones, uno atravesado de espadas rotas, con una mujer en el centro con el puño en el pecho y la mirada alzada. El mural presenta un gran colorido, como es frecuente en las obras de este autor –así como los corazones son su seña de identidad-, y mezcla el dibujo de ladrillos fingidos, lo que une el dibujo más al muro. Por último, Pincho (Blog Pincho), conocedor del contexto como en el caso de El Rey de la Ruina, realizó la obra "Tejidos de barrio" en el mercado de San Fernando, una obra que presenta a una mujer flotando, enlaza con diferentes casas. En este proyecto encontramos tres claves interesantes, por un lado la repre-

sentación de la mujer real presente en la cotidianeidad, por otro la vinculación con las grandes luchadoras y en tercer lugar la importancia del contexto en que se realiza la obra. Y podríamos añadir algo más, no sólo son mujeres las que trabajan y se preocupan por la igualdad de género.

3.3. LA ARTISTA ICAT Y SU OPINIÓN SOBRE EL BINOMIO ARTE URBANO Y GÉNERO

La artista giennense Mónica Gómez 'Icat'[iv] (Blog Icat), realiza murales donde con frecuencia aparecen mujeres, desarrollando en muchos casos profesiones, pues entre sus temáticas habituales están los problemas ambientales, también busca concienciar sobre temas de género. Su obra, influenciada por artistas como "Den XL, Sax, Faith47, Mad C, Hera, Fafi, Animalitoland, Shiro, (…) la fotógrafa Martha Cooper y la cineasta Selina Miles"v, tiene en cuanto a estética mucho del mundo del cómic y la ilustración como podría ser Niccoleta Ceccoli, entre otros tantos que optan por ese modelo de ojos grandes que partió con Margaret Keane, si bien la obra de Icat tienes más color, las mujeres parecen más fuertes, extrapolándolo al mundo de la animación infantil, similares al personaje de Sara Lavrof en Tadeo Jones (Gato, 2012).

La artista considera que el arte es fundamental para cambiar el mundo "desde lo más concreto como puede ser dar un sentido a la vida de una persona que decide dedicarse a desarrollar su arte (…) También puede cambiar la realidad de grandes grupos de personas. Por ejemplo: realizar un proyecto de rehabilitación de un barrio mediante una pintura colectiva, realizar una exposición que acerque el arte a colectivos en riesgo de exclusión...", si bien admite que también puede ser negativo porque puede provocar un proceso de gentrificación. Confiesa además que a ella le ha ayudado personalmente en su autoestima puesto que sufrió bullying en el colegio. En cuanto a la presencia de mujeres en el arte urbano en la zona de Jaén, comenta que el porcentaje de mujeres es muy bajo y si bien su obra no tiene una fuerte crítica social, "con mi obra me centro mucho en la mujer, gran parte de mis murales incluyen mujeres (muchas de estas con un spray en la mano). Con esto pretendo mostrar nuestra presencia dentro del movimiento graffiti y acercarlo a las niñas especialmente", puesto que el arte urbano "está en la calle, al alcance de todo el mundo. Es el medio perfecto para llegar a toda la población". Son especialmente interesantes los murales donde pinta a mujeres spray en mano, diseñando sus propios graffitis, un medio para reivindicar el papel de la mujer dentro del mundo del arte urbano.

En este contexto se enmarca el proyecto que realizó para el parque Ciudad Jardín de La Carolina (Jaén), donde trata el problema de las mujeres y el acceso al deporte de forma profesional. Este mural fue realizado tras ganar

un concurso organizado por el Centro Municipal de Información a la Mujer de la localidad. Además, Icat ha participado en el festival ArtRevolución (Linares, 2017), “que consistía en dar visibilidad a mujeres artistas del graffiti/arte urbano y de otras disciplinas como ilustración, guion, audiovisual y música” (Tráiler Vimeo). Durante el festival se rodó un documental que está participando en la actualidad en festivales y concursos de todo el mundo. La artista manifiesta que le gustaría participar en otros proyectos en la línea del realizado en La Carolina.

Fig. 1. Mural por la igualdad en el parque de Ciudad Jardín en La Carolina (Jaén), Icat. 2017

Icat considera que si hay machismo en el arte urbano es porque existe en la sociedad, pero cree que está menos presente que en otras disciplinas. Al mismo tiempo, opina que “existe sororidad, no porque tengamos que luchar contra una opresión, pero si por dar visibilidad y acercar nuestra disciplina a otras mujeres que puedan estar interesadas y no se atrevan a dar el paso”, este punto es interesante puesto que vuelve a incidirse en el tema de la visibilidad. Es decir, el problema de las mujeres no es la imposibilidad de acceder, sino que la propia invisibilización de las mujeres que existen en el sector hace que a otras mujeres artistas les genere dudas con respecto a entrar en este ámbito. Además, considera que el arte urbano puede empoderar a la mujer puesto que “es una disciplina donde se aprende día a día y se va evolucionando la técnica, la forma de pensar y de afrontar nuevos retos. Por tanto, cada día nos hace más fuertes en todos los sentidos”. En cuanto a la posibilidad de que el arte urbano sirva como contraposición a las vallas publicitarias con imágenes estereotipadas de la mujer en roles tradicionales, es decir, extrapolar el término publicitario de femvertising al arte urbano, opina que “una imagen es la forma más rápida de dar un mensaje. En la calle el

arte urbano compite por espacio con las vallas publicitarias", es decir, existiendo dicha competencia sí que se podría pensar en confrontar las imágenes publicitarias con el arte urbano de manera que se cree una lucha visual en cuanto a la representación de las mujeres.

3.4. EL ARTE URBANO PARA EDUCAR EN IGUALDAD DE GÉNERO

Puesto que el arte urbano es un buen canal para transmitir conceptos como la igualdad de género, es evidente que puede servir para educar desde las aulas. De hecho por toda la geografía española se han desarrollado proyectos en centros escolares y de secundaria relacionados con el arte urbano y la igualdad de género. Icat, considera que "el arte urbano es una herramienta magnifica para educar (…) Además, mediante arte urbano colaborativo se hace comunidad y se refuerzan valores como el compañerismo y el trabajo en equipo".

Un ejemplo sería el desarrollado en 2015 en Cártama y Alahurín el Grande, donde se organizó un programa de arte urbano para formar a jóvenes en Igualdad de Género, llamado Igualarte (Web Igualarte) , contando con la artista Btoy (Flickr Btoy), una artista barcelonesa, cuya obra hace reflexionar sobreconceptos como el tiempo, o la multitud, generalmente a través de mujeres, en muchos casos artistas clásicas de Hollywood, perfectamente reconocibles para todos, es decir, elementos de la cultura pop que ya empleara Andy Warhol tamizada con influencia de la fotografía de Cartier Breson y bajo la mirada de un artista urbano, que presenta estos iconos descontextualizados.

El IES Trassierra de Córdoba creó en 2011 el Concurso de Graffitis por la Igualdad "convencidos de que era necesario trabajar la igualdad entre hombres y mujeres de una manera diferente. Después de pensar diferentes maneras de hacerlo decidimos que a través de un concurso de grafitis, al ser una modalidad artística muy "joven" y con espíritu rompedor o subversivo, les podía resultar atractivo"[vi]. Dentro del centro las funciones se reparten entre un equipo de profesorado y cuentan con la colaboración del EOE y el CEP, además de la delegación de cultura de la Junta de Andalucía. Por su parte, desde que el concurso se ha convertido en provincial, cuentan con el apoyo económico de Cajasur.

El alumnado trabaja previamente en el aula una unidad didáctica y trabajan el tema a través del plan de igualdad, modificado anualmente con otras actividades relacionadas, pero no cuentan con ningún artista urbano. El mayor objetivo que han conseguido que es a lo largo de los años el número de chichas y chicos que participan en el concurso se vaya igualando: "Pienso que

a lo largo de estos años el alumnado en general va tomando conciencia de los temas de igualdad, pero aún queda mucho camino por recorrer, sobretodo en algunos colectivos que son menos receptivos a esta temática. Pero si destacaríamos un aspecto: hemos logrado una participación más igualitaria de chicas y chicos en este tipo de arte. El mundo del grafiti es considerado típicamente masculino y si no se discrimina a priori a las chicas, pocas mujeres destacan o son reconocidas en "ese mundillo". En nuestro concurso, a lo largo de estos años ha ido aumentando la participación de chicas y sus trabajos seleccionados como finalistas".

Fig. 2. V Concurso de Grafitis IES Trassierra por la Igualdad, Córdoba, IES Trassierra.2016

Los graffitis se realizan en paneles de contrachapado de 2,44x1,22 y botes de spray, también se les permite emplear plantillas y pinceles. De momento todos se han guardado en el centro y en ocasiones "se han expuesto en un par de IES de Córdoba, en el CEP Luisa Revuelta y en la Delegación en Córdoba del IAM", con las dificultades obvias que conllevan sus dimensiones. Todo el proceso de creación se documenta además con fotografía y vídeos que se suben a las redes. Otro de los logros interesantes del proyecto, es que los jóvenes se hayan interesado por otras iniciativas como Sexjoven o microrrelatos por la igualdad de género o en el propio centro "una interpretación de la instalación 'zapatos rojos contra la violencia de género', de Elina Chauvet, en la que participaron un buen número de alumnos de manera entusiasta, aportando material y trabajo. Es destacable el respeto por las obras de los compañeros y el interés con que siguen su trabajo a la hora de realizar los graffittis, que permanecen expuestos durante un tiempo en el centro"[vii].

4. CONCLUSIONES

El Arte Urbano, por ser una manifestación artística que incide directamente sobre la ciudad, puede contribuir a su transformación, o al menos, en las personas que la transitan, proponiendo imágenes diferentes que favorezca, en este caso, la igualdad de género, o de sexos, a través de la cultura visual

colectiva. De esta forma, entra en competencia con la publicidad que inunda las marquesinas y que tienden a perpetuar los roles tradicionales y la cosificación de la mujer, y como hemos visto en ocasiones incluso del hombre. No obstante, dentro del arte urbano también existe machismo, pues muchas mujeres artistas confiesan que llaman más la atención por su condición que por su propia obra, pero igualmente este machismo no parece mayor que en otros ámbitos. En este sentido, numerosas artistas trabajan con sus obras el tema de la igualdad desde distintos puntos de vista, todos interesantes y valiosos, también ellos se suman al carro. Así, se han creado festivales, concursos y proyectos de graffiti relacionados con la igualdad, y con mayor frecuencia en contra de la violencia de género o con la celebración del día de la mujer, si bien el recordar que hay que trabajar por la igualdad debe ser algo diario y no una sola vez al año y la lucha por conseguirla pasa por algo más profundo que erradicar la violencia contra las mujeres. Por ello, son interesantes las propuestas que llegan desde centros educativos en los que se emplea el arte urbano para la educación en igualdad, con resultados que como se han expuesto son muy positivos.

Referencias

Arrazola, Txaro. 2016. “Plataforma A, colectivo vasco para la incorporación normalizada de las mujeres en el Sistema del arte” en *Extramurs 5*, págs. 289-318.

Candel, Rosa. 2012. Diccionario feminista. [accedido 19, octubre, 2017] https://rosacandel.es/diccionario/

Cargo Collective. *Verónica Ruth Frías.* [accedido 19, octubre, 2017] http://cargocollective.com/veronicaruthfrias

Elkin, Laura. 2016. *Flâneuse, Women Walk the City*. Londres: Penguin Random House.

Fernández Arenas, J. 1988. *Arte efímero y espacio estético.* Barcelona: Anthropos.

Galería Cero. Mara León. [accedido 19, octubre, 2017] https://www.galeriacero.com/es/artistas/mara-leon

Ganz, Nicholas. 2006. *Graffiti mujer arte urbano de los cinco continents*. Barcelona: Gustavo Gili.

Gonçalves de Paula, Priscilla Danielle. *Graffiti hip hop femenino en España a finales del siglo XX: la singularidad como significancia* (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Valencia, 2008.

González Carrasco, Carla. 2016. “Abusa Crew: ‘es importante deconstruir el machismo instaurado dentro del arte urbano’” en Quid [accedido 20, octubre, 2017] https://quid.cl/2016/12/03/abusa-crew-es-importante-deconstruir-el-machismo-instaurado-dentro-del-arte-urbano/

Hernández, Fernando. 2005. “¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?” en *Educaçao & Realidade*, págs. 9-34.

Icon. 2017. “Hombres desnudos, mujeres vestidas: la campaña que acaba de dar la vuelta al machismo de la publicidad” en El País [accedido 19, octubre, 2017] https://elpais.com/elpais/2017/10/10/icon/1507646567_059968.html

Luque Rodrigo, Laura; Mantas Fernández, Rafael. 2009. “La mujer en el espacio pintado. De la Edad Moderna a la Contemporánea” en *Asparkía* 21: págs. 47-64.

Luque Rodrigo, Laura. 2016. “Arte relacional en la calle. Casos de conservación colectiva” en *Revista del GEIIC*, 10: págs. 117-125.

Martín, Raquel. 2014. “¿Qué es el femvertising?” en Forbes [accedido 19, octubre, 2017] http://forbes.es/life/5821/que-es-femvertising/

Nimo, Ana Mª. 2016. “¿Qué pinta una mujer aquí?” en El Mudo [accedido 20, octubre, 2017] http://www.elmundo.es/madrid/2016/01/15/56952945e2704e431f8b45e1.html

Ortiz Guitart, Anna. 2007. “Hacia una ciudad no sexista. Algunas reflexiones a partir de la geografía humana feminist para la planeación del espacio urbano” en *Territorios* 16-17, págs. 11-28.

Pérez Mendoza, Sofía.2016. “Las heroinas invisibles de Hyuro” en El Diario. [accedido 20, octubre, 2017] http://www.eldiario.es/cultura/arte/Hyuro-arte-urbano-desigualdad-genero_0_482252132.html

Quirosa García, Victoria; Luque Rodrigo, Laura. 2015. “Arte útil para la sociedad. Consideraciones en torno a seis artistas del siglo XXI en España” en *De Arte*, 14: págs. 249-261.

Rodríguez Calatayud, Nuria. 2008. “La mujer en los márgenes, la memoria femenina en la ciudad” en *Diálogos urbanos, confluencias entre arte y ciudad.* Valencia: Universidad de Balencia, págs. 279-288.

Szmulewicz, Ignacio. 2017. “La ciudad al margen: más allá dek arte público comunitario. Un Proyecto de Ángela Ramírez” en Revista Tórax, págs. 1-15.

Serrano Martínez, Cecilia. 2016. “El arte urbano como instrument de empoderamiento y visibilización. El festival de Asalto” en *Comunitania*, 11, pág. 9-26

VVAA. 2016. “Propuesta de código deontológico para la conservación y restauración de arte urbano” en *Ge-Conservación*, 10, Suplemento Arte Urbano. Madrid: GEIIC, págs. 186-192.

Wolff, Janet. 1985. *The Invisible Flâneuse. Women and the Literature of Modernity*. Londres: Routledge. Blog Pincho. [accedido 20, octubre, 2017] http://pinchoycorto.blogspot.com.es/

Blog Icat . [accedido 20, octubre, 2017] https://mynameisicat.blogspot.com.es/ Flikr Btoy. [accedido 20, octubre, 2017] https://www.flickr.com/photos/btoy/

FUNDEU, 2016. Definición de sororidad [accedido 19, octubre, 2017] http://www.fundeu.es/recomendacion/sororidad-termino-valido/

Gutiérrez, María Laura. 2017. “Arte, tecnología, género y espacio público. Un análisis a través de las obras de Jenny Holzer y Bárbara Kruger” en *Prometeica* 15, págs. 17-30.

Info Linares. Información sobre ArteRevolución. . [accedido 20, octubre, 2017] https://www.youtube.com/watch?v=ADAMx1iHkfw

Mural.com. Arte urbano contra la violencia de género, México. [accedido 20, octubre, 2017] http://www.mural.com/aplicacioneslibre/articulo/default.aspx?id=707199&md5=924778edaaad147f2f588d511a0cee64&ta=0dfdbac11765226904c16cb9ad1b2efe

Tráiles Vimeo ArtRevolución documental. [accedido 19, octubre, 2017] https://vimeo.com/236396323

RAE 1. Definición de feminism [accedido 19, octubre, 2017] http://dle.rae.es/?id=HjuyHQ5

RAE 2. Definición de sororidad [accedido 19, octubre, 2017]

http://lema.rae.es/damer/srv/search?id=SSSiTk6rtx0AZKCxDMg
Twin Gallery. Obra de Valle Galera. [accedido 19, octubre, 2017] http://twin-gallery.es/biografia-valle-galera

UNESCO, 2015. Indicadores de Cultura para el Desarrollo. [accedido 19, octubre, 2017] http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/programmes/culture-for-development-indicators/

WEB Claudia Frau. [accedido 19, octubre, 2017] http://www.claudiafrau.com/

WEB Yolanda Domínguez. [accedido 19, octubre, 2017] http://yolandadominguez.com/

WEB Lady Pink [accedido 19, octubre, 2017] http://www.ladypinknyc.com/

WEB Swoon [accedido 19, octubre, 2017] https://swoonstudio.org/

WEB de Hyuro [accedido 20, octubre, 2017] http://www.hyuro.es/

WEB RTVE, El Reyde la Ruina.[accedido 20, octubre, 2017] urbanos/artistas/ruina/ http://lab.rtve.es/streetart/trazos-

WEB Gobierno de Chile, Consejo Nacional de Cultura y Artes. [accedido 19, octubre, 2017] http://www.cultura.gob.cl/agendacultural/muchachitas-pintoras-el-primer-festival-de-arte-urbano-con-enfoque-de-genero-en-la-rm/

WEB Madrid Street Arte project [accedido 20, octubre, 2017] http://madridstreetartproject.com/

WEB KABUL ART PROJECT, Shamsia Hassani [accedido 20, octubre, 2017] http://www.kabulartproject.com/artists/shamsia-hassani/

WEB MAV, Entrevista Diana Prieto [accedido 20, octubre, 2017] http://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/05/binomio-arte-urbano-y-mujer/

WEB Igualarte. [accedido 20, octubre, 2017] http://www.valledelguadalhorce.com/igualarte2015/ WEB Panmela Castro . [accedido 20, octubre, 2017] https://panmelacastro.carbonmade.com/

WEB Realidades Inexistentes. Entrevista a Nuria Mora. [accedido 19, octubre, 2017] http://www.realidadesinexistentes.com/entrevista-a-nuria-mora

WEB Femimagazine. Entrevista a Julieta XLF [accedido 19, octubre, 2017] http://www.lrmcidii.org/entrevista-a-la-artista-julieta-xlf/

WEB Vermibus [accedido 19, octubre, 2017] http://vermibus.com/ WEB Miss Van. [accedido 19, octubre, 2017] http://missvan.com/

WHO Definición de género de la OMS. [accedido 19, octubre, 2017] http://www.who.int/topics/gender/es/

Notas

i El concepto de cultura visual en este contexto se refiere a la relación entre imagen y espectador, que en estos momentos es muy estrecha, llegando incluso a la saturación de imágenes debido a las redes sociales, televisión e incluso sobreexposición en las calles. Para más información sobre la cultura visual (Hernández 2005).

ii Es interesante la labor que realiza la Plataforma A, en el País Vasco, para incorporar de forma normalizada a la mujer en el sistema del arte. Para más información (Arrazola, 2016).

iii Entrevista realizada a través de Correo electrónico, el 12 de septiembre de 2014 y publicada en Quirosa García, Victoria; Luque Rodrigo, Laura. 2015. “Arte útil para la sociedad. Consideraciones en torno a seis artistas del siglo XXI en España” en *De Arte*, 14, pág. 254.

iv La artista terminó la entrevista con la siguiente invitación: “Invito a toda mujer que sienta interés por el graffiti o el arte urbano a que lo practique, sin ningún miedo. Si eres capaz de transmitir algo en un papel, igual puedes llevarlo a la calle”.

v Entrevista realizada vía correo electrónico entre el 27 de septiembre y el 18 de octubre. Sirve para las siguientes citas del apartado.

vi Entrevista realizada vía mail entre el 27 de septiembre y el 18 de octubre a Trinidad Berral orientadora del centro IES Trassierra y a la coordinadora del Plan de Igualdad Mercedes Fernández.

vii Entrevista realizada a Victoria García Rodríguez, profesora del departamento de Artes Plásticas del IES Trassierra entre el 27 de septiembre y el 3 de octubre vía email.

FACBA, UNA RED DE INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA EN LA CIUDAD DE GRANADA

MARISA MANCILLA ABRIL Universidad de Granada / Vicedecanato de extensión cultural y transferencia
ANTONIO COLLADOS ALCAIDE Universidad de Granada / Vicedecanato de estudiantes, redes y comunicación
MARÍA REGINA PÉREZ CASTILLO Universidad de Granada / Departamento de Historia del Arte. Profesora FPU

Resumen

Desde el año 2009 FACBA se viene consolidando como uno de los festivales dedicados a la investigación artística contemporánea más importantes de Andalucía, amparado además, por un organismo público universitario como es la Universidad de Granada. En 2018 llega a su décima edición diseñando una estructura de colaboración interinstitucional para generar un gran evento en torno a la investigación y producción en arte contemporáneo. Este acontecimiento presentará en distintas salas de la ciudad de Granada durante el próximo mes de marzo y abril de 2018 una constelación coordinada de exposiciones en las que se presentarán proyectos realizados por una selección de artistas vinculados de distintos modos a la Universidad de Granada. El presente artículo describe la evolución de este evento, haciendo especial hincapié en la necesidad de desarrollar nuevas herramientas de investigación artística y nexos colaborativos entre la universidad española y otras instituciones culturales (públicas y privadas) dedicadas, concretamente, a la creación contemporánea.

Palabras-clave:
FACBA, EVOLUCIÓN, RED COLABORATIVA, INVESTIGACIÓN AATÍSTICA, UNIVERSIDAD.

Abstract

Since 2009, FACBA has consolidated its position as one of the most important festivals dedicated to contemporary artistic research in Andalusia, also supported by a public university body such as the University of Granada. In 2018 it reaches its tenth edition designing an inter-institutional collaboration structure to generate a great event around research and production in contemporary art. This event will present in different art spaces of the city of Granada during the month of March and April 2018 a coordinated constellation of exhibitions in which projects made by a selection of artists linked in different ways to the University of Granada will be presented. This article describes the evolution of this event, with special emphasis on the need to develop new artistic research tools and collaborative links between the Spanish university and other cultural institutions (public and private) dedicated, specifically, to contemporary creation.

Keywords:
FACBA, EVOLUTION, COLLABORATIVE NETWORK, ARTISTIC RESEARCH, UNIVERSITY.

1. INTRODUCCIÓN

FACBA busca ser un referente en investigación artística; con las anteriores ediciones de esta Feria, eminentemente universitaria, la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano abrió sus puertas a artistas y galeristas para participar y dialogar en un contexto formativo e investigador. Al retomar este proyecto, el interés de los organizadores ha sido establecer lazos duraderos, que vayan más allá de una actividad cultural concreta, para que el público visitante sea activo y sienta cierta complicidad con las actividades que la Facultad programa; por lo que el compromiso de su equipo de gestión, conformado actualmente por Marisa Mancilla Abril (Vicedecana de extensión cultural y transferencia), Antonio Collados Alcaide (Vicedecano de estudiantes, redes y comunicación) y María Regina Pérez Castillo (profesora FPU del Departamento de Historia del Arte y crítico de arte), y de servicio es el de contribuir a la prosperidad del centro universitario y de sus actividades.

FACBA es un proyecto cultural que va encaminado a plantear una nueva relación y una nueva forma de producir proyectos artísticos, generando y sumando relaciones entre la gente y la actividad. Es evidente que hay un nuevo público o un nuevo consumidor cultural y que éste está demandando una nueva relación con las instituciones, y esta relación es la participación. Por eso, la nueva etapa que afronta FACBA intenta consolidar la imprescindible relación con el comportamiento contemporáneo y sobre todo ser el núcleo de un proyecto que expresa no sólo las demandas lógicas del momento actual sino las nvas ideas de progreso y ransformación de la sociedad a través de diversas propuestas artística. Conscientes de la capacidad transformadora, renovadora y vital de nuestros lenguajes, desde la organización FACBA queremos propiciar la comunicación estética e intelectual del individuo con las manifestaciones artísticas de su tiempo.

La Facultad de Bellas Artes ha de ser, y en este caso es, la institución encargada de generar las distintas plataformas de acercamiento, relación y retroalimentación con los agentes protagonistas de la creación contemporánea. Ante esto el compromiso con la sociedad y con un público abierto, amplio y heterogéneo es fundamental. FACBA busca alcanzar a los agentes principales de la creación artística: artistas, curadores, galeristas, inversores y coleccionistas, docentes y aficionados, pero también al resto de la sociedad. La distancia física entre la Facultad y la ciudad evidencia aún más la necesidad de que estas actividades posibiliten el acercamiento y la participación. Esta actividad, además, avala y propicia la circulación de los recursos culturales generando una oferta cultural abierta a otras instituciones granadinas y a la población en general.

FACBA, que nace en el entorno del Vicedecanato del Extensión Cultural y Transferencia, coordinado por la Dra. Marisa Mancilla, se entiende como la acción principal en el entorno de actividades programadas en la semana del día del Patrón de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, y se hace conjunto con el Vicedecanato de Estudiantes, Redes y Comunicación, coordinado por el Dr. Antonio Collados, con el objetivo de potenciar y extender esfuerzos para que la actividad docente e investigadora de esta comunidad universitaria sea debidamente reflejada y valorada.

2. LA EVOLUCIÓN DEL FACBA

Han trascurrido ocho años, desde que en marzo de 2009 y con motivo de la celebración del patrón de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano de Granada, se inaugurara la primera edición de “FACBA. Feria de Arte Contemporáneo de la Facultad de Bellas Artes”. El evento, puesto en marcha por el anterior equipo de gobierno liderado por Víctor Medina Flórez y en el que también se encontraba la Dra. Belén Mazuecos, entonces Vicedecana de Extensión Cultural y Transferencia, nació con el espíritu de fortalecer puentes necesarios y poco transitados entre el ámbito académico y el espacio profesional, generando una plataforma para la difusión de la producción artística emergente imbricada en la recreación de un contexto profesional real. FACBA fue creciendo año tras año durante siete ediciones consecutivas, -con el apoyo de los Vicerrectorados de Extensión Universitaria y Estudiantes-, a medida que se expandía físicamente la propia sala de exposiciones de la facultad, en la que se acometieron varias ampliaciones y diversas intervenciones orientadas a mejorar su acondicionamiento, tramo a tramo, edición tras edición. En paralelo discurrían las Jornadas de Orientación Profesional, una actividad colateral teórico-práctica que se convirtió en un foro de reflexión sobre las prácticas artísticas en el contexto atual y otras profesiones afines. Las conferencias, mesas redondas y workshops desarrollados en este marco, facilitaron herramientas para la optimización de las carreras de los artistas emergentes y la gestión de su talento (realizando talleres de coaching y emprendimiento artístico) y presentaron distintos perfiles profesionales. En sus distintas ediciones se han dado cita artistas, críticos de arte, comisarios, galeristas, gestores culturales, teóricos y emprendedores de las industrias creativas y culturales como Emilio Almagro, Alejandro Gorafe, Valeriano López, Miguel Ángel Moreno Carretero, Iván de la Torre, Tania Pardo, Fernándo Castro Flórez, Bernardo Palomo, Juan Francisco Rueda, Fernando Roldán, Fernando Barrionuevo, Rosa Muñoz Bustamante, Roberto Luna, Eva Moraga... compartiendo también su experiencia con el alumnado, egresados dedicados profesionalmente a distintos sectores.

El formato de FACBA se fundamentaba en la convivencia en la sala de exposiciones de espacios profesionales invitados que respondían a diferentes tipologías (galerías de descubrimiento, galerías de mercado y espacios alternativos – independientes y/o autogestionados por artistas-) y una representación de alumnos de la facultad, seleccionados mediante convocatoria pública. De esta manera, los artistas en formación se enfrentaban a una situación real y tomaban el pulso al ámbito artístico, entrando en contacto con artistas en activo -emergentes, de media carrera y consagrados – y con mediadores del mundo del arte.

Fig. 1. Acto inaugural de la VI edición de *FACBA*, Alfredo Aguilar. 2014

Artistas como Alejandro Gorafe, Javier Longobardo, Chico López, Pablo Capitán del Río, Takashi Murakami, Eduardo Chillida, Antoni Tàpies, Luís Feito, Roberto Urbano, Miquel Barceló, Jaume Plensa, Riiko Sakkinen, Lola Berenguer, José María Sicilia, Arturo Comas, E. Luís, Mika Murakami, Verónica Ruth Frías, David Lynch, Boa Mistura, Carlos Orta, Fernándo Sánchez Castillo, Beatríz Sánchez, María Ortega Estepa, Ocaña, Cyro García y un largo etcétera, han participado en las distintas ediciones de la reseña junto con más de un centenar de estudiantes de las distintas promociones (muchos de ellos ahora con una presencia destacada en el panorama artístico reciente).

La feria se consolidó como un espacio de intercambio impulsor de la producción artística que se generaba en nuestro centro, que introducía a los estudiantes en el complejo sistema del arte, poniéndolos en conexión con los distintos agentes del sector -galeristas, críticos, comisarios, gestores culturales y coleccionistas, fundamentalmente-.

Las sinergias generadas trascendieron el propio proyecto estableciéndose vínculos duraderos en el tiempo con algunos agregados que impulsaron otros proyectos a los que también se sumó la facultad (como la feria Art Jaén, las Bienales de Fotografía de Jaén o Granada, el Festival Miradas de Mujer o el Programa ArtGira); FACBA consiguió en poco tiempo exportar la imagen de la universidad más allá de los umbrales universitarios, propiciando el tejido de una red de complicidades con distintos agentes sociales y actores de la escena artística actual.

Desde la primera edición en la que participaron cuatro galerías del contexto local, las invitaciones fueron extendiéndose a todo el ámbito regional, cerrán-

dose la edición de 2015 con ocho galerías invitadas de las provincias andaluzas más activas en el sistema del arte: Sevilla, Málaga, Córdoba, Almería, Jaén y Granada. Algunos espacios fueron cerrando en el camino, castigados por la crudeza de la crisis mientras otros se mantuvieron fieles a FACBA edición tras edición. Algunas de ellas fueron Arrabal & Cia, Jesús Puerto, Yolanda Rojas, Sandunga, GACMA, Plano B, MECA, 16 ASAS, UnodeUno, SCARPIA GARDEN, La Sala de Blas, La Granja, Colección de Arte Público SCARPIA, El Arsenal, Cavecanem,41 m2, Scarpia 365, entre otras.

Este es el background del "Festival de las Artes Contemporáneas de Bellas Artes" que el equipo decanal—sensible a las líneas estratégicas heredadas— pone en marcha en la edición de 2016 coincidiendo con el 30 aniversario de la facultad, articulando una exposición colectiva de egresados y estudiantes, ertebrada por el leit motiv de la idea de «proceso». Para ello el equipo decanal contactó con María Regina Pérez Castillo, una figura de la crítica y el comisariado emergente andaluz que dirigió el proceso curatorial y que a su vez era la representante de una generación de artistas que nacieron a finales d ellos 80 y principios de los 90. El proceso antes que el resultado; el proceso como el conjunto de operaciones a que se somete una cosa para elaborarla o transformarla y, así, justamente, FACBA evolucionó, mutó, se expandió necesariamente y exploró nuevas vías... pero se mantuvo fiel a su objetivo último: adelgazar la distancia que separa universidad y sociedad/ facultad y ámbito profesional. Porque el sistema del arte puede entenderse como una estructura de red que aglutina varias redes, comenzando por pequeñas redes focales locales y extendiéndose cada vez más hacia redes internacionales más abiertas en el que resulta perentorio establecer sinergias y relaciones simbióticas.

Fig. 2. Representantes institucionales, artistas, y comisario en la presentación del festival *FACBA* 2017 en el Centro Guerrero (Granada), G. Cappa. 2017

Como pueden observar, FACBA viró progresivamente en los últimos años hasta acercarse a lo que se puede considerar un escenario esencial para afrontar la formación y difusión de arte contemporáneo desde el espacio académico. En la edición de 2017 el equipo que gestionaba FACBA, al que acaba de agregarse la comisaria de la anterior edición María Regina Pérez Castillo y el que sería comisario de la edición de 2017 Juan Jesús Torres, trabajó duramente para definir cuál era el rol de la universidad dentro del proceso de construcción de los discursos creativos que intervendrían en el evento. FACBA fue definida entonces como una plataforma para la creación de redes de colaboración y entre diferentes agentes que conforman la uni-

versidad, estudiantes, profesores e investigadores que sustancian su labor académica en el desarrollo de investigaciones artísticas con nexos metodológicos que priorizaran la práctica investigativa. Por este motivo, FACBA se apoyó en esta edición en los Fondos y Colecciones Patrimoniales y Científicas de la Universidad de Granada, ofreciendo sus inmensas posibilidades a los artistas elegidos (David Escalona y Chantal Maillard, Carlos Aguilera, Jacobo Castellano, Albert Corbí, María Dávila y Carmen Oliver), que fundamentaron su trabajo en la relación, relectura y uso de los mismos.

Conscientes de la realidad que envuelve a la creación contemporánea y su naturaleza relacional, el equipo que gestionó FACBA durante el año 2017 entendió que era imprescindible que todas esas investigaciones se abriesen a su exposición para acercar las conclusiones al público en general con el fin de expandir y dilatar los métodos de entendimiento de nuestra sociedad y dilucidar cómo las prácticas artísticas actuales construyen discursos emancipadores. Es por eso que FACBA abrió su mapa de artistas y creadores consagrados, que invitados por el propio festival, eran necesarios para fundamentar y unificar esas prácticas investigativas bajo una misma praxis. En definitiva, FACBA se planteó entablar un contacto entre los procesos académicos y el plano profesional. FACBA eligió a tres artistas de recorrido, y a través de convocatoria, a tres artistas en formación en la Universidad de Granada. En su empeño de unificar criterios de desarrollo artístico y académico, el equipo de gestión valoró que los artistas aspirantes fueran cercanos a los procesos de trabajo que les interesaban y se identificaban con los artistas invitados. FACBA, a lo hora de elegir a sus artistas invitados, valoró de forma significativa la relación de sus trabajos con el manejo del archivo, con el uso creativo de referencias y fuentes, su capacidad de materializar nuevas lecturas de la historia y la actitud crítica ante los discursos establecidos. Durante la resolución expositiva de FACBA el objetivo era conformar un archipiélago en el que cada propuesta mantuviera su independencia dentro de unas características profundas comunes entre las que era necesario destacar la capacidad de crecimiento de las propuestas escogidas para alcanzar conclusiones trabajadas, contrastadas y consensuadas, del modo que cualquier investigación madura requiere.

Para FACBA 2017 se propuso como eje conceptual vertebrador "*Emancipación, perspectiva e intervención. Hacia una investigación artística"*, teniendo como posibles líneas estratégicas de los proyectos artísticos a desarrollar las siguientes puntos:

– Observación y comparación de fuentes historiográficas presentes en archivos y bibliotecas.
– Desarrollo de proyectos para la conformación de colecciones y fondos alternativos a partir de los ya existentes.

– Desarrollo de proyectos a través de la colaboración con instituciones destinadas a la investigación científica y humanística.
– Tratamiento creativo de procesos científicos de investigación y clasificación.
– Expansión de postulados científicos a través de la intervención artística.

Pero además de plantear la nueva filosofía y postulados de FACBA, el equipo de gestión consiguió en el año 2017 que esta propuesta fuera amparada por distintas sedes culturales de la ciudad Granadina. FACBA conseguía dar el salto definitivo a la ciudad, expandiendo su radio de acción, y lo hizo gracias al apoyo de los responsables y personal técnico del Área de Artes Visuales de La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea, el Secretariado de Bienes Culturales de la Universidad de Granada, la Asociación Ongoing, el Centro José Guerrero de la Diputación de Granada, la Concejalía de Cultura y Patrimonio del Ayuntamiento de Granada, la Fundación Caja GRANADA y la Fundación Caja Rural. Esta red de colaboración institucional permitió redefinir la orientación inicial de FACBA y multiplicar el programa, que tenía entonces una dimensión mayor. Desbordando la Facultad de Bellas Artes, su marco original de celebración, esta edición se proyectaba en el mapa de la ciudad de Granada a través de la vinculación de las citadas instituciones culturales. Tejer alianzas en torno al arte contemporáneo en Granada era uno de los objetivos del rediseño de FACBA y se logró alcanzar.

3. FACBA 2018. CONSOLIDANDO EL MODELO DE INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA Y COLABORACIÓN INSTITUCIONAL

FACBA llega a 2018 a su décima edición diseñando una estructura de colaboración interinstitucional para generar un gran evento en torno a la investigación y producción en arte contemporáneo. Este acontecimiento presentará en distintas salas de la ciudad de Granada durante los meses de marzo y abril de 2018 una constelación coordinada de exposiciones en las que se presentarán proyectos realizados por una selección de artistas vinculados de distintos modos a la Universidad de Granada.

Al igual que en la edición de 2017, FACBA 2018 propone impulsar investigaciones artísticas basadas en el uso de fondos y trabajos realizados en centros de investigación y departamentos de la Universidad de Granada, por ello los artistas que participan en FACBA desarrollarán su trabajo en el método investigativo estableciendo vías de colaboración con las instituciones universitarias dedicadas a ello.

Los proyectos de investigación desarrollados serán expuestos en diferentes espacios culturales y artísticos de Granada adscritos al programa FACBA

entre los que se incluyen el Centro José Guerrero, la Sala Zaida de Caja Rural, el Museo Caja Granada, la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes, el Centro Cultural Gran Capitán, el Palacio de los Condes de Gabia, el Instituto de América de Santa Fe y la Sala Capilla del Hospital Real.

La presente edición FACBA cuenta con el apoyo de la organización de la Fundación Española para la Ciencia y Tecnología (FECYT) dependiente del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, del Área de Artes Visuales de La Madraza. Centro de Cultura Contemporánea, el Secretariado de Bienes Culturales y de la Unidad de Cultura Científica de la Universidad de Granada, la Asoc. Ongoing, el Área de Cultura de la Diputación de Granada, el Centro José Guerrero, el Instituto de América de Santa Fe, la Concejalía de Cultura y Patrimonio del Ayuntamiento de Granada, la Fundación Caja GRANADA y la Fundación Caja Rural. Colaboran el Vicerrectorado de Estudiantes de la Universidad de Granada, la Corrala de Santiago, Ínsula Sur y El Rapto Espacio Taller.

Los ocho puntos que definen el funcionamiento de FACBA 2018 y que persiguen asentar el modelo de dicho evento son los siguientes:

– FACBA establece una red de investigadores en arte que, en colaboración y acercamiento con otras disciplinas, sitúan la investigación artística al nivel de otros proyectos de investigación desarrollados por la Universidad de Granada.
– FACBA pretende ser el enlace entre diferentes agentes de la Universidad de Granada: estudiantes, profesorado, investigadores, antiguos estudiantes (alumni) y entidades propias del ámbito universitario.
– FACBA crea una red de colaboración entre una serie de artistas (invitados o seleccionados por convocatoria pública competitiva) con otras entidades, departamentos y grupos de investigación de la Universidad de Granada propuestos por el programa o requeridos por los propios artistas participantes.
– Los/as artistas participantes en el programa desarrollan un proyecto de investigación artística en cooperación con esas entidades, departamentos o grupos de investigación de la Universidad de Granada durante aproximadamente nueve meses.
– En todas las ediciones el equipo de dirección de FACBA propone a una persona para que ejerce las labores de comisariado invitado del programa sumándose a la estructura de dirección y coordinación del proyecto. En la presente edición la persona elegida ha sido el comisario cordobés Jesús Alcaide.

– La elección de artistas participantes en FACBA 18 se ha desarrollado de la siguiente forma:

* MODALIDAD A: Mediante convocatoria pública dirigida a estudiantes de grado, máster e investigadores/as adscritos a algún programa de doctorado de la Universidad de Granada, un jurado nombrado por el equipo de dirección de FACBA eligió a una serie de artistas para desplegar un proyecto de investigación y producción en arte a través del trabajo conjunto con otras entidades, departamentos o grupos de investigación de la Universidad de Granada.

* MODALIDAD B: Mediante convocatoria pública dirigida a artistas relacionados con la Universidad de Granada [alumni (egresados) y Personal Docente e Investigador (PDI)] o profesionales en activo sin vínculo necesario con la Universidad de Granada, el comisario invitado a la edición 2018 eligió a una serie de artistas para desplegar un proyecto de investigación y producción en arte a través del trabajo conjunto con otras entidades, departamentos o grupos de investigación de la Universidad de Granada.
Una comisión elegida por el equipo de dirección de FACBA se dedicará a supervisar y a tutorizar el desarrollo de los proyectos de investigación de los artistas seleccionados por convocatoria durante la duración del programa. Asimismo supervisará el desarrollo de los proyectos de investigación de los artistas invitados para generar espacios de difusión de los mismos. El equipo de dirección de FACBA velará por generar encuentros y plataformas de comunicación entre el conjunto de los artistas participantes.

– La resolución de los proyectos de investigación desarrollados serán expuestos en diferentes espacios culturales y artísticos de Granada adscritos al programa.
– Los trabajos y avances de los proyectos de investigación se van recogiendo periódicamente en la página web de FACBA realizada para la ocasión y reunidos en una publicación editorial en papel y digital publicada a la finalización del programa. El enlace a la página web de FACBA es http://facba.info/facba-18/

Los artistas seleccionados para la edición de 2018 han sido Álvaro Albaladejo Sierra, Bárbara Arcos Alcalde, Pablo Capitán del Río, Julia Llerena, Patricia López Magadán y Azahara Valenzuela Luque, Javier Montoro Campoy, Javier Morales, Moreno & Grau, El Rapto y Laura Rodríguez Árbol.

FACBA 2018 persigue consolidar el modelo de investigación artística y colaboración interinstitucional que ya funcionó en la pasada edición, apuntalando definitivamente los aspectos más positivos e intentando mejorar aquellos que no se adaptaban del todo a la propuesta. El éxito de FACBA 2017 ha producido un “fenómeno llamada” en el que algunas instituciones que no formaron parte del evento en la pasada edición, de cara a la presente edición

han manifestado su deseo de unirse a la lista de instituciones que sustentan económicamente el proyecto y que también se convierten en espacios expositivos, es el caso del Instituto de América de Santa Fe y el Palacio de los Condes de Gabia.

4. CONCLUSIONES

FACBA comenzó siendo una pequeña y humilde feria de galerías y propuestas alternativas celebrada en los espacios expositivos de la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano de Granada. Este evento tenía poca repercusión en la ciudadanía granadina pues repetía el modelo tradicional de feria de galerías a pequeña escala, y además resultaba poco accesible para el amplio público, estando principalmente enfocado para los integrantes de la Facultad. La edición de 2017 supuso un punto de inflexión porque buscó una filosofía absolutamente distinta que generaba un concepto nuevo en este tipo de eventos. En primer lugar, FACBA no ha querido seguir el modelo de gestión expositivo tradicional, sobre todo porque tal situación, lo que hay en otras ciudades, ya existe y hacer algo parecido no tiene el más mínimo sentido. FACBA no es, ahora, una Feria de Arte al uso, tampoco tiene que ver con la espléndida y significativa proyección museística y expositiva de otros lugares (Málaga). FACBA pretende ser un proyecto de análisis, creado desde la Facultad de Bellas Artes para poner en sintonía la realidad artística actual y hacerla extensible al resto de la sociedad. Por otro lado, es lógico que esto sucediese en la Facultad de Bellas Artes de Granada, auténtico motor de la experiencia artística y creativa de esta ciudad, y cantera de grandes artistas que hoy día copan los mejores estamentos del arte español.

Referencias

Medina Flórez, Víctor (direc.). 2010. *I Feria de Arte Contemporáneo de la Facultad de Bellas Artes. FACBA '09*. Granada: Universidad de de Granada.

Medina Flórez, Víctor (direc.). 2011. *II Feria de Arte Contemporáneo de la Facultad de Bellas Artes. FACBA '10*. Granada: Universidad de de Granada.

Medina Flórez, Víctor (direc.). 2015. *VI Feria de Arte Contemporáneo de la Facultad de Bellas Artes. FACBA '14*. Granada: Universidad de de Granada.

Sánchez Montalbán, Francisco José (direc.). 2016. *El proceso*. Granada: Universidad de de Granada.

Sánchez Montalbán, Francisco José (direc.). 2017. *FACBA 17. Emancipación, perspectiva e intervención. Hacia una investigación artística*. Granada: Universidad de de Granada.

Palomo, Bernardo. “FACBAFactoría ilusionantes del mejor arte.” [29, Octubre, 2017]. http://www.granadahoy.com/ocio/FACBAFactoria-ilusionante-mejor-arte_0_1119188375.html

Página Web de FACBA. 2017. Granada: Facultad de Bellas Artes de Granada. http://facba.info/

ATLAS ELIPTICALIS* ORBITAS DE EX_PRE-SIÓN

JOSÉ MALDONADO GÓMEZ
Universidad Miguel Hernández, Elche / Departamento de Arte. Facultad de Bellas Artes, Altea / Laboratorio de Interferencias Artísticas y Mediales (IAMlab) UMH.

Resumen

A través de un modelo de relaciones y dependencias en apariencia básico y fundamental se trata de reflexionar sobre ciertos modos de los pares potenciales signo/sentido y objeto/sujeto y las interrelaciones que de ellos se derivan. La investigación se desarrolla empleando elementos conceptuales derivados de campos de conocimiento afines a la producción estética de sentido (i.e: filosofía, semiótica, creación visual y poética) pero también de campos potencialmente próximos aunque orientados a la producción de conocimiento científico-técnico (i.e: astrofísica, geometría...).

Para el desarrollo del proyecto se emplea una herramienta conceptual denominada La Máquina **M**.

El proyecto parte del establecimiento de una relación esencial, orbitación, entre dos objetos muy básicos pero con capacidad de evocación, "utilidad" y función muy altas: *Post-iT(s)* de diferentes colores de una misma colección.

Los *Post-iT(s)* serán sometidos a una serie de procesos y técnicas de representación que pretenden "excitar" y desarrollar las citadas capacidades de evocación estética y poética pero también su "utilidad" y función para reflexionar desde y sobre modelos de análisis semiótico, geométrico y físico que se entrelazan y fusionan con lo poético para producir sentido estético a partir de meros signos no orientados que se transforman y orientan a través de procesos de alegoresis.

Keywords: ELIPSE, ELIPSIS, ORBITAL, SIGNO_SENTIDO, VACÍO, *POST-IT*

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto *Atlas Elipticalis* parte del desarrollo y evolución de una serie de trabajos que han tenido por objeto indagar las múltiples y multiplicadoras relaciones que se dan en el mundo de los objetos y cómo, de los signos que de ellos emanan, se produce la excitación del sentido a través de procesos de *alegoresis* que implican la descripción, narratividad y deconstrucción de estos signos en texto y su posterior reconstitución en imágenes_texto *(trans)* que son *expresión* de las interrelaciones de signos y sentidos, y de objetos y sujetos en tanto pares entrelazados inestables pero en *constante* proceso de afectación y recombinación de los enlaces. Aún así los procesos de alegoresis están

vinculados a fuentes definidas de las que *brotan* los signos y a contextos determinados en los que el sentido *emana* y en los cuales el sentido se establece como diferencial de potencial.

El nombre del proyecto, *Atlas Elipticalis*, hace referencia a una composición de carácter musical de John Cage casi del mismo nombre, *Atlas Elipticalis* (1961/62), que estuvo inspirada en los trabajos del astrónomo checo Antonin Becvár (1901) quien produjo mapas estelares de inmensa utilidad a lo largo de décadas (50's). La obra de Cage emplea los mapas estelares de Becvár, mapas que conoció en la *Wesleyan*, para desplegar y aplicar en base a ellos *Operaciones de Transformación*, es decir, generar eventos, afinaciones y partituras aleatorias y azarosas, una constelación de las mismas, pues afectaban a 86 instrumentos "orquestales" en alguna de sus versiones.

En el caso de el proyecto que presento la diferencia en el nombre viene dada porque mientras que en los mapas estelares de Becvár y en la composición de Cage el elemento imagen_texto (estrellas o partitura) es parte del mapa celeste de la eclíptica de la tierra, en mi caso se tratará de las relaciones orbitales que se establecen entre objetos pseudo_vacíos de función mnemotécnica y semiótica (sic).

Para desarrollar los elementos conceptuales del proyecto he empleado a La Máquina, una herramienta conceptual de análisis teórico que me permite observar una serie de campos potenciales de interacción, incorporar e intercambiar nuevos campos, y observar y analizar las interrelaciones posibles que son "condensadas" y "radiadas" desde y hacia un punto O u objeto "a" de alta densidad semiótica y probabilística. Es por tanto un laboratorio / factoría de experimentación y producción semiótica de bolsillo.

Las operaciones realizadas estarán indicadas a través del signo # y un número que refiere la operación al diagrama de la máquina adjunto*.

Las funciones, así se podrían denominar las relaciones entre los diferentes elementos, variables y constantes, son un catálogo_stock intercambiable que trata de mostrar la idea de feed-back o retroajuste enunciada por Prigogine en su triada (<> función <> flujo <> estructura <>).

Los campos o áreas de conocimiento *intercambiables* (variables al mismo tiempo) empleados en el presente proyecto, los arrastrados por el disco de acreción (#1), han sido o *están siendo*, los siguientes: los principios fundamentales del movimiento de Newton, las leyes de gravitación de Kepler, la reflexión que acerca de estos principios realiza Richard Feynman para construir una hipótesis de orbitación, y demostrarla geométricamente (#2);

del campo de la música los materiales arrastrados, atraídos, son, como he indicado anteriormente, la obra Atlas Elipticalis de J. Cage, ciertos aspectos de la obra de Alvin Lucier o Lamonte Young u Ornette Coleman; del campo de las artes visuales ciertos aspectos del arte pop, considerando la obra de Andy Warhol, Wessellman o Jasper Johns con creciente interés como influjo en mi producción de sentido, o trabajos y reflexiones de artistas que declinan la abstracción geométrica como Kenneth Noland o Elsworth Kelly, o autores que se mueven entre cierta abstracción y un fuerte sentimiento transcendental como Ryman, Agnes Martin, Blinky Palermo, Imi
Knoevel, y en ciertos aspectos lúdicos o metafísicos de los trabajos de Calder, Brice Marden o James Lee Byars (#3); del campo de la literatura analizar y mezclar, no_agitar, con interés, ciertas estructuras de composición de la poesía, la sextina, en particular poemas de Arnaut Daniel o el trabajo literario (además de su percepción sobre el objeto desmaterializado) de Lucy Lippard (#4), Yo veo, tu significas, o parte de la obra y de la actitud hibridatoria y transtextual de Kenneth Goldsmith, entre otros que asoman como influencias personales y privadas (#5);; en lo que se refiere al campo de la filosofía, más allá de lo que La Máquina, ya contiene en sí como mecanismos de análisis, partes de mecanismos, arrastro las reflexiones de Leibniz y Deleuze sobre el cálculo infinitesimal (#6), el pliegue y los efectos de transitividad, y algunos de los análisis semiológicos de Mieke Bal (#7)… todos estos campos y autores orientados a construir imágenes dentro del ya citado proceso de alegoresis a través de construcciones y estructuras que se apoyan en ciertos modos o estados de las matemáticas, la geometría o la topología que entran en retroajuste con matemas*, formulaciones de aspecto matemático, que orientan los problemas de expresión derivados de la aplicación en el arrastre y procesamiento de los campos indicados.

Además de las operaciones de tipo conceptual que se realizan es importante tener en cuenta que el cuasi resultado obtenido del arrastre y procesamiento de los materiales citados da lugar a, produce, es, sentido estético condensado en imágenes de carácter fuertemente alegórico, aunque la legibilidad de las mismas requiera atender a los procesos implementados y por tanto a procesos de intertextualidad y transtextualidad, es decir, genera, es motor de arranque de un sistema de tipo y estado *perpetum mobile* que entrelaza y “desentrelaza” *ad aeternum*. El resultado de todas estas operaciones de transformación (*Change Operations*) (#8) son las diferentes configuraciones plásticas y visuales que tienen como punto de partida las nociones de soporte, recuerdo, trabajo, orbitación, y un objeto, el Post-iT, que tiene el claro atributo de cambiar de estado en base a su *diferencial de potencial* (#9).

2. DESCRIPCIÓN

Atlas Elipticalis esta formado por una serie de obras (en adelante soluciones o conformaciones) que son el resultado de los procesos de interacción, correlación y transformación (transrelación) conceptuales indicados previamente. El trabajo / proceso de generación con estos materiales (sic) está enfocado a conformaciones plásticas y visuales orientadas a tensionar el par <figuración / abstracción> así como a establecer una serie de correlaciones visuales que se presentan como alegorías (imagen<>lectura<>texto) de toda una serie de tensores lingüísticos referidos a diversos discursos que convergen en las pseudo_soluciones o estados transitorios del proceso_proyecto. Las diferentes soluciones no suponen una finalización del mismo, siendo el proyecto un trabajo en desarrollo que previamente podrían haber tenido configuraciones diferentes, también transitorias, consideradas probables soluciones, de aquí que se sugiera pensar el par < *proceso* | *proyecto* > como *complex* probabilístico.

Los diferentes materiales (#), conceptuales y visuales, ha deparado conformaciones que se abren al objeto de análisis pormenorizado. Aquí se presenta, de manera particular, la conformación orbital.

Por un lado una serie de objetos de pared en los que queda registrado el modelo de relaciones que se da entre los objetos básicos planteados como génesis del proceso, es decir, los Post-iT (objetos impropios –lo que representan), los orbitales, y los soportes de grabación electromagnética (objetos propios –lo que son) que desarrollan los orbitales, así como una primera relación con una estructura combinatoria que tiene como referencia la *sextina**, composición poética, que genera la estructura de esta primera conformación; también el análisis de color de los Post-iT y de los contextos de imagen *pintura_objeto* (pictóricos) en los que estos materiales interactúan y producen signos orientados hacia una rima específica estructurante.
Esta primera configuración va precedida por notas y dibujos de análisis que forman parte esencial del proyecto (documentación_dibujo). Esta primera solución transitoria esta formada por 9·2 elementos, 12 de 50·50 cm. y 6 de 25·25 cm. alineados horizontalmente por su base.

Como siguiente paso en el proceso se generan dos políticos de 5 módulos cada uno, de aproximadamente 300·300 cm. de superficie, con un hueco central aprox. de 100·100 cm. En estos dos objetos se pueden reconocer una proliferación cromática, o sintonización / ajuste de color, tanto de los Post-iT como de la relación orbital (*geométrico topológica**) que se establece entre las sincronías de color y la singularidad que se produce en cada uno de los intentos de ajuste – un elemento de color (Post-iT) es diferente. La

línea de orbita, en las diferentes y probables soluciones y pasos, es cinta de magnetofónica de 1/4 de pulgada o cinta de vídeo VHS grabada con voz humana y una reflexión en torno a la relación del par < elipse | elipsis >. La cinta en los dos polípticos se describe y desarrolla sobre fondo blanco.

Un tercer conjunto de soluciones formado por cuatro elementos de 300·300 cm. aprox. cada uno con un campo de color plano y masa referido a los cuatro colores de la colección de Post-iT (verde / amarillo / azul / rosa). Sobre los campos de color se desarrolla (despliega y pliega) la cinta magnética de vídeo VHS conformando una elipse topológica cuyo perímetro se ajusta al área del campo de color y del objeto_pintura. Sobre la cinta en puntos opuestos y cuasi simétricos se pueden ver dos cuadrados Post-iT del ancho de la cinta (1/2“·1/2 “) de colores diferentes al campo de color sobre el que se encuentran (dentro del grupo de colores definidos en la colección Post-iT con la que se trabaja). En cada una de las cintas de *audio* VHS hay registrada una reflexión, pequeña narración, referida al par tensor < elipse | elipsis >: discurso_aproximación.

Existen dos soluciones más en *Atlas Elipticalis*, una de carácter cinemático y otra sonora. La conformación cinemática esta basada en la proyección de una película en formato 16 mm. manipulada. Esta solución muestra una elipse troquelada fotograma a fotograma en el propio celuloide desemulsionado, es decir, un hueco con un perímetro de tipo elíptico que cada vez es diferente y tiembla por la imprecisión (*temblor por imprecisión*) en el cual aparecen y desaparecen, como en una orbitación atómica clásica, pequeños puntos de color (4 colores Post-iT leitmotiv) que aparecen en pares diferentes en cada fotograma de manera aleatoria; los pares de color se pueden repetir, no así la posición de los pares. Todo se desplaza a 24 imágenes por segundo.

La conformación sonora está desarrollada a través de en un objeto de pared. Un *loop* de cinta magnetofónica con una estructura de tipo elíptico (ovoide) (sic) que pasa por el cabezal de un magnetófono y se escucha la mezcla (4 pistas / canales diferentes mezclados, sin cortes) de cuatro discursos, pequeñas reflexiones (los antes indicados como discurso_aproximación), en torno al par < elipse | elipsis >. En la cinta magnetofónica (esta solución está solo iluminada en dos puntos cuasi simétricos de su recorrido elíptico) se han identificado el principio y el final de la grabación con dos colores (i.e. rosa > principio / verde > final. Como en la configuración plastica nº 3). La iluminación puntual permite ver simultáneamente (es difícil, depende de la distancia y del punto de vista) los puntos de empalme, unión, de principio y final y viceversa.

En la presente investigación, remarco, se desarrollará solo uno de los aspectos relevantes del proceso_proyecto aquí presentado, los orbitales, aunque otros aspectos relevantes puedan ser mostrados como argumentación necesaria.

2.1. POST-IT: DINÁMICAS GENERALES DE ORBITACIÓN. < PTX1 | PTX2 > (R, V, A, AM)

Objeto de interés de la presente investigación es indagar la densidad de las relaciones y la complejidad inherente, a su vez, de los materiales con los que se realiza la investigación, es decir, la materia prima necesaria y las interacciones que en esta se dan para la producción de soluciones o configuraciones estéticas de sentido. No es una cuestión de mera observación y traslación de lo observado, se trata de la asunción de que la observación todo lo cambia y todo lo transforma (principio de incertidumbre). Al observar realizamos *Operaciónes de Transformación* (Cage). Toda observación debería ser considerada una alteración de lo observado (de aquello que no desconocemos qué es o dónde se dirige (Beckett)) y por lo tanto una inclusión del observador y sus observaciones en el fenómeno que se describe y desde el cual se aporta sentido en términos de *producción*. En cierto modo se podría considerar que la producción de sentido, estético en este caso, resulta expresión posible del principio de incertidumbre o de indeterminación, y de la intersección o amalgamamiento tanto de los materiales conceptuales como de los substanciales: polvo al polvo (sic).

La investigación toma como punto de partida dos objetos simples de alto potencial semiótico, tanto por su función ordinaria como por su capacidad abstracta de desplazamiento temporal, también por su alto valor de contextualización dentro de la sencillez de su carácter de *dispositivo*. El objeto en cuestión es el Post-iT®, más en concreto su colección básica estándar de 4 colores: Azul, amarillo, verde, rosa.

Los Pos-iT cumplen una función mecánico nemotécnica que viene a suplir la necesidad de recordar acciones por realizar, o a no olvidar que fue hecho o que debe ser ejecutado en un plazo de tiempo dado: la responsabilidad humana es derivada a un objeto de pura superficie y color que ha de registrar y “alertar” de un acontecimiento *determinado*. Pero el Post-iT, en tanto la función indicada, va más allá de una superficie técnica de memoria imago_mecánica (el dispositivo) sino que establece un vínculo directo entre *objetos* y acciones, esta es la naturaleza de toda función, y por tanto genera un sistema de relaciones que giran (orbitan) en torno a su función primaria dada: el Post-IT interactúa en un biotopo (contexto) excitando las dinámicas que puedan ser propias de tal entorno; el Post-IT, en tanto que dispositivo,

es una extensión del sujeto/objeto referida al lenguaje y al sentido que emana del mismo.

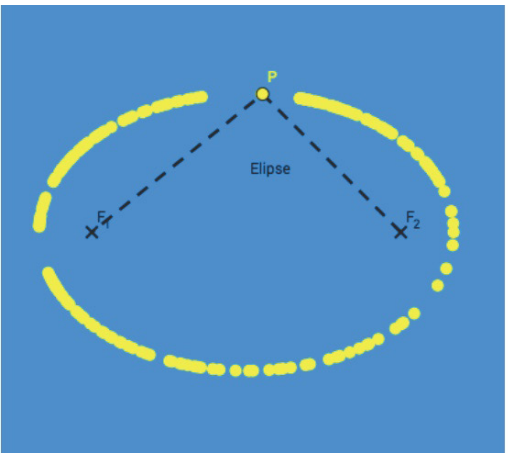
El Post-iT es uno de los materiales arrastrados por el disco de acreción (#) (espiral logarítmica) generado por el objeto a / 0 enunciado por La Maquina (#) como hiper_condensador de sentido (no sabemos que acontece más allá del horizonte de suceso, pero si podemos observar como los materiales son aparentemente procesados hasta desaparecer en su *más allá* (sic))

En cierto modo el Post-IT suplanta o *subroga* ciertos atributos del sujeto/objeto y excita otros diferentes basados en la visualidad de la memoria y en la relación texto <> imagen. Es decir, y esto es una hipótesis funcional que permite la experimentación, es posible sustituir, en parte –es metáfora, al sujeto/objeto por otro Post-iT que debe recordar(nos) tal operación de sustitución. En principio con la variación de color ya tenemos dos objetos diferenciados y podemos dejar de recordar la operación realizada, ser conscientes de la sustitución (A. McCollum), que es simple pero esencial, y comenzar a operar con los mismos: cada uno está en lugar de otra cosa y ninguna de las cosas substituidas es exactamente igual a la otra (diferencial de potencial). Esta operación genera *tensión* estética, y en tanto que correlación de probabilidad tiende a estar definida por factores tales como fuerza, sentido y forma (escalares y vectoriales). En el caso que nos ocupa, el objeto de la presente investigación, la fuerza es débil pues tiende a ser elíptica y fatal.

La *elipticidad* (sic) de las relaciones es singularmente importante en la propuesta que se plantea.

En tanto que dos *pseudo objetos* determinados por los sustitutos o subrogados (algo que está después de lo que sustituyen: Post-iT (en adelante PTs) –lo posterior, pero también el lenguaje y el mensaje; la comunicación y lo que esta *detrás* de ello:post it, también lo que se envía) es necesario determinar las dinámicas de la relación, y en primer lugar como uno se aproxima al otro y a su vez lo sustituye o vuelve a subrogar(re) generando un plus de sentido. Esta relación es tensa y expresiva: los sustitutos se sustituyen *ad infinitum* generando sentido. Esto no es fácil, tampoco instantáneo. Se trata de un proceso lento que produce grandes cantidades de *energía* (desintegración beta) para mantener la estabilidad del núcleo.

La relación nuclear que se plantea entre PTs viene dada por factores de gravitación: uno es atraído por el otro y viceversa. Es difícil discernir cual de ellos prevalece en la relación y por tanto es adecuado considerar que la relación tiende a ser de equivalencia (cuasi) y cierta simetría. El contexto es relevante; las cuestiones de carácter cromático son determinantes



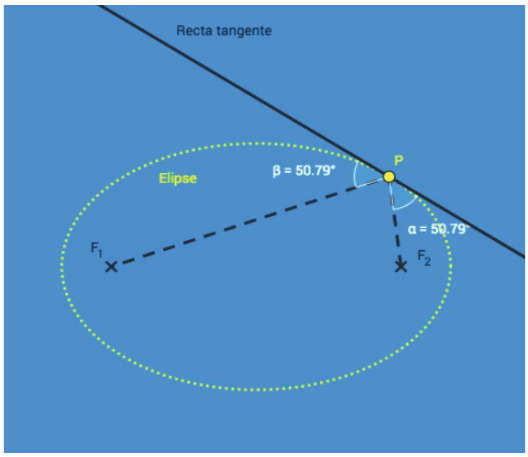


Fig. 1 y 2

(espectro electromágnetico).

Considerando que se produce un *efecto_afecto* de gravitación es adecuado pensar que este se puede observar en tanto que movimiento de aproximación y alejamiento (*atracción / repulsión*) orbital, y por tanto elíptico en mayor o menor grado o angulación. Para ello el proceso_proyecto considera una serie de leyes que permiten generar geométricamente la orbita de expresión o pseudo colisión que generan los PTs a través de la relación accidental (no se debe *perder de vista* que los PTs subrogan cualquier cosa e incluso a la cosa en si).

Los principios o leyes que se consideran en términos gravitacionales y geométricos (matemáticos) son las leyes de gravitación de Kepler, los principios de movimiento de Newton (*Principia*) y la demostración de Richard Feynman sobre el por qué los planetas se mueven describiendo elipses y no círculos perfectos (que está recogida en los autores previos pero que Feynman sintetiza en una nueva demostración). Sin embargo lo que se intenta aportar en el proceso de investigación presente es una solución geométrica que sitúa los focos de una posible elipse -u ovoide, un caso con más de dos centros o focos-provocada por los PTs (cualquier relación de objeto) en la propia elipse o en la trayectoria generada por la relación gravitacional entre los *subrogados* (este es un modelo ideal que es susceptible de ser trasladado a situaciones relacionales conceptuales de mayor complejidad), y que por tanto, es lo que se propone, la definición de elipse no es necesariamente, o exclusivamente, *aquella en la cual el lugar geométrico de los puntos del plano cuya suma de distancias a dos puntos fijos llamados focos es constante* (fig.1), lo cual da a entender que los puntos no estarán en ningún caso incluidos en la propia elipse, es decir, los puntos son externos a la trayectoria que pueda describir una elipse en tanto que resultado de tensiones *gravitacionales o formales*, y por tanto impropios de la misma (inclusive en el caso de que los focos tiendan a infinito y nos encontremos ante una potencial definición de línea que tiende a ser recta). La demostración de Feynman permite considerar, él no lo hace, que los puntos que generan la elipse, el orbital, pueden ser propios a una orbita singular aunque esto suponga una clase de paradoja que aquí se trata de resolver (geométricamente) en términos de probabilidad en el par <signo|sentido> en tanto que problema de expresión enunciable alegóricamente de una singularidad.

Las 3 leyes de Kepler fueron enunciadas para describir en términos matemáticos el movimiento de los planetas en sus orbitas alrededor del Sol. En la actualidad estas leyes son enunciadas de la siguiente manera (él no las describió así):

> *Primera ley (1609)*
> *Todos los planetas se desplazan alrededor del Sol describiendo órbitas elípticas. El Sol se encuentra en uno de los focos de la elipse.*
>
> *Segunda ley (1609)*
> *El radio vector que une un planeta y el Sol barre áreas iguales en tiempos iguales. La ley de las áreas es equivalente a la constancia del momento angular, es decir, cuando el planeta está más alejado del Sol (afelio) su velocidad es menor que cuando está más cercano al Sol (perihelio).*
>
> *Tercera ley (1618)*
> *Para cualquier planeta, el cuadrado de su período orbital es directamente proporcional al cubo de la longitud del semieje mayor de su órbita elíptica.*

Los principios del movimiento de Newton, son tres principios a partir de los cuales se explican una parte de las cuestiones planteadas en mecánica clásica, en particular aquellos relativos al movimiento de los cuerpos. La primera ley, la de la inercia es consecuencia de los experimentos de Galileo y del atrevimiento de este para imaginar el vacío y la posibilidad de que la energía tendiese a conservarse.

> *Primera Ley o Ley de la Inercia*
> *Todo cuerpo persevera en su estado de reposo o movimiento uniforme y rectilíneo a no ser que sea obligado a cambiar su estado por fuerzas impresas sobre él.*
>
> *Segunda Ley o Ley fundamental de la Dinámica*
> *El cambio de movimiento es directamente proporcional a la fuerza motriz impresa y ocurre según la línea recta a lo largo de la cual aquella fuerza se imprime.*
>
> *Tercera Ley o Principio de Acción y Reacción*
> *Con toda acción ocurre siempre una reacción igual y contraria: quiere decir que las acciones mutuas de dos cuerpos siempre son iguales y dirigidas en sentido opuesto.*

Los principios del movimiento de Newton son tres, a partir de los cuales se

explican una parte de las cuestiones planteadas en la mecánica clásica, en particular aquellos relativos al movimiento de los cuerpos. La primera ley, la de la inercia es consecuenvia de los experimentos de Galileo y del atrevimiento de este para imaginar el vacío y la posibilidad de que la energía tendiese a conservarse.

> *Primera ley o Ley de la Inercia*
> *Todo cuerpo persevera en su estado de reposo o movimiento uniforme y rectilíneo a no ser que sea obligado a cambiar su estado por fuerzas impresas sobre él.*
>
> *Segunda ley o Ley Fundamental de la Dinámica*
> *El cambiode movimiento es directamente proporcional a la fuerza mogriz impresa y ocurre según la línea recta a lo largo dde la cual aquella fuerza se imprime.*
>
> *Tercera ley o Principio de Acción y Reacción*
> *Con toda acción ocurre siempre una reacción igual y contraria: quiere decir que las acciones mutuas de dos cuerpos siempre son iguales y dirigidas en sentido opuesto.*

En lo que se refiere a Feynman lo que me interesa es la curiosidad de este en la demostración de Newton de las leyes de Kepler empleando solo geometría, y como no pudiendo pasar de cierto punto, dado que Newton echaba mano de *misteriosas* propiedades de las secciones cónicas –elipses, parábolas e hipérbolas-(misteriosas y desconocidas para Feynman, dado que el siglo XVII fue muy intenso en el estudio de las *cuestiones* geométricas), decide desarrollar su propia demostración para incidir en que la naturaleza se estructura, en cierto modo, siguiendo leyes de carácter matemático.

Hay una propiedad de las elipses* que es muy particular. Si en F1 (uno de sus focos) se encendiera una bombilla, y si la superficie interior de la elipse reflejara como un espejo, todos los rayos reflejados acabarán reflejándose en F2 (el otro foco) … y viceversa: todos los rayos luminosos que partan de un foco se concentrarán en un punto del otro foco (fig.2). Quizá esta sea una posible segunda propiedad fundamental de las elipses y que establece una relación directa entre cualquier punto de la elipse (o de cualquier otra curva) y la línea recta que roza la curva sin cortarla por tal punto, su tangente en dicho punto (aquí Leibniz y Deleuze hacen sus valiosas aportaciones y retuercen la elipse hasta su rectitud hipertangencial). La luz se refleja en tal punto como si de un plano se tratase. Solo tenemos que ampliar la imagen mentalmente y la curva se estira y se estira y se vuelve casi tan plana como la tangente (y hablamos de luz, fotones, reflejándose en un interior –potencial *cuerpo negro*). Cuanto más cerca miremos menos diferencia habrá entre la curva y la tangente en ese punto. Por tanto, si la elipse /

órbita es en realidad la trayectoria de un objeto (incluso en términos resultantes de una relación inevitable), la tangente muestra la dirección del objeto en cada punto que está referida a *la relación de igualdad que se da entre los ángulos del rayo incidente y del reflejado*, pero en este punto es posible que tanto Newton como Feynman pierdan de vista (Kepler no), cegados por la luz, que existe una tensión esencial entre un conjunto de puntos, infinitos, que definen una elipse… y una casi infinidad de posiciones correlativas pero *diferenciantes* que describen la trayectoria de un objeto, solo uno, en relación a otro(s) –la gravitación a veces excede el par, y el principio de mínima acción solo se da cuando las condiciones lo permiten, es decir, y esto es una reflexión hipótesis: un rayo de luz deriva, o integra, su ángulo de reflexión hasta que el principio de mínima acción acontece (sic) y existe un observador que verifica el acontecimiento aportando sentido a la *reflexión* (incluyéndose, claro). Feynmam demuestra lo dicho (que es, en esencia, la definición general de elipse) a través una serie de desarrollos geométricos que confirman la relación de los puntos de la curva con sus potenciales tangentes asociadas. En este punto tengamos en cuenta que el punto_posición (o el objeto moviente bergsoniano: *nuance* y tensión) que describe la elipse orbital es el Post-iT (el caso singular que propongo, y en el cual los focos tenderán a desvanecerse, a extremar su posición (>infinito) del interior de la elipse –según la definición canónica-a la propia elipse: esta es la cuestión que pretende demostrar el proceso _proyecto.

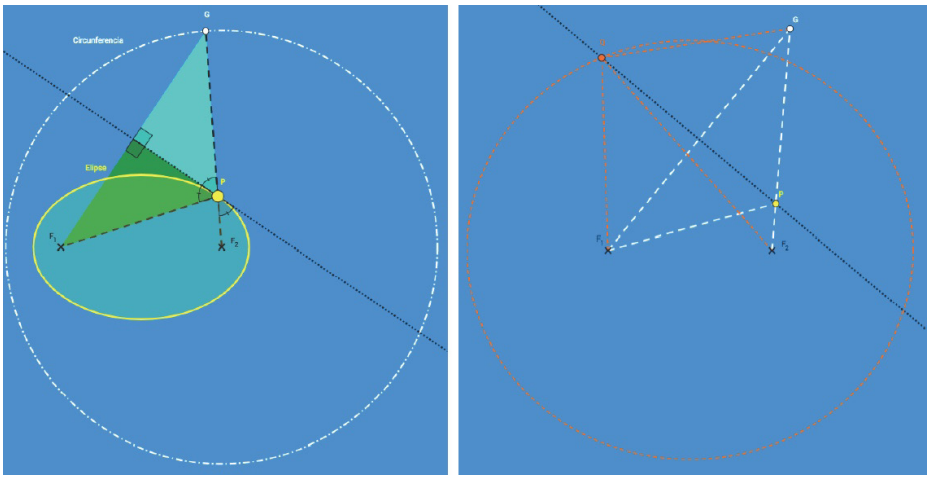


Fig.3 y 4

El análisis geométrico que desarrolla Feynman viene a demostrar que partiendo de dos puntos cuales queramos del plano (F1y F2) o< PTx1 | PTx2 >, en el caso especial que pretendo visualizar (la demostración es cuasi paralela), y determinando un tercer punto (G') situado en una recta arbitraria a partir de uno de los puntos previos F1 se pueden determinar a través de una bisectriz dos triángulos congruentes de cuyos vértices uno de ellos es un punto externo a la propia elipse (G') y cuya distancia al otro punto preestablecido F2 es la misma que se da entre F1 y F 2 pasando por P, que es el punto que determina el ángulo mayor de los triángulos congruentes que vienen dados por la bisectriz que deviene tangente a cualquiera de los puntos de la curva elíptica, lo cual quiere decir que la bisectriz reflejaría la luz de F1 a F2 en el punto P, es más, la línea F2PG' (fig.3) tiene una propiedad especial que viene dada por la congruencia de los triángulos: si trazamos

una elipse con el método del cordel (jardinero) G' será el punto al que llegaremos estirando el cordel, y al desarrollarse una circunferencia tomando por centro F2 y diámetro F2G', el punto de tangencia (contacto curva / bisectriz) P describiría una elipse. *Así por cada punto excéntrico interior a un círculo acecha una elipse excéntrica* (sic)… pero no es esto lo que Feynman pretendía probar, vuelvo a ello, lo pretendido era demostrar que la construcción de la elipse con cordel es equivalente a proyectar rayos luminosos de F1 a F2 o de PTx1 a PTx2, y que el punto P está, por construcción, en la línea, en la elipse y en la trayectoria, en el lugar y en el desplazamiento (Este es un caso particular del principio de Fermat: la luz siempre sigue la trayectoria más rápida entre dos puntos –principio de mínima acción-pero el principio de Fermat se da en un momento *xt* independientemente de la observación, es al observarlo cuando verificamos que en un determinado instante se cumple, no en el instante anterior – desconocemos, según los casos, la cadena de mínimas acciones que preceden al instante de la observación y verificación, los matices, la *nuance*) (fig.4). Todos los demás puntos de la línea tangente quedarán fuera de la elipse.

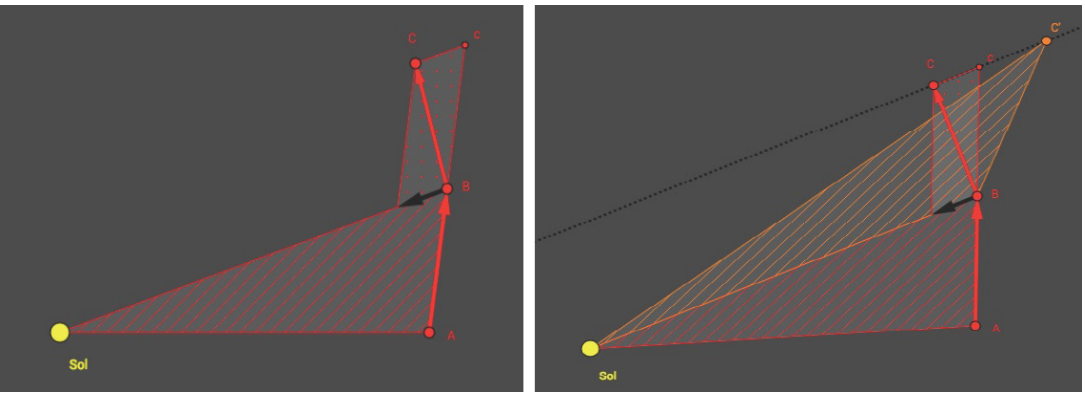


Fig.6 y 7

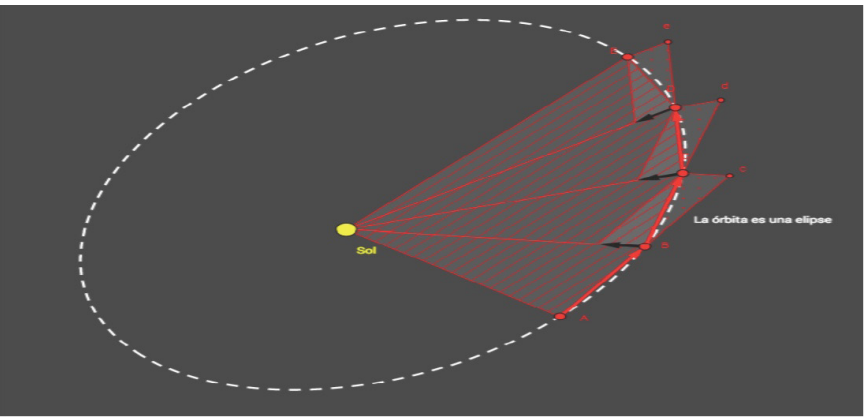


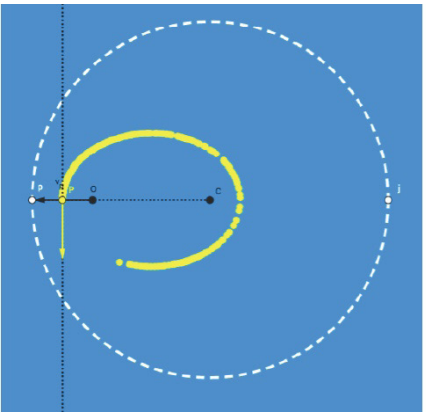
Fig.8

Hasta este punto Feynman ya ha desarrollado todo lo que nos interesa saber sobre la elipse (en lo que a su demostración se refiere) y a continuación pasa a la dinámica, esto es, a las fuerzas y a los movimientos que resultan de ellas. El diagrama que Feynman dibujó en sus apuntes está copiado directamente de los *Principia* de Newton. En el diagrama de Newton S
representa la posición del Sol (que más adelante será i.e. PTx1) mientras que *A, B, C, D, E y F* (que más adelante será i.e. PTx2) son posiciones sucesivas a intervalos iguales de un planeta en orbita alrededor del Sol (que más adelante será i.e. una orbita singular de colisión / ex_presión). El movimiento del planeta es la resultante de la relación entre la tendencia del planeta a moverse de manera constante en línea recta (vacío / Galileo) mientras no se ejerza ninguna fuerza sobre él (ley de inercia de Galileo / Newton) y el mo-

vimiento debido a la tracción gravitatoria del Sol (orbita curva lisa) –Newton lo representó por segmentos rectos debidos a la inercia, interrumpidos por cambios bruscos de dirección (cierta derrota náutica) (fig.5). Tanto Newton como Feynman, antes de reducir el intervalo de tiempo para obtener una orbita lisa, prueban que la orbita del planeta barre áreas iguales en tiempos iguales, y que el área en cuestión es proporcional al momento angular del planeta / (objeto) y que la fuerza ejercida hacia S no modifica esta relación. *Lo que hasta aquí hemos comprendido es que si la primera y la segunda leyes de Newton son ciertas, la observación de Kepler sobre la igualdad entre tiempos y áreas de los planetas supone que la fuerza de gravedad ejercida sobre el objeto se dirige hacia S o PTx1* (fig.6).

A partir de este punto Feynman no puede ir más allá empleando los Principia Mathematica de Newton y comienza a utilizar diagramas de tiempo y diagramas de velocidades como los que empleó y desarrolló para sus propuestas de QED (*Quantum Electro Dynamics y Quod Erat Demostrandum*).

Todos los objetos orbitantes cosmológicos cumplen las leyes keplerianas. Nuestro sistema solar en su casi circularidad, otros objetos mostrando una elipticidad extrema. Aquí es donde la tercera ley de Kepler entra en juego de manera más evidente que significa que la fuerza gravitatoria de un objeto disminuye con el cuadrado de la distancia a este (este factor es relevante en términos de fuerzas actuantes) (fig.7). Aquí es donde Feynman emplea los diagramas de posiciones y velocidades y donde la demostración implica los efectos de la gravedad. Feynman en lugar de dividir la orbita en segmentos imaginarios que representen intervalos de tiempo similares con centro en S, lo hace en ángulos iguales, es decir divide la órbita en ángulos iguales y no en áreas iguales y por tanto no tardan lo mismo y barren áreas diferentes respetando la proporcionalidad entre tiempo y área (fig.8). Todos los triángulos resultantes tienen el mismo ángulo central en S y son por tanto triángulos semejantes. Esto significa que dada la base del triángulo mayor esta será el doble que la del menor y por tanto la altura también medirá el doble. Así, el tiempo invertido en una parte cualquiera de la órbita es proporcional al cuadrado de la distancia *R a S* (tercera ley de Kepler) y sabemos que la fuerza de S disminuye con la distancia según la ley de la inversa del cuadrado, es decir F-1/R2. Hay que tener en cuanta que cuanto mayor es la fuerza *F2*, mayor es el incremento de velocidad, Δv, y así mismo cuanto más largo sea el tiempo, Δt, mayor será el cambio de velocidad Δv: (Δv-FΔt), pero como F-1/R2 y Δt-R2, Δv-(/R2) ·R2 =1 … Esto viene a decirnos que •v no depende de R en absoluto y que por tanto en todos los puntos de la órbita, lejanos o cercanos a S, el •v es el mismo, y esto sucede, me permito recordar, *dado que al*
alejarnos de S la fuerza se reduce según el cuadrado de la distancia, pero



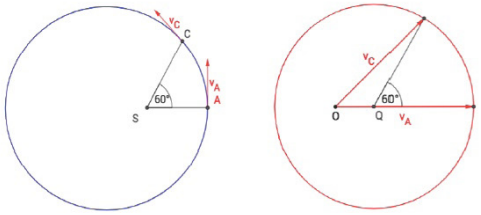


Fig.9

el tiempo durante el cual la fuerza se ejerce se dilata también según la misma razón Δv-(/R2)·R2 =1. La conclusión y núcleo duro, según Feynman, del que se deducirá todo, es que "se producen cambios de velocidad iguales cuando la órbita describe ángulos iguales", y sin embargo los •v hacia S son ahora de la misma magnitud también, a diferencia de lo que sucedía en la demostración de Newton.

Sirviéndose de estos datos Feynman construyó los diagramas orbitales y de velocidades donde se produce un paralelismo entre las flechas resultantes del diagrama de velocidades y las distancias entre los diferentes puntos (tramos) de la orbita a S, paso a paso, infinitamente; y dónde el diagrama de velocidades es circular siempre, aunque con un origen de las velocidades no necesariamente en el centro, y el diagrama orbital, por otro lado, describe la propia órbita. Aunque no lo parezca esto nos permite simplificar aún más la geometría de las dinámicas implicadas: la velocidad instantánea, que es aquella que tiene un cuerpo en un instante específico de un punto determinado de su trayectoria, será tangente a la curva lisa del orbital. De esta manera Feynman, empleando el diagrama de velocidad correspondiente, y su tendencia la descentramiento del origen, puede determinar el vector y la dependencia angular que orienta la tangente en cada punto del diagrama de orbitación e irlo desarrollando. Claro está, Feynman aplica una serie de *argucias* que permiten visualizar con facilidad la relación entre ambos diagramas: familiaridad geométrica, giros, etc…

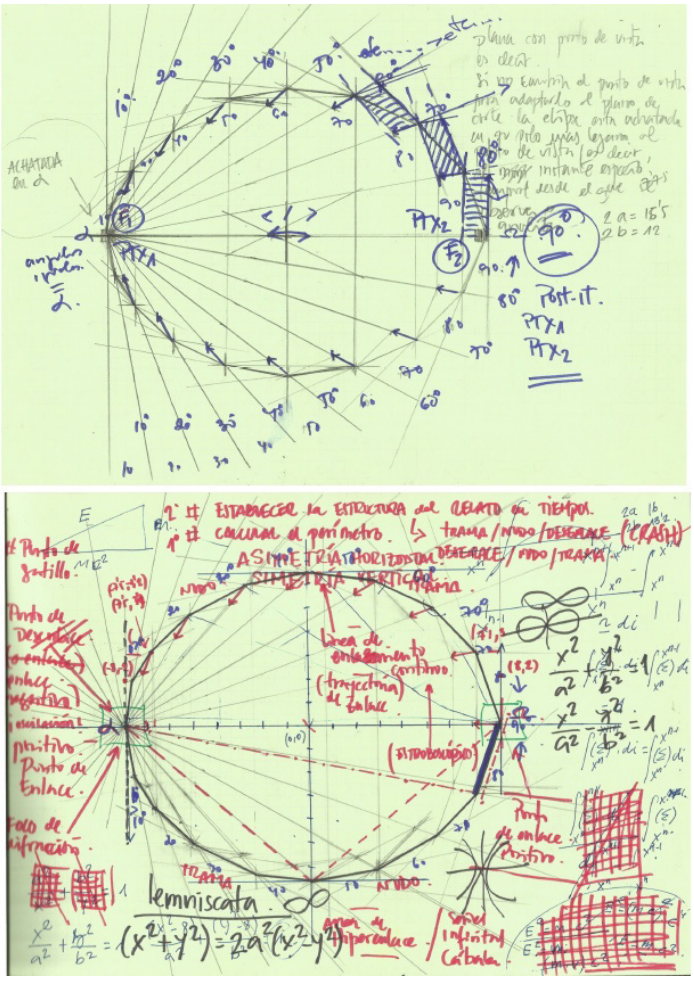


Fig.10 y 11

Aquí volvemos la principio y recuperamos la bisectriz, pero en este caso, la bisectriz será la que se genera entre el punto de origen, descentrado, familiarizado y girado, del diagrama de orbital y un punto *p* de la circunferencia de tal diagrama; además como sabemos que es perpendicular a la línea que va de origen al punto *p*, será paralela a la tangente que expre-

sa la velocidad instantánea en el diagrama de velocidades vp y cortará en un punto P la línea que va de p al centro geométrico del diagrama de velocidades… y como el punto p se mueve por la circunferencia del círculo, la intersección *pC* y la bisectriz se mueven describiendo su propia orbita… que es lo que se planteaba al principio de esta no breve demostración (aún así muy sintetizada) que ha recorrido leyes y desarrollos geométricos que nos han permitido ir de *F1* y *F2* a sus correspondientes Origen y Centro, de este momento, que dependen de un punto *G'* o p que es externo a la elipse y que define la circunferencia del círculo que genera las tangentes propias de la elipse (fig.9).

En lo que sigue se trata de realizar una aproximación a través de la demostración de Feynman de la posibilidad de establecer un vínculo de carácter geométrico entre dos puntos cualquiera situados en el plano tal que ambos puntos queden inscritos dentro de una curva cerrada elíptica (oval) y que esta sea un despliegue de la construcción geométrica que se establece como órbita de los mismos (fig.10 y fig.11), es decir, los focos *F1* y *F2* no serán externos a la orbita de carácter elíptico sino propios a la misma. En este caso particular los puntos son intercambiables en tanto que su diferencial de potencial no varía y no afecta a que uno de ellos sea Origen (i.e.*α*) y el otro sea el punto P (i.e.*ω*) que despliega la orbita de colisión. Los focos *F1* y *F2* lo son circunstancialmente dado que también son los elementos, objetos entrelazados geométricamente, que transitan la trayectoria orbital. Los puntos α y ω por tanto serán relacionados a través de una órbita oval que se achata hacia su origen y se curva más desde su destino (sic). Esto es en principio paradójico pero depende del modelo de generación geométrica resultante de aplicar los procedimientos previos con la excepción indicada: no se genera desde focos extraños o externos a la elipse, que sería el caso de orbita elíptica pura de rotación estelar y planetaria, aquí nos encontramos con objetos que generan singularidades gravitacionales que devienen órbitas (ovales de colisión o ex_presión). Entiéndase el factor gravitacional como una cuestión de interés, curiosidad o producción de sentido (estético), esto es, la dependencia o entrelazamiento que provocan el lenguaje o la visualidad y las derivaciones que de ello se desprenden dentro de un contexto comunicacional (*yo veo, tu significas* -Lucy Lippard). Las órbitas de colisión y ex_presión son *órbitas con objetos a la fuga* (sic), es decir objetos intercambiables tanto entre si, en la relación orbital, como por un objeto diferente en cualquiera de los polos y contextos orbitantes. Se trata de una relación polarizada de atracción y repulsión, esto es lo que dinamiza y energiza el *perpetum mobile los diferentes planos, puntos de vista y contextos vitales de lenguaje*.

Volviendo a como se genera una elipse sin considerar la definición en la que esta es resultante, punto por punto, de la suma de distancias a sus focos, y sí considerando la de ovoide (una clase de elipse) como una curva cerra-

da compuesta por un número par de arcos enlazados entre sí y simétricos respecto a su eje mayor, y teniendo en cuenta lo anterior, es posible aplicar todos los procedimientos precedentes (Kepler, Newton y Feynman) obviando la necesidad de focos, como ya he referido, sin que por ello – o precisamente por ello -el tipo de elipse devenga recta al tender hacia el infinito la posición_tensión de sus focos en el plano. La condición de elipticidad se mantiene aún estando situados los focos en la propia trayectoria orbital –considérese que para generar un ovoide serían necesarios cuatro focos o centros de curvatura diferentes: los dos propios para los semicírculos y los dos correspondientes a los arcos de unión de los *semicírculos polares* (sic). Aplicando la solución geométrica de Feynman, solución que considera cuestiones de exterioridad, angularidad, tangencialidad, distancia, tiempo y velocidad, es posible, por tanto, desarrollar un ovoide orbital a partir de un foco y un punto externo y no de cuatro focos, uno de ellos interno, que es el caso estándar. También es necesario considerar que la forma del ovoide resultante (cuasi elipse / singularidad gravitacional) es independiente de la distancia entre el origen α , o desenlace, y el punto de enlace ω o destino. El caso que aquí se ha desarrollado se pretende como una hipótesis general que activa un modelo relacional basado en procesos de *alegoresis*, y por tanto en un modelo de expansión del lenguaje y su potencial de transtextualidad y transimaginalidad y las interferencias entre ambos campos.

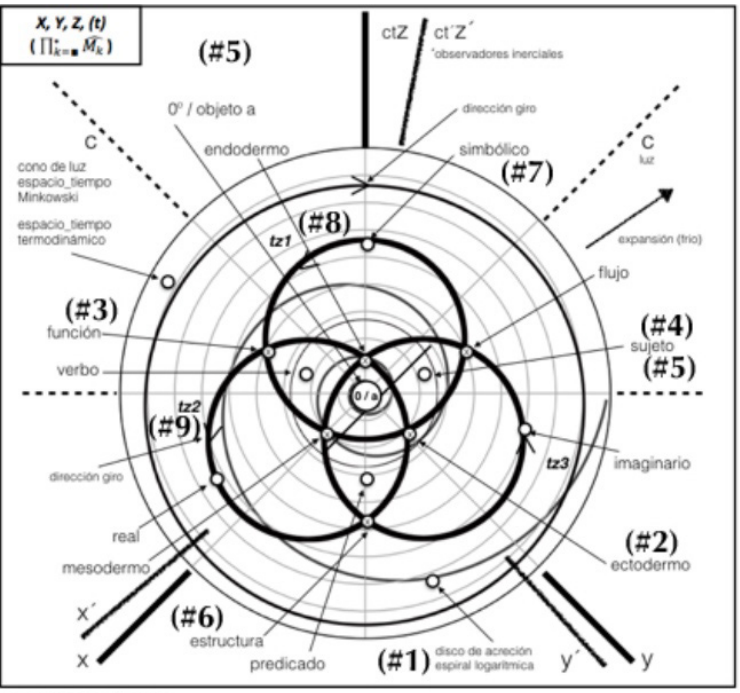


DIAGRAMA DE LA MÁQUINA
DONDE LOS DIFERENTES ELEMENTOS QUE LA COMPONEN SON MOSTRADOS EN RELACIÓN UNOS CON OTROS. LA MAQUINA ES UN MODELO TENTATIVO EN DESARROLLO DE TROPOLOGÍA RADIANTE.
SE PUEDE VER LA MÁQUINA EN FUNCIONAMIENTO EN LAS SIGUIENTES DIRECCIONES WEB:
http://josemaldonado.edu.umh.es/indeterminacion/la-maquina/
https://vimeo.com/124839833

3. CONCLUSIONES

Tanto en las soluciones, devenidas leyes de la realidad, de Kepler y Newton como en la solución geométrica planteada por Feynman, quien vuelve a demostrar el carácter de ley a través de una transformación de los diferentes elementos de la función orbital (tiempos por cambios de velocidad y áreas barridas por ángulos) uno de los focos*, F1* por ejemplo, cumple simplemente la función de definir la órbita en términos convencionales, es decir, el punto *P*, propio de la orbita, es dependiente de la relación definida por los focos. Feynman se apoya también en la concepción de Newton pero lo desarrolla por un nuevo camino que si bien sigue empleando en la contra demostración a F1 como un garante de la elipticidad orbital, previamente lo ha obviado, en el paso intermedio, al resolver la tangencialidad a través de un punto externo *G'* que se asocia con el foco *F2*, *quizás el principal* (sic), y cuya bisectriz

corta el *radio* (no necesariamente por su centro) de una circunferencia en un punto que determina tanto la órbita elíptica como las tangentes que definen la curva cerrada de la elipse. En tanto que conclusión considero necesario insistir en esta cuestión: *los focos no son la órbita, en el caso de una elipse canónica, son algo diferente de ella, y así lo constatan todas la demostraciones aplicadas sobre la elipse*. Lo que se pretendía demostrar en estas líneas es como se puede construir un ovoide (tipo de elipse) siguiendo parte de los pasos y consideraciones de Newton y Feynman e inscribiendo, esta es la diferencia, los focos como elementos del propio orbital, es decir como punto P dinámico que describe y desarrolla el orbital y que está sujeto a ciertas fuerzas propias de tales dinámicas y de las tensiones geométricas y momentos derivados de las mismas. Un ovoide que al margen de sus cuatro focos o centros describe por sí mismo, y desde sí mismo, una trayectoria orbital singular que viene determinada por la tensión relación del par <PTx1 | PTx2>.

Esta relación dinámico-geométrica del par <PTx1 | PTx2>, que deviene relación orbital (o a través de orbitales), es esencial dentro del proyecto *Atlas Elipticalis* dado que el análisis y el empleo de las demostraciones empleadas permiten desarrollar elementos gravitacionales, plásticos, visuales y sonoros en torno a la idea de tipos de elipses y las relaciones y tensiones y tensores de tipo alegórico que estas posibilitan entre pares potenciales como presencia y ausencia, signo y sentido, elipse y elipsis, que son en cierto modo derivaciones e integraciones de la relación orbital que muestra el proceso_proyecto y que constituyen al campo semántico de la propuesta y de la investigación en desarrollo. No se pretende en ningún momento, dado el estado inmaduro e incipiente del proceso de trabajo, que estas indagaciones sean entendidas como un intento de precisión, todo lo contrario, en tanto que intento lo que se pretende es aproximar lo que estaba separado y hacer orbitar materiales conceptuales, sonoros y visuales, incluso exponer este documento de trabajo la singularidad gravitacional, con la intención de que devenga colisión y producción de sentido estético, y es que *ninguna teoría de variables ocultas locales puede reproducir todas las predicciones del lenguaje* (sic).

Referencias

Becvár, Antonín. 2017. Star map in galactic perspective. [accedido 22/10/17] http://www.datasync.com/~rsf1/fun/sm-new.htm

Bell, John S. 1988. *Speakable and Unspeakable in Quantum Mechanics.* Cambridge. Cambridge University Press.

Bergson, Henri. 1976. *El pensamiento y lo moviente*. Madrid. Espasa-Calpe.

Brea, José Luis. 2007. *Noli me legere*. Murcia. Cendeac.

Cage, John. 1962. A*tlas Eclipticalis & Winter Music*. San Francisco: Asphodel Ltd.

Deleuze, Gilles. 1989. *El pliegue: Leibniz y el barroco*. Madrid: Editorial Paidós.

Eckhart, Maestro (Eckhart de Hochheim). 1998. *El fruto de la nada (y otros escritos)*. Madrid: Ediciones Siruela.

Feynman, Richard. P. 1999. *La Conferencia perdida de Feynman. El movimiento de los planetas alrededor del Sol*. Barcelona: Editorial Tusquest.

Kepler, Johannes. 1992. *New astronomy.* Traducción al inglés de Astronomia nova. Cambridge: Cambridge Univ. Pr.

Lippard, Lucy. R. 2016. *Yo veo, tu significas*. Bilbao: Editorial Consonni.

Leibniz, Gottfried. 2011. Javier Echeverría, ed. *Obra completa. Escritos metodológicos y epistemológicos; Escritos filosóficos; Escritos lógico-matemáticos; Escritos sobre máquinas y ciencias físico-naturales; Escritos jurídicos, políticos y sociales; Escritos teológicos y religiosos; Apéndice: esbozo autobiográfico.* Madrid: Editorial Gredos.

Maldonado, José. 2017. *La Máquina. Tropología radiante*. Murcia: Cendeac.

Maldonado, José. 2015. Vimeo: La Maquina (animación completa de los elementos de la máquina) [accedido 22/10/17] https://vimeo.com/124839833

Newton, Isaac. 1993. *Philosophiæ naturalis principia mathematica*. Barcelona: Editorial Altaya.

Newton, Isaac. 1687. *Philosophiæ naturalis principia mathematica.* Londres: Real sociedad de Londres para el avance de la ciencia natural.

Prigogine, Ilya. 1983.*¿Tan solo una ilusión?*. Barcelona. Tusquest editores

Geogebra.org. 2017. Libro Geogebra: La conferencia perdida de Feynman. (Todas las demostraciones están desarrolladas y animadas) [accedido 22/10/17] https://www.geogebra.org/material/show/id/721831

LA HUELLA FORTUITA Y SU AUTOPSIA: INTRODUCCIÓN AL ANÁLISIS DE LA HUELLA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

VICTORIA MALDONADO
Investigadora, Universidad de Málaga, Línea 2 Historia del Arte: Arte moderno y contemporáneo.

Resumen

Me apoyaré en mi producción práctica para desarrollar mi investigación teórica, demostrar la retroalimentación que existe entre ambas para usar los aspectos que me interesa investigar. Es decir, generar un pensamiento circular.

Mi investigación anterior titulada Ciento cinco días de recorrido es el acto de hipostasiar mi espacio y mi tiempo—mis recorridos— en un plano de barro negro, uno por día, durante ciento cinco días. La imposición de un trabajo mecánico y rutinario en mi taller. Las ciento cinco piezas constituyen mi continente geográfico, un atlas personal mutable en el tiempo y el espacio. El tiempo se torna físico.

En el proceso de gestación de dicha pieza—de trasladar mi rutina al barro—y de una forma simultánea, voy acumulando los deshechos—esto es, el negativo de mis trayectos—y me voy dando cuenta que estos restos se asemejan a un pequeño paisaje rocoso "fortuito". Es un paisaje que florece de la acumulación de deshecho o basura de mi estudio y representa aquellas zonas que no forman parte de mi rutina, transformándose en "paisajes utópicos", de tiempos fuera de mi propio tiempo. Un paisaje que está en constante mutación. Esto se convierte en el punto de partida—o conclusión inacabada—de *Origen y deshecho*. El paisaje se convierte en una aventura interior.

Soy consciente de que sólo conecto con un "paisaje utópico" derivado del proceso natural de trabajar con barro, partiendo de una cotidianidad y un contexto puramente urbano. Dichos planteamientos me hacen potenciar aspectos que me interesan, como profundizar en la doble temporalidad de la escultura. Por un lado, el azar y la serendipia que surgen en el proceso y, por otro, el tiempo dilatado del estudio, de las huellas que se dejan en el acto. Abordando la dialéctica entre el arte como algo efímero y el dejar una impronta. La contraposición de la experiencia del caminar como huella fugaz enfrentada a la huella física que se deja en el proceso escultórico.

Palabras-clave: HUELLA, DISECCIÓN, FORTUITO.

Abstract

I will rely on my practical production to develop my theoretical research, to demonstrate the feedback

that exists between the two of us to use the aspects that I am interested in researching. Generate a circular thought.

My previous research entitled One hundred and five days of travel is the act of hypostasisizing my space and time-my travels-on a black mud plane, one per day, for one hundred and five days. The imposition of mechanical and routine work in my workshop. The one hundred and five pieces constitute my geographical continent, a personal atlas that is mutable in time and space. Time becomes physical.

In the process of gestation of this piece-transferring my routine to the mud-and in a simultaneous way, I am accumulating the debris-that is, the negative of my trajectory-and I am realizing that these remains resemble a small “fortuitous” rocky landscape. It is a landscape that blossoms from the accumulation of waste or rubbish from my studio and represents those areas that are not part of my routine, becoming “utopian landscapes” of times outside my own time. A landscape that is constantly changing. This becomes the starting point - or unfinished conclusion - of *Origin and Undone*. The landscape becomes an inner adventure.

I am aware that I only connect with a “utopian landscape” derived from the natural process of working with mud, starting from a purely urban context and everyday life. These approaches make me strengthen aspects that interest me, such as deepening in the double temporality of sculpture. On the one hand, the chance and serendipity that arise in the process and, on the other hand, the lengthy time of the study, the traces left in the act. Addressing the dialectic between art as something ephemeral and leaving an imprint. The contrasting experience of walking.

Keywords: FINGERPRINTS, DISSECTION, FORTUITOUS.

1. INTRODUCCIÓN

Entiendo el arte como una excusa para dejar una huella en el mundo, una obsesión latente al pensar lo perecederos y prescindibles que son nuestros pensamientos y ¯particularmente¯ mi obra. Esto no es una problemática individual, ni tan si quiera actual, ya lo afirmaba Marcel Duchamp (1887-1968, Francia) en sus *Cartas sobre arte* (Duchamp, 2010, 42-43):

“Nada garantiza la inmortalidad de *nuestras* obras. E incluso la posteridad es una hermosa cabrona que escamotea a unos y hace renacer a otros, sin que nada le impida volver a cambiar de opinión cada 50 años”. No es de extrañar, ante este tipo de afirmaciones, de que el artista sea uno de los mayores

exponentes en fundamentar el factor del azar en la praxis artística. Un ejemplo de ello es la obra que realizaría en 1914 titula Azar en conserva:

“El artista dejó caer tres hilos de un metro de longitud sobre otros lienzos pintados en azul de Prusia; estos hilos fueron pegados luego sobre las superficies respectivas sin modificar las formas curvas que habían adquirido cayendo al azar. De ahí que pudiera escribir en una nota de la Caja 1914 que estos patrones son el “metro disminuido” (Ramírez, 1993, 36).

Noventa y tres años después -volviendo a la contemporaneidad-, se encuentra *Measuring the Universe* (Midiendo el universo) una pieza realizada por el artista Roman Ondák (1966, Eslovenia) para el MOMA de Nueva York en 2007: Una sala completamente blanca -vacía-. Cuando el visitante entra en la sala, señaliza su estatura con una simple línea negra y, al lado de ésta, su nombre y fecha. Pasados los tres meses de la muestra, se observa una masa negra que rodea la sala, una nebulosa de datos ilegibles tras las más de 90.000 personas que intervinieron en la pared. Una materia oscura incontrolable e impredecible generada por el azar de los visitantes. “El hecho de anotar la medida en la pared, como cuando eres pequeño, alude a la idea de evolución. También remite a ese eterno deseo de medir la escala del universo, de conocer nuestro lugar en el mundo. También es una reflexión sobre la energía que es capaz de generar una masa de gente. Es como un reloj en el que cualquier momento importa. Ese mensaje siempre está implícito en mis obras”, añade el artista sobre su pieza. El factor del azar y la idea de el espectador como ejecutor de la obra, evidencia la sombra duchampiana en la obra de Ondák, pero no es el único. Ondak es uno de los muchos artistas que siguen la estela de Marcel Duchamp en las prácticas contemporáneas.

Nueve años de *Measuring the Universe* de Ondak y ciento dos años después del Azar en conserva de Duchamp, comienzo una de mis investigaciones más recientes titulada *Vestigio e impotencia*. El planteamiento de “Vestigio e impotencia” surge a partir del encuentro fortuito de un texto del sociólogo francés Paul Henry Chombart De Lauwe (1913, Cambrai - 1998, Francia), perteneciente a su libro *París y la aglomeración parisina*, en el cual estudia durante un año los trayectos realizados por una joven habitante de la capital francesa. Sus recorridos conforman un triángulo de dimensión reducida, sin escape. Los vértices corresponden a su escuela, su domicilio y el de su profesor de piano.

Cuando leo este fragmento siento una conexión afectiva con la joven de París, y, de una forma obsesiva, comienzo a diseccionar mi rutina.
Durante un periodo de 105 días represento mi perímetro personal sobre una plancha de barro negro. Salvando alguna variación, mi día a día conforma un

polígono irregular. Resulta un poco frustrante pensar en la imposibilidad de dejar una huella física de mi transcurrir vital si no es a través del arte.

2. DESCRIPCIÓN

Comienzo planteando un falso problema que nunca sabré si llegaré a concluir. No entiendo lo falso como lo fingido sino más bien como una irrecusable paradoja, a la cual, se aferran mis planteamientos.

George Didi-Huberman (1953, Francia) lo plantearía, de la siguiente forma, en su conferencia *Tierra y conmoción o el arte de la grieta:* "No hay que plantear preguntas que no tienen respuesta sino, aún más, una metafísica de las raíces. Crear un "falso problema". Pensar en la profundidad, el espesor o la extensión de este *problema-arte* en los términos del historiador Aby Warburg (1866-1929, Alemania), el cual entendía toda forma cultural según la geografía movediza de sus migraciones y supervivencias en un tiempo de larga duración. Cruzar la tierra que no está hecha más que de vestigios dispersos, fósiles rotos, suciedades acumuladas, restos mezclados de destrucciones, memorias sedimentarias, cadáveres descompuestos y…gusanos activos. "

La pregnancia de lo perecedero, fugaz y fortuito está presente en mis intereses de investigación. Entrelazo la dialéctica entre el arte como algo efímero y el dejar una impronta, la contraposición de la experiencia del caminar como huella fugaz enfrentada a la huella física que se deja en el proceso escultórico. Siendo consciente de la imposibilidad de dejar una huella física en el transitar si no es a través del arte.

Volviendo con Didi-Huberman y su conferencia, expongo un fragmento en el que hace una lectura poética sobre el cante jondo que perfectamente se podría extrapolar a las del artista contemporáneo y servir, así, de metáfora de la constante búsqueda en los procesos artísticos.

"*[…]En la estética de la tierra movediza, en el cante jondo, no sólo entran nuestros pensamientos en conmoción. Somos nosotros mismos los que nos ponemos en emoción o moción, es decir, en viaje. La tierra se mueve bajo los pies del bailaor porque las raíces vagan bajo la profundidad, no es un sitio sino movimiento. Es por ello, por lo que, en los florilegios de coplas flamencas se repita tan a menudo el motivo de la vida errante. El hombre sin patria que canta recorriendo tierra extranjera. No existe, pues, para ese hombre la tierra que se posee o que se toma para reposar sino la que se recorre fatigosamente, la que se anda sin fin con la sensación paradójica típica de la vida errante que ya no sabe lo que hay delante o detrás, el fin o el origen, hacia dónde se proyecta la sombra del caminante o hacia dónde sus pensamientos. Estarán en algún lugar entre el deseo y la memoria. La última*

palabra la tiene siempre la profundidad de la tierra, es la palabra de la muerte, pero antes de derrumbarse hay que invertir la voracidad de la tierra…Jugar con ella."

El planteamiento de viaje estático, de invertir la tierra y jugar con ella describe la constante búsqueda del artista contemporáneo. Un escape vertical de la vida rutinaria, una huida hacia la aceptación de esta misma. Albert Camus (1913, Argelia-1960, Francia) lo entendía como la lucha del hombre absurdo el cual está seguro de su libertad a plazo, de su rebelión sin futuro y de su conciencia perecedera que prosigue su aventura en el tiempo de su vida (Camus,1987. 23). Como una mujer absurda—retomando mi proyecto Vestigio e impotencia, explicado con anterioridad— realicé la pieza *Ciento cincuenta días de recorrido* que surgió del acto de hipostasiar mi espacio y mi tiempo en un plano de barro negro, uno por día durante ciento cinco días. La imposición de un trabajo obsesivo, mecánico y rutinario en mi taller. Desempeñé la labor de Sísifo a través de una imposición que roza el absurdo existencialista.

Retomando lo planteado, continúo con el autor ya citado Albert Camus para profundizar en su obra El mito de Sísifo cuya lectura ha resultado crucial para ahondar en el absurdo existencialista de especial interés en mi investigación. "El obrero actual trabaja, todos los días de su vida, en las mismas tareas y ese destino no es menos absurdo. Pero solo es trágico en los raros momentos en que se hace consciente. Sísifo, proletario de los dioses, impotente y rebelde, conoce toda la amplitud de su miserable condición: en ella piensa durante el descenso. La clarividencia que debía ser su tormento consuma al mismo tiempo su victoria. No hay destino que no se supere mediante el desprecio" (Camus, 1987, 53).

Cuando leo a Camus pienso en Gabriel Orozco (1962, México) y en su obra *Piedra que cede* (1992). Una bola de plastilina de diámetro 48.3 cm y 60 kg de peso. Los 60 kg de masa corporal de Orozco. 60 kg de plastilina que el artista empuja por Monterrey durante 6 días. En esta obra Orozco se convierte en Sísífo pero la piedra que arrastra es una metáfora de él mismo, una vinculación con su ser.

Siguiendo la estela del Mito de Sísifo de Camus se encuentra la obra Wooden Boulder de David Nash (1945. Reino Unido). "*En 1978 talló a golpe de hacha una forma esférica sobre un tocón de fresno y la colocó a la orilla de un arroyo. Veinticinco años después de comenzar a rodar impulsada por el agua, en 2003, una marea la arrebató en el océano. Durante todos estos años David Nash ha seguido puntualmente todos los desplazamientos de la "piedra de madera" dibujando, fotografiando y filmando las diferentes posiciones por las que ha pasado*" (Maderuelo, 2008. 94). Registrar el tiempo del

“canto rodado de madera” es, a su vez, una disección del suyo propio.

A veces hacer algo no conduce a nada (1997) es la premisa de Francis Alÿs (1959, Bélgica). Al igual que esos recorridos sin hierba, el hielo al que empuja este artista belga por la Ciudad de México no llegará a ninguna parte, su fuerza es su debilidad. Como el deambular en busca de un lápiz, Alÿs recorre las calles con su hielo como Sísifo, y aunque consigue arrastrar su roca, esta no llegará a ninguna parte.

2.1. PAISAJE UTÓPICO

Volviendo al anclaje de mi investigación práctica Vestigio e impotencia, es en el proceso de producción de las placas de cerámica que conforman *Ciento cinco días de recorrido* (obra que he explicado con anterioridad), de trasladar mi rutina al barro, voy acumulando todas las sobras, es decir el negativo de mis trayectos. De una forma atávica y primitiva, arrojo el deshecho al suelo una y otra vez a ciento noventa centímetros de caída (la distancia de mis brazos extendidos hasta el suelo), dejando que el impacto modele el barro. Cuando observo la acumulación de estos deshechos o basura de estudio, soy consciente de que realmente representan aquellas zonas que no forman parte de mi rutina, lugares que nunca transito y quedan al margen de mi cotidianidad, transformándose en “paisajes utópicos” de tiempos fuera del mío.

El tiempo transcurrido en mi taller se convierte en mi deriva. Una deriva emocional y entrópica. 289 piedras, o caídas, conforman la pieza *Ciento noventa centímetros de caída. 289 impactos*, que se esparcen por la sala configurando un paisaje rocoso, casi volcánico, que permite la deambulación. El vestigio físico marca el sendero mientras que la representación del vestigio generado diariamente rodea la sala. El espacio entre la representación de un itinerario y otro es un paso mío. Creo que podía entenderse como una metarepresentación del acto de caminar, tanto en el plano físico como en el emocional.

Siguiendo la estela del paisaje emocional y la deriva entrópica, mencionada anteriormente como viaje vertical, me han resultado fundamentales los escritos de Robert Smithson (1938-1973, Estados Unidos) sobre el tema. El gran momento de cambio de perspectivas artísticas que vivieron los artistas del *land art* narradas en primera persona por el artista. “Las obras de muchos de ellos —Paul Thek, Craig Kauffman, Larry Bell...— alababan lo que Flavin llama “historia inactiva” o lo que un físico llamaría “entropía” o “energy-drain” (“desagüe de ideas”). Nos recuerdan la era de hielo más que a la era de oro y confirma el comentario de Vladimir Nabokob: el futuro es lo obsoleto en

reserva.” (Smithson, 2009, 15).

Toda esta reactivación de la “energía inactiva” la entiendo en mi forma de proceder en mi investigación cuando realizo una autopsia del deshecho acumulado en mi estudio y lo vuelvo a significar. Vuelvo al punto de partida tras diseccionar el azar. La acumulación de obra de mi estudio no se entiende hasta que se dispersa en el espacio. Es entonces cuando se activa la energía, cuando es obra. El artista Gabriel Orozco lo entiende como “activar un espacio” entre el signo y el espectador que el propio autor lo explica de la siguiente forma: “Creo que la escultura se da en un espacio, entre el objeto y l a persona que la mira. Es obvio que lo que puede hacerse con dicho espacio es todavía misterioso. Para mí es un espacio que implica un tiempo: un espacio histórico.” (H.D. Buchloh, 1999, 89).

Dentro de esta agrupación de escritos del artista Robert Smithson aparece un concepto apropiado para formular mi investigación, sobre todo el concentrado en el factor del azar y la construcción de paisajes utópicos; Sharawaggi. “El sharawaggi se refiere a la influencia china en el desarrollo de paisajes en Inglaterra. Corresponde a las sílabas chinas Sa-lo-kwa-chi, que significan “calidad de impresionar o de sorprender a través del descuido o de una gracia desordenada”. (Smithson, 2009. 185).

2.1.1. Origen y desecho.

Al hablar del *sharawaggi, de la gracia desordenada,* resulta imposible eludir la obra de la artista Post Minimalista, Eva Hesse (1936, Alemania-1970, Estados Unidos), ante todo sus *study work*: sus obras experimentales que quedaban como puentes para realizar otras más ambiciosas. Sus desechos de taller, de experimentación con materiales como el látex, el metal o la cerámica, expuestos tras su prematura muerte y denominados “trabajos de estudio” (studywork). “El estatus de los trabajos del estudio es precario. Podríamos definirlos razonablemente como trabajos [work] que no llegan a convertirse necesariamente en Una obra [A work]. Se trata de objetos creados por Hesse en el día a día, objetos hechos a mano y con frecuencia complejos que nos invitan a pensar no sólo en los procesos del arte, sino en qué impulsos –tanto conscientes como inconscientes– rigen la práctica de la creación artística. Bien podría ser que la realización de pequeñas piezas como éstas en el estudio no sólo sea un medio de resolver problemas, o de aclarar las ideas al materializarlas, si no que incluso prolongue el proceso de creación, postergue el producto final y sitúe en primer plano el proceso mismo. El deseo compulsivo de repetir resulta evidente en buena parte de los trabajos del estudio, y las técnicas utilizadas por la artista, como ensartar, doblar, cortar, perforar y enrollar, a menudo se basan en actos y gestos

repetitivos. Contemplar los objetos implica también ver el desarrollo de todas esas acciones. Algo que al principio parece accidental y desechable, como una pieza de látex de forma extraña, requiere un tiempo de contemplación y, a medida que se mira, los gestos que intervienen en su creación se van volviendo más evidentes. De esa manera, cuando se mira con atención, algo que inicialmente parece un simple resto del estudio puede cobrar vida como objeto. Los trabajos del estudio se encuentran en ese punto crítico entre el origen y el desecho." (Fer, 2009, 8).

En esta lectura sobre Eva Hesse de la historiadora Briony Fer (1953, Reino Unido) hay un punto de especial relevancia en mi investigación y es el hecho, como ella misma dice, de nadar entre el origen y el desecho. En mi metodología de investigación artística es un *leitmotiv* que se repite, consciente o inconsciente, a través del factor del azar que posteriormente será diseccionado a través de la apropiación de herramientas propias de la ciencia o la arqueología. Generando un Atlas de imágenes que como bien definiría Didi-Huberman se unen tiempos distintos, se produce un *shock*. El azar se manifiesta en un instante imprevisto para ser descuartizado en el tiempo. Manifestado en otra de mis investigaciones de título *Something must break*.

Something must break (algo debe romperse) es una investigación que afluye a partir de los vestigios, sedimentos o deshechos de la representación de mis trayectos en barro al igual que Ciento noventa centímetros de caída está conectado a *Vestigio e impotencia*. Sin embargo, en esta segunda parte proyectual me centro en los paisajes *utópicos*, el no lugar, la deriva emocional y entrópica de mi quehacer en el estudio. La sencilla acción de alisar una plancha de barro con una espátula genera una textura con una infinidad de facultades asociativas a deshechos naturales; un mineral, una corteza...un vestigio que se convierte en el elemento constructivo de las piezas de cerámica de este segundo proyecto. De una forma intuitiva iba solapando todos los sedimentos, el resultado se asemejaba a pequeños nidos con leves hendiduras. Como ya he citado con anterioridad, me resulta paradójico que de los vestigios, sedimentos o deshechos que surgen a través de la representación visceral de mi rutina—trayectos diarios —, construya nidos— sitio donde se acude con frecuencia—. Nidos de paisajes no transitados, de una naturaleza no vivida. Poco a poco fui desarrollando el tamaño de los nidos. Aumentar la dimensión unido a la semejanza magmática del barro negro cuando se cuece a una alta temperatura, me di cuenta de que realmente estaba generando cráteres. Al analizar cada una de las acepciones de la palabra cráter no sólo veía semejanza estética sino también conceptual e intrínsecamente su significado estaba conectado al proceder alquímico de la cerámica. Evidencio el deshecho y lo transformo en origen.

Son muchos los artistas que parten de estas premisas para el desarrollo de su obra, del azar o accidente que devienen en sus diversas metodologías procesuales.

A continuación, mostraré tres ejemplos de artistas con trabajos diferentes pero que convergen en conclusiones semejantes.

Una de ellas es la Artista Ana María Maiolino (1942, Italia) que dedica gran parte de sus investigaciones a la cerámica y su deconstrucción, al gesto y la huella. Destaco su obra *Son éstos* (1998) presentada en la Bienal de São Paulo. “El trabajo utiliza la repetición de la acción del gesto. En el mismo gesto está lo diferente, no se repite a sí mismo. “Cosas”: rollitos, bolitas, productos de las primeras acciones de la repetición del gesto sobre la arcilla húmeda en la tierra que ocupan la instalación [...] Se trata de una obra abierta, de un trabajo no concluido, un almacén de entropía, de energía gastada en perezosa fatiga desbordante de afección, de pulsiones en donde habita la naturaleza: la energía gastada e el modelado y la mía.” (Osuna Luque, 1999. 13).

Siguiendo con los artistas que trabajan en torno a la deconstrucción de la escultura, evidenciando las tripas de su producción, está Mark Manders (1968, Países Bajos) con una particular poética onírica y una personal visión y plasmación del tiempo procesual. Sus esculturas están entre el orden y el deshecho que otorga a su obra una contingencia perceptiva. “Sería erróneo pensar que en la obra de Manders las nociones temporales de pasado, presente y futuro son independientes unas de otras. Lo enfatiza el artista a través de su singular método de trabajo. Las figuras antropomorfas están realizadas en bronce, pero su aspecto —y esta es una de las características esenciales en su trabajo— nos obliga a pensar que aún no han pasado por el proceso de vaciado y que todavía se encuentran en un estado primitivo, como si hubieran sido solo recientemente modeladas con arcilla. Además, muchas de ellas se encuentran aparentemente inacabadas. A algunas les faltan piernas y brazos, a otras la nariz o parte de la cabeza. Pero pronto comprendemos que quizá avancen en sentido inverso, que un día pudieron ser figuras completas y que ya han emprendido el camino de vuelta tal vez hacia la nada, hacia lo que fueron cuando todavía no eran ni siquiera la idea que quería ser forma.” (Ontoria, 2014. 6).

Finalmente, y de especial interés, es el pensamiento del escultor Rui Chafes (1966, Portugal) en su catálogo *Contramundo* en el que afirma: “La escultura no es un objeto, es una hipótesis, una posibilidad, una interrogación, una pregunta, una respuesta.” (Chafes, 2003. 21). “Si la ventana romántica proyecta la vertiente claustrofóbica y autoexiliada de la vida humana, para Rui

Chafes la escultura traduce ese abismo en un acontecimiento de resistencia y recogimiento, es una ascética reafirmación del origen." (Ruíz de Samaniego, 2011, 87).

3. CONCLUSIONES

En el año 2010 el Museo Reina Sofía acogía la exposición *Atlas, ¿cómo llevar el mundo a cuestas?* comisariada por, el ya mencionado historiador, Georges Didi-Hiberman, en la cual un extenso compendio de artistas ponían en cuestionamiento la manera de entender las imágenes tomando como referencia la particular mirada del historiador de arte Aby Warburg, y que de alguna forma, empatiza con las metodologías que he ido diseccionando anteriormente:

"Algunos artistas y pensadores se han aventurado a bajar de nuevo, digámoslo así, hacia la más simple, aunque más dispar mesa. Un cuadro puede ser sublime, una mesa probablemente nunca lo será. El cuadro consistiría, por lo tanto, en la inscripción de una obra que pretende ser definitiva en la historia. La mesa es mero soporte de una labor que siempre se puede corregir, modificar, cuando no comenzar de nuevo. Una superficie de encuentros y de posiciones pasajeras: En ella se pone y se quita alternativamente todo cuanto su plano de trabajo recibe sin jerarquía". (Didi-Huberman, 2010, 18).

Referencias

Duchamp, Marcel. 2010. *Cartas sobre el arte* 1916-1951. Madrid: Elba.

Ramirez, Juan Antonio. 1993. *Duchamp: el amor y la muerte, incluso*. Madrid: Siruela.

Ondák, Roman. "EL CULTURAL." [23, 10, 2017]. http://www.elcultural.com/revista/arte/Roman-Ondak/33338.

Didi-Huberman, Georges. *Tierra y conmoción o el arte de la grieta.* 2013. Sevilla: Universidad internacional deAndalucía. Video. https://www.youtube.com/watch?v=HzbLtv6jAg8&t=746s Camus, Albert. 1987.El mito de Sísifo. Madrid: Alianza.

Temkin, Ann. 2011. Gabriel Orozco. *Fotogravedad*. México: Atlas.

Maderuelo, Javier. 2008. *La construcción del paisaje contemporáneo*. Huesca: CDANHUESCA.

Smithson Robert. 2009. *Selección de escritos*. Ciudad de México: Alias.

H.D. Buchloh, Benjamin. 1999. *Textos sobre Gabriel Orozco*. Madrid: Conaculta.

Fer, Briony. 2009. Eva Hesse. *Studywork*. Edimburgo: The Fruit Gallery.

Osuna Luque, Carmen. 1999. “Son éstos. Instalación de la XX Bienal de São Paulo”. Revista *Con Barro*. Nº2: pg 3.

Ontoria, Javier. 2014. Mark Manders. *Curculio Bassos.* Galicia: Centro Gallego de Arte Contemporaneo.

Loock, Ulrich / Barro, David / Ruíz de Samaniego, Alberto. 2011. Rui Chafes. Contramundo. A Coruña: Dardo.

Didi-Huberman, Georges. 2010. *Atlas: ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid: Museo Reina Sofía.

LA RESTA GENERADORA DE PROCESOS CREATIVOS. PONERSE LÍMITES, LOGRAR SILENCIO, GANAR VACÍO

SILVIA MARTÍ MARÍ
Universidad de Zaragoza / Grupo (los) Usos del arte. DEMPC.

Resumen

Esta comunicación narra experiencias de vaciamiento enriquecedor relacionadas con la generación o vivencia de procesos creativos. Algunos de estos "vaciamientos" se producen en experiencias vividas durante la conducción (1), otros son buscados en las metodologías de creación artística (2), y otras vivencias del vacío se facilitan a través de propuestas como las de Jorge Oteiza (Caja Metafísica, 1957), Ilya y Emilia Kabakov ("Armarios de soledad", Palacio de los Proyectos, 1995-1998), el proyecto "The listener P.L.S". ("Public Listening services –mobile unit-") (Agency of Unrealized Projects, AUP, 2011) o la trayectoria de Javier Garcerá, mostrada en la exposición "Que no cabe en la cabeza" (Sala Ferreres, CCCC, Valencia, 1999-2016) (3).

Respecto de un tipo de vaciamiento o sustracción "obligada" (1), el tiempo invertido conduc iendo durante los últimos años -por motivos laborales-, un tiempo "obligado a perderse", puede, sin embargo, regalar un tiempo nutritivo.Respecto de "sustracciones buscadas" (2), pensamos en las estrategias, mecanismos, metodologías, etc. que ya desde las vanguardias los artistas han desarrollado para lograr espacio vacío, una posibilidad de creación por sustracción; así, manifiestos, auto-imposición de normas, reglas, etc., podrían contemplarse como operaciones de resta o renuncia, limitación imprescindible, para poder generar otras formas.

Respecto a vivencias del vacío a través de propuestas artísticas (3) como las de Oteiza, los Kabakov, avier Garcerá o el proyecto "The listener P.L.S."., estos ejemplos ilustran posibles cambios habidos en la sociedad respecto a nuestra capacidad de enfrentar, desear, valorar o buscar ese tipo de "sustracción" o "quita" que tendría que ver con la capacidad (o incapacidad) de experimentar el vacío como "receptivo" (Oteiza), el cambio de la interioridad hacia la extimidad (Sibila), el mandato de hablar (Foucault) o el aturdimiento y control de nuestra capacidad de prestar atención en un proceso continuo de interiorización del control (J. Crary).

Palabras-clave: VACÍO, RENUNCIAR, TIEMPO, OTEIZA, CREAR

Abstract

This communication narrates experiences of an enriching void related to the generation or experien-

ce of creative processes. Some of these “emptying” occur in experiences during driving (1), others are sought in the methodologies of artistic creation (2), and other experiences of emptiness are facilitated through proposals such as those of Jorge Oteiza (Caja Metafísica, 1957), Ilya and Emilia Kabakov (“Armarios de soledad”, Palace of Projects, 1995-1998), the project “The Listener PLS”. (“Public Listening services -mobile unit”) (Agency of Unrealized Projects, AUP, 2011) or the work of Javier Garcerá, showed in the exhibition “Que no cabe en la cabeza” (Sala Ferreres, CCCC, Valencia, 1999-2016) (3).

With respect to a type of “obligatory” emptying or subtraction (1), the time spent driving during the last years - commuting - a time “forced to be lost”, can, however, give a nutritious time.

With respect to “wanted subtractions” (2), we think about the strategies, mechanisms, methodologies, etc. that already from the avant-garde artists have developed to achieve empty space, a possibility of creation by subtraction; Thus, manifests, self-imposition of rules, rules, etc., could be considered as operations of subtraction or resignation, limitation essential, to be able to generate other forms.

With regard to experiences of emptiness through artistic proposals (3) such as those of Oteiza, the Kabakov, Javier Garcerá or the project “The Listener PLS”, these examples illustrate possible changes in society regarding our ability to face, desire, value or seek that kind of “subtraction” or “removal” that would have to do with the ability (or inability) to experience the void as “receptive” (Oteiza), the change from interiority to extimacy (Sibila) (Foucault), or the stunning and control of our ability to pay attention in a continuous process of interiorization of control (J. Crary).

Keywords: VOID, TO RENOUNCE, TIME, OTEIZA, TO CREATE

1. INTRODUCCIÓN

“La resta generadora de procesos creativos” recorre algunas experiencias de vaciamiento enriquecedor relacionadas con la generación o la vivencia de procesos creativos. Algunos de estos “vaciamientos” se producen al renunciar a “ganar tiempo”, en experiencias como las vividas durante la conducción[i], otros vaciamientos o sustracciones formarían parte de la propia metodología de creación artística [ii] y también, algunos ejemplos de vaciamiento se rastrean en propuestas artísticas concretas (Oteiza, Kabakov, Garcerá, Martí) que ilustran posibles cambios ocurridos en la sociedad respecto a nuestra capacidad de enfrentar, desear, valorar o buscar ese tipo de “vaciamientos”[iii]

2. DESCRIPCIÓN

2.1. PONERSE LÍMITES Y NORMAS EN EL PROCESO CREATIVO.

Los manifiestos artísticos, tradicionalmente, en las limitaciones, normas e imposiciones a la creación de obra que implantan constriñen el campo de lo posible, de lo permitido, de manera que en cierto modo llevan a cabo una "sustracción" de parte de las posibilidades de acción sobre lo real; efectúan una resta, ponen un límite, establecen una frontera que delimita qué se puede hacer y cómo hacerlo; este delimitar es en sí mismo creativo, produciendo un vaciamiento enriquecedor que resulta en obras generadas por "sustracción" (escritos, eventos, música, pinturas, esculturas, etc.) de modo transdisciplinar. Mediante el establecimiento de normas, de límites, se produce una resta que es creadora, generadora. Se produce por sustracción auto -impuesta una transformación que genera potencial de creación.

Argumenta Hans Ulrich Obrist, en su artículo "Manifiestos para el futuro" (Ulrich Obrist, 2010)[i], que el concepto de "lo moderno" se ubica normalmente en oposición a otra ideología, mientras que "lo contemporáneo", por el contrario, se presenta como un concepto que asimila todo. Los manifiestos de la s vanguardias pertenecen a la era de "lo moderno" y se pregunta si habría futuro en la actualidad (en "lo contemporáneo") para los manifiestos.

Si los manifiestos artísticos de las vanguardias clásicas producían un arte "forjado en la imagen del manifiesto: agresiva en lugar de introvertida, que grita más que ser reticente, colectiva y no individual" (Puchner, Martin 2005) [ii], el manifiesto artístico del siglo XXI, como argumenta Obrist sería "más introvertido que agresivo, más reticente que escandaloso y más individual que colectivo" (Ulrich Obrist, 2010)[iii]. Es por ello que ampliamos el campo desde el manifiesto (moderno) al *artist statement* (contemporáneo). Pero, respecto de la generación creadora funcionaría de modo similar, en el sentido de que en las diferentes metodologías de creación artística de los artistas, también de los "contemporáneos", se aplicaría esa sustracción de lo posible por medio del establecimiento de auto-imposiciones, normas o elecciones. Se necesita una frontera que delimita, una separación, para tener acceso a lo simbólico, así lo expresa Régis Debray, "[ ] El gesto distintivo del creador -sea Dios, Miguel Ángel o Einstein- consiste en sustraer en lugar de añadir" (Debray, 2016, pág. 28)[IV].

Respecto del método en las vanguardias históricas y en el arte contemporáneo se puede decir que la obra es la fundación de la propia gramática del lenguaje artístico, de las reglas inéditas que la rigen. Respecto de la búsqueda del vacío, del silencio, ha sido sin duda importante el influjo de

las filosofías orientales. Un vacío (en la filosofía oriental) que no es visto como una carencia sino como una posibilidad de plenitud, dado que seda más importancia a en qué pueda consistir la taza vacía que la taza llena. Esta influencia puede rastrearse, entre otras, en la gestualidad pictórica, la abstracción americana, el Expresionismo e informalismo, el *Action Painting*, o en el rastro influyente de la obra de John Cage, a partir de su interés por el silencio, el concepto abierto de partitura o el uso del azar como método creativo.

Desde el primer manifiesto futurista (1909), pasando por los de otros movimientos como el dadá, el surrealismo, el construcitivismo, el ultraísmo, el suprematismo, etc., o en otros ejemplos de corrientes artísticas como el situacionismo, fluxus, el conceptual, el minimalismo, el arte *povera*, el *land art*, etc., hasta llegar a la actualidad, donde los manifiestos se han convertido en *artist statements* individuales, la creación, la generación de formas, innovación de métodos, etc. parte de un rechazo, de una negación, de una limitación, una sustracción o una fijación de “fronteras”.

2.2. LOGRAR SILENCIO.

Fuera del ámbito de la creación artística, imbricadas en nuestras vivencias cotidianas, también se pueden encontrar experiencias que, por la vía de la renuncia o negación, ejercen sin embargo una acción nutriente y de apoyo y generación de procesos creativos. Por ejemplo, el conducir por las carreteras puede permitir, en algunas circunstancias -más fácilmente en soledad-, experimentar un espacio vacío, de hecho, lascarreteras, según Brinckerhoff: “[ ] En realidad,para muchos se han convertido en el último recurso de privacidad, de soledad y de contacto con la naturaleza. Las carreteras ya no conducen simplemente a lugares, son lugares” (Brinckerhoff, 2011) [V].

Así, el tiempo invertido conduciendo -por motivos laborales-, un tiempo que es rutinario y que se realiza por obligación, es un tiempo en cierto modo “obligado a perderse” y, como “ha de perderse”, en la aceptación de ese “perder el tiempo” puede regalar u ofrecer otro tipo de tiempo, de silencio. Un tiempo que resulta creador, pues en ese estado de renuncia se puede lograr un “espacio vacío”. Espacio que se llena de recuerdos, de ensoñación, en el que se dan reflexiones, viajes al pasado y al futuro, contacto con los muchos estados del paisaje (la luz, el clima, la época del año…), del cuerpo (cansancio, alegría, sueño, melancolía…), incluso con los animales (insectos contra el cristal; animales atropellados…), etc. Se potencia un estado del ser que posibilita sensaciones y vivencias interiores, posteriormente susceptibles de ser plasmadas en escritos, dibujos, obras, proyectos...

La automatización de la conducción, en recorridos rutinarios, libera parte de nuestra atención restante, y se podría relacionar con las circunstancias que se producen durante el sueño ya que éste, según Bergson, "al reducir el juego de las funciones orgánicas, modifica especialmente la superficie de comunicación entre el yo y las cosas exteriores" (Bergson, 1977, pág. 10)[vi]. En el sueño, continúa Bergson, "no medimos la duración, pero la sentimos; de cantidad pasa al estado de calidad; la apreciación matemática del tiempo transcurrido deja de hacerse, cediendo el puesto a un instinto confuso" (Bergson, 1977, pág. 10)[vii]. Entonces, conducir por la carretera podría permitir una vivencia de tiempo interna, tiempo sentido y no medido, que estaría relacionada con el tiempo real, el tiempo humano, que según Bergson es una pura duración que se capta en la experiencia interna. Si "el universo dura" (Bergson, 1977, pág. 13)[viii], siguiendo a Bergson, "Cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, tanto más comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo" (Bergson, 1977, pág. 13)[ix].

Así, si tomamos en cuenta ese tiempo sentido podemos intentar explorarlo como un espacio para la invención, como lugar para la creación a partir del silencio ganado. Se trataría, mientras se produce ese "salvar distancias repetidamente", de llevar a cabo "trayectos como construcción de un estado del ser", estado del ser que posibilita el contacto con nuestro interior, fuente de nutrición creadora. De modo que el propio trayecto se convierte en el foco de interés, espacio vacío en el que se está en otro lugar y, a la vez, se desaparece. O donde, en realidad, se existe en diversos momentos (tiempos) y lugares (espacios) a la vez. Un tiempo de silencio que, vaciándose, se llena de potencialidad creativa.

2.3. GANAR VACÍO: ACERCAMIENTOS A VIVENCIAS DEL VACÍO A TRAVÉS DE ALGUNAS PROPUESTAS ARTÍSTICAS. CAJAS METAFÍSICAS (1958), ARMARIOS DE SOLEDAD (1995-1998), QUE NO CABE EN LA CABEZA (1999-2016) Y "S. M. E. EL ESCUCHADOR" (S.M.E.)(2000-2011)[x].

Respecto a vivencias del vacío a través de propuestas artísticas, veremos cuatro ejemplos que ilustran posibles cambios habidos en la sociedad respecto de nuestra capacidad de enfrentar, desear, valorar o buscar vacío o silencio que tendría que ver con la capacidad (o incapacidad) de experimentar el vacío como "receptivo" (Oteiza), el cambio de la interioridad hacia la *extimidad* (Sibila), el mandato de hablar (Foucault), el aturdimiento y control de nuestra capacidad de prestar atención en un proceso continuo de interiorización del control (J. Crary) o propuestas estético-experienciales de resistir a la vorágine contemporánea por la vía sensorial-meditativa.

2.3.1. El vacío receptivo de Oteiza.

"Puedo afirmar y afirmo ahora: Que el arte consiste, en toda época y en cualquier lugar, en un proceso integrador, religador, del hombre y su realidad, que parte siempre de una nada que es nada y concluye en otra Nada que es Todo, un Absoluto, como respuesta límite y solución espiritual de la existencia" (Oteiza, 2009)[xi]. Esta afirmación resume la trayectoria del artista, pues, partiendo de una "nada que era nada" concluye, tras su "Propósito Experimental" en otra Nada que es Todo: el vacío receptivo, metafísico, espiritual.

Hay un momento muy significativo en la infancia de Oteiza del que el propio artista escribió: "De muy niño, en Orio, donde he nacido, mi abuelo solía llevarnos de paseo a la playa. Yo sentía una enorme atracción por unos grandes hoyos que había en la parte más interior; solía ocultarme en uno de ellos, acostado, mirando el gran espacio solo del cielo que quedaba sobre mí, mientras desaparecía todo lo que había a mi alrededor. Me sentía profundamente protegido; ¿de qué quería protegerme? Desde niño sentimos, como todos, como una pequeña nada nuestra existencia que se nos define como un círculo negativo de cosas, emociones, limitaciones, en cuyo centro, en nuestro corazón, advertimos el miedo de la muerte. Mi experiencia de niño en ese hoyo, en la arena, era un viaje de evasión desde mi pequeña nada a la gran nada del cielo en la que penetraba para escaparme, con deseo de salvación. En esa incomodidad o angustia del niño despierta ya el sentimiento trágico de la existencia que nos define a todos de hombre y nos acerca de algún modo a uno de estos tres caminos de salvación espiritual que son la filosofía, la religión y el arte"(Oteiza, 2006)*xii*. Ese vacío del cielo, experimentado como una protección trascendente frente al miedo de la muerte, sería el germen de la búsqueda de esa misma "protección", que Oteiza lograría mediante el vacío receptivo, espiritual, obtenido en su obra conclusiva, las *Cajas metafísicas.*

Porque para Oteiza el verdadero protagonista de la escultura es el vacío, el hueco que crea. Se trataría de crear un espacio sagrado, un núcleo vacío en cuanto a materia (no expresivo), pero lleno en cuanto a espiritualidad (un vacío receptivo para un espectador que ha de ser activo). El vacío actuaría como presencia metafísica de salvación para el artista y la sociedad. En las *Cajas Vacías* (1958) el espacio vacío logrado era un espacio interior único, quieto, oscuro (*cuasi* religioso), que él entendía como metafísico y espiritual, y con el que da por concluida su investigación experimental. *Caja metafísica por conjunción de dos triedros*. *Homenaje a Leonardo* (1958) forma parte del conjunto de obras conclusivas, cajas que generan un espacio misterioso y oscuro en su interior, y cuya base contribuye a generar la sensación de un espacio sagrado.

Oteiza retoma, sin embargo, su proyecto experimental con el laboratorio de tizas, a partir de los años 70, laboratorio que desarrolla en piezas de pequeña escala, aunque muchas de esas obras-boceto se convertirán después en esculturas de gran formato colocadas en el espacio público. Oteiza considera que esa monumentalidad (el "arte público") debe contemplarse como un "servicio espiritual al hombre". El arte tenía el propósito de la curación, de la salvación espiritual del hombre (Martí)[xiii].

Fig. 1. *Caja metafísica por conjunción de dos triedros. Homenaje a Leonardo*, Jorge Oteiza, 1958.

Según Oteiza no había que llenar la ciudad por "ocupación formal" sino crear lugares para la intimidad por "desocupación espacial". El arte debía procurar en la ciudad -en términos utilizados por Oteiza-"zonas de aparcamiento espiritual", espacios de soledad, "aisladores metafísicos", para defender al ciudadano del tumulto expresionista y el espectáculo móvil y dinámico de la metrópoli moderna (Laka, 2015) [xiv]. En definitiva, generar en la ciudad, por medio de estas obras de arte, "máquinas de soledad", experiencias de vaciamiento enriquecedor que, según el pensamiento de Oteiza, fomentaría individuos libres y soberanos, es decir, capacitados para enfrentar en soledad el vacío receptivo, trascendente, recuperando así, mediante el arte, la sensibilidad. Esta concepción de la obra de arte contrasta, como veremos a continuación, con la que se deprende de los proyectos "Armarios de soledad" y S.M.E. "El escuchador", también concebidos -ideados- para el espacio público de la ciudad.

2.3.2. Los "Armarios de soledad" de Ilya y Emilia Kabakov.

"Armarios de soledad" de Ilya y Emilia Kabakov, es el proyecto n.º 43, de los 65 proyectos que conformaron su gran instalación, "El Palacio de los Proyectos" (1995-1998)xv, en la que se efectuaba un recorrido por los proyectos que eran presentados, mediante dibujos, textos y maquetas, y en el que también había instrucciones para poder construirlos. Los proyectos aparecían como propuestos por distintas personas de diferentes profesiones y procedencias dentro de la Unión Soviética. En concreto, "Armarios de soledad", proyecto nº 43, era un proyecto, dentro de la categoría sobre "¿Cómo mejorar este mundo?", presentado por "E. Lodina, alumna de 4º curso, Moscú". El texto que acompañaba a los dibujos y la maqueta decía:

ARMARIOS DE SOLEDAD. E. Lodina, alumna de 4º curso, Moscú.

Hoy en día nuestras ciudades son entornos en los que prácticamente resulta imposible vivir. No nos referimos al asilamiento que se siente en la propia casa -eso todo el mundo puede solventarlo independientemente, al fin y al cabo es“nuestra” casa-. Sin embargo, en cuanto entramos en el espacio “público”, el entorno resulta imposible. Se ha hablado mucho de la contaminación, del ruido, de la gran cantidad de anuncios que aterrorizan nuestra atención haciendo imposible que nos concentremos en nada. En este fin de siglo se ha añadido a todo esto un “ingrediente” más: Nosotros mismos. Las calles están abarrotadas, tanto si acudimos con prisa a realizar nuestras actividades como si volvemos a casa o simplemente salimos de paseo, apenas podemos abrirnos camino entre las demás personas. Y esa ubicua presencia de gran cantidad de gente rebaja nuestro bienestar en la calle.

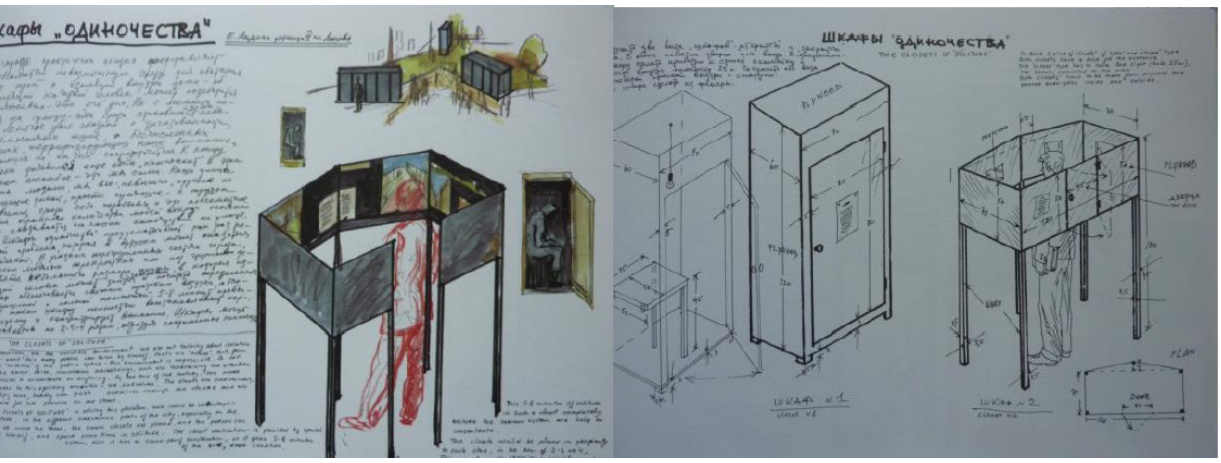


Fig. 2. *Armarios de Soledad, Proyecto nº. 43*, Ilya y Emilia Kabakov. “El Palacio de los Proyectos”, 1998.

El proyecto “Armarios de soledad” resuelve este problema que podría llegar a ser catastrófico en un futuro muy próximo. En diversas partes de la ciudad que están muy abarrotadas, sobre todo en los cruces más concurridos o debajo de los árboles, se colocarán pequeños armarios en los que una persona pueda entrar, cerrar la puerta y pasar un rato en soledad. El armario dispondrá de un sistema especial de ventilación y estará hecho de materiales que aíslen del ruido, por lo que podrá proporcionar de 5 a 8 minutos de silencio y oscuridad. Esos 5 a 8 minutos de soledad en un lugar oscuro regenerarán por completo el sistema nervioso ayudando a alcanzar la concentración. Los armarios pueden situarse cerca unos de otros, en hileras de 2, 3 o 4, formando complejos unitarios[xvi].

Cuando en este proyecto se habla de un entorno en el espacio “público” que “resulta imposible” y se refiere a la contaminación, al ruido, a “la gran cantidad de anuncios que aterrorizan nuestra atención haciendo imposible que nos concentremos en nada” recuerda a la necesidad de los “espacios de

soledad” de los que hablaba Oteiza, así como a los “aisladores metafísicos”, que debían defender al ciudadano del tumulto expresionista y el espectáculo móvil y dinámico de la metrópoli moderna. Aunque quizás hay algún punto de encuentro entre Oteiza, desde la tardo-modernidad que le configuró -ya que estuvo influenciado por el Constructivo ruso y las ideas sobre la generación de un Hombre Nuevo- y los Kabakov, que vivieron bajo el régimen comunista de la Unión Soviética, es innegable que, pese a la conexión, hay diferencias notables en sus planteamientos de obra de arte “público”, empezando por el hecho de que en los

Kabakov se trata de un proyecto artístico de carácter utópico, conceptual, frente a la realidad escultural, arquitectónica, de las esculturas de Oteiza. Asimismo, los Kabakov hablan de “un ingrediente más” que se ha añadido en el fin de siglo: las calles abarrotadas de gente que “rebaja nuestro bienestar en la calle”.

Así, si Oteiza pretende crear lugares -por “desocupación espacial”- para la intimidad, arquitecturas que generaran un vacío que fuera “receptivo”, de modo que el espectador pudiera tener experiencias de espiritualidad “protectora”, ahora se trata de crear espacios para el reposo… Las aspiraciones son más modestas: ya no se espera lograr un vacío receptivo, espiritual, para la trascendencia de un hombre “libre y soberano” sino que la aspiración es la de poder “pasar un rato en soledad”, más que para acercarnos a Dios, para descansar de los estímulos constantes, incluidos los de los demás congéneres... Se trata de obtener un silencio “reparador”, unos minutos (de 5 a 8) que “regenerarán por completo el sistema nervioso ayudando a alcanzar la concentración”.

Se trata ahora de seres aturdidos, con la capacidad de atención exhausta debido -como explica Jonathan Crary-, a un proceso que desde la modernización[xvii] ha potenciado la interiorización de los mecanismos de control de la atención (visual), por la vía de todos los aparatos que precisan de ella, que estaría en la base del dominio de las industrias de la imagen y el espectáculo ya que una vez la visión fue reubicada en la subjetividad del observador, por una parte daría lugar a todas las afirmaciones de la soberanía y autonomía de la visión y, por otra, a una “creciente normalización y regulación del observador, así como hacia formas de poder que dependían de la abstracción y formalización de la visión”(Crary, 2008)[xviii].

¿Dónde ha quedado la pretensión de un arte que debía procurar en la ciudad “zonas de aparcamiento espiritual”? Hemos pasado del ser con aspiraciones espirituales para su necesidad de trascendencia a seres para los que la utopía consiste en reposar para volver “recargado” a un sistema en el que

poder sobrevivir. En la propuesta, no exenta de humor de los Kabakov, ahora la utopía se ha tornado un proyecto individual.

2.3.3. S.M.E. (Servicio Municipal el Escuchador), AUP (Agency of Unrealized Projects).

S.M.E. (*Servicio Municipal el Escuchador*) es un proyecto de un servicio público, municipal, que se ofrecería a la ciudadanía mediante una roulotte móvil que circularía por las calles para cualquiera que necesitara ser escuchado.

Si los "Armarios de soledad" (Kabakov) eran lugares en los que todavía se esperaba que los individuos encontraran soledad, aunque fuera para poder recuperarse y regenerarse, en el proyecto S.M.E El Escuchadorxix lo que se ejemplifica es un sujeto que ya no se basta a sí mismo: estaríamos contemplando el triunfo del modelo emocional terapéutico (Illouz, 2007)[xx] el triunfo de la mirada y discurso psicológico (estadístico), cuya proliferación de discursos y parloteo continuo tienen la función de *producir* subjetividad, según los requerimientos normalizadores del poder, tal y como a través de la "incitación del lenguaje" sobre la verdad de uno mismo, particularmente sobre la sexualidad, ésta se *produciría* normalizada (Foucault).

Por otra parte, según Paula Sibilia, tras el deslizamiento hacia la interioridad que culminó con el homo psychologicus se estaría dando "[…] una nueva retirada de las fuentes morales del yo, que abandonan su morada emplazada en el interior de cada sujeto, mientras anuncian una gradual exteriorización de la subjetividad" (Sibilia, 2008, pág. 110)[xxi]. En los inicios del siglo XXI, las subjetividades introdirigidas se extinguen para ceder el paso a las nuevas configuraciones alterdirigidas: "un tipo de subjetividad que responde a la lógica de la visibilidad y de la exteriorización del yo" (Sibilia, 2008, pág. 246)[xxii]. Esto sería evidente en el "mandato de visibilidad" que estaría *produciendo* un nuevo modo de subjetivación exteriorizado, visible y epidérmico, que potencia la extimidad: una intimidad que es expuesta, exteriorizada por todos los medios actuales (redes sociales, etc.).

Según Sibilia, quizás esta necesidad de confirmar la existencia mediante la puesta en escena pública del yo, esconde un intento de ahuyentar los fantasmas de la soledad (Sibilia, 2008)[xxiii]. La dificultad consistiría en que huir de la soledad cuando se ha construido una subjetividad exteriorizada y proyectada en lo visible, si ya no existe el apoyo de una sólida vida interior, semeja una tarea complicada. Porque para la constitución de una interioridad fuerte y sólida se precisa de la soledad y el silencio, que se consiguen lejos de las miradas ajenas. Si en Internet se producen "personajes" más que "personas"

hay que tener en cuenta que lo que diferencia precisamente a ambos es que el personaje permanece siempre a la vista, sin público o audiencia no existe.

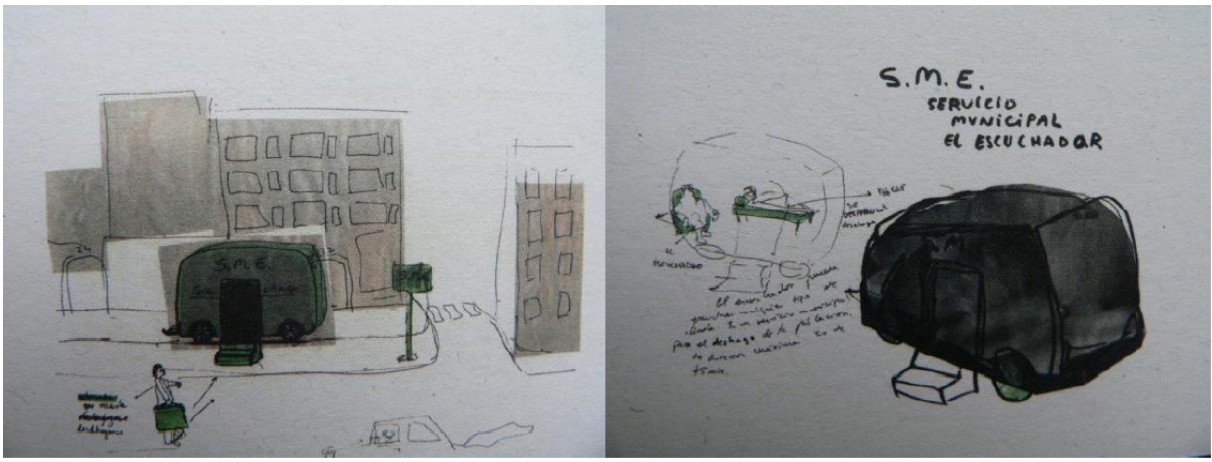


Fig. 3. S.M.E "*El escuchador",* Silvia Martí Marí, 2000-2011.

2.3.4. "Que no cabe en la cabeza".

Algunas trayectorias de artistas contemporáneos plantean a través de su propuesta estética re - conectarse con la experiencia sensorial facilitadora de estados meditativos, en una búsqueda actualizada de la resta o renuncia creadora de vacío. Este sería el caso de la trayectoria seguida por Javier Garcerá (Puerto de Sagunto, 1967) en su práctica pictórica. Así se mostró en la exposición "Que no cabe en la cabeza" (Sala Ferreres, CCCC, Valencia 4 nov.-22 ene. 2017). En ella exhibía un recorrido de series pictóricas desde la más antigua presentada, de 1999, hasta las obras situadas en la sala principal, producidas para esta ocasión.

A lo largo de todas estas pinturas sobre tabla, sobre tela, sobre seda… se puede seguir la investigación pictórica desarrollada por Javier Garcerá en la búsqueda, a través de sutiles cambios perceptivos, solo experimentables mediante la observación directa del espectador, de una realidad perceptiva que "no cabe en la cabeza" (al menos en la cabeza "racional"), y sí cabe en el olvido de la misma, en la experiencia sensorial, cuando logra, mediante un vaciamiento, despojarse de todo lo demás.

A través del recurso del uso de la luz y el color: utilizando contrastadas luz y sombra (en blanco y negro), juegos de contraste en los que el color, vivo, se da en pequeñas dosis rodeadas de oscuridad, o una preferencia por la utilización de dos colores (verde/rojo y toda la gama entre ambos)… o pasando por las variaciones de valor de un solo color hasta llegar a los monocromos rojos.

Garcerá intenta producir una experiencia refinada, una vivencia que, paradójicamente, por medio de la percepción sensorial, física, nos eleve sin embargo de lo más mundano. En ese sentido, el cambio y leves modificaciones que se producen al ir moviéndose el espectador frente a estas obras (la seda

erosionada o trenzada, entre otros procedimientos, produce cambios tenues de textura y de color) provoca una sutileza de percepción que hace necesaria la presencia, la experiencia del espectador, para poder vivenciar estas obras.

En la sala central se exponían tres grandes obras de color rojo, una de ellas, de varios metros de largo, realizada a base de seda trenzada, dispuesta horizontalmente en el suelo, con un complemento sonoro ya que, cada cierto tiempo sonaba –como contraste en en ese ambiente de recogimiento- el ruido de un fogonazo sonoro que aturdía y sorprendía, como una señal para mantenernos alerta, despiertos. Frente a otra de estas grandes obras de color rojo, situada verticalmente en la pared, Garcerá dispone un sillón, como invitando a una larga contemplación, un tiempo lento necesario para poder descubrir la realidad que (se) esconde.

Fig. 5. Que no cabe en la cabeza, Javier Garcerá, (Sala Ferreres, CCCC, Valencia), 2016.

3. CONCLUSIONES

A pesar de los cambios y transformaciones argumentados y visibles en las obras analizadas de Jorge Oteiza, los Kabakov y Silvia Martí, persisten algunas estrategias en el arte contemporáneo que siguen persiguiendo a través de sus propuestas estéticas re-conectarnos con la experiencia sensorial y facilitar estados de meditación, en búsquedas actualizadas de estéticas capaces de generar, mediante diferentes renuncias o restas, un vacío creador.

Referencias

Bergson, Henri. 1977 [1957]. Bergson: *Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze*. Madrid: Alianza. Brinckerhoff, John. 2011. Las carreteras forman parte del paisaje. Barcelona: Gustavo Gili.

Crary, Jonathan, 2008 (1990). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac. Debray, Régis. 2016 [2010]. Elogio de

las fronteras. Barcelona: Gedisa.

Illouz, Eva. 2007. *Cold Intimacies.The Making of Emotional Capitalism.* Cambridge: Polity Press. Sibilia, Paula. 2008. La intimidad como espectáculo. Buenos Aires: FCE.

Ulrich Obrist, Hans. 2010. “Manifesto for the future”. *e-flux Journal*, no. 12, enero de 2010.

Notas

i Ulrich Obrist, Hans. 2010. “Manifesto for the future”. e-flux Journal, no. 12, enero de 2010. Accedido 10 julio 2016, http://www.e- flux.com/journal/manifestos-for-the-future/ Traducción: Iván Ordóñez, accedido 10 julio 2016, https://privadotextos.wordpress.com/2010/12/12/manifiestos-para-el-futuro/

ii Puchner, Martin. Poetry of the Revolution: Marx, Manifestos, and the Avant-Gardes. Princenton and Oxford: Princenton University Press, 2005, p. 6.

iii Ulrich Obrist, Hans. 2010. “Manifesto for the future”. e-flux Journal, no. 12, enero de 2010. Accedido 10 julio 2016, http://www.e flux.com/journal/manifestos-for-the-future/ Traducción: Iván Ordóñez, accedido 10 julio 2016, https://privadotextos.wordpress.com/2010/12/12/manifiestos-para-el-futuro/

iv Debray, Régis. Elogio de las fronteras. Barcelona: Gedisa, 2016 [2010], p. 28.

v Del libro de John Brinckerhoff, Las carreteras forman parte del paisaje. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

vi Textos extraídos del libro Bergson: Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze. Madrid : Alianza, 1977 [1957], p. 10.

vii Ibid., p.10

viii Bergson: Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze, Madrid, Alianza, 1977 [1957], p. 13. El rasgo básico del tiempo de la conciencia, según Bergson, es la duración que se capta en la experiencia interna. El yo vive el presente con el recuerdo del pasado y la anticipación del futuro, que solo existen en la conciencia que los unifica. El tiempo de la experiencia concreta escapa a la mecánica, que trata el tiempo como una serie de instantes, uno junto a otro.

ix Bergson, Henri. Bergson: Memoria y vida. Textos escogidos por Gilles Deleuze. Madrid: Alianza, 1977 [1957], p. 13.

x Alguno de estos argumentos fueron expuestos en la conferencia "Oteiza, cazador de protecciones", impartida por Silvia Martí en las Jornadas "Oteiza después de Oteiza", organizadas por Diego Arribas, el Museo Salvador Victoria, la Fundación Antonio Gargallo, y Bellas Artes de Teruel, el 15 abril de 2015.

xi Oteiza, Jorge. Quousque Tandem...! ensayo de interpretación estética del alma vasca. 6ª edición, Numeración 69, 1963. Pamplona: Editorial Pamiela, 2009.

xii Oteiza tiembla, documental de Félix Maraña y Nuria Ruiz Cabestany. Elixir Films, ETB, 26'', 2006. Información en accedida el 3 de julio 2016: http://elpais.com/diario/2006/03/22/paisvasco/1143060013_850215.html

xiii Según se desprende de sus múltiples escritos y entrevistas, según la visión de Oteiza la misión del artista es hacer trampas para "cazar protecciones", dado que la finalidad del arte es de curación, a través del arte. Para Oteiza no se trata de producir objetos de arte en sí; el proceso consistía en prepararse (a través de su "Propósito Experimental"), para, una vez listo, volver a la sociedad y expandir la sensibilidad estética adquirida.

xiv Entrecomillados y términos extraídos de la conferencia "Síntesis de las artes y la obra de arte total: una utopía de la modernidad y el escultor Jorge Oteiza", impartida por Xavier Laka en las Jornadas "Oteiza después de Oteiza", organizadas por Diego Arribas, el Museo Salvador Victoria, la Fundación Antonio Gargallo, y Bellas Artes de Teruel, el 5 de marzo 2015.

xv "El Palacio de los Proyectos", Ilya y Emilia Kabakov. Palacio de Cristal, Madrid, 10 diciembre, 1998 - 25 abril, 1999.

xvi "ARMARIOS DE SOLEDAD. Construya dos tipos de "armario": Uno "abierto" y otro "cerrado". Los dos tendrán su correspondiente puerta de acceso. En el armario cerrado, instale una bombilla (de 25 watios) y ponga un banco junto a la pared. Pinte los dos tipos de color gris oscuro por dentro y por fuera. Los dos deben ser de contrachapado". Catálogo "El Palacio de los Proyectos". Madrid: Artangel Londres y Museo Reina Sofía, 1998.

xvii Modernización, que para Jonathan Crary es "un proceso mediante el cual el capitalismo desarraiga y hace móvil lo que está asentado, aparta o elimina lo que impide la circulación y hace intercambiable lo que es singular",

de modo que se generan individuos cada vez más aislados. Crary, Jonathan, Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX. Murcia: Cendeac, 2008 (1990), p. 27.

xviii Crary, Jonathan, Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX. Murcia: Cendeac, 2008 (1990), p. 124.

xix S.M.E. “El Escuchador”, Silvia Martí Marí, 2000-2011. Originado en el año 2000, aunque expuesto como un Unrealized Project en la AUP (Agency of Unrealized Projects) en 2011. Accedido el 2 julio de 2016,http://e-flux.com/aup/project/silvia-marti-mari-spain-unrealized-public-art-projects/

xx Illouz, Eva. Cold Intimacies. The Making of Emotional Capitalism. Cambridge: Polity Press, 2007.

xxi La autora llega a hablar incluso de la transformación en “personaje” creado principalmente en y para las pantallas. Sibilia, Paula. La ntimidad como espectáculo, Buenos Aires, FCE, 2008, p. 110. xxii Ibid., p. 246.

DISTOPÍA EN EL CABANYAL. UN VIAJE EN EL TIEMPO A TRAVÉS DE GOOGLE MAPS POR EL CABANYAL

EMILIO MARTÍNEZ ARROYO
Universitat Politècnica de València / Departamento de Escultura, Laboratorio de Luz
FABIANE C. SILVA DOS SANTOS
Espai214/Lab

Resumen

Distopía en el Cabanyal. Construcción de la imagen, construcción del sentido, es un ensayo visual a partir de las imágenes obtenidas en GoogleMaps que utiliza diferentes plataformas, soportes y canales (offline y online) para narrar la transformación ocurrida en el barrio del Cabanyal (Valencia).

La distancia ya no es un problema para los desplazamientos en el siglo XXI. No recorremos, todavía, el mundo en naves espaciales, como cuando niños soñábamos con las fantasías que nos ofrecían y nos siguen ofreciendo las series animadas desde los inicios de la televisión, los Supersónicos, los Thunderbirds y tantos otros. Pero actualmente podemos sin movernos desplazarnos desde nuestras sillas, y recorrer buena parte del mundo a través de dispositivos y aplicaciones como GoogleMap, así como volver a un pasado reciente a través de Street View y percibir determinados los cambios con el pasar del tiempo.

Distopía en el Cabanyal, es un proyecto artístico, una narración respecto a la visualización que las herramientas de geolocalización nos permiten sobre un territorio determinado, y como a través de ellas podemos generar un discurso crítico respecto a nuestra realidad. También es un proyecto de uso de las tecnologías puestas a disposición pública por las grandes corporaciones, principalmente interesadas en la relación entre el avance e innovación de estas tecnologías y los beneficios económicos que les reportan. El proyecto es una apropiación de estas herramientas desde una visualidad crítica que permite al usuario ampliar su rol de consumidor a ciudadano y como miembro de una comunidad.

El proyecto nos propone un viaje en el tiempo de un lugar conocido y vivido, unas calles, un barrio, El Cabanyal, que desde 1998 hasta 2015 estuvo amenazado por un proyecto urbanístico que de llevarse a cabo hubiera supuesto su destrucción parcial y la pérdida de su carácter histórico y su identidad. En este viaje se mezclan imágenes, narraciones, de diferentes momentos dentro de este intervalo de tiempo, creando un storytelling digital. Tomamos como partida las primeras imágenes registradas por Google Street View 2008 en el barrio del Cabanyal para iniciar nuestro recorrido visual y desarrollar una narrativa donde el usuario pueda tener una visión global del proceso de transformación del barrio, presentando en una misma escena situaciones

temporales diferentes en las que la imagen producida por el navegador adquiere un valor icónico y de significado diferente de su aparente neutralidad original. El proyecto es un proceso abierto, a la espera de la nueva visita en 2019 de la cámara de google maps.

Palabras-clave: ARTES VISUALES, ENSAYO VISUAL, GEOLOCALIZACIÓN, CABANYAL

Abstract

Dystopia in the Cabanyal. Image construction, construction of meaning, is a visual essay from the images obtained in GoogleMaps that uses different platforms, supports and channels (offline and online) to narrate the transformation occurred in the neighborhood of Cabanyal (Valencia).

Distance is not a problem for displacements in the 21st century. We still do not travel around the world in spaceships, as when children dreamed of the fantasies they offered us, and continue to offer the animated series since the beginning of television, Supersonics, Thunderbirds and many others. But today we can from our chairs travel of the world through devices and applications like GoogleMap, as well as go back to a recent past through Street View and perceive certain changes over time.

Dystopia in the Cabanyal is an artistic project, a narrative regarding the visualization that the geolocation tools allow us on a determined territory, and how through them we can generate a critical discourse regarding our reality. It is also a project to use the technologies made public by the big corporations, mainly interested in the relation between the progress and the innovation of these technologies and their economic benefits. The project is an appropriation of these tools from a critical visual that allows the user to expand their role from consumer to citizen and as a member of a community

The project proposes a trip in time of a known and lived place, some streets, a neighborhood, El Cabanyal, that from 1998 to 2015 was threatened by an urbanistic project that if carried out would have supposed its partial destruction and the loss of its historical character and its identity. In this trip are mixed images, narrations, of different moments within this time interval, creating a digital storytelling. We take as a starting point the first images recorded by Google Street View 2008 in the neighborhood of Cabanyal to start our visual tour and develop a narrative where the user can have a global vision of the transformation process of the neighborhood, presenting in a same scene different temporal situations in which the image produced by the navigator acquires an iconic value and meaning different from its original neutrality. The project is an open process, waiting for the new google maps camera visit in 2019.

Keywords: VISUAL ARTS, VISUAL ESSAY, GEOLOCALIZATION, CABANYAL

1. INTRODUCCIÓN

Distopía en el Cabanyal. Construcción de la imagen, construcción del sentido, es un ensayo visual que apareció en la revista Cannibal para formar parte del nº 8 de la misma, que abordaba con el título genérico de Arquitectura y terror, la intersección del arte, literatura, y arquitectura que tiene en el terror y sus aledaños su principal motivo. Cannibal consideraba interesante una mirada de lo general y de lo particular, del contexto local de la ciudad en la que se edita y particularmente de las consecuencias del conflicto urbanístico producido en el barrio del Cabanyal en las últimas dos décadas.

2.DESCRIPCIÓN

2.1. La arquitectura, lugar común, territorio compartido y espacio de la diferencia.

No podemos sustraernos a la capacidad de transformación que la experiencia de habitar produce en el individuo. La ciudad y la arquitectura son temas principales en la representación y en la reflexión artística a lo largo de la historia, como también lo son en la historia del pensamiento desde diferentes perspectivas, fenomenológicas, existencialistas, materialistas. La ciudad moderna transformada en el hábitat natural del ser humano se convierte en lugar de encuentro y desencuentros, expresa como ningún otro objeto el carácter de la sociedad del momento. Pierre Bourdieu (1999) entiende la ciudad como un lugar de encuentro al tiempo que, de conflicto, espacio que condiciona al individuo, como lo hace la educación y otras instancias sociales. Un previo condicionante en continua transformación, fruto y escenario de las interacciones entre los distintos agentes sociales. Su análisis se basa no tanto en una idea previa conceptual sino en la observación empírica de la realidad de las ciudades de finales del siglo XX, que podemos hacer extensible al momento actual y que parece que lo seguirá siendo durante mucho tiempo más. En paralelo, observamos las utopías tecnocientíficas que no paran de proyectarse y que abordan muy brillantemente el desarrollo de sus capacidades técnicas y no tanto el del propio ciudadano, más allá de su perfil como usuario de estos nuevos avances tecnológicos. Bourdieu aborda la ciudad como resultado de la interacción social y como tal la plantea también desde su problemática. No olvida la noción clase social para definir al individuo alineado junto a sus semejantes y definidos por sus condiciones sociales, así como las fricciones que aparecen en el contacto entre agentes sociales de clases sociales diferentes y como la ciudad es el escenario en el que estas relaciones se producen y se reproducen.

El tema o sujeto de la representación de Distopía en el Cabanyal viene a ser el proceso de degradación en el que se encuentra el barrio después del largo conflicto que ha sufrido. Desde 1998 un proyecto urbanístico impulsado por las autoridades locales proyectaba una gran avenida a través del Cabanyal con la consiguiente destrucción de cientos de viviendas, obtuvo el rechazo de buena parte de la ciudadanía hasta conseguir la paralización del mismo en 2015. Sin embargo, este dilatado proceso en el tiempo si consiguió la paulatina degradación urbanística del barrio, acompañada por la degradación social, condenando a sus habitantes al deterioro de sus condiciones de vida hasta extremos difícilmente imaginables y dramáticos cuando no al abandono de sus casas. Proceso de degradación urbanística y social que tiene su reflejo directamente en la apariencia del tejido urbano, decenas de casas han sido demolidas, otras abandonadas y el resto faltas de mantenimiento, envejecidas, deterioradas.

Fig. 1. *Distopía en el Cabanyal,* Bia Santos | Emílio Martínez. 2017 http://distopiacabanyal.espai214.org/

Un elemento interesante en el Cabanyal es que este barrio forma parte del patrimonio histórico de la ciudad de Valencia, contando incluso con una declaración institucional BIC (Bien de Interés Cultural) para su conservación que compromete a las instituciones públicas a su rehabilitación y mantenimiento. Habitualmente los barrios históricos se encuentran en el centro de las ciudades y en el contexto mundial y particularmente europeo son, en la actualidad, objeto de protección y preservación como el elemento diferenciador y que proporciona su particular identidad. Sin embargo, el Cabanyal tiene unas características diferentes que explican la persistencia de las autoridades en este proyecto urbanístico, es un barrio periférico situado en el extremo de la ciudad y próximo al mar lo que aumenta las expectativas de una posible especulación inmobiliaria, tanto en el propio barrio como en las áreas adyacentes todavía no edificadas y objeto de las expectativas de enriquecimiento de la ciudad.

2.1. ANTECEDENTES.

En la reivindicaciones de los vecinos por la integridad del barrio y su rehabilitación frente a los planes destructivos del proyecto, un grupo de artistas vinculados a la Plataforma Salvem El Cabanyal, venimos desarrollando diferentes actuaciones desde el ámbito de la cultura, eventos como Cabanyal Portes Obertes (1998-2015) que se desarrolló en las casas y calles de barrio como un evento anual de arte público con la participación de numerosas disciplinas, arte contemporáneo, teatro, comic, diseño, literatura , poesía, etc. Organizado y autogestionado por los vecinos agrupados en la plataforma Salvem El Cabanyal en las casas y calles del propio barrio. En 2011 el Ministerio de Cultura obligado por los tribunales a manifestar su responsabilidad en la tutela del patrimonio histórico del Cabanyal, surge el proyecto Cabanyal Archivo Vivo como una serie de acciones destinadas a visibilizar sus valores patrimoniales. Los coordinadores del proyecto, Lupe Frigols, Bia Santos y Emilio Martínez, propusimos Archivo Vivo como una acción interdisciplinar que actuara en diferentes niveles: dirigidos a los propios vecinos, a los visitantes ocasionales, con acciones concretas en las calles, en los colegios, de forma física o a través de la difusión en internet.

Queríamos salvar los condicionantes que impone el carácter temporal de la implementación de archivo vivo, su continuidad temporal más allá de las acciones específicas y puntuales programadas, por ello diseñamos una estrategia de repositorio online que asegurara su desarrollo posterior, el mantenimiento de la actividad con una infraestructura mínima que garantice la autonomía del proyecto, por ello entendemos y pusimos en marcha en repositorio online que funciona ininterrumpidamente desde su inicio en 2011 y que es el inicio de lo que hemos denominado Observatorio Ciudadano del Patrimonio como un espacio que permita, genere y alberge proyectos como Distopía en el Cabanyal. Entendemos la conservación del patrimonio histórico vinculado a su disponibilidad como espacio de uso y de actividad de la vida contemporánea que ofrece la oportunidad de aportar y enriquecer la experiencia de uso a partir de su carácter único que conecta la memoria social con el presente. En este sentido quisimos conectar la apropiación tecnológica contemporánea, el uso de las posibilidades que ofrece las tecnologías digitales y de comunicación, las tecnologías móviles, las técnicas de geolocalización y particular-

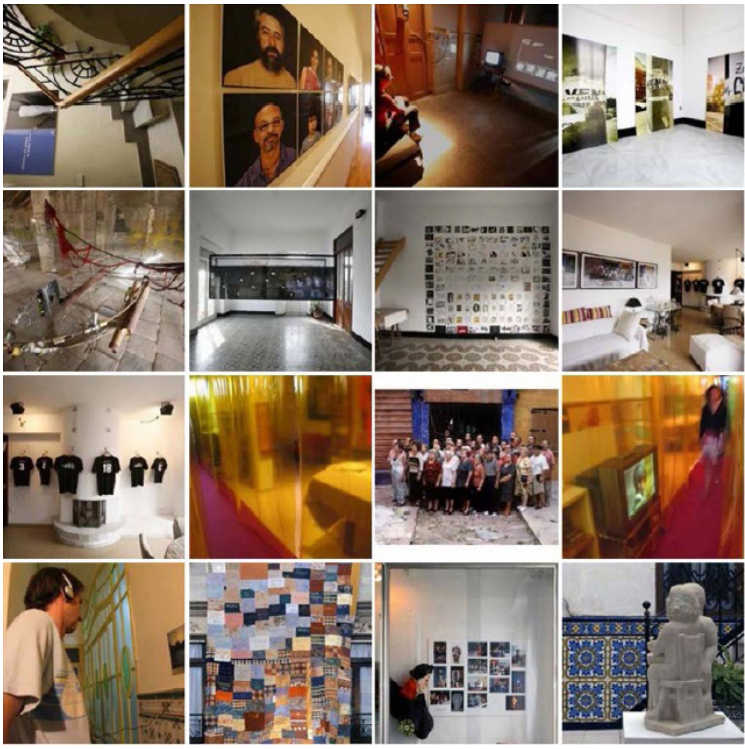


Fig. 2. *Cabanyal Portes Obertes*, (1998-2015)

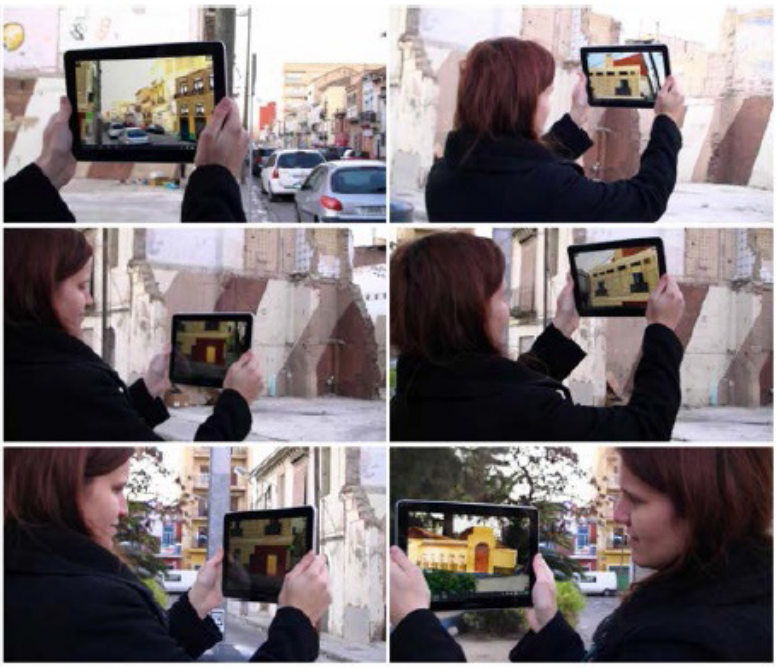


Fig. 3. TimetravellersCabanyal, Manusamo&Bzika. 2011

mente en 2011 la irrupción de los Smartphone y su tecnología asociada y las posibilidades de su uso en el conocimiento y vinculación del territorio y la concepción de un espacio aumentado. Planteamos el proyecto Derivas Virtuales en el Cabanyal lo que nos permitió utilizar las narrativas artísticas desarrolladas en arte contemporáneo, la deriva, los paisajes sonoros, etc. como nexo de unión entre tecnología y patrimonio, evitando las habituales apropiaciones de carácter comercial, turístico o histórico-interpretativo. Derivas Virtuales en el Cabanyal contó con la participación de varios colectivos de artistas (laboluz, Fred Adam y Verónica Perales, Diego Díaz y Clara Boj, Manusamo&Bzika) nos permitió experimentar con la idea de deriva, memoria y tiempo histórico que luego estaría presente en Distopía en el Cabanyal.

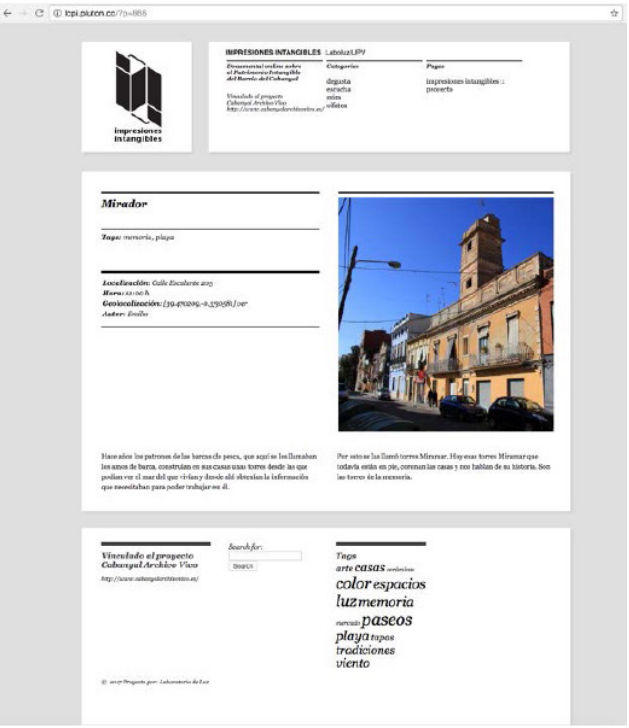


Fig. 4. *Impresiones intangibles*, LaboLuz. 2011

En 2013 Bia Santos organiza el proyecto Tocar el Cabanyal en el que participan un numeroso grupo de vecinos, es una página web que recoge una serie de imágenes, fragmentos de elementos característicos del barrio, pequeños detalles ornamentales, azulejos, fragmentos de puertas, paredes, rejas, etc., una multitud de elementos, propios e irrepetibles que acaban por formar la visibilidad del barrio. Desde su reducido tamaño estos elementos tienen la capacidad de producir una gran información y emoción de las personas que los crearon y de las personas que lo habitan y habitaron a lo largo del tiempo, resaltando su valor patrimonial y su interés cultural, una mirada, en zoom diferente a la cotidiana un cambio de mirada que la aproxima con la mirada en scroll que pudimos desarrollar en Distopía en el Cabanyal.

2.2. GOOGLE TIME MACHINE.

En 2007 Google inaugura Google Street View en Europa, el mayor repositorio cartográfico abierto al público que emula el punto de vista del viandante en la ciudad, con visión de 360 grados nos ofrece la posibilidad de desplazarnos virtualmente a pie de calle. En 2008 llega a Europa y solo seis años más tarde pone en servicio la prestación “time capsule”, que permite un viaje

en el tiempo literalmente a través del repositorio fotográfico sobre un espacio obtenido por google desde el inicio de su actividad en 2007 hasta la actualidad. Time capsule funciona como un scroll temporal que desplaza a través del tiempo la imagen de un punto de vista particular. Esta aplicación ofrece la posibilidad no solo de un dispositivo técnico ya elaborado sino a la vez realiza la función de documentación y archivo de un determinado lugar o de un inmenso conjunto de lugares.

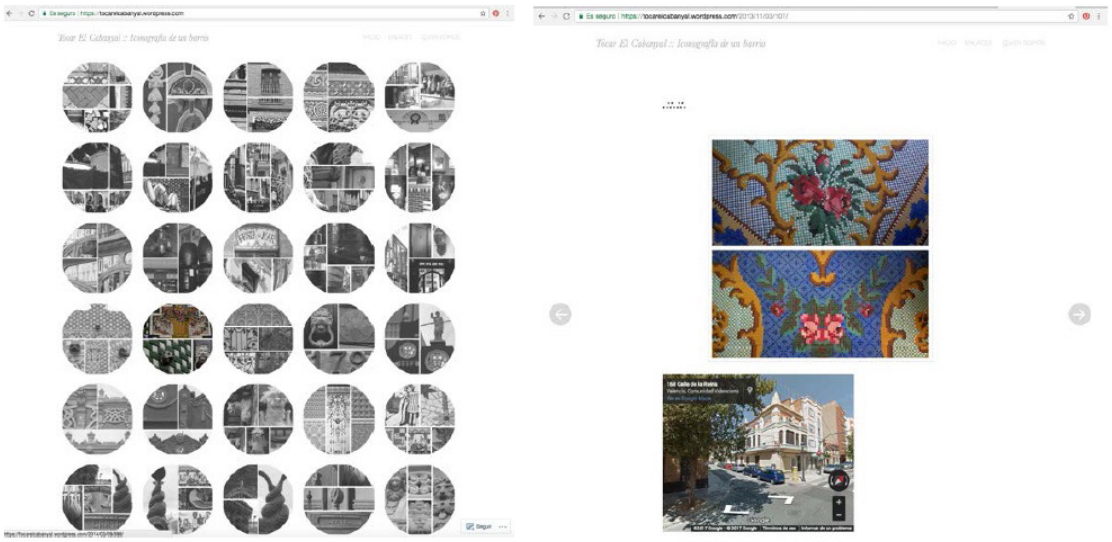
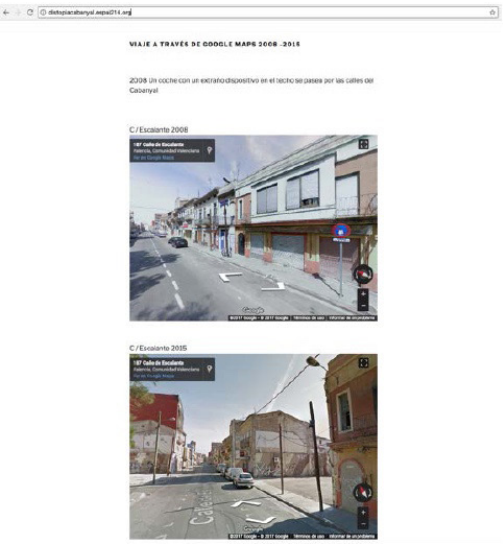


Fig. 5. *Tocar el Cabanyal*, Bia Santos. 2013

Si Google Street View permitía la deriva virtual por un espacio urbano, a través de una emulación 3D, time capsule le añade la dimensión temporal 4D, una cuarta dimensión, difícilmente imaginable sin la capacidad de las tecnologías digitales y de geolocalización. Esta aplicación se convierte en testigo del paso del tiempo y en el Cabanyal, documenta la transformación de los espacios urbanos, más bien su degradación
y la desaparición de su patrimonio arquitectónico. A partir de la confrontación de imágenes del periodo 2008-2014, pudimos asistir a un proceso de degradación continuo que documenta la alarma y denuncia la dejación de funciones de la administración en su responsabilidad de protección y cuidado del patrimonio histórico.

En Distopía en el Cabanyal, introdujimos imágenes extraídas del time capsule de Google Street View reconstruyendo manzanas enteras de edificios confrontadas en diferentes periodos temporales, visualizando el proceso de degradación urbanística. La cantidad de imágenes obtenidas difícilmente era posible desde la lógica de proyectos anteriores más participativos, aunque con cualidades muy notables en otros aspectos. Time capsule ofrece una visión, fría, impersonal, las imágenes humanas han sido recudidas al mínimo y borrado los rasgos de las personas que aparecen. Time capsule utiliza miles de fotografías, es esta cualidad acumulativa propia de la maquina la que construye nuestra memoria del espacio. Junto a estas imágenes utilizamos las imágenes que acompañaron al proyecto urbanístico del Ayuntamiento de Valencia que inicio todo el conflicto. A través de un video publicitario se nos



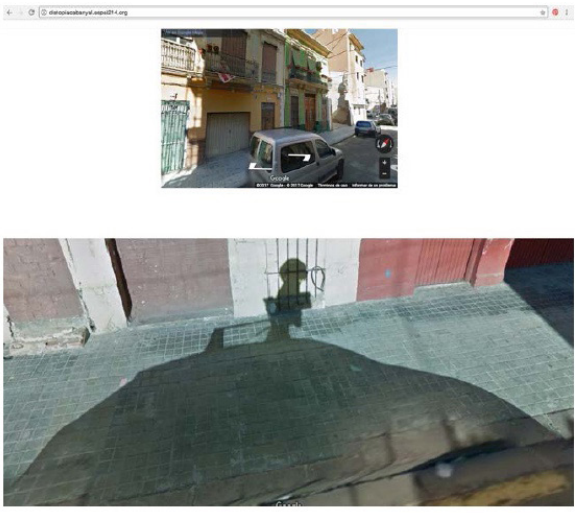


Fig. 6. *Distopía en el Cabanyal*, Bia Santos | Emílio Martínez. 2017 http://distopiacabanyal.espai214.org/

Fig. 7. *Distopía en el Cabanyal,* Bia Santos | Emílio Martínez. 2017 http://distopiacabanyal.espai214.org/

muestra el avance de una avenida sobre el barrio, la aparición de nuevas edificaciones que llegan hasta la playa y el mar, señalando el proyecto como motor del progreso de barrio. En este video hasta los edificios antiguos que quedan en pie adquieren un nuevo tratamiento infográfico que los rejuvenece y los coloca en un orden diferente, mejor, que su realidad cotidiana, un falseamiento informático, una grosera sustitución a través del retoque digital de la imagen que nos promete un futuro también mejor. Una imagen utópica de un futuro que no llegó convertido en una actualidad distópica. Nuevamente el time capsule de google nos devuelve a su realidad temporal, que ni el propio retoque infográfico de Google puede enmascarar.

Distopía en el Cabanyal, es un proyecto artístico, una narración respecto a la visualización que las herramientas de geolocalización nos permiten sobre un territorio determinado, y como a través de ellas podemos generar un discurso crítico respecto a nuestra realidad. También es un proyecto de uso de las tecnologías puestas a disposición pública por las grandes corporaciones, principalmente interesadas en la relación entre el avance e innovación de estas tecnologías y los beneficios económicos que les reportan. El proyecto es una apropiación de estas herramientas desde una visualidad crítica que permite al usuario ampliar su rol de consumidor a ciudadano y como miembro de una comunidad. Distopía en el Cabanyal. Construcción de la imagen, construcción del sentido, es un ensayo visual, pero también es un proceso de investigación sobre la realidad social y urbana a través de la metodología de la investigación basada en artes, es un proyecto y es un proceso.

3. CONCLUSIONES

Time capsule nos permitió usar herramientas digitales creadas por las grandes corporaciones para su explotación económica, al servicio del empoderamiento ciudadano, en este caso sobre el patrimonio cultural que si bien está bajo tutela y responsabilidad de la administración pública es un patrimonio que nos pertenece a todos. Distopía en el Cabanyal nos permitió iniciar una serie de trabajos desarrollando el concepto de Observatorio del Patrimonio, integran las tecnologías actuales lejos de sus condicionantes comerciales y desde una perspectiva de creación artística, facilita una mirada crítica respecto al discurso político y lo contrasta con la realidad actual de sus manifestaciones urbanas.

Referencias

Bourdieu, P. (1999). Efectos de lugar. En Bourdieu, Accardo, Balazs, Beaud, Bourgois, Broccolichi, . . . Wacquant, L. (1999). *La Miseria Del Mundo*. Madrid: Akal.

Cabanyal Archivo Vivo. (2011). Recuperado 10 octubre 2017, de http://www.cabanyalarchivovivo.es/que_es_archivo.html

Ferrer Hernández, M. (2016). *Virtualidad geolocalizada, proyectos de Realidad Aumentada en el espacio público, propuestas experimentales* [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. doi:10.4995/Thesis/10251/61771.

Google. (2014). Recuperado 1 octubre 2017, de https://googleblog.blogspot.com.es/2014/04/go-back-in-time-with-street-view.html

Martínez, E. Santos, F.(2017). *Distopía en el Cabanyal. Construcción de la imagen, construcción del sentido*. En Canibaal, 8, 14-16.

Martínez, E. Santos, F.(2017). *Distopía en el Cabanyal*. Recuperado 10 octubre 2017, de http://distopiacabanyal.espai214.org/

Martínez, E. (2011). *Derivas virtuales en el Cabanyal.* Proyectos artísticos geolocalizados. Recuperado 10 octubre 2017, de http://www.cabanyalarchivovivo.es/DERIVAS.html

Plataforma Salvem El Cabanyal. Recuperado 10 octubre 2017, de http://www.cabanyal.com/nou/portes-obertes/?lang=es

Santos, F. (2013). *Tocar El Cabanyal. Iconografía de un barrio*. Recuperado 9 octubre 2017, de https://tocarelcabanyal.wordpress.com/acerca-de/

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS TRANSMATRIARCALES: MODELOS, MÉTODOS Y PRÁCTICAS DE CREACIÓN DE ESPACIOS DE CREACIÓN

CUAUTLI EXAL MARTÍNEZ SÁNCHEZ
Universidad Politécnica de Valencia / Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura

RESUMEN

Las exploraciones participativas y colaborativas contemporáneas vuelven a enfocar las inquietudes artísticas en la construcción política, la creación colectiva, el trabajo en red, el tejido social, etc. Interacción, intermedia, hibridación, heteronomía, complejidad o sistemas abiertos, son algunos conceptos sobre los que se estructura la producción cultural contemporánea y sobre los que las prácticas artísticas elaboran nuevos "imaginarios relacionales", desarrollando herramientas micropolíticas y transfeministas que plantean la activación, el empoderamiento y la emancipación como nuevas vías de producción cultural.

De esta forma han surgido prácticas micro-locales, contextuales y micro-políticas que problematizan las estructuras y mecanismos con los que se produce la cultura, se construyen los modelos sociales y se dirigen las identidades y subjetividades dentro del marco de las sociedades de consumo. Estas prácticas tienden a poner en valor aquello que es intangible como la comunicación, las dinámicas grupales, los procesos colaborativos, la creación de empatías o el ejercicio político. Los proyectos participativos en el campo social parecen funcionar con un doble gesto de oposición y mejoramiento; trabajan contra los imperativos dominantes del mercado, difundiendo actividades de colaboración y autoproducción, a la vez son percibidas como gestos artísticos de resistencia que funcionan como meta-estructuras diseñadas para fomentar la comunicación, colaboración, relación y la acción conjunta. Cuando Claire Bishop enuncia que la activación del espectador es un acto emancipador que vuelve análoga la participación de los sujetos en la construcción de su realidad, deja entrever un espacio de acción política que las prácticas artísticas han asumido como propio para ensayar modelos de emancipación desde el terreno simbólico y de lo imaginario. A través del juego, la relación, la expresión y la acción conjunta se construyen los universos simbólicos desde los cuales articular más que una resistencia, un nuevo contrato social de convivencia, integración, cuidado y producción colectiva.

Como resultado de la creciente curiosidad de los artistas por la participación como materia creativa, algunos conceptos de la sociología, las ciencias políticas, o antropología han llegado a asumir una nueva relevancia en el análisis del arte contemporáneo (Bishop, 2012) . Generando nuevas formas comunitarias de producción, nuevos lenguajes

creativos, nuevas vías de diseminación de trabajo artístico así como nuevos objetivos estéticos, ligados al quehacer social y político. En este artículo analizamos las prácticas artísticas participativas y colaborativas como estructuras de relación social híbridas e interdisciplinares que promueven la flexibilización y feminización del espacio público, del que hacer político y la producción cultural e identitaria. Estableciendo nuevos universos simbólicos y metodológicos que transforman la función social del arte y el artista.

Palabras Clave: TRANSFEMINISMO, META-DISEÑO, METODOLOGÍAS COLABORATIVAS, ARTE PARTICIPATIVO, EMPODERAMIENTO.

Abstract

Contemporary participatory and collaborative explorations re-focus artistic concerns in political construction, collective creation, networking and social cohesion. Interaction, intermediation, hybridization, heteronomy, complexity or open systems, are concepts on which contemporary cultural production is structured and on which artistic practices elaborate new “relational imaginaries”, developing micropolitical and transfeminist tools that pose the activation, empowerment and emancipation as new channels of cultural production.

In this way, micro-local, contextual and micro-political practices have emerged to problematize the structures and mechanisms with which culture is produced, social models are constructed and identities and subjectivities are directed within the framework of consumption societies. These practices tend to put into value what is intangible such as communication, group dynamics, collaborative processes, empathy construction or political production. Participatory projects in the social field seem to work with a double gesture of opposition and improvement; work against the dominant imperatives of the market, disseminating activities of collaboration and self-production, at the same time are perceived as artistic gestures of resistance that function as meta-structures designed to foster communication, collaboration, relationships and cultural self production. When Claire Bishop states that the activation of the spectator is an emancipatory act that makes the participation of the subjects analogous to the construction of their own reality, it reveals a space of political action that artistic practices have assumed as their own, to explore and create models of social emancipation, designed from the symbolic and imaginary terrains. Through creating political and collaborative games, relationship spaces, collective-expression methods and joint actions. The symbolic universes are built from which to articulate more than a resistance, a new social contract of coexistence, integration, care and feminist collective productions.

As a result of artists' increasing curiosity on participation as a creative subject, some concepts of sociology, political science, or anthropology have come to assume a new relevance in the analysis of contemporary art (Bishop, 2012). Generating new forms of community production, new creative languages, new ways of disseminating artistic work as well as new aesthetic goals linked to social and political work of art. In this article we analyse participatory and collaborative artistic practices as hybrid and interdisciplinary relational structures that promote the flexibilization and feminization of the public space, establishing new symbolic and methodological universes that transform the social function of art practices and the artist itself.

Key Words: TRANSFEMINISM, META-DESIGN, COLLABORATIVE, PARTICIPATORY ART, EMPOWERMENT.

1. INTRODUCCIÓN

Desde los diversos feminismos han surgido ejercicios locales, contextuales y políticos que problematizan las estructuras y mecanismos con los que se produce la cultura, se construyen los modelos sociales y se dirigen las identidades y subjetividades. En un sentido Hegeliano, los feminismos se constituyen como una doble negación dialéctica de los modelos patriarcales, ofreciendo nuevos paradigmas relacionales y políticos donde emergen, crecen y se replican progresivamente modelos de interacción social abiertos, públicos, colaborativos e incluyentes. Si la sociedad contemporánea sustenta gran parte de la producción de sus capitales culturales y sociales en sistemas rígidos, lineales y heteropatriarcales –heredados de la tradición modernista–. Los trabajos artísticos que exploran los sistemas abiertos encuentran alternativas flexibles, no lineales y "*transmatriarcales*" de relación social, producción cultural y construcción identitaria. Funcionan como productores de tecnologías blandas; dispositivos sociales de relación local y contextual, programas de "software social" diseñados para involucrar a los ciudadanos en la producción de su contexto.

A este modelo "transmatriarcal" que niega los sistemas del heteropatriarcado, se han adherido múltiples movimientos sociales, contra culturales, educativos, artísticos y micro-políticos que exploran formas de creación en común y en colectivo. Esto ha propiciado durante las últimas décadas la emergencia de prácticas artísticas que trasladan sus inquietudes estéticas de lo objetual y lo visual a lo relacional y lo colectivo. Los artistas actúan como colaboradores, facilitadores o productores de meta -estructuras híbridas e interdisciplinares que inciden de forma directa en la manera en la que se establecen las relaciones sociales dentro de un espacio específico.

Así han surgido prácticas micro- locales, contextuales y micro-políticas que problematizan las estructuras y mecanismos tradicionales de construcción social, cultural y subjetiva.

Estos proyectos artísticos parecen funcionar con un doble gesto de oposición, es decir, trabajan contra los imperativos dominantes del mercado, difundiendo actividades de colaboración y autoproducción, y a la vez desarrollan espacios y estructuras que permiten explorar nuevas vías de acción civil y subjetividad colectiva. Cuando Claire Bishop enuncia que la activación del espectador es un acto emancipador que vuelve análoga la participación de los sujetos en la construcción de su realidad (Bishop, 2012) deja entrever la emergencia de un espacio de acción social y político que las prácticas artísticas han asumido como propio para ensayar distintos modelos de emancipación y empoderamiento, trasladando la función del arte de la producción objetual a la producción de relaciones.

Bajo éste nuevo paradigma el trabajo artístico ha dejado de ser un fin para volverse un medio que propone transformar la realidad social mediante ejercicios de empoderamiento y autonomía comunitaria, elaborando nuevos imaginarios relacionales, nuevos campos de creación social y producción identitaria. Creando herramientas que plantean la activación y la emancipación como nuevas vías de producción cultural. Las prácticas interactivas y participativas entendidas como prácticas transfeministas, se centran en la creación de entornos en los cuales los participantes pueden crear nuevos contenidos y significados a través de un proceso de interacción, diálogo y crecimiento colaborativo. Por lo tanto, el trabajo artístico como estructura de relación, permite crear espacios de confluencia, expresión, juego, diálogo e interacción que ponen a los participantes en contacto con otras formas de relación social y producción colectiva, haciendo que el trabajo artístico se conforme como estructura y espacio de innovación y producción de tecnologías sociales.

La experimentación alrededor de los “potenciales relacionales” de las telecomunicaciones, contribuye a la construcción de los campos semánticos y sintácticos de la *acción colectiva* como nueva forma expresiva. Cercanas a los modelos feministas y transfeministas, las prácticas artísticas interactivas y participativas se abocan a la reconstrucción del tejido social, a la integración de las diferencias y la construcción de estructuras de micro empoderamiento y micro emancipación. Enuncian la belleza inmanente a la acción colectiva y trasladan la búsqueda estética del objeto al proceso relacional – estética dialógica—(Kester, 2004).

Los artistas construyen espacios locales de producción cultural, de diálogo y experimentación más cercanos al laboratorio social y el *fablab* que a de

la galería de arte y el museo. Desarrollan espacios locales de convergencia y creación colaborativa que ponen al alcance de la ciudadanía tecnologías sociales y culturales para analizar su contexto y transformarlo de forma creativa.

2. META-DISEÑO COMO MARCO METODOLÓGICO TRANSFEMINISTA

En un estudio sobre el impacto social de las practicas artísticas participativas, realizado en el Reino Unido, François Matarasso revela la existencia de indicadores claros que demuestran que las prácticas artísticas participativas y colaborativas, generan mejoras sociales en áreas como el desarrollo personal, la cohesión social, la autodeterminación, la identidad, la organización colectiva o el bienestar comunitario (Matarasso, 1997). La práctica artística parece estar entrando en un ámbito de gestos *útiles y modestos*, donde la experiencia estética se convierte en una herramienta que permite analizar y cuestionar cómo se organiza el mundo y, por lo tanto, genera posibilidades para cambiarlo o redistribuirlo. Pone luz en los entresijos políticos, en los sistemas sociales, en las prácticas de control, o en las relaciones de poder, y construye modelos, estructuras y métodos que permiten la exploración de nuevas construcciones culturales, expresivas, comunicacionales o políticas, que transforman de forma directa las relaciones entre los individuos y el medio que los rodea. Los artistas como desarrolladores de estructuras participativas ahora tienen una función análoga a la de los diseñadores de videojuegos. De igual forma desarrollan pequeños universos de acción, estructuras interactivas con niveles de participación definidos, donde se establecen condiciones iniciales, límites y objetivos sobre los cuales cada participante desarrolla sus narrativas, experiencias y relaciones con otros usuarios.

https://www.colaborabora.org/wp-content/uploads/sites/7/2017/06/HACIENDOlaCALLE_diagrama_GENERAL.jpg

En este sentido el meta-diseño propone la ideación de sistemas abiertos e *incompletos* que permiten a los usuarios, desde el uso y la práctica, modificar, expandir y personalizar dichos sistemas, estructuras o herramientas. Esta “incompletud” representa un cambio fundamental en la forma de concebir y diseñar los sistemas de relación, organización, comunicación y producción. Permitiendo la creación de espacios donde se incluye a los usuarios como co- diseñadores de un proceso en transformación continua. La posibilidad de transformar las estructuras y dinámicas de relación, anima a los usuarios a poner en práctica sus propias visiones y objetivos personales.

Cada usuario genera “modos de hacer” únicos y distintos que pueden compartirse y replicarse. El meta-diseño como marco metodológico, propone el *diseño de procesos de diseño* como la actividad primordial de las prácticas artísticas participativas/colaborativas, donde la producción de las condiciones técnicas y sociales para la participación en un proceso creativo, resulta tan importante como la creación de los objetos interfaces y artefactos en sí (Fischer, Giaccardi, Sutcliffe y Mehandjiev, 2013).

El arte interactivo y participativo conceptualizado como práctica transfeminista, se centra en la producción de espacios de producción de políticas del cuidado, tecnologías blandas, cohesión social, etc. Establecen un entorno en el cual los participantes pueden crear nuevos contenidos y significados a través de un proceso de interacción, empoderamiento y crecimiento colaborativo. A nivel metodológico las prácticas feministas no tienen un modelo a seguir, no se construyen como un movimiento ideológico, (Birulés, 2016) sino más bien como una serie de prácticas que niegan el sistema socio-cultural dominante y ensayan nuevas alternativas de producción colectiva basadas en lo común. Si bien no existen metodologías como tal, los movimientos feministas y transfeministas comparten, a groso modo, una serie de pautas que permiten construir formas de relación, diálogo y acción, sensibles, incluyentes, colaborativas, a través del diálogo constante, la escucha mutua, la retroalimentación, la integración de la diferencia, la organización reticular exenta de líderes, etc. En este sentido el trabajo artístico como estructura de relación permite crear espacios de confluencia, expresión, juego, diálogo e interacción que muestran a los participantes otras formas de relación social.

2.1. MÉTODOS.

La creación de marcos metodológicos híbridos y experimentales que exploran desde el campo artístico, la creación de modelos de relación, participación y organización colectiva divergente, construyen tecnologías culturales, comunicacionales y sociales que amplían el espectro de herramientas colaborativas con las cuales poder inferir en la construcción de la realidad local de forma directa. Trabajan con variables cualitativas cuya emergencia surge de procesos de diálogo, comunicación, convivencia, etc. Son instrumentos de mediación que permiten llegar a conclusiones o soluciones particulares y locales. Algunos métodos pueden parecer bastante generales e incluso obvios en el desarrollo de procesos interdisciplinares y colaborativos como las lluvias de ideas, la construcción de planes de trabajo, líneas de tiempo, mesas de discusión, etc. sin embargo, en conjunto su aplicación permite sistematizar una práctica para obtener información relevante, de hecho estos métodos constituyen uno de los grandes campos de innovación contemporánea, pues generan espacios de relación distintos donde la participación co-

lectiva hace emerger nuevos conocimientos sociales, técnicos y culturales.
-Comprender.
Como desarrolladores de estructuras de participación y empoderamiento, comprender el contexto particular de la
localidad y los participantes es indispensable para desarrollar estructuras que resulten útiles tanto al usuario como al diseñador. Esta es básicamente una etapa de inmersión que ayuda a conocer y entender las dinámicas y relaciones sociales de la localidad.

-Definir
Esta etapa permite crear coherencia sobre la variada información que se ha reunido. Los insights[1] nacen al procesar y sintetizar la información, traen claridad y enfoque al espacio creativo en que se definen los conceptos. Determina el desafío del proyecto, basado en lo aprendido del usuario y su contexto.

-Enmarcar un problema con un enfoque directo.
-Generar criterios para evaluar ideas y contrastarlas.
-Desarrollar un sistema de relación fluido e intuitivo.
-Involucrar activamente a la comunidad.
-Generar empatía entre el proyecto y los participantes.
-Idear

En esta etapa se entregan los conceptos y recursos para hacer prototipos relacionales. Todas las ideas son válidas y
se combina todo, se concibe una variedad de ideas que den alternativas de donde elegir posibles soluciones. Es importante tener en cuenta la necesidad de idear desde un inicio, mecanismos de retroalimentación que permitan evaluar las estructuras diseñadas así como idear los modelos de interacción y las herramientas que servirán a los usuarios para generar contenidos y modificar las estructuras dependiendo de sus necesidades o conveniencias.

-Prototipar
Consiste en producir elementos, artefactos, ambientes y objetos, según sea el caso, con la intención de responder preguntas que nos acerquen a una estructura definitiva. Este es un proceso de mejora que se va refinando mediante la prueba y el error, el desarrollo de prototipos desde las fases iníciales permite mantener la retroalimentación entre el proyecto y la localidad. Permitiendo:

-Generar y probar soluciones
-Cometer errores rápido y barato

-Analizar y elegir entre distintas soluciones
-Usar
En esta fase los entornos y herramientas prototipadas deben ser lo suficientemente sólidas para soportar la interacción de los usuarios. A partir del momento en el que los prototipos se ponen en contacto con los usuarios concluye el tiempo de diseño y comienza el de uso. Etapa en la que la participación de los usuarios hará emerger nuevos *insights* que servirán para ir afinando el sistema de interacción. El tiempo de uso permite encontrar soluciones conjuntas a imprevistos no contemplados por los diseñadores, involucra directamente a los usuarios en la búsqueda de problemas y en la construcción de respuestas.

-Evaluar
Los mecanismos de evaluación permiten analizar los distintos usos que emergen de la relación dentro de la estructura, las estrategias y herramientas más utilizadas por los participantes, el nivel de compromiso de los participantes como desarrolladores, etc. Solicitar feedback y opiniones sobre los prototipos a los usuarios y colaboradores sirve para mejorar el diseño de la interacción. Idealmente se debe evaluar y testear en el contexto mismo del usuario.

3. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS TRANSMATRIARCALES

> "*Los artistas se presentan como investigadores y pensadores que desafían con sus trabajos los consensos antropológicos y filosóficos… éstesobretipolosdeótrdenesabajos socialespromueven experiencias epistemológicas que renuevan las normas de preguntar, traducir y trabajar con aquello que no encuentra respuesta en la cultura, ni en la política, ni en la tecnología*" (Canclini, 2010, 47).

3.1. CONSTELACIONS (POBLE NOU)

Constelaciones es un proyecto documental colaborativo que pone en relevancia la necesidad de apropiación de espacios públicos en barrios que han sufrido procesos de reconversión –gentrificación–. El propósito principal del proyecto es documentar las rutas que hagan converger a los diversos colectivos del barrio. El proyecto busca fomentar la comunicación entre residentes (locales y nuevos) así como reapropiar espacios del barrio a favor del procomún. El trabajo se articula en torno a tres líneas interconectadas. La primera es una investigación aplicada sobre medios locativos *opensource* y su utilidad social en el mapeo de recursos y la diagnosis de problemáticas de comunidades con baja accesibilidad digital. La segunda es la programación de un archivo digital colaborativo (web app) a través de la cual se pue-

den comunicar historias del barrio y compartir recursos. La tercera línea de trabajo es una serie de acciones de capacitación digital para personas con baja accesibilidad tecnológica en el barrio.

http://constelacionesonline.net/wp-

3.2. ESTETIQUES TRANSVERSALS

Estéticas Transversales es un proyecto del colectivo artístico Idensitats que combina procesos de investigación, formación, producción, mediación y difusión. Se plantea como un programa complejo de acciones a partir de las cuales se promueve la reflexión colectiva sobre el entorno, construcción colectiva del espacio urbano y el papel de las prácticas artísticas en relación a las redes de acción ciudadana.

Este proyecto impulsa desde el ámbito de las prácticas artísticas el desarrollo de una serie de actividades interdisciplinares que conecten a nivel local a investigadores y profesionales de la sociología, antropología, la arquitectura, el urbanismo, el diseño y las tecnologías aplicadas con el objetivo de fomentar la acción colectiva en la construcción del espacio público a través de acciones que impulsen la creatividad social.

http://www.txac.cat/txac/wp-content/uploads/2016/08/Idensitat-Portfolio1.jpg

3.3. CARPA REVOLUCIÓ

Desde desde la reivindicación del derecho a la cultura el colectivo artístico Fes+ trabaja con la creación, investigación, innovación, formación y exploración artística y social que fomente el vínculo entre artes escénicas, transformación social y empoderamiento. La carpa revolución es un espacio de creación y producción que busca incentivar desde las prácticas escénicas la transformación cultural y social de los "pueblos dormitorio" de las inmediaciones de la ciudad de Barcelona. El proyecto se instala en el 2017 en el pueblo de Sant Pere de Ribes, Barcelona, estructurándose bajo tres ejes constitutivos: *Arquitecturas sostenibles, Artes performativas y Acción social*. Estos tres ejes se nutren de la participación de artistas, sociólogás, arquitectas, educadoras, pedagogas, comunicadoras, diseñadoras, etc. de la comunidad. La carpa abre una convocatoria anual de estancias de investigación para artísticas performativos y multimedia que puedan desarrollar en conjunto nuevas obras y narrativas. A la vez, promueve la relación de la comunidad y la creación artística por medio de talleres de formación desarrollados por los artistas en residencia, talleres de circo y multimedia en 15 centros educativos de la comarca, además de charlas, conferencias y talleres para todo público alrededor de la construcción sostenible, la creación colectiva, el trabajo en red y otros temas de interés.

3.4. FEMSOFTWARE: JORNADAS DE SOFTWARE LIBRE POR Y PARA MUJERES

Éste es un proyecto desarrollado en varias ciudades europeas de forma simultánea. Impulsado por el colectivo artístico Constant (Bruselas) y el laboratorio de artes Platoniq (Barcelona). El proyecto consiste en desarrollar distintos modelos colaborativos que pongan en relación a colectivos de mujeres provenientes de disciplinas como arte, activismo,sociología, diseño, informática, etc. para construir, instalar y mantener servidores por y para mujeres que además sirvan como lugar de servicios y formación. El proyecto tiene como objetivo construir un espacio de diálogo con mirada de género en torno a los servidores, el software libre, la autoría, los procesos de trabajo colaborativo, la creación de contenidos, etc. De esta forma busca aumentar la visibilidad y la actividad de grupos hasta ahora minoritarios en el software, así como explorar la producción de tecnologías informáticas y sociales desde un enfoque feminista.

3.5. PEDAGOGIES DE FRICCIÓ

Este proyecto hace un giro reflexivo sobre el museo como dispositivo pedagógico. Planteando una exploración de los roles implicados en el despliegue pedagógico del museo, explorando formas performáticas y narrativas de discusión con el objetivo de replantear de manera productiva las posibilidades y problemáticas que emergen en la intersección del arte y la pedagogía en el museo. Partiendo de las experiencias de los participantes, la idea es experimentar con formas narrativas y performáticas para ponerlas en debate entre diferentes agentes, mediante el guión, la dramatización y la filmación. El proyecto fue desarrollado por un grupo de veinte personas con perfiles variados: educadores de museos, responsables de centros culturales, integrantes de colectivos que realizan talleres educativos, comisarios, artistas, etc. Algunos aspectos que se destacaron fueron las negociaciones de la agencia de cada posición en el museo, la creciente precariedad del sector y cómo ésta afecta a las relaciones personales e institucionales, o la capacidad de maniobra relativa de los agentes implicados.

3.6. CAIXA COMUNICA

Desarrollado por La Mandarina de Newton, una empresa creativa del barrio de Gracia en Barcelona especializada en el diseño relacional y centrada desde hace varios años en el desarrollo de herramientas educacionales y pedagógicas que promuevan modelos de enseñanza divergentes. El Kit-Caixa Comunica es un recurso educativo que busca contribuir a mejorar las diferentes competencias de los alumnos en los centros educativos, haciendo

especial énfasis en sus habilidades comunicativas.

El Kit está formado por una serie de propuestas ludiformes que ejercitan la confianza personal, el dominio de la voz, el uso del cuerpo en el lenguaje, la seguridad a la hora de exponer u organizar un discurso. Y todo esto lo consigue a partir de técnicas y juegos derivados del mundo de las artes escénicas. Se ha diseñado para que el profesor haga un papel dinamizador, creador y director de escenarios formativos. Por tanto, el papel del profesorado es totalmente imprescindible y necesario para llevar a cabo las actividades propuestas.

4. DISCUSIÓN

Como se puede observar, estos artistas están más interesados en las recompensas creativas de la participación como un proceso de trabajo político (de común acuerdo) que en los resultados estéticos. Las prácticas artísticas ponen así en movimiento sus potenciales políticos para replantear un sentido de comunidad y remendar el vínculo social. Por lo tanto, cada proyecto se puede evaluar como un “modelo”, una estructura modular, procedural e instruccional que dirige la participación y da sentido al trabajo colectivo. A nivel metodológico las prácticas artísticas que abrevan de los movimientos feministas no se estructuran bajo ningún modelo específico (Birulés, 2016) actúan en distintos campos de la cotidianidad echando mano de tácticas y estrategias muy diversas, constituyéndose como una serie de prácticas que niegan un sistema social, político y cultural dominante. Ensayan nuevas alternativas de producción colectiva basadas en la integración de las diferencias, la colaboración continua y el procomún. En este sentido, el trabajo artístico se ofrece a dichas prácticas como estructura experimental de relaciones abiertas y colectivas que permiten generar espacios de confluencia, expresión, diálogo e integración transfeminista, mostrando a los participantes otras formas de relación social, permitiendo la creación de marcos metodológicos híbridos y experimentales que exploran desde el campo artístico, la creación de patrones de relación, participación y organización divergente. En este sentido las prácticas artísticas colaborativas construyen tecnologías culturales, comunicacionales y sociales que amplían el espectro de herramientas participativas con las cuales poder inferir en la construcción de la realidad local de forma directa, convirtiéndose en herramientas feministas de producción social, política e identitaria.

La emergencia de estas prácticas colaborativas evidencia un cambio en las funciones del espectador, la obra y el artista, trígono sobre el cual se ha construido el concepto de Arte; sus instituciones, mercados y circuitos desde finales del siglo diecinueve. El giro social-político aleja la producción artísti-

ca de la imagen y el objeto, y la concentra en el diálogo y el encuentro. La función del artista se traslada de la creación de narrativas a la construcción de espacios de producción de narrativas. En este nuevo rol de "programador de estructuras" el concepto de autoría queda rebasado, los artistas solamente son creadores de las condiciones iniciales y la producción del trabajo queda en manos de los participantes. El trabajo artístico no es resolutivo, no contempla un objeto final, traslada sus valores estéticos del objeto material a la relación intangible. Su nueva función radica en encontrar canales estético-políticos de creación colaborativa eficaz, creativa, poética, etc.

Históricamente se podría decir que nos encontramos en un estadio similar al de los artistas de principio del siglo pasado, que mediante la experimentación vanguardista fueron desarrollando el lenguaje del arte de los medios. De la misma forma, nos encontramos ante un campo de acción nuevo donde las practicas artísticas han superado nuevamente los moldes disciplinarios y plantean una nueva expansión más allá de la propia disciplina artística. Es preciso por tanto generar espacios de diálogo y discusión respecto a las nuevas fronteras creativas y las problemáticas y contradicciones a los que la creación relacional ha de enfrentarse para constituirse como una forma de resistencia.

5. CONCLUSIONES.

La cultura ha pasado a ser un proceso lineal, histórico y de archivo, a uno de multi-conexión, tiempo real y discontinuidad (Brea, 2007) . Los trabajos artísticos de principio del siglo veintiuno acusan un proceso de producción artística en el que la función del autor se diluye junto con la materialidad de la obra. Desde un enfoque historicista se podría decir que las prácticas artísticas vuelven a encontrarse en un estadio similar al de aquellas de principio del siglo pasado, que mediante la experimentación fueron desarrollando el lenguaje del arte de los medios técnicos de comunicación (fotografía, cine, radio, música electroacústica, arte cinético, instalación multimedia, etc.) ahora, la producción de estructuras interactivas, colaborativas e inclusivas de relación se encuentra en una fase proteica en la que es necesario construir los lenguajes de colaboración y participación políticos y estéticos, por medio de los cuales desarrollar nuevos sentidos simbólicos y nuevas formas de expresión y cohesión colectiva. Es preciso por tanto, generar espacios de diálogo y discusión en torno a las nuevas fronteras artísticas a las que la producción creativa se enfrenta en éste cambio de paradigma. Las prácticas interesadas en la construcción de estructuras colectivas, expanden la producción e investigación artística más allá de sus fronteras disciplinares, hacia la política, el trabajo social, la antropología contemporánea o la sociología. Afincadas en la producción colaborativa e interdisciplinar problematizan la autonomía

del arte, emergen de la hibridación cultural y tecnológica sobre la que se construye la realidad en el actual contexto posmedia.

Estos proyectos artísticos son catalogados como espacios de diseño y ensamblaje de productos culturales e identitarios que funcionan como "maquiladoras culturales" (Prada, 2011) que producen lugares de confluencia y encuentro; espacios de discusión abiertos, relacionales, dialécticos y creativos, que no buscan desarrollar productos de culto, sino procesos de relación, cohesión, creación conjunta y procesos de empoderamiento. Estas prácticas evidencian un cambio en las funciones del espectador, la obra y el artista, lo cual ha provocado una transformación de las funciones del arte, sus objetivos creativos y sus formas de diseminación. En este giro social-político que constituye el ethos de las prácticas artísticas colaborativo/participativas, plantean una transformación sustancial de las funciones del arte, de sus circuitos y sus economías. Vuelve inoperantes por tanto la galería y el museo como los circuitos del arte. La producción artística se aleja de la imagen y el objeto, y migra hacia el diálogo y el encuentro público. La función del artista se traslada de la creación de narrativas a la construcción de espacios de producción de narrativas. En este nuevo rol de "programador de estructuras" el concepto de autoría queda rebasado, los artistas solamente son creadores de estructuras vacías y condiciones iniciales. El trabajo artístico no es resolutivo, no contempla un objeto final y traslada sus valores estéticos del objeto material a la relación intangible, sus búsquedas formales giran entorno a prácticas, métodos, dinámicas o metodologías de interacción, colaboración y participación. Sus intereses se centran en el encuentro de los sujetos en el espacio público, en la necesidad de convivencia, en el diálogo directo, la relación y el contacto como base para cualquier proyecto común para la transformación del contexto.

Cercanas al performance, el happening o las artes escénicas, estas prácticas artísticas supeditan su funcionamiento en la presencia de un público con quién entablar una complicidad, un diálogo y una acción conjunta que subvierta las dinámicas sociales y las relaciones de poder establecidas. Expandiendo las fronteras de las prácticas artísticas hacia la creación de procesos cotidianos. Adoptando nuevos objetivos y funciones sociales como las de flexibilizar y feminizar las estructuras sociales que nos constriñen, de forma tal, que puedan establecerse nuevas utopías alrededor de una producción cultural, social e identitaria consensuada.

Referencias.

Birulés Josefina. 2016. *Una revolució sense model, feminisme i transformació.* CCCB vimeo chanel. http://www.cccb.org/ca/multimedia/videos/una-revo-

lucio-sense-model-feminisme-i-transformacio/223526. consultado (12/07/17)

Bishop, Claire. 2012. *Artificial Hells. Participatory art and the politics of spectatorship*. Londres:VERSO-- -- -- 2005. PARTICIPATION: Documents of contemporary art. Londres: White Chapel.

Brea, José Luis. 2007. *Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de la reproductibilidad electrónica*.Barcelona: GEDISA

Canclini, Nestor. 2010. *La sociedad sin relato*. Antropología y estética de la inminencia. Madrid: Katz Editores.

Claramonte, Jordi. 2011, *Arte de Contexto*. Madrid: Nerea.

Giaccardi, Elisa. 2004. *Principles of Meta-design: Processes and Levels of Co-Creation in the New Design Space*. Birminham: University of Plymouth Press.

Giccardi, Fischer. 2009. *Creativity and Evolution: A Meta-design Perspective*. Texto. http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/digital-creativity-2008.pdf. (consultado 04/01/2017).

Gianetti, Claudia. 2007. *Aesthetics and communicative context*. Texto. http://www.medienkunstnetz.de/themes/aesthetics_of_the_digital/aesthetics_and_communicative%20Cont ext/scroll/. (consultado 02/011/2016).

Finkelpearl, Tom. 2013. *What We Made: Conversations on Art and Social Cooperation*. Durham: Ducke University Press.

Fischer, Giaccardi, Sutcliffe, Mehandjiev. 2013. *Meta-design: A Manifesto for End-User Development.* Texto. http://l3d.cs.colorado.edu/~gerhard/papers/CACM-meta-design.pdf . (consultado 17/12/2016).

Kester, Grant. 2004. *Dialogical Aesthetics: A Critical Framework for Littoral Art.* Texto. http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html. (consultado 12/12/2016).

Matarasso, François. 1997. *Use or Ornament? The social impact of participation in the arts*. Nr Stroud: Comedia Publishing Group

Meryl, Drake, Lacy, Pratt. 1996. *Reclaiming Instructional Design*. Texto. http://w.mdavidmerrill.com/Papers/Reclaiming.PDF. (consultado 15/12/2016)

COMMUNITY ARTS: INTERACCIÓN ENTRE COMUNIDAD, ARTE, EDUCACIÓN Y ECOLOGÍA

ANA MARQUÉS IBÁÑEZ
Universidad de la Laguna / Departamento de Bellas Artes, Facultad de Educación.

Resumen

En la actualidad ciertas prácticas artísticas y educativas relacionadas con el arte contemporáneo están dirigidas a proyectos de carácter social y de reapropiación o intervención del espacio urbano o natural.

Se produce una interrelación entre diferentes conceptos: arte, cultura y medio ambiente, a través de prácticas artísticas de carácter interdisciplinar para estudiar cómo los investigadores culturales, comisarios, publicistas, fotoperiodistas, arquitectos tratan diversos temas, para resolver conflictos ocasionados a nivel local y global con una visión desde la comunidad.

Entre estos aspectos a estudiar se encuentran el calentamiento global, la huella ecológica, la identidad cultural y problemáticas de índole social. Entre las relativas al medio ambiente: la sequía, la desertización del planeta, extinción de especies, las catástrofes naturales que producen la destrucción de nuestro hábitat y la degradación de nuestro entorno más próximo. Por esto, es importante generar nuevas prácticas artísticas que proporcionen narrativas innovadoras de carácter alternativo que fomenten el bienestar social y ecológico.

Se analiza cómo desde la cultura visual, el arte contemporáneo, la educación artística y la historia del arte; se crean nexos con la ecología, la economía, la sociología, la antropología, el arte, y la justicia que deben ser aplicadas al uso sostenible de la tierra y el consumo racional de los recursos.

Estudio de la noción de arte comunitario y visualización de obras de autores que son un referente en esta temática contemporánea. Así mismo se analizan los géneros producidos a través del arte comunitario, escultura ambiental, instalaciones artísticas, arte participativo y arte público. Es una reflexión sobre las propuestas artísticas alternativas a considerar de carácter sostenible, con el objetivo de producir un cambio positivo en el entorno.

Palabras-clave: ARTE COMUNITARIO, ECOLOGÍA, ARTE CONTEMPORÁNEO, CULTURA VISUAL, PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COLABORATIVAS.

Abstract

Currently, certain artistic and educational practices related to contemporary art are frequently aimed at

social projects and the reappropriation or intervention of an urban or natural space.

It is produced an interrelation between different concepts: art, culture and environment, between artistic practices of an interdisciplinary character in order to study how cultural researchers, curators,advertisers, photojournalist, architects deal with several issues, for solve the conflicts occasioned at global and local level with a vision from the community.

Among these aspects to study can be found global warming, ecological footprint, cultural identity and and social problems. Among those relating to the environment: drought, desertification of the planet, extinction of species, natural disasters, natural disasters that destroy our habitat, and the degradation of our immediate surroundings. In this regard, it is important to generate new artistic practices that offer innovative and alternative narratives to promote social and ecological welfare.

We analyse how from visual culture, contemporary art, art education, and art history, links are created with ecology, economy, sociology, anthropology, art and justice that they must to be applied for the appropriate treatment of the earth and its resources.

Study of the notion of community art, with a focus on key artists whose work is related to this contemporary theme. Finally, there is an analysis of the genres that arise from the commencement of community art, including environmental sculptures, art installations, participatory art public art, and site-specific art. It is a reflection on possible alternative and sustainable art projects with the ultimate aim of having a positive impact on the environment.

Keywords: COMMUNITY ART, ECOLOGY, CONTEMPORARY ART, VISUAL CULTURE, COLLABORATIVE ARTISTIC PRACTICES.

1. INTRODUCCIÓN.

Este ensayo estudia prácticas artísticas socialmente comprometidas para mejorar una comunidad. Se realiza un análisis de la historia del arte comunitario, su desarrollo y formula nuevas actuaciones que el arte comercial no contempla. Estudio de otros términos asociados con la idea de arte comunitario y cómo se ven enriquecidos con esta práctica artística.

Este arte participativo y socialmente comprometido tiene su reflejo en el arte contemporáneo del que forma parte y de la cultura visual actual. Se analizan

los géneros principales que repercuten en el arte comunitario y cómo ayudan a fomentar nuevas propuestas artísticas innovadoras. Así como artistas que han realizado prácticas colaborativas centradas en su comunidad con obras específicas que exponen de forma clara este concepto.

2. CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA.

Las imágenes de la cultura popular tienen una amplia repercusión en el arte, sobre todo aquellas con una iconografía procedente de la publicidad; esto en pintura se puede ver en los bodegones cubistas de Georges Braque y Pablo Picasso. Esta idea quedó plasmada en el manifiesto de la muestra *High-Low,* 1992 del Instituto de Arte de Chicago. Además, artistas como Andy Warhol y Roy Lichtenstein rompen los límites establecidos de la representación de lo que estaba socialmente aceptado y lo muestran como popular. El grupo Fluxus fusionaba las bellas artes y la cultura popular, como se expuso en una exposición realizada en los centros de Arte Walker de Minneapolis y en el Wexner en Columbia.

Los lenguajes que determinan la actual esfera artística y la cultura visual contemporánea, precisan conocer los parámetros sobre los que se formaban los movimientos modernos y los que surgieron posteriormente del postmodernismo.

La idea de deconstrucción definida por el filósofo Jacques Derrida para exponer un método aplicado a la lectura de textos filosóficos, en el que los aspectos conflictivos de un texto se muestran para contradecir una interpretación determinada, se aplicó a la crítica del arte, la arquitectura y las bellas artes. Como afirma (Harvey, 1989) los críticos de arte moderno y posmoderno realizan un análisis de las obras de arte desde diferentes perspectivas:

> *El moderno presupone que existe una relación entre lo que se dice en una obra de arte y cómo se dice. Ciertamente, el formalismo moderno está basado en la idea de que el sentido resulta de la forma. El "qué" y el "cómo" (el "signo" y el "significante") forman una unidad indivisible. Además, para el moderno existe un significado correcto, esto es, la significación intencional del artista, autor o compositor. El deconstructivista ve el signo y el significante separándose y uniéndose continuamente en nuevas combinaciones.* (Harvey, 1989: 49).

El concepto de posmodernidad con frecuencia se emplea para referirse a las transformaciones culturales que suceden en la época postindustrial. (Burgin, 1986) nos expone el término de posmoderno desde diferentes perspectivas.

> *El proyecto posmoderno consiste en revisar críticamente los postulados filosóficos de la Ilustración, especialmente su idea de progreso. Los posmodernos no niegan el cambio, pero discuten el supuesto de que los cambios pueden ser legitimados como avances positivos de la cultura humana. Además, los pensadores posmodernos recusan a menudo visiones grandiosas de la historia como la que construye Marx a partir de su lucha de clases. Se refieren a éstas como "grandes relatos o metarelatos", que es menester sustituir por lo que Jean-François Lyotard llama "los pequeños relatos" (por ejemplo, subculturas, mujeres, etc.)* (Burgin, 1986: 199)

Es importante señalar el interés que encierra en el individuo la identidad que se proyecta en una sociedad determinada y en la cultura local. Esta idea es fundamental pues analiza y estudia una comunidad y los miembros que la conforman con el objetivo de implementar un proyecto artístico comunitario, entre los fundamentos de valor en los que se construyen está el conocimiento y el discurso.

> *Uno de los nuevos centros de interés teórico está en los conflictos culturales en el control del conocimiento y el discurso. Aunque el discurso sirve a menudo para promover la estabilidad cultural, las configuraciones del poder dentro del discurso, pueden ocasionar conflictos que generan nuevos modelos sociales. El discurso incluye o excluye a diversos grupos, y aquellos que tienen poco poder encuentran una nueva fuente de legitimidad al adoptar un discurso legitimado.* (Efland, Freedman y Stuhr, 2003: 51).

3. ARTE COMUNITARIO.

El arte comunitario se basa en la interrelación de los procesos de trabajo artísticos dirigidos a una comunidad con su entorno, por esto es importante analizar nuestro espacio próximo.

> *Naturalmente, experimentar el entorno es un proceso que se prolonga a lo largo de la vida; es la base misma de la vida. Es un proceso conformado por la cultura, influenciado por el lenguaje, las creencias y los valores, y moderado por las características distintivas de esa parte de nosotros mismos que a veces llamamos individualidad.* (Eisner, 2004: 17)

Los trabajos artísticos en el *arte comunitario* creados a partir de cualquier medio y caracterizados porque presentan una interacción física o espacial, o bien, son prácticas artísticas generadoras de una interacción o diálogo continuo con la comunidad y frecuentemente se implica un artista para colaborar con su participación en actividades artísticas. Éstas se iniciaron sobre todo después de la Segunda Guerra

Mundial partiendo de la idea de democracia cultural, concepto empleado para denominar prácticas en las que la expresión artística y la cultura son creadas por personas y comunidades en vez de por instituciones . Es un modo de empoderar a los individuos a través del arte. En las iniciativas se implicaron artistas visuales, músicos y actores para trabajar en las comunidades con la construcción de murales, obras teatrales y composiciones públicas, entre otras.

En 1960, se consideró que el arte comunitario proporcionaba protagonismo a organismos privados de la sociedad. Así se desarrolló un movimiento artístico iniciado en los Estados Unidos, que se trasladaría posteriormente en Canadá, Reino Unido, Irlanda, Australia y Países Bajos. Su realización frecuentemente es en zonas desfavorecidas económicamente y los miembros de la comunidad local se reúnen para mostrar sus preocupaciones o problemas que detectan; en ocasiones los artistas se encuentran involucrados en el proceso creador, a través de creaciones artísticas que funcionan como catalizador de ideas para generar acontecimientos y producir cambios en un ámbito local o internacional. Como ejemplo, el colectivo artístico Assemble con sede en Londres, que obtuvieron el premio Turner, 2015 generan proyectos en los ámbitos del arte, diseño y arquitectura en comunidades.

3.1. TÉRMINOS ARTÍSTICOS SIMILARES AL COMMUNITY ARTS.

Community Arts es utilizado para denominar un proyecto artístico realizado en una comunidad, pero existen nombres que se le asocian, como son: giro social y practica comprometida socialmente.

GIRO SOCIAL – SOCIAL TURN.

Se empleó para proyectos artísticos colaborativos socialmente comprometidos, que involucran a individuos a través del medio o material de trabajo empleado. El termino fue acuñado por la historiadora de arte Claire Bishop, en su ensayo *The Social Turn: Collaboration and Its Discontents*, 2006. Entre sus objetivos se encuentra la realización de arte colaborativo que facilite el cambio de la sociedad, ocasionalmente se presenta como comercial a través de objetos o para ser reproducido de forma seriada. Un ejemplo de obra de giro social podría ser la de Tennantspin 1999, Superflex que crearon una televisión a través de internet para viviendas de personas de edad avanzada en Liverpool. Este tipo de arte se realiza generalmente fuera de las instituciones artísticas como galerías o museos.

PRÁCTICA SOCIALMENTE COMPROMETIDA - SOCIALLY ENGAGED PRACTICE.

Arte colaborativo y participativo que involucra a los individuos a través del entorno, en el que se interrelacionan personas o comunidades estableciendo un diálogo, mediante la colaboración y la interacción social. Puede surgir de un programa de educación o de divulgación, aunque también artistas independientes lo han empleado en su trabajo. El término se creó por Suzanne Lacy para prácticas artísticas con compromiso social, participativas e integradas en una comunidad para establecer nexos de diálogo, compartir ideas o educar. El objetivo de los artistas es facilitar la realización de un proyecto para visualizar problemáticas y crear conciencia social para mejorar sus condiciones de vida.

3.2. GÉNEROS ARTÍSTICOS DEL ARTE COMUNITARIO.

El arte comunitario está relacionado con el arte y la interacción que se genera en una comunidad, los individuos que la habitan y el proyecto artístico fundamentado en ideas relativas a justicia con su aplicación en la sociedad y las metodologías que se pueden emplear en educación. El arte aplicado a una comunidad implica un cambio social y empodera a los individuos que la componen para generar obras artísticas con profesionales del arte implicados en el proceso. Este proceso de creación artística, se vincula al ámbito internacional, nacional, regional y local. Actualmente el arte, se implica con comunidades y acciones relativas a la sostenibilidad, así como con actividades ambientales, entre las que se encuentran proyectos de regeneración de un espacio habitable de una comunidad urbana donde se crean, diseñan e implementan obras a nivel del propio barrio.

ESCULTURA AMBIENTAL

Son piezas escultóricas que se diseñan o modifican un entorno para el espectador, no es figurativa y responde a unos cánones de monumentalidad. Con frecuencia, estas esculturas permiten que se pueda acceder o transcurrir por ellas. Del mismo modo, son creadas para producir reflejos o sombras, cambiar el color de la luz de un espacio urbano o natural.

INSTALACIÓN ARTÍSTICA

Muestra obras de carácter tridimensional pensadas para ser ubicadas en un sitio determinado y modificar nuestra percepción de una zona determinada. Generalmente este concepto se emplea para espacios de interior, puesto que las instalaciones exteriores se denominan como arte público, arte de la tierra o arte de intervención, aunque estas ideas se superponen y no hay unos límites establecidos.

ARTE PARTICIPATIVO

Arte público creado de forma participativa a través de un proceso creativo, a los integrantes se les proporciona la posibilidad de que se conviertan en observadores de la obra, editores o coautores. Es una modalidad de arte que no puede funcionar sin la interacción física del espectador. Su finalidad es retar el modo en el que se realizan los trabajos artísticos en Occidente, en donde un reducido grupo de artistas exponen su actividad creativa, mientras que el público es consumidor de dicha propuesta puesto que compran su trabajo en el mercado del arte, o asume el rol de observador de carácter pasivo . Entre los autores relevantes se encuentran Augusto Boal en Teatro de los oprimidos y Allan Kaprow con sus happenings.

ARTE PÚBLICO

Arte que se difunde en diversos medios para los que ha sido diseñado, planificado y realizado con el objetivo de llevarse a escena a través de un público en un espacio público abierto y accesible. Este arte ha adquirido relevancia en el transcurso de la historia del arte, entre los profesionales que divulgan el arte contemporáneo como los comisarios, los que lo preservan como los conservadores y los creadores; para éstos últimos esta modalidad debe ser valorada realizando un análisis específico del sitio mediante la participación activa y colaboración de una comunidad. La participación de este discurso en arte se inicia a través de la interrelación presentada entre la audiencia y el contenido expuesto, de modo que estás últimas ideas son más importantes que su ubicación.

3.3. ARTISTAS RELEVANTES DEL ARTE COMUNITARIO.

Joseph Beuys

Es uno de los primeros artistas que conforma la modalidad de arte comunitario, perteneciente al grupo Fluxus colaboró activamente a través de performances, esculturas, instalaciones, además de como teórico del arte y pedagogo. Su trabajo radica en conceptos que fomentan el conocimiento en arte, mediante ideas como la antroposofía, la filosofía social y el humanismo. Además, construye nuevos significados como su definición extendida del arte, la escultura social como una obra de *arte total* (término acuñado por el compositor Richard Wagner, en referencia a un tipo de arte en el que se fusionan: danza, música, poesía, pintura, escultura y arquitectura) y afirma que el rol creativo y participativo de la sociedad en política es esencial. En su trayectoria artística, efectuó debates públicos sobre temas culturales en relación a la política, el medio ambiente o sociales.

Joseph Beuys propuso plantar 7000 robles en Kassel, Alemania, durante varios años con la ayuda de voluntarios, cada roble iba acompañado por una piedra de basalto. Beuys lo denominó *escultura social* pues fue un esfuerzo de una comunidad para intervenir en el espacio de forma física, metafórica y espiritual; los espacios de la ciudad se basaban en conceptos de ecourbanización. La obra se inició en 1982 en la *Documenta 7*, exposición internacional que organiza un comisario invitado en Kassel cada cinco años, desde el año 1955. Este acontecimiento ecológico se cerró cinco años más tarde, en la *Documenta 8*, aunque otros miembros lo continuaron durante un año tras su muert

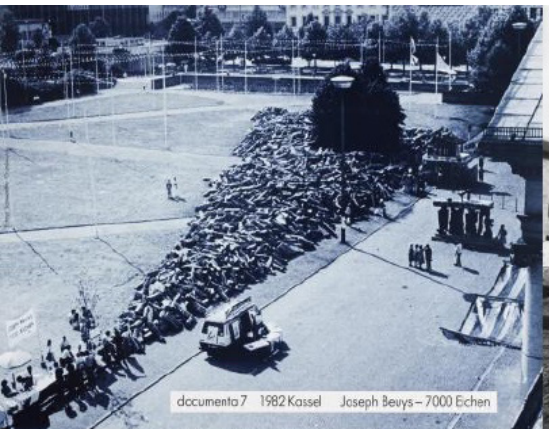


Fig. 1 y 2. *7000 Robles: Forestación de la ciudad en la administración*, Joseph Beuys. 1982-1987.

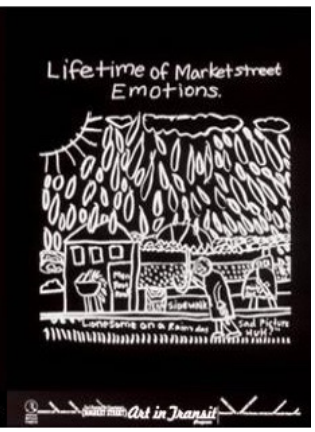


Fig. 3, 4, 5 y 6. Instalación, JR. 2017. *Down in your Hang Outs of Market Street*, Harrell Fletcher. 1999.

JR

Artista francés que trabaja en el ámbito callejero y realiza fotografías que amplia y pega en muros de la ciudad de grandes dimensiones que pueden ser observados por el público. Se inició en París, alcanzando reconocimiento artístico. Creó una instalación en la zona mejicana de frontera entre los Estados Unidos. Se visualiza bien desde el lado estadounidense y presenta la imagen de un niño de un año de la ciudad de Tecate, que mira curioso el muro fronterizo. Él y su familia no pueden cruzar la frontera para ver la obra desde el punto de vista ideal.

Harrell Fletcher

Artista estadounidense dedicada a la práctica artística en el ámbito de lo social y emplea una estética relacional en sus obras. La obra *Down in your Hang Outs of Market Street* son seis posters situados en quioscos de la calle Market que están dentro del proyecto de la Comisión de Arte de San Francisco "*Art In Transit*". Los carteles se crearon en colaboración con Michael Loggins, estudiante del centro de arte para adultos discapacitados *Creativity Explored.*

Suzanne Lacy

Artista, escritora y educadora estadounidense que ha colaborado en diversos medios como video, instalación, fotografía, arte público y libros de arte, en los que emplea temas con problemáticas urbanas y sociales. Ha diseñado programas educativos como docente en el taller *El estudio feminista* realizado en el edificio de mujeres de Los Ángeles. En su obra de "*Tres semanas en mayo*", 1977 visualiza el problema de la violación fomentando que las víctimas comentaran su experiencia. En la calle se mostró un mapa que mostraba los actos de violación en la ciudad de Los Ángeles. Conforme se iban recibiendo informes de violaciones diarias, la artista estamparía la palabra violación, con su ubicación en el mapa. Los medios tuvieron un papel fundamental en la pieza, pues la artista para compartir información realizó entrevistas de radio, apareció en periódicos y dió discursos que mostraban los mensajes de las comunidades.

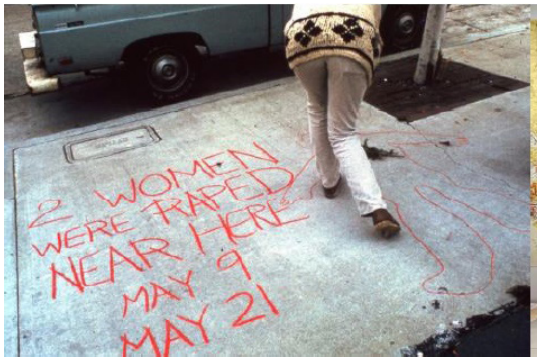


Fig. 7 y 8. T*res semanas en mayo,* Suzanne Lacy 1977. | Recreación: *Tres semanas en mayo*, Suzanne Lacy. 2014

En Edredón cristalizado, 1987 de Suzzane Lacy, reunió a 430 mujeres de más de 60 años el Día de la Madre en Minneapolis; éstas se sentaron en mesas rojas y amarillas, que desde arriba eran similares a un edredón estampado diseñado por la pintora Miriam Schapiro. El objetivo era proporcionar visibilidad o invisibilidad de las mujeres y su capacidad de liderazgo y se pretendía que éstas no fueran vistas como entidades humanas que conformaban la memoria de una comunidad, sino como activistas de la esfera pública.

Fig. 9, 10 y 11. *El edredón cristalizado*, Suzanne Lacy. 1985–7. | *Washing/ Tracks/Maintenance: Outside, Mierle Laderman Ukeles*. 1973. *Maintenance Ar*t, Mierle Laderman Ukeles. 2016.

Mierle Laderman Ukeles

Artista que trabaja en el ámbito feminista, como temática de su trabajo utiliza las rutinas diarias de la vida y las tareas de limpieza; fusiona el concepto de los mecanismos que se producen en el proceso del arte conceptual reflejando la idea de mantenimiento de limpieza en el ámbito urbano y doméstico. Su *Manifesto for Maintenance Art*, 1969; es un desafío al enfrentamiento entre el arte y la vida, lo público y lo privado, la naturaleza y la cultura. Sus creaciones resaltan aspectos de la producción social ignorados por no ser valorados, cuestiona las jerarquías en los trabajos, especialmente el doméstico y de bajos salarios.

Considera que los artistas podrían usar el concepto de transferencia para empoderar a las personas que realizan estos trabajos para que sean valoradas, actúen como agentes de cambio y estimulen la participación de la comunidad hacia la sostenibilidad ecológica. Desde 1977, Ukeles ha actuado como artista residente en el Departamento de Limpieza de la ciudad de Nueva York creando un arte público con instalaciones de herramientas de limpieza.

4. NARRATIVAS ARTÍSTICAS EMERGENTES EN EL ARTE COMUNITARIO.

Las nuevas narrativas artísticas relativas al arte comunitario se basan en prácticas colaborativas en formatos diversos. Estos modelos artísticos se encuentran comprometidos e interaccionan con una comunidad, se pueden desarrollar a través de tres prácticas colaborativas en las que se comparten conocimientos artísticos y se basan en la justicia social en arte entre personas sensibles a las desigualdades.

En el modelo basado en *la figura del artista,* los artistas se convierten en figuras fundamentales para visualizar lo ignorado y facilitar cambios en la per-

cepción de las sociedades mediante el impacto de sus piezas. Como cuando un artista que pinta murales expresa la problemática de la comunidad. En un segundo modelo, los profesionales del arte se interrelacionan con comunidades para fomentar creaciones artísticas específicas, con el fin de dar difusión a su trabajo y generar conciencia crítica. En el tercer modelo de proceso, los artistas trabajan con un grupo para facilitar el proceso de creación como la danza o el circo social, con el objetivo de resolver conflictos, de forma terapéutica, dar protagonismo al grupo o incidir en una planificación que les afecta con el fin de crear obras artísticas para ser expuestas públicamente. En el segundo y tercer modelos, los miembros de la comunidad colaboran y enriquecen la creación artística y aunque no se pueden denominar artistas si que intervienen en el proceso de creación artística para generar un cambio social significativo en su comunidad.

Estos modelos analizados se comprometen con su comunidad y sus prácticas colaborativas se pueden modificar a través de la acción conjunta. Por ello, antes de ver las narrativas o discurso que se genera hay que analizar los modelos en los que se estructuran y adquieren una forma específica. Es importante resaltar como estos modelos se representan a partir de una participación directa o a través de comunidades virtuales, en la que se involucran grupos de diversas disciplinas para generar un proyecto artístico. A causa de que sus orígenes radican en la búsqueda de una sociedad mas justa son colaborativos y fundamentados en una comunidad determinada. El arte creado para generar el cambio en la sociedad es considerado como un modo de *democracia basada en la cultura*, que genera o fomenta un diálogo participativo público. Las acciones se inician en comunidades relacionadas con la salud, educación,

empoderamiento de comunidades indígenas, inmigrantes, individuos pertenecientes a otras condiciones sexuales distintas de las habituales, así como otras que canalizan las propuestas de los jóvenes.

5. CONCLUSIONES.

Aunque las actividades artísticas en comunidades se han realizado desde siempre y conocemos su poder de integración, como la realización de alfombras florales en las islas canarias o los jardines y patios surgidos en relación a motivaciones comunitarias, éstas no siempre promueven procesos de cambio o de justicia social. Por ello, nos referimos principalmente a comunidades de carácter periurbano sin una integración real o a comunidades discriminadas que fomentan una transformación social.

Se ha iniciado un movimiento de innovación en el que las asociaciones co-

laboran con artistas para coproducir festivales en el ámbito de la cultura que exponen problemáticas que impliquen a la sociedad. Este formato artístico se ha incrementado en la educación artística, debido a que se crean nuevos discursos en arte contemporáneo y conforman la identidad del individuo en un espacio de comunidad; por lo tanto es un modo idóneo para enseñar arte en centros escolares, pues no sólo se consideran aspectos estéticos, sino que se valora el proceso artístico y aspectos de justicia social.

Debido a que el ámbito artístico actual se ha ampliado en base a conceptos innovadores y ciertas prácticas han sido desarrolladas por organizaciones que involucran a distintas disciplinas, es preciso que los valores sobre los que se construya la acción artística se fundamenten en una ética respetuosa con la comunidad, una formación interdisciplinaria en arte que se materialice en prácticas que promueven los valores identitarios del grupo.

Referencias

Assemble. [accedido 6, Octubre, 2017] Recuperado de: http://assemblestudio.co.uk/

Barragán Rodríguez, José Mª. y Moreno González, Ascensión. 2004. *Experiencia artística y producción cultura, ámbitos para la intervención socieducativa*. Barcelona: Fundació Pere Tarrés.

Bishop, Claire. 2006. Art Forum. 2006. *The Social Turn: Collaboration and Its Discontents*, n.º 6, Febrero, 2006. https://www.artforum.com/inprint/id=10274 [accedido: 5 Octubre de 2017].

Bourriaud, Nicolas. 2009. *Altermodern: TateTriennial*. London: Tate Publishing.

Burgin, Victor. 1986. *The end of art theory: Criticism and postmodernity*. Atlantic Highlands, NJ: Humanities Press International.

Community Arts Center. [accedido 8, Octubre, 2017]. http://communityartsinternational.com/

Crespo Martín, Bibiana. 2016. *Arte participativo en el espacio público*. Proposiciones metodológicas acerca de algunos de sus preceptos. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Cunha, Joana. 2010. *On the strange place of Public Art in contemporary Art Theory*, On the w@terfront, núm. 16, pp. 35-52. http://raco.cat/index.php/Waterfront/article/view/225041/306153 [accedido: 10 Octubre de 2017].

Delgado, Manuel. 2007. *Sociedades movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles*. Barcelona: Anagrama. Efland, Arthur. D., Freedman, Kerry. Stuhr, Patricia. 2003. La educación en el arte posmoderno. Barcelona: Paidós. Arte y educación.

Eisner Wayne, Elliot. 2004. *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona: Paidós. Arte y educación.

Foster, Hal. 2006. "Chat rooms", en Claire Bishop (ed.) *Participation*. London: Cambrigde.

Harvey, David. 1989. *The condition of postmodernity: An enquiry into the origins of cultural change*. Oxford: Basil Blackwell.

Jiménez Sequeiros, María. 2015. Tesis doctoral: *Arte de Contexto y Acción Social. Prácticas artísticas colaborativas en el contexto social español a comienzos del siglo XX*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Kester, Grant. 2004. *Conversation pieces: Community and Communication in Modern Art*. California: University of California Press.

Laderman Ukeles, Mierle. 1969. *Manifiesto for Maintenance Art* 1969 [accedido 7, Octubre, 2017] http://www.queensmuseum.org/wp-content/uploads/2016/04/Ukeles_MANIFESTO.pdf

Lind, Maria. 2007. "The Collaborative Turn", en Johanna Billing, Maria Lind, Lars Nilsson (eds.) *Taking the Matter into Common Hands: On Contemporary Art and Collaborative Practices*. Londres: Black Dog Publishing.

MACBA. 2005. "MACBA any 10, moment 0", en *Agenda Informativa del MACBA*. Otoño. http://macba.es/uploads/20140211/QP_05_Agenda_cat.pdf [accedido: 3 Octubre de 2017].

O'Neill, Paul. y Wilson, Mick. (eds.) 2009. *Curating and the Educational Turn.* Londres: Open Editions.

Ribalta, Jorge. 2004. "Contrapúblicos. Mediación y construcción de públicos", en *Republicart*. http://www.republicart.net/disc/institution/ribalta01_es.pdf [accedido: 4 Octubre de 2017].

Ricart, Nuria. 2009. C*artografies de La Mina: Art, espai públic, participació ciutadana.* Tesis Doctoral. Barcelona: Universitat de Barcelona. http://hdl.

handle.net/10803/1549 [accedido: 9 Octubre de 2017].
Smith, Hazel. y Dean, Roger T. 2009. Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Suderburg, Erika. 2000. *Space, Site, Intervention: Situating Installation Art.* Minneapolis: University of Minnesota.

Veal, Clare. 2014. “Bringing The Land Foundation Back to Earth: a new model for the critical analysis of relational art”, *Journal of Aesthetics & Culture*, 6, s.p. http://dx.doi.org/10.3402/jac.v6.23701 [accedido: 9 Octubre de 2017].

Procedencia de las imágenes.
Su exposición responde exclusivamente a fines académicos, científicos y educativos.

Fig. 1 y 2. 7000 Oaks: City Forestation Instead of City Administration (1982-1987). [accedido: 8 Octubre de 2017]. http://www.tate.org.uk/art/artworks/beuys-7000-oak-trees-ar00745 /http://kassel.de/kultur/documenta/kunstwerke/objekte/08259/index.html

Fig. 3. Instalación, JR. 2017. [accedido: 9 Octubre de 2017] http://www.jr-art.net/news/jr-in-tecate

Fig. 4, 5 y 6. Down in your Hang Outs of Market Street 1999. San Francisco, CA [accedido: 10 Octubre de 2017]. http://www.harrellfletcher.com/2006/index3b.html

Fig. 7 y 8. Three Weeks in May, Suzanne Lacy.1977. © Suzanne Lacy [accedido: 12 Octubre de 2017]. Three Weeks in May Recreation, Suzanne Lacy. 2014. © Suzanne Lacy. http://www.tate.org.uk/art/artists/suzanne-lacy-13736/who-is-suzanne-lacy.

Fig. 9. El edredón cristalizado, Suzanne Lacy. 1985–7. © Fotografía: Gus Gustafson. http://www.tate.org.uk/art/artists/suzanne-lacy-13736/who-is-suzanne-lacy [accedido: 12 Octubre de 2017].

Fig. 10. Washing/Tracks/Maintenance: Outside, Mierle Laderman Ukeles. 1973. [accedido: 14 Octubre de 2017]. http://www.tabletmag.com/jewish-arts-and-culture/138254/mierle-laderman-ukeles

Fig. 11 y 12. Maintenance Art, Mierle Laderman Ukeles. 2016. Exposición retrospectiva: 18 Septiembre – 19 Febrero, 2017. Museo Queens, NY. Fotografía: Hai Zhang. [accedido: 14 Octubre de 2017]. http://moussemagazine.it/mierle-laderman-ukeles-maintenance-art-queens-museum-new-york/

LOS COLORES COMPLEMENTARIOS Y LAS PIRÁMIDES MEXICANAS

ESTÍBALI MÉNDEZ
Universidad del País Vasco

Resumen

La investigación en el ámbito del color en las culturas prehispánicas es aún escasa ya que tiene muchos ámbitos interesantes para observar e investigar. La gran mayoría de las investigaciones realizadas en este campo buscan el significado de esos colores. Y es que no han dejado textos en los que, a diferencia de en Europa, se haya por ejemplo filosofado sobre ellos. Sin embargo, en este artículo planteamos una nueva perspectiva para la investigación de los colores de las estructuras arquitectónicas de estos pueblos, especialmente el de las pirámides, haciendo hincapié en Teotihuacán. Pretendemos aquí mostrar un enfoque teórico relacionado con la forma de apreciar el entorno desde una postura algo alejada de la cultura y tradiciones, más cerca de la humanidad y de sus acciones más psicofísicas. Para ello daremos un pequeño repaso a algunas teorías sobre los colores complementarios y analizaremos posteriormente el rojo en la arquitectura mesoamericana mexicana, especialmente en las pirámides y su decoración.

Palabras-clave: COLOR, CULTURA, MÉXICO, PIRAMIDES MEXICANAS, COLORES COMPLEMENTARIOS, TEORÍA DEL COLOR.

Abstract

The research in the field of color in pre-Hispanic cultures is still scarce since it has yet many interesting areas to observe and investigate. A huge part of the research made in this area seeks the meaning of these colors. And it is that texts have not been left, as opposed to in Europe, in which they have, for example, philosophized about them. In this article we propose a new perspective for the investigation of the colors of the architectural structures of these cultures, especially the pyramids, emphasizing Teotihuacán. We intend here to show a theoretical approach related to the way of appreciating the environment from a position something far from the culture and traditions, closer to humanity and its more psychophysical actions. Therefore, we will first analyze some theories about the complementary colors and later, we will give an approach to the red in the Mexican Mesoamerican architecture, especially in the pyramids and their decoration.

Keywords: COLOR, CULTURE, MEXICO, MEXICAN PYRAMIDS, COMPLEMENTARY COLORS, COLOR THEORY

1. EL COLOR Y LA NATURALEZA DEL EQUILIBRIO

El ser humano hace milenios que hizo suyos los colores. Los ha usado, los ha investigado y ha filosofado sobre ellos convirtiéndolos en parte de su cultura. Pero cada cultura, cada sociedad, le ha dado sus propios significados a los colores; no tienen nada que ver los significados dados en Europa que los proporcionados en Asia por ejemplo. De la misma manera, muchas de las acciones y reacciones psicológicas producidas por colores tienen que ver con las características culturales de cada sociedad. Aun así hay parte de nosotros que es igual, o muy similar, sin importar la sociedad en al vivamos. Son las funciones fisiológicas y sus consecuencias en nuestra mente y cómo éstas repercuten en nuestras decisiones posteriores en el mundo físico.

Estas acciones del color son un gran misterio aun hoy en día pero consideramos que “el color posee la expresividad necesaria para aclararnos el panorama de la realidad” (Trillas, 2011)

El modo en el que vemos las personas los objetos no siempre lo han tenido claro los científicos y pensadores. Este hecho nos llevó a plantearnos diversas teorías y nos obligó a observar para poder deducir finalmente que los ojos captan la luz reflejada por los objetos y el cerebro las interpreta, haciendo que podamos ver el mundo que nos rodea. De estas observaciones Schopenhauer pudo deducir ciertos efectos que se daban al observar un color y luego mirar hacia otro lado. “Para esto solo se requieren unos pedazos de papel […] coloreados vivamente con los colores indicados y que estos sean recortados […]; los cuales serán asegurados ligeramente sobre una puerta de color blanco o gris y luego, después de mirarlos fijamente durante unos treinta segundos, se eliminaran rápidamente; sin embargo mantendremos la vista en los lugares que ocupaban, donde en la misma figura se mostrará ahora un color completamente diferente en lugar del color que estaba ahí” (Schopenhauer, 2013). Este experimento tan sencillo muestra cómo el ojo crea el color complementario al que estábamos viendo.

La complementariedad de los colores es un tema trabajado por muchos teóricos del arte, la literatura y la ciencia como Goethe o Itten quien describía como complementarios “dos colores de pigmento cuya mezcla da un gris-negro de tono neutro. Desde un punto de vista físico, dos luces coloreadas cuya mezcla da una luz blanca son igualmente complementarias” añadiendo además que “Únicamente hay un color complementario a otro” (1992). Ortiz describe en El significado de los colores (2011) el contraste por complementarios de esta manera: “este contraste se refiere al producto de dos colores diametralmente opuestos, y que se presenta en el círculo cromático”.

La armonía, definida por Itten como equilibrio y simetría de fuerzas en el *Arte del color*, puede darse entre los colores de diferentes maneras, pero el fenómeno contraste sucesivo (Itten, 1992) o de complementarios es uno de los más interesantes, ya que es el ojo el que exige el otro color, es decir, es un proceso fisiológico. Se convierte de esta manera en algo verdaderamente básico, no solo para los pintores, sino para el público en general. Cualquiera puede experimentar cierta inquietud psíquica cuando una armonía entre colores no se da, y es que el ojo y la mente exigen el gris neutro, el cual se puede conseguir con complementarios como fue demostrado por Hering (Itten, 1992). Por tanto, para el ser humano la armonía es esencial, y nuestra mente tiende a buscarla ya sea en formas como en colores. Muchas culturas y religiones se basan en esta búsqueda de la armonía para una vida más plena. Pero volviendo a los colores, según Schopenhauer (2013) esta búsqueda de la armonía es lo que hace al ojo ver el color complementario de aquel que observa, Itten por su parte nos dice "para un color dado, nuestro ojo exige su color complementario y, si no se le da, lo produce por si mismo. […] la ley de los complementarios constituye la regla base de toda creación artística ya que el respeto a esta ley crea un equilibrio perfecto para el ojo" (1992). Según nuestra teoría es esta tendencia del ojo lo que nos hace buscar la armonía en todas partes, y elegir unos colores en vez de otros, o mostrar preferencia por unas parejas de colores en vez de por otras.

De esta manera, el equilibrio tiene que ver tanto con nuestro aparato visual, el ojo, como con nuestra mente. "En nuestro aparato sensitivo óptico, la armonía corresponde por lo tanto a un estado psicofísico de equilibrio donde disimilación y asimilación de la sustancia visual son de igual importancia" (Itten, 1992). La naturaleza misma no funciona sin el equilibrio. Tomando en cuenta que el ser humano es parte de esta naturaleza, sus gustos e instintos tenderán a lo mismo, es decir al equilibrio y la armonía.

En la forma de vida actual vemos numerosos ejemplos de búsqueda de armonía por parte del ser humano, como por ejemplo aquellas relacionadas con la meditación, donde se intenta tener un equilibrio espiritual; aquellas que buscan un equilibrio con la naturaleza que hemos perdido. Si nos centramos en el color, que es en lo que queremos ocuparnos, no hace falta indagar mucho para encontrar ejemplos como la decoración o el diseño y sus efectos psicológicos. Está claro que no podemos comparar la cultura actual con la de hace milenios, pero sí podemos tomar como ejemplo el cuerpo y la psique más básica de la persona actual para analizar como pudiera haber sido la de una persona de hace más de 2000 años.

Nuestra mente y cuerpo se desarrollan en gran medida gracias a nuestro entorno, pero hay parte de nosotros que viene dado genéticamente. En este aspecto encontramos al ojo que se desarrolla de un modo similar en todas las personas del mundo y desde hace mucho tiempo. De la misma manera la relación entre mente y ojo tiene un vínculo similar para todos. Tomando en cuenta esto el nexo de equilibrio que ambos buscan también es similar. Por tanto, podemos decir que si una persona actual se siente cómoda con la armonía que crean los colores complementarios entre ellos también lo haría una persona hace 2000 años en la otra punta del planeta. Por lo que la relación de complementarios, con teoría del mismo o no, han sido importantes y han influido en las decisiones de los pueblos al comenzar a dominar los colores y su entorno.

Podemos tomar los colores complementarios como una dualidad pues “El color aparece siempre como *dualidad*, dado que él es la bipartición cualitativa de la actividad de la retina. De ahí que cromáticamente no se pueda hablar de ningún modo de colores particulares, sino sólo de *pares de colores*, cada uno de los cuales contiene la actividad entera de la retina descompuesta en dos mitades” (Schopenhauer, 2013). Esta relación binaria es natural a la concepción que el ser humano tiene del mundo. Y es lo que en cierto modo da equilibrio al universo. Este concepto del que hablamos también hace que los significados que el ser humano asigna a los hechos naturales se conviertan en mito, en tradición y en ritual, atribuyéndoles a la larga poderes con los que contrarrestar las fuerzas de la naturaleza (Ortiz, 2011).

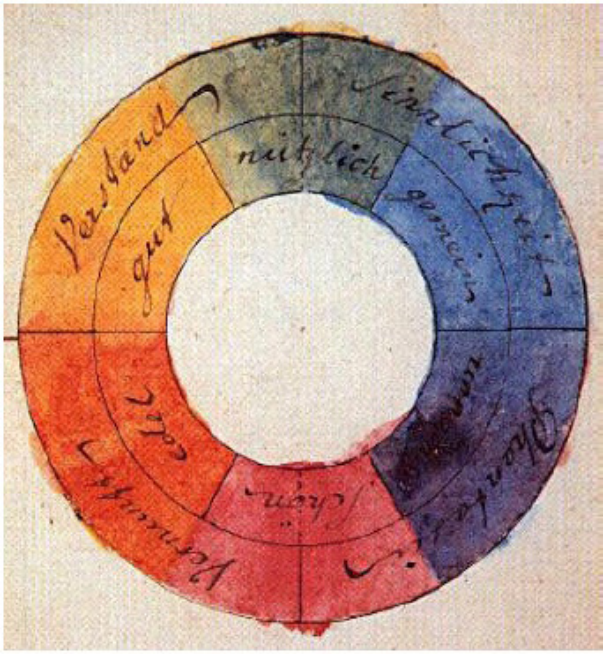


Fig. 1. *Círculo cromático,* Goethe.

2. EL ROJO EN LA ARQUITECTURA MESOAMERICANA

Al igual que en muchas antiguas culturas, el sacrificio a los dioses era algo habitual en todo el territorio mesoamericano. En sus diferentes códices podemos leer, cómo la sangre era alimento para los dioses y, por tanto, básica para la continuidad de la vida. La pasión por el rojo era y es increíble. Guilhem Olivier nos dice “Pensar en la importancia del rojo para los pueblos del México prehispánico nos lleva a sentir la sangre en los ritos de sacrificio” (Olivier, 2013). Diana Magaloni en su artículo La sangre del tiempo (Magaloni, 2013)mediante diferentes ejemplos nos muestra la importancia del rojo en relación a las leyendas y dioses. Es por tanto evidente la gran relación entre este color y la vida mesoamericana, igual que podemos imaginar el contraste de sus rojas arquitecturas y sus rojos rituales con el verdor de la misma naturaleza que les rodeaba.

Desde que se comenzaron las excavaciones y trabajos arqueológicos en todo el territorio mexicano, son muchos los pueblos encontrados y más aún las pirámides descubiertas en ellos. Un rasgo que destaca en varias de estas estructuras, desde el oeste nahuatl hasta el este de las ciudades mayas, es que estaban en su mayoría decoradas en rojos vivos. Es cierto que actualmente si nos acercamos, por ejemplo, a Teotihuacán, veremos sus grandes pirámides desnudas, en un color piedra que no ofrece gran contraste con la tierra y cerros deforestados que lo rodean. Pero tras los estudios arqueológicos realizados se ha corroborado el hecho de que la ciudad lucía en un color rojo brillante por fuera y con magníficos murales en su mayoría en rojo-naranja y verde-brillante (Magaloni, 2003). Esto contrastaba con la rica zona llena de vegetación que rodeaba la ciudad sagrada. De este mismo modo lucía Teotihuacán o las grandes ciudades mayas como Palenque en su época de esplendor. El rojo de sus pirámides podía ser visto desde muchos kilómetros entre la selva verde que las rodeaba. Esto resulta francamente curioso si consideramos cómo Diana Magaloni dice que “es inútil otorgar a los colores valores simbólicos estables, como si se tratase de iconos reconocibles cuyo origen y evolución es posible rastrear” (Magaloni, 2003). Pero como esta misma autora afirma, los colores en la antigua Mesoamérica no eran simple adorno. Por tanto, podríamos pensar que el principio del uso abundante del rojo en las edificaciones prehispánicas mexicanas tiene que ver con algo más básico y profundo que el simbolismo de los colores.

Si analizamos la función de estas pirámides, nos damos cuenta que poco tiene que ver con las egipcias, por ejemplo. Mientras que las segundas eran grandes mausoleos para los gobernantes del antiguo Egipto, las primeras eran templos donde adorar al dios al que estaban consagradas. Los pueblos mexicanos prehispánicos poseían culturas diferentes, pero la base de las mismas era igual y tenían como origen la naturaleza, por lo que las similitudes son muy grandes. Estos dioses de la naturaleza eran muchos, pero entre ellos había algunos más importantes que otros, a los cuales se les construían las pirámides. Estas imitaban la morada natural de los dioses, los cerros naturales, de este modo, sobre un cerro natural se edificó la pirámide del sol de Teotihuacán dedicada al dios de la lluvia o el agua, Tláloc. Por tanto, estos cerros artificiales o pirámides, se convertían en nuevas moradas de los dioses donde poder hacerles ofrendas. Podemos ver aquí de este modo que la pirámide es un símbolo de la arquitectura natural, y que, aunque imita los cerros en forma, utiliza el rojo intenso, un color que pocas veces se puede encontrar con tal intensidad en la naturaleza. Si consideramos a los colores aquí como algo dentro de la cultura misma, podríamos usar lo que George Roque llama un *sistema de expresión* (Magaloni, 2003), pero el análisis que pretendemos de todo esto es ir un poco más allá, ya

que en cierta manera las culturas de Mesoamérica eran diferentes aun con sus similitudes. Aunque no deberíamos considerar que una misma causa da como resultado siempre el mismo fenómeno (Méndez, 2003), podemos pensar que una causa común puede ser una sugestión para un uso similar, en este caso, del color. “Cada cultura posee su propia historia y ésta se teje tanto en base a situaciones internas como externas” (Méndez, 2003). De modo que tenemos claro que la simbología de los colores es una evolución propia de cada cultura y por ello debemos buscar un punto común a todas estas culturas, que nos ayude a entender el porqué del rojo en sus arquitecturas. Algo que no tenga que ver con el significado de los colores. Pues este significado es en principio único de cada cultura.

Fig.2. Reconstrucción de Teotihuacán, Museo del sitio Teotihuacán, 2016.

3. CONCLUSIONES

El mundo prehispánico poco tiene que ver con el actual, aun así, hay algo que perdura en los habitantes mexicanos: el amor por el rojo y los grandes contrastes. Actualmente, además del rojo, podemos ver cientos de colores en sus edificios y diferencias entre colores inimaginables. Pero antes de que España tocara estas tierras, había un contraste que superaba a los demás en hábito de uso: el verde con el rojo. Un contraste complementario que opinamos que va más allá de significados culturales y que tiene que ver con la unión del ser humano con la naturaleza.

Fig.3. Detalle mural decorativo en Teotihuacán, Estibaliz Méndez, 2016

En muchas religiones y culturas del mundo, el binomio de oposición, el contraste entre dos conceptos, es la base de la misma: negro-blanco, bueno-malo, vida-muerte… Las culturas prehispánicas no eran diferentes en esto, toda su cultura se basaba en binomios naturales. El contraste de complementarios rojo-verde por tanto es naturalmente aceptado dentro de estas culturas prehispánicas. Un ejemplo claro son algunas de las pinturas murales de Teotihuacán.

Mientras que en el exterior las pirámides rojas contrastaban con el verde natural que las rodeaba, en sus interiores los murales eran también verdes y rojos en su mayoría (Magaloni, 2003). Es decir, crearon un contraste complementario totalmente artificial, demostrando que ese contraste de complementarios tenía un peso especial y una gran aceptación entre los habitantes. Este tipo de contraste está considerado por Magaloni como un “binomio, tal vez el más básico” (Magaloni, 2003)

Fig.4.Teotihuacán en la actualidad, Estibaliz Méndez, 2016.

Los componentes de nuestra cultura son las maneras en que hemos dado respuesta a todas nuestras preguntas sobre el mundo y el universo. Estas respuestas están básicamente basadas en la experiencia propia de un individuo o de un colectivo, “el hombre trata de explicar la naturaleza por medio del conocimiento empírico o científico, con el propósito de dominarla” (Ortiz, 2011). Las respuestas que el hombre da con el tiempo evolucionan tomando connotaciones subjetivas atribuidas al signo (Ortiz, 2011), convirtiendo así esas simples respuestas en una más complicada, el mismo signo, que es parte de nuestra forma de comunicación y cultura. En estas respuestas podríamos encontrar el binomio rojo-verde al que nos estamos refiriendo. No creemos que su uso tenga sólo que ver con la cultura, sino que viene de una experiencia, una experiencia psicofísica (Itten, 1992). Es decir, no pensamos que la pintura con la que están cubiertas las pirámides mexicanas haya que analizarla sólo basándonos puramente en su significado, en el color como signo, el que está entre la imagen y el concepto (Lévi-Strauss, 1964).

Es cierto que el rojo se ha convertido en un signo diferente para cada cultura. Pero hasta llegar ahí ha pasado por un proceso el cual para nosotros es la experiencia humana. En esta experiencia consideramos que “algo” tuvo que pasar para que tantas culturas mesoamericanas consideraran adecuado el rojo para sus pirámides. Para nosotros ese “algo” es el contraste de complementarios que crea ese equilibrio, esa armonía en el ojo y la mente. Esta sensación agradable crea a su vez una experiencia estética consecuencia de su unión con la naturaleza a través del contraste de complementarios del rojo y el verde. El arquitecto mesoamericano creó con el color “una síntesis exactamente equilibrada de […] estructuras artificiales y naturales y de […] acontecimientos, naturales y sociales” (Lévi-Strauss, 1964).

Referencias

Goethe, Johann Wolfgang von. 1999. *Teoría de los colores.* Madrid: consejo general de la Arquitectura Técnica de España

Itten, Johannes.1992. *El arte del color. Aproximación subjetiva y descripción objetiva del arte*. México DF: Limusa

Lévi-Strauss, Claude. 1964. *El pensamiento salvaje*. México: Cfe

Magaloni, Diana. 2003. "Teotihuacan: el lenguaje del color" en *El color en el arte mexicano.* México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Magaloni, Diana. 2013. "La sangre del tiempo" en *Del rojo al rosa mexicano*. Nº 111: 19-24.

Méndez, Lourdes. 2003. *La antropología ante las artes plásticas. Aportaciones, omisiones, controversias*. Madrid: Siglo XXI.

Olivier, Guilhem. 2013. "Eztli: nuestro vivir es la sangre." *Del rojo al rosa mexicano*. Nº 111:11-17.

Ortiz Hernández, Georgina. 2011. *El significado de los colores.* México: Trillas.

Schopenhauer, Arthur. 2013. *Sobre la visión y los colores.* Madrid: Editorial Trotta.

Trillas, Carlos. 2011. "Prólogo a la tercera edición" en *El significado de los colores*. México:Trillas.

VVAA. 2008. *Teotihuacan, guía visual. Arqueología mexicana*. Edición especial nº28.

MC CITY

ROSELL MESEGUER
Universidad Complutense de Madrid

Resumen

“A pesar de los incansables filtros que median en la imagen de una ciudad, a pesar de esas iconografías invariables de las películas y los anuncios publicitarios, las ciudades continúan siendo estructuras complejas y generativas: Miami no es diferente. Las alteraciones íntimas, los casi inapreciables *feedback loops,* las lógicas inesperadas, los hábitos jerarquizados socialmente, los códigos de conducta impuestos y sus violaciones continuas, las olas de inmigrantes y el pensamiento que éstos importan. Todas estas cosas hacen realmente inestable a nuestra ciudad, a pesar de lo que parecieran sugerir esas hileras perfectas de edificios frente al mar que se repiten una y otra vez en las secuencias iniciales de películas y programas de televisión”[1].

Palabras clave : ARQUITECTURA, URBANISMO, SOCIEDAD, ECONOMÍA, MODOS DE VIDA, INSTALACIÓN, FOTOGRAFÍA, DIBUJOS, LIBROS DE ARTISTA, VIDEO.

Abstract

“Despite tireless filters that mediate the image of a city, despite these unchanging iconographies of movies and commercials, the cities continue to be complex and generate structures: Miami is no different. Intimate alterations, the almost invaluable feedback loops, unexpected logic, socially hierarchical habits and tax codes of conduct and their continuous violations, waves of immigrants and thought that they matter. All these things make really unstable our city, despite what seem to suggest a perfect row of buildings facing the sea, which are repeated over and over again in the initial sequences of movies and television programs”[2].

Keywords: ARCHITECTURE, URBANISM, SOCIETY, ECONOMY, LIFESTYLE, INSTALLATION, PHOTOGRAPHY, DRAWINGS, ARTIST’S BOOKS, VIDEO.

Fig.1. Rosell Meseguer, *Real Estate Levels*, Instalación Tabacalera Madrid
Installation at Tabacalera, Madrid

Mc City, comenzó en 2010, a partir de una residencia artística en *Cannonball Miami,* y un desarrollo posterior del proyecto atendiendo a las relaciones que se establecen entre urbanismo y sociedad (2014-2017); cómo las decisiones urbanísticas marcan cambios sociales, flujos migratorios y nuevas comunidades. En una primera etapa contó con la colaboración del artista de origen haitiano Adler Guerrier y el comisario de origen cubano Gean Moreno, ambos residentes en Miami, para después convertirse en un proyecto personal.

Al igual que he realizado en otros proyectos[3], comencé trabajando a partir de textos e imágenes extraídas de la prensa, seleccioné el periódico: *The Miami Herald* y su versión en español: *El Heraldo de Miami*, evitando el uso de otros periódicos estadounidenses más conocidos internacionalmente como The New York Times, para enfocar el desarrollo de la investigación en documentación local, en las relaciones espacio-sociales, urbanísticas y económicas *in situ.*

La elección de materiales tenía como premisa relacionar los proyectos urbanísticos de la ciudad con las problemáticas sociales que acontecían en cada barrio. Las noticias –los titulares-publicados en la prensa; nos sitúan en los diversos barrios que construyen la ciudad -marcando a la sociedad que la habita y dotándola de capas de información visual, numérica y conceptual-.

“Durante el proceso de trabajo, el proyecto —que amenazaba con ser eterno— se convirtió en un archivo de materiales impresos y fotografías que cubrían desde el piso al cielo raso una pared de más de 6 metros; un enorme banco de imágenes digitales que renunciaban a su valor estético —sea esto lo que sea— a favor de la producción de enlaces internos y disyuntivas que plasmaban los complejos panoramas urbanos y suburbanos de la ciudad. El objetivo de todo esto no era tanto ofrecer la «visión» de Miami en sí, sino mas bien sugerir que la ciudad es un amplio e inestable campo de texturas y los impactos afectivos que produce”.[4]

Fig.2. Rosell Meseguer, intervención sobre periódico, textos de Gean Moreo y Ernesto Oroza, Miami, 2010
Intervention on newspaper, texts by Gean Moreno & Ernesto Oroza, Miami, 2010

Las conversaciones con Adler Guerrier y Gean Moreno dieron fruto en dos libros de artista, “el americano” y “el europeo”, ambos milimetrados y resultado del desarrollo de una serie de recorridos por diversas localizaciones y barrios: Downtown Miami, Overtown, Wynwood, South Miami, South Beach,
Coconut Grove, Coral Gables, Design District, Midtown, North Beach

(NADA), Opa Locka, Liberty City, Lemon City / Little Haiti, Brickel, Doral, Morningside, Aventura, Mimo… así como un listado de conceptos que se repetían en varios de ellos:

“Hallf way building”

“Cash only”

“ Real Estate levels”

“Based on a true story”

“Dyaspora”

Fig.3. Rosell Meseguer, Instalación del proceso creativo en la residencia para artistas Cannonball, Miami, 2010
Installation of the creative process at Artists Residence Cannonball, Miami, 2010

Para el historiador alemán Koselleck la historia de la Modernidad nace junto a una forma particular de experimentar la temporalidad del mundo; nace con la experiencia vivida del campo histórico, es decir, los acontecimientos suelen frustrar las expectativas. Estos fenómenos imprevistos e impredecibles generarán otras expectativas antes frustradas, otras ficciones en potencia, otras realidades en acto. Koselleck habla también de una historia lineal con historias cíclicas[5] lo que explicaría en buena parte los paralelismos y asociaciones que podemos hacer entre diversos continentes, países y ciudades.

Fig.4. Rosell Meseguer, Instalación OVNI Archive, Intermediae Matadero Madrid; fotografía Santi Burgos, 2010-2011
Installation of the OVNI Archive at Intermediae Matadero, Madrid, 2010-2011

Así el proyecto en un desarrollo posterior contó con una serie realizada en la ciudad de Madrid. Frente a un urbanismo marcado por la especulación del territorio –EEUU-, el caso español estaba teñido por la crisis y la burbuja inmobiliaria. En EEUU, y específicamente en Miami, los edificios son construidos bajo la premisa de la mejora del precio del suelo -especulación del terreno (barrio/zona)-y si este precio se devalúa o no crece tanto como lo esperado el edifico queda a medias, de ahí el término *Half Way Building.* El caso español, que desarrollé en la ciudad de Madrid tenía más que ver con la rehabilitación de edificios históricos o singulares, y su rehabilitación y “modernización” para asegurar una ganancia económica. En los mismos dejé encolados mapas de la ciudad para después arrancar los mismos como un proceso de huella del derribamiento de las paredes originales para sustituirlas por *pladur* contemporáneo.

Como proyecto, *Mc City*[6] se centra en la especulativa construcción de la

Fig.5 y 6. Rosell Meseguer, l ibro de artista (Libro americano)/ Artist´s book 2010-2018

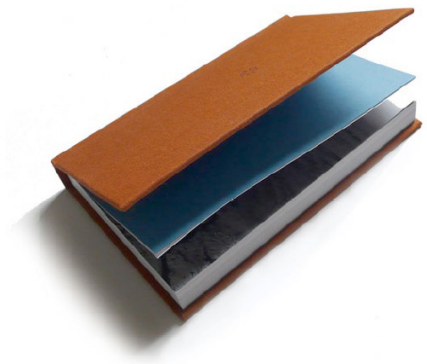


Fig.7 *Tamarugal*, Madrid, 2013

ciudad, en este caso, Miami – América– pero también en su contraposición a la construcción de la ciudad europea, dando visibilidad al exceso frente a lo invisible, y también a los modos de especulación, deseo y oferta del mercado capitalista. Contrasta por otra parte con el concepto ciudad-trabajo, que he desarrollado en otros proyectos como *Tránsitos. Del Mediterráneo al Pacífico* y su *Archivo Tamarugal,* donde la ciudad se plantea dentro del lugar de trabajo; la industria minera y otras industrias obligaban a los trabajadores a vivir cerca de su lugar de trabajo -explotados explotando la tierra-[7]. El proyecto desarrolla los cambios políticos, sociales y culturales que supone el desarrollo industrial y la emigración producida por esta. Un diálogo entre pasado y presente, entre España, Chile y Bolivia, donde la recuperación de un archivo encontrado en la salitrera Victoria (Chile) es el inicio de un recorrido desde las industrias en desuso –siglo XIX, buena parte de ellas propiedad de compañías inglesas-hasta las explotaciones contemporáneas en activo o abandono.

El proyecto explora aspectos de la industria pesquera y minera y las urbes que se construían alrededor de ellas, así como su posterior abandono. Al igual que *Mc City* o el ya nombrado *OVNI Archive*, el proceso investigativo se fundamenta en la obtención de materiales a lo largo de varios años, estos configuran un gran archivo en diálogo. Estos diálogos entre los diversos materiales: documentos, fotografías, pinturas, dibujos y otros, es factible gracias a que el proceso investigativo dura años, lo que facilita generar conexiones de ida y vuelta entre pasado y presente.

De este modo, es esencial en los proyectos la edición de publicaciones que contengan: textos, archivo e índices de materiales y textos, como un modo de "transportar" el proyecto a otros lugares. Para el *Archivo Tamarugal (Tránsitos. Del Mediterráneo al Pacífico*)[8], la publicación se construyó a partir de preguntas en texto y respuestas en imágenes; tal y como se había realizado con anterioridad el libro americano de *Mc City*.

La construcción de la ciudad confiere cambios sociales, en el paisaje y en la economía, desde la continua renovación de Miami, con sus núcleos patrimonio (South Beach/Coral Gables), a la especulación desmedida en la España anterior a la crisis, o la construcción de una ciudad sin pasado

por motivos funcionales -industria, fábrica-hasta su abandono con el cierrede la industria o como ocurrió en *Chuquicamata* por la “sepultura” del pueblo a partir de los materiales derivados del vaciado de la mina.

Para el Programa *Creative Room*, se plantea un montaje instalativo de materiales relativos al proyecto y especialmente al proceso creativo del mismo que contará con fotografías, dibujos, pintura sobre papel, libros de artistas y video; si es posible y la universidad cuenta con ello sería de gran utilidad tener una vitrina y/o una mesa. Se mostrarán publicaciones relativas a los proyectos aquí expuestos.

Fig.8. Archivo *Tamarugal*, Feria SUMMA, comisariado por Alexia Tala, Matadero Madrid, 2013 Colección Centro de Arte Dos de Mayo Madrid CA2M

Notas

1 Moreno, 2012, p. 52

2 Ibidem

3 Entre otros Batería de Cenizas u OVNI Archive, más información en: www.rosellmeseguer.com

4 Moreno, 2012, p. 53

5 Koselleck, 2001

6 El término Mc City viene de Mc Mansion; casas mejoradas para su venta.

7 Curiosamente en la construcción de la ciudad estadounidense, el núcleo centro es el Downtown o área de trabajo, sólo habitada durante las horas laborables, rodeado por la zona de hábitats o casas.

8 Meseguer, Rosell: *Tamarugal*, Ayudas a la Promoción del Arte Español en el Exterior 2012 Ministerio de Cultura, Educación y Deportes de España, Madrid, 2013

Fig.9. Rosell Meseguer, *Hialeah II Miami*, fotografía color, 120 x 145 cm Hialeah II Miami, color photography, 120 x 145 cm (en colaboración con Adler Guerrier)

FICCIONES CONMEMORATIVAS: EL CASO DE LA PLACA AL MARQUÉS DE SALAMANCA EN MÁLAGA

CARLOS MIRANDA MAS
Universidad de Málaga / Departamento de Arte y Arquitectura, Facultad de Bellas Artes

Resumen

La presente comunicación analiza los modos del relato identitario e histórico en el ámbito urbano que produce ese tipo de arte político que son los monumentos públicos. Más en concreto, y en el contexto específico de la ciudad de Málaga, profundiza en la cuestión a partir del caso particular de la placa conmemorativa del nacimiento del I Marqués de Salamanca, pues la idiosincrasia histórica, profesional, política, ideológica y ética del personaje nos servirá para entender hasta qué grado se construyen, inventan y/o ocultan las narraciones que de éste y otros tipos de próceres generan tales intervenciones urbanas conmemorativas, constituyendo un imaginario cívico de tan dudosa veracidad como eficiente didáctica social. José de Salamanca y Mayol (Málaga, 1811-Madrid, 1883) fue un complejo sujeto muy representativo de todo un modo de comprender la gestión del poder en distintas instancias de su administración nacional e internacional, siempre desde los más altos niveles tanto públicos como privados, en una continuada interrelación y confusión de ambos ámbitos que revela la inquietante actualidad de tales sistemas de ejercicio de la política y la especulación unidas en un todo empresarial privado. Es esa cualidad de continuidad a través del tiempo la que resulta más reveladora de la representatividad de Salamanca, verdadero "rey del pelotazo" del XIX en España, más aún cuando, coincidiendo con el 200 aniversario de su nacimiento, el monumento fue "reinaugurado" en 2011 por el actual alcalde de la ciudad, corroborando así desde nuestro presente la reverencia y comunión con aquel funcionamiento ético decimonónico en algunas de sus más funestas actitudes político-empresariales. La investigación de esta supervivencia cultural, que tantas conclusiones respecto a nuestro presente implica, es articulada mediante una metodología de estudio fundamentada en el análisis del personaje histórico y los planos de su influencia en la España de la época, en el discernimiento de su significativa relación histórica y biográfica tanto con algunas otras figuras monumentalizadas en la ciudad (Antonio Cánovas, José María Torrijos, Manuel Agustín Heredia, los Larios), como con instituciones (Banco de España, Museo Loringiano, Museo de Málaga), así como en su amplia presencia en la literatura histórica, de ficción, en el cine e incluso en el imaginario legendario popular. Todo ello para concluir en la necesidad de reformular las tipologías del monumento público conmemorativo en función de la incidencia de su papel configurador de identidad social, cívica y política en cualquier territorio cultu-

ral, mas especialmente en uno, el de Málaga, cuyas circunstancias actuales revelan como muy pertinente la pregunta por cómo se cuentan las cosas.

Palabras-clave: MONUMENTO, HISTORIA, RELATO, FICCIÓN, POLÍTICA, CIUDAD, SUPERVIVENCIA HISTÓRICA, I MARQUÉS DE SALAMANCA, MÁLAGA.

Abstract

This paper analyzes the ways of the identity and historical narrative in the urban environment that produces that type of political art that are public monuments. More specifically, and in the specific context of the city of Malaga, deepens the issue from the particular case of the plaque commemorating the birth of the I Marquis of Salamanca, because the historical idiosyncrasy, professional, political, ideological and ethical character it will help us to understand the degree to which the narrations that this and other types of heroes generate such urban commemorative interventions are constructed, invent and / or conceal, constituting a civic imaginary of such dubious truthfulness as efficient social didactics. José de Salamanca y Mayol (Málaga, 1811-Madrid, 1883) was a complex representative of a whole way of understanding the management of power in different instances of his national and international administration, always from the highest levels, both public and private , in a continuous interrelation and confusion of both areas that reveals the disturbing actuality of such systems of exercise of politics and speculation united in a private business whole. It is that quality of continuity through time that is most revealing of the representativeness of Salamanca, true “king of the ball” of the nineteenth in Spain, even more so when, coinciding with the 200th anniversary of his birth, the monument was “reopened” in 2011 by the current mayor of the city, thus corroborating from our present the reverence and communion with that nineteenth-century ethical functioning in some of its most disastrous political-business attitudes. The investigation of this cultural survival, that so many conclusions about our present implies, is articulated through a methodology of study based on the analysis of the historical character and the planes of its influence in the Spain of the time, in the discernment of its significant relationship historical and biographical with some other monumentalized figures in the city (Antonio Cánovas, José María Torrijos, Manuel Agustín Heredia, the Larios), as well as with institutions (Bank of Spain, Loringiano Museum, Museum of Málaga), as well as in its wide presence in historical literature, fiction, cinema and even in the popular legendary imaginary. All this to conclude the need to reformulate the typologies of the commemorative public monument in function of the incidence of its role as a social, civic and political identity in any cultural territory, especially in one, that of Malaga, whose current circumstances reveal how The question of how things count is very pertinent.

Keywords: MONUMENT, HISTORY, STORY, FICTION, POLITICS, CITY, HISTORICAL SURVIVAL, I MARQUÉS DE SALAMANCA, MÁLAGA.

Veo que tienes vocación de estatua.

María Buschental (Conchita Montes)
a José de Salamanca (Alfredo Mayo),
en El marqués de Salamanca de Edgar Neville (1948)

1. INTRODUCCIÓN

Las presentes líneas pretenden reflexionar acerca de algunas de las funciones que desarrollan los monumentos públicos en nuestras ciudades. Más particularmente, quiero atender a las posibilidades de interpretación y revelación que ciertos monumentos de la ciudad de Málaga pueden desplegar en relación con sus supuestos objetos de memoria. Así, tomando como eje del texto la placa que conmemora el aniversario del nacimiento del I Marqués de Salamanca, recorreremos un "circuito" monumental que nos trazará aspectos y planos del contexto y la realidad histórica de una serie de personajes egregios que van mucho más allá del relato oficial de su significancia social, política, económica, artística o militar. Y ello nos va a permitir descubrir una historia de relaciones entre ellos que, desde luego, no queda expresa en las figuras de mármol, bronce o hierro que, en teoría, nos recuerdan quiénes fueron; y que, mucho menos, dan cuenta de la reveladora actualidad que hoy ostentan.

2. MONUMENTOS E HISTORIAS

Comencemos, pues, haciendo una distinción de dos modos concretos de aparición monumental en el territorio urbano, entre otros muchos posibles, que aquí nos interesan. De un lado, podemos encontrar la institucionalización de la memoria de una figura que ha sido reconocida por sus labores en cualquier campo de importancia social, la cual es objeto de "inmortalización" mediante la erección de un monumento en su honor (estatua, placa, figura simbólica, etc.), bien auspiciado por parte del poder institucional que rija en ese momento, o bien –siempre de acuerdo con éste-, por suscripción popular de *lobbies* de poder afines. Ejemplos de este tipo encontramos numerosísimos en nuestras ciudades (políticos, militares, eclesiásticos, tipismos populares, autores de cualquier ámbito, etc). Mas, por otra parte, con muchísima menor asiduidad, también podemos hallar una clase de monumentos cuyo origen es otro. Uno que proviene de querencias populares que

significan, mediante la costumbre o el uso cotidiano, lugares que configuran una memoria colectiva reconocida, a modo de un patrimonio inmaterial que se relaciona mucho más con planos intrahistóricos que históricos, lo cual, como intentaré hacer ver, tiene una importancia mayor en lo que aquí nos incumbe. En Málaga tenemos un ejemplo palmario de ello: me refiero a una antigua chimenea industrial, vestigio de la pretérita Fundición de Plomo "Los Guindos" (1923-1979), que es conocida popularmente en Málaga como la "Torre Mónica", debido a la gigantesca pintada que con este nombre femenino la distinguía en el horizonte de la ciudad. Una declaración de amor, pública y anónima para todos que, ahora lo sabemos (De Miguel, 2015), le ofreciera José Carlos Selva (1975), a su novia, Mónica Vallejo (1977) en una loca hazaña romántica que realizó, descolgándose desde su cima con sendos botes de 10 kgs. de pintura blanca, durante la noche del 12 de septiembre de 1992. Desde entonces, el lugar fue hito de referencia del barrio en toda la ciudad, hasta que el Ayuntamiento de la misma decidió restaurarla en 2007, por supuesto eliminando, pese a la fuerte protesta ciudadana, la pintada que la distinguía como leyenda urbana. Por entonces, el novelista José Antonio Garriga Vela escribía al respecto en el principal periódico de la ciudad:

Fig. 1. Chimenea Mónica. Málaga, 2005.

[…] *Nadie puede robar los símbolos ni las leyendas. La chimenea de Mónica es parte de la memoria de la ciudad. Las ciudades mágicas se construyen con leyendas. Igual que sucede en las ciudades invisibles de Italo Calvino. La chimenea de Mónica no es sólo una declaración de amor personal sino un hermoso poema urbano. Un poema de amor firmado por un vecino del barrio de Huelin. Un ciudadano invisible. Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque, como explican todos los libros de historia de la economía, pero estos trueques no lo son sólo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos, de recuerdos.* (Garriga Vela, 2007)

Garriga Vela está aquí hablando de lo que he sugerido hace unas líneas: de monumento intrahistórico, con el que todos podemos identificarnos y que sitúa la conmemoración en un plano humano que universaliza lo individual, en vez de en otro corporativo de representación de relato de poder alguno. Habla, en efecto, de poesía popular que el uso público había instituído como lugar votivo, pues desvelaba un plano de la ciudad que la sitúa en sus millones de habitantes y no en el mecanismo de continuidad de los modos

de gestión de lo público que, como veremos, desarrollan las oligarquías de cada época mediante los tradicionales monumentos de próceres y personajes que usualmente los pueblan. Se trata, pues, de situar la historia en su polisemia lingüística castellana, de hacer confluir la *history* con las *stories*, encontrando la épica de lo común, dando voz a lo silenciado por las narraciones históricas dadas -siempre mediatizadas, siempre interesadas- para hacer visible el latir de una vida multiforme que va mucho más allá de tales relatos, reconociendo la existencia de un protagonismo histórico coral que configura la base de toda sociedad. La tremenda potencia reveladora de este planteamiento representacional ya fue subrayada por la eminente visión analítica de Miguel de Unamuno:

[…] *Las olas de la historia, con su rumor y su espuma que reverbera al sol, ruedan sobre un mar continuo, hondo, inmensamente más hondo que la capa que ondula sobre un mar silencioso y a cuyo último fondo nunca llega el sol. Todo lo que cuentan a diario los periódicos, la historia toda del "presente momento histórico", no es sino la superficie del mar, una superficie que se hiela y cristaliza en los libros y registros, y una vez cristalizada así, una capa dura, no mayor con respecto a la vida intra-histórica que esta pobre corteza en que vivimos con relación al inmenso foco ardiente que lleva dentro. Los periódicos nada dicen de la vida silenciosa de los millones de hombres sin historia que a todas horas del día y en todos los países del globo se levantan a una orden del sol y van a sus campos a proseguir la oscura y silenciosa labor cotidiana y eterna, esa labor que como la de las madréporas suboceánicas echa las bases sobre que se alzan los islotes de la historia. Sobre el silencio augusto, decía, se apoya y vive el sonido: sobre la inmensa humanidad silenciosa se levantan los que meten bulla en la historia. Esa vida intra-histórica, silenciosa y continua como el fondo mismo del mar, es la sustancia del progreso, la verdadera tradición, la tradición eterna, no la tradición mentira que se suele ir a buscar al pasado enterrado en libros y papeles y monumentos y piedras*. (Unamuno, 1916, 40-41) [i]

No encuentro inocente ni casual, y mucho menos tuvo una razón efectivamente patrimonial, borrar el nombre de Mónica de su chimenea. Menos aún podemos creerlo si tenemos en cuenta el contexto socio-urbano en el que se ubica, una gran zona de la ciudad (Huelin, San Andrés, El Bulto, La Pelusa o El Perchel) de secular tradición obrera en la que se instalaron las grandes industrias de la oligarquía malagueña del XIX (altos hornos, ferrerías, textiles, vehículos, estampaciones metálicas, curtidos, pinturas, alimenticias, vinos y licores, etc., así como la estación de ferrocarril), y, por tanto, a muchos miles de obreros alojados junto a las fábricas, en barrios de muy alto índice de concentración poblacional caracterizados por sus deficientes condiciones habitacionales e higiénicas, de equipamientos o de zonas verdes.

Unos distritos de miles de familias obreras que no tardaron en traducir tales circunstancias vitales en conciencia y acción política reivindicativa. Esas son algunas “madréporas suboceánicas” sobre las que se alzan ciertos “islotes de la historia” de nuestro caso de estudio. De ahí la “necesidad” oficial de “limpiar” un acto de poesía urbana que se instaura en hito social, mas por eso iremos, sin embargo -estirando el argumento de Unamuno- a excavar algunos de esos islotes, “a buscar el pasado en monumentos y piedras”. De hecho, tampoco me parece azaroso que, desde el planeamiento urbano consistorial, para un territorio históricamente fabril y sociopolíticamente conflictivo se invente una inexistente historia de barrio marinero, más afín a la corrección política que reclama el ilusorio modelo de bucólica ciudad costera mediterránea: en 2002 se inaugura en la zona el Parque de Huelin, trufado de “monumentos” evocadores de este pasado ficticio[ii], con columnatas de reminiscencias griegas, barcas de pesca, lago con gaviotas, faro, etc., sobre unos terrenos que desde 1933, sobre los solares de las antiguas fábricas y corralones de obreros, lo que en realidad habían acogido eran una sucesión de grandes depósitos de petróleo de la compañía Campsa.

Fig. 2. Placa conmemorativa a José de Salamanca en la calle Correo Viejo 11, Málaga.

Pues bien, encuentro que esta estrategia de ocultación y “remodelación” de un pasado incómodo, vinculada al enaltecimiento de las grandes figuras empresariales que hicieron sus fortunas en estos territorios, hay una gran (intra)historia: la de José de Salamanca y Mayol (Málaga, 1811-Madrid, 1883), silenciada por el muy escueto mutismo de la placa que luce en la fachada de su casa natal en el número 11 de la calle Correo Viejo, en pleno Centro Histórico de Málaga. Y digo *intrahistoria* porque, para comprender la significancia que vengo a atribuirle al personaje, hay que ir mucho más allá del relato tópico –el histórico- que sólo atiende a su dimensión de gran empresario creador del barrio de Salamanca en Madrid, introductor del ferrocarril en España y su desarrollador en EEUU, Portugal, Italia o los principados del Danubio, bolsista de éxito fulgurante, especulador, alcalde, juez, diputado, ministro de Hacienda, negociador de la deuda exterior de España, dueño del monopolio de la sal, de teatros, cortesano, marqués, conde, ganadero, mecenas, gran coleccionista de arte y libros, conspirador, liberal, moderado, muy reconocido mujeriego... Bajo esta historia de su condición de gran capitalista que, proveniente de la pequeña burguesía de provincias, se enriqueció fabulosamente (Martínez Olmedilla, 1920, 31-35) y arruinó sendas veces, preferiré aquí buscar un perfil que lo atiende como hilo de relación entre otros monumentos de la ciudad, es decir, entre distintos hitos conmemorativos que, si bien aparecen aislados en su ya

citado simplismo representacional, vamos a ver cómo, a partir de la biografía de José de Salamanca, trazan la cartografía sumergida de un territorio en sus polaridades políticas, económicas y sociales.

2.1. SUPERVIVENCIAS ICONOLÓGICAS

Atendamos, pues, a la mera presencia de dicha placa conmemorativa. Se trata de una promoción municipal, inaugurada en el aniversario del nacimiento de José de Salamanca el 23 de mayo de 1909. Ya desde 1903, éste era celebrado en Madrid con una estatua de bronce erigida en la plaza que lleva su nombre, mas en su ciudad natal no contaba más que con el nombre de una calle, en el barrio popular de El Molinillo. Por tanto, tras sucesivos intentos, por fin en 1908 la corporación municipal aprueba encargarle su realización al escultor Diego García de Carreras, quien "cumpliría su cometido con dedicación y absoluta eficacia, al vislumbrar en ella un posible catalizador de futuros encargos oficiales […] que se sucederían a partir de ese instante" (Sánchez López, 2005, 219). En efecto, Carreras participaría luego en los monumentos a los pintores Bernardo Ferrándiz (1913) y Muñoz Degrain (1918-23). La placa que plantea para celebrar al marqués es resuelta mediante un discurso modernista muy al gusto de su tiempo, que emplea el mármol para el fondo ornamental y el bronce para las letras y la cartela con el busto del homenajeado.

Un busto que nos lo presenta *de perfil*. Este modo de representación es, sin duda, un recurso retórico que nos permite incidir en la tesis de que el mutismo de los monumentos tiene mucho que ver con la naturalización de unos modos representacionales arquetípicos. La continuidad atemporal que ello proporciona, la tenacidad con que en este aparentemente detalle menor –la adopción de un punto de vista concreto para retratar al marqués- se repite en el imaginario iconográfico de la representación del poder en nuestra cultura occidental (medallas, monedas, placas, tumbas, etc.), da cuenta de la invisibilidad que alcanza el discurso que implica. Estas supervivencias, a las que tanto estudio dedicara Aby Warburg (Warburg, 2010), y que con preclara capacidad de análisis nos actualiza Didi-Huberman (Didi Huberman, 2013), permiten reconocer que ninguna decisión en este ámbito, ya sea consciente o no, es inocente. Tales modos de pervivencia fantasmal para generar discurso ideológico en la actualidad han sido también atendidos desde el arte, especialmente, por citar un ejemplo próximo, con el trabajo que Rogelio López Cuenca viene desarrollando hace años respecto al ámbito concreto de las erecciones conmemorativas:

[…] *Los monumentos enuncian, a través de su presencia silenciosa, el poder de narrar la historia por parte de los dueños del presente, que pueden pro-*

yectarlo hacia atrás en el tiempo, a fin de construir y reforzar su legitimidad contemporánea. Los monumentos públicos forman parte de las estructuras de poder de una sociedad; rindiendo homenaje a personas o acontecimientos pretéritos, se proyectan sobre la memoria que todavía está por construirse. Un monumento es una advertencia dirigida a las generaciones futuras. (López Cuenca, 2016, 122)

Fig. 3. Similitud iconológica entre las estatuas del II marqués de Larios (Málaga) y la del marqués de Salamanca (Madrid)

Como buen filólogo, López Cuenca nos permite notar que "monumento", procedente del latín monumentum, deriva de monere: advertir, avisar. No se está aquí, pues, conmemorando tanto la existencia particular y compleja de una persona, cuanto su papel como *personaje* de una dramatización muy definida de la historia que asegure la persistencia de unos modos de dominio. Si contemplamos, por no salirme de nuestro caso de estudio, la citada estatua que al mismo Salamanca se le erige en Madrid (1903), podremos comprobar que el escultor Jerónimo Suñol desplegaba en ella exactamente los mismos protocolos repertoriales que poco antes (1896-99) emplease Mariano Benlliure para realizar la que en Málaga celebra al II Marqués de Larios. Ambos bronces miran erguidos al frente, adelantan su pie derecho, retrasan su levita para introducir la mano izquierda en el bolsillo del pantalón, y sostienen con la diestra, Larios bastón y chistera, y Salamanca unas escrituras enrolladas. El arquetipo actúa firme y garante de lo que sostiene y preserva, la fidelidad al repertorio asegura el plano y el tono del relato. Así, indicar esta latencia compositiva nos permite excavar relaciones de otro orden: las similitudes que ubican ambas estatuas en un modo figurativo tal, al tiempo nos sitúan en la posibilidad de reconocer otros planos de semejanza con otros dueños de aquel presente, también nos acercarán al objetivo de escudriñar en la complejidad –ésta nada arquetípica- de la persona ocultada tras la conmemoración del personaje.

2.2. "LA GENTE DE LA MANTECA": RELACIONES Y MONUMENTOS

Salamanca rápidamente se preocupó por introducirse en la conocida como "oligarquía de la Alameda", aquel reducido círculo de poder local que popu-

larmente fue llamado “la gente de la manteca”, como recoge el hispanista Gerald Brenan[iii] en su conocida obra *Al sur de Granada* (Brenan, 2008, 157). Se trataba de un conjunto de empresarios, industriales, terratenientes y comerciantes, habitualmente de origen extranjero, que dominaron totalmente la pujante Málaga de finales del XVII y pleno XIX. Sus apellidos hablan por sí mismos, al tiempo que hoy nombran negocios, calles, avenidas o jalonan con sus monumentos la ciudad de Málaga: Larios, Raggio, Crooke, Caffarena, Mandly, Grund, Huelin, Pries, Reissig, Gross, Wunderlich, etc. De todos ellos, el grupo con el que más intenso contacto establecería Salamanca fue, precisamente, el que mantuvo mayores cuotas de influencia económica y política, tanto local como nacional: tras haber visitado el monumento a Manuel Domingo Larios y Larios, sus papeles en la vida del marqués nos permitirán seguir trazando ese tejido de erecciones conmemorativas que aquí propongo. Así, por ejemplo, Salamanca dio su primer trabajo en Madrid, y mantuvo su amistad hasta su muerte, al político conservador Antonio Cánovas del Castillo (Málaga, 1828 – Mondragón, 1897), presidente del gobierno que dirigió la Restauración borbónica, cuyo muy rodinesco monumento en la avenida que hoy lleva su nombre realizara en 1974 Jesús Martínez Labrador. La casa Loring emparentaría con nuestro marqués a través de la sobrina de éste, Amalia Heredia Livermore (Málaga, 1830 -1902), que se casó con un íntimo de Cánovas, Jorge Loring y Oyarzábal (Málaga, 1822-1900), ingeniero que, hijo de un comerciante de Boston establecido en Málaga, fue propietario de altos hornos y fundiciones de plomo en Málaga y Marbella y de numerosas minas en Córdoba y, entre otras cosas, le compró a Salamanca la explotación del ferrocarril Córdoba-Málaga, para luego fundar la Compañía de Ferrocarriles Andaluces (no olvidemos que Salamanca fue el promotor pionero del ferrocarril en España, negocio que le reportó buena parte de su riqueza). Junto a su esposa Amalia, Jorge Loring dio forma en la ahora entrada norte de la ciudad al Jardín Botánico en su Finca de la Concepción, así como al Museo Loringiano que allí ubicaron, adquiriendo muy notables piezas romanas (como la *Lex Flavia Malacita*) que son la base de la sección arqueológica del actual Museo de Málaga. Ya podemos vislumbrar que el gran nexo de unión con algunos de los principales próceres del grupo era la casa Livermore, más concretamente las seis hijas *muy bien casadas* del patriarca inglés afincado en Málaga, Tomás Livermore Page. Ello le permitiría contar con el inicial apoyo del empresario Manuel Agustín Heredia (Rabanera de Cameros, 1786 - Málaga, 1846), casado con Isabel Livermore, hermana mayor de la esposa de Salamanca, Petronila. Entre los primeros grandes asuntos financieros de alto nivel de Salamanca estuvo la llamada “capitalización de intereses” de la deuda extranjera de España (Torrente Fortuño, 1969, 49-62), negociándola con éxito en Londres y París por encargo del entonces regente del reino Baldomero Espartero. Sin duda, el prestigio de Salamanca obtuvo mucho de su crédito tanto nacional como internacional[iv] con esta

operación, que sólo pudo realizar porque estaba apoyado por Heredia, quien fue uno de sus modelos iniciales (sobre todo por su condición de *self-made man*) y con el cual se asociaría en otras ocasiones. Su estatua, sedente, de gran escala, en hierro colado y piedra, obra de José de Vilches, presidía desde 1855 la entrada de la ferrería La Constancia, propiedad del efigiado, para luego ser itinerada a lo largo de los años por varias localizaciones en el centro urbano, hasta acabar en su actual ubicación de la avenida que lleva su nombre, junto al puerto. Curioso paseo, además, desde la promoción y uso *político-privado* en su fábrica al *político-público* en la ciudad, por decisión municipal.

Fig. 4. Monumento a Manuel Agustín Heredia. José de Vilches, 1850-55.

2.2. COMPLEJIDAD Y DIFERENCIA DE SALAMANCA

El recorrido hasta aquí nos habla de la clásica razón nepotista de crecimiento económico y político, tan cara a aquella España del XIX, tan actual en nuestro presente. Sin embargo, ese perfil único que muestra el arquetipo de la placa conmemorativa que da pie a estas líneas no muestra otra faz, otros planos de Salamanca. Desde luego, la complejidad es un atributo que no podemos sustraerle, y su biografía nos lleva a otros monumentos de la ciudad para dar cuenta de ello. Si del dedicado a Manuel Agustín Heredia se nos dice que “al disponerlo ahora en una mediana exenta […] también se modificó la orientación de la estatua, que cumple con eficacia su función representativa y nodal al presidir la avenida que le da nombre” (Sánchez López, 2005, 142), de la Cruz de Torrijos (Anónimo, 1868-69), que conmemora el lugar donde fuese fusilado el general liberal junto a cuarenta y ocho compañeros de sublevación contra el absolutismo de Fernando VII, en modo alguno podemos decir lo mismo. Situado cerca de la playa de San Andrés (de nuevo, la Málaga fabril) en una rotonda de tráfico y parcialmente oculto por sendos paredones de piedra, es prácticamente invisible pues, sin perspectiva en medio del tráfico, no se la puede mirar conduciendo (otra “negación” en esos barrios, recordemos la chimenea de Mónica). Pues bien, todos los biógrafos coinciden en la juventud liberal de Salamanca (G. Rico, 1994, 13-26) forjada por la persecución que sufrió su padre (Hernández Girbal, 13-101), que le hizo conspirar para Mariana Pineda en Granada o que, luego, en 1831, le haría “cabalgar durante dos días y dos noches”, con lo que “tardó cincuenta horas en llegar [desde Málaga] a la

capital" (Hernández Girbal, 80) para pedir clemencia por Torrijos y su tropa al rey, con los infructuosos resultados por todos conocidos: "Que los fusilen a todos. Yo, el Rey". Y todos ellos descansan hoy (excepto el irlandés Robert Boyd, que lo hace en el Cementerio Inglés de la ciudad) en una cripta bajo el obelisco conmemorativo, obra del arquitecto Rafael Mitjana (1842), que preside la Plaza de la Merced. Asimismo, además de amistades nada sospechosas de conservadurismo reaccionario, es reconocida su militancia anticarlista en diversos momentos de su vida, por lo que resulta difícil evaluar el grado de implicación ideológica de quien tanto empleó la política y las influencias regias para sacar adelante sus propios negocios. Quizás, para comprender aquel contexto histórico de unos modos de ejercicio de lo público tan tejidos con lo privado, convenga atender a lo mantiene al respecto el historiador Joan Pubill:

[…] *la sensibilidad a la corrupción indicaría una mayor propensión y disposición al conocimiento de lo político e iría, por lo tanto, en correspondencia al grado de politización de los ciudadanos como sujetos conscientes de sus deberes y derechos. Este auge de la sensibilidad se convirtió, pues, en el detonante para la crítica de los sistemas políticos parlamentarios una vez estos parecían haberse afianzado y consolidado. El triunfo del liberalismo político y económico, en definitiva del moderno Estado liberal, condujo a un irremediable callejón sin salida para los que lo impulsaban y defendían. Esta paradoja en el seno del poder fue aprovechada por todos aquellos sectores que veían con recelo y temor los derroteros de la modernidad. La captura del discurso anticorrupción se hizo con una intención de ir más allá de la lucha por la transparencia o por una mejora del sistema. Más bien, se quiso aprovechar la bandera de la moralidad para revertir o rebanar de cuajo los cimientos que sustentaban el sistema político parlamentario, ya fuera por demasiado burgués o por demasiado progresista*. (Pubill, 2017, 11)

Como vemos, discernir los planos éticos e ideológicos de Salamanca es bien difícil en un ámbito en el que las camarillas de connivencias político-económicas estaban tan naturalizadas como la propensión a emplear las armas para revertir situaciones contrarias a unas oligarquías u otras. En este sentido, parece plausible atender de nuevo a la biografía de nuestro protagonista, pues revela algunos aspectos de su condición citada oficial de "gran capitalista" que vienen a desmentir la simpleza del calificativo. Antes hemos citado a los Rothschild, estirpe secular de banqueros y financieros judeoalemanes con los que trabajó en diversas empresas el marqués:

[…] *El contacto de los Rothschild con Salamanca fue continuo a lo largo de casi treinta años, de 1840 a 1870. Sus relaciones debieron comenzar con la primera operación de capitalización de intereses en Londres y París, en*

1841; siguieron después con el Banco de Isabel II (del que los Rothschild quisieron ser accionistas), y culminó en la venta del ferrocarril de Madrid a Alicante, realizada por Salamanca para crear la Compañía M.Z.A. Ya por el año 1840 se empezaba a hablar de la "Casa de Salamanca" como se hablaba de la Casa de los Rothschild. […] Pero Salamanca careció del sentido de la medida, del espíritu de asociación, del "instinto" de ahorro… Si Salamanca fue un romántico a quien el corazón se le subió a la cabeza, los Rothschild de París no sufrieron ningún mareo sentimental cuando se trataba de dinero. (Torrente Fortuño, 1969 , 231)

O, por citar otro ejemplo -éste muy cercano a Salamanca-, José de Buschental, gran empresario alsaciano que hizo fortuna en Brasil y Uruguay y recaló luego en Madrid, del cual aprendió nuestro hombre sus artes bolsísticas, y cuya amistad le introdujo en las más "altas esferas" del Madrid de la época. Son ejemplos de capitalistas que *acumulan*, que obtienen grandes cantidades para incrementar un patrimonio que conservan sistemáticamente. Del mismo modo que los Larios, los Heredia, etc. Sin embargo, José de Salamanca ganó ingentes cantidades de dinero, dos veces se arruinó totalmente, y -lo corroboran todos sus exégetas- prestó al Estado, a reinas, regentes, políticos, bolsistas, generales y empresarios, para no recuperar más que el 10% de todo ello (Torrente Fortuño, 1969, 225). Su más concienzudo analista económico, Torrente Fortuño (1969, 234), dice que el mito de su gran fortuna

[…] *no menoscaba la gloria de un "Salamanca, bolsista romántico", que llegó a la cumbre del poder y la riqueza y murió pobre. Y como murió pobre, en este país que no perdona ni el triunfo, ni el poder, ni la fortuna, Salamanca ha dejado en pos de sí un olor de genialidad que con justicia le reconocen todos los españoles.*

Ahí, en gran medida, reside su condición diferencial como objeto de memoria que enlaza con la leyenda que construye su significancia popular. Además del atractivo de una vida de aventuras que sorprendió al propio Alejandro Dumas (Hernández Girbal, 1992, 477) por su cariz sobradamente novelesco[v], sobre todo entiendo que su valor empático reside en que lo apreciable aquí es su carácter tan contradictorio -tan humano, por tanto-, precisamente "anticapitalista" en el sentido no acumulativo, optando por dilapidar la riqueza como *gran bon vivant*, esa versión del multimillonario que implica una radical ruptura de su arquetipo y, por tanto, del género representacional que le corresponde como tal, el monumento público. Al contrario de lo posible con los monumentos de Heredia, Larios, Cánovas, o el suyo propio en Madrid, aquí releemos su escueta placa para poner en valor la concepción hedonista y promotora de la condición de magnate del marqués, cuestión cara a uno y otro lado de las ideologías, lo cual nos salva del dogmatismo narratológico,

como tantos de sus exégetas demuestran que lo salvó a él del ideológico. Lo interesante es su importancia como generador y dilapidador de riqueza, que es donde entiendo que se sitúa su carácter subversivo respecto al dogma de su clase económica. En su mejor biografía respecto a este plano, la que se fundamenta en el Salamanca bolsista –Fortuño era un reconocido profesional ortodoxo de la disciplina bursátil- es lo que se le echa en cara. Y ahí encontramos su significancia respecto a la "normatividad" de la habitual representación del poder. Un admirador y buen conocido suyo, nada menos que dirigente del Cantón de Cartagena, el filósofo y lexicógrafo, y político federalista radical, Roque Barcia, viene a explicarnos, comparándolo precisamente con un potentado ortodoxo como Rothschild (de nuevo, el contraste con el capitalismo judío, como antes con el protestante de "la gente de la manteca"), que es ésa la entidad magnificiente de José de Salamanca:

[…] *Un hombre que hereda dos mil millones de reales, y que hoy cuenta con cuatro mil: un coloso de oro, de empresas, de fortuna, de crédito; un semi-Dios de nuestra época; ese es Rothschild.*

Un hombre de facciones expansivas y despejadas, de ademan suelto; de trato festivo, casi epigramático; de palabra fácil, aguda, algunas veces armoniosa; de carácter sencillo en apariencia, doble en el fondo; ingenuo para los demás; trascendental para sus fines; liberal para todos; más liberal para sí mismo; ojo de águila; suspicacia de mercader; galantería de cortesano; pompa de noble, boato de banquero; esplendidez de favorito, magnificencia de monarca; griego en la fantasía; asiático en el gusto; sibarita en sus aficiones, en sus hábitos, en sus placeres; sobre todo, negociante en sus cálculos inspirados, vastísimos, fecundos, inagotables, geométricos; negociante en su increíble actividad, en su audacia maravillosa; mago, hechicero, adivino, zahorí y alquimista, en materia de sacar oro de los carbones, ese es D. José Salamanca. (Barcia, 2005)

Cualquier ficción se revela problemática, y más aún si se refiere a la Historia, cuando no se percibe como tal, cuando pasa inadvertida y actúa simulacralmente. Los monumentos de –recordemos a López Cuenca- los dueños del presente siempre han tenido esa función: no ser vistos como lo que son, meras representaciones que enuncian un discurso determinado, parcial, interesado y determinante. Deben ser transparentes como artificios para desplegar su relato. Mas la ficción es un gran arma de acceso a lo real, y reconocerla en ellos abre vías de conocimiento respecto a lo que somos, porque nos revelan su advertencia diferida. Precisamente por su dilatada y preclara experiencia respecto a la lidia con la ficción, Mieke Bal es especialmente sensible a tales posibilidades:

[…] *Me he sentido atraída por la perspectiva más bien antigua (propuesta por primera vez por Coleridge en 1817) de que la ficcionalidad es "la suspensión voluntaria de la incredulidad". Lo que sigue resultando potente en este punto de vista es la "voluntad", lo que implica que el espectador sigue el juego, sabe lo que hace y, por lo tanto, no es manipulado; que la suspensión, y no la cancelación, es la actitud, de modo que el espectador no se encuentra permanentemente atascado en una cómoda pasividad, y el elemento central es "incredulidad", no "credulidad"*. (Bal, 2016, 143)

Si bien el ciudadano que circula por la ciudad no es exactamente un espectador –no está, a priori, en *actitud expectante* ante los monumentos-, traer la reflexión de Bal me sirve para reivindicar esa atención debida a los modos de los discursos que nos hablan desde los bronces y mármoles que jalonan nuestras urbes, al tiempo que para, sobre todo, situar en la recepción el sentido político del acto que lleva a cabo el sujeto que recibe el texto, el relato, la versión del pasado que hoy sostienen las estatuas. Estar despiertos ante las comodidades de la confianza que genera su presencia cotidiana nos permitirá escuchar cómo "cuentan la historia en voz baja, el susurro ensordecido por las trompetas triunfales", observar cómo "continúan el relato mil veces interrumpido y señalan en sí mismas su forzado disimulo" (López Cuenca, 2016, 125). Esa bella –y perversa- imagen de *los monumentos disimulando* su condición de ilusiones interesadas tiene la potencia que Bal le reconoce al lector que juega a suspender su incredulidad. Ambos planteamientos recuperan la subjetividad para situarla en la poesía cotidiana de un paseante curioso, aquel que reconoce un hito en la intrahistoria de la chimenea Mónica del mismo modo que echa en falta un monumento de ficción para el marqués de Salamanca, aunque Dumas ya lo desease. Un monumento no a la riqueza ni al poder, sino a la complejidad de su condición multifronte y contradictoria, que es la de su tiempo. Ésa sí sería una buena advertencia para el futuro.

3. CONCLUSIONES

Si por acontecimiento podemos entender "la transición de un estado a otro que causan o experimentan actores" (Bal, 2014, 21), a día de hoy esa *acción del que actúa* –en contraposición a la *pasividad del que padece*[vi] - parece estar dejando de definirnos como sujetos. De ahí que mantenga que la reactivación subjetiva es, en efecto, un acontecimiento que ocurre cuando se gana el acceso a la complejidad. Por eso me he propuesto hacer que las imágenes que nos ocupan hablen más allá de su condición de modelos paradigmáticos ideales, que pasen a la pragmática de significarnos porque notamos lo que disimulan, y eso las hace íntimamente *nuestras*, pues conocemos su secreto. Aquí el acontecimiento ocurre cuando se accede a la complejidad

precisamente porque los relatos que enuncian los monumentos se distinguen por su condición arquetípica, esto es, *fabular*: pese a ser personajes concretos y de referencia inicial en la realidad, sus características con respecto a la narrativa que despliegan siguen patrones universales básicos, se reducen a un *catálogo de gestas* que, aunque de tipología muy variada -con diferentes disfraces, historias, motivaciones o lugares-, siempre resultan en planos de relevancia repertoriales. Y lo que aquí planteo es la necesidad de procurar la salida de ese repertorio, mediante el análisis de su retórica y la curiosidad por lo que ocultan de sus representados. En contra del monumento como sección descontextualizada de la Historia, se trataría de operar desde la arqueología del tiempo extenso de las relaciones humanas. Y particularmente en este caso de las que tejieron las redes de desarrollo económico y político de unas élites que quedan desnudas por obra y gracia de la complejidad de algunos de sus elementos disonantes, como Salamanca. Así lo entendía otro *gran bon vivant*, Marcel Broodthaers, que procuró ese acontecimiento de la reactivación subjetiva mediante su *Département des Aigles*:

[…] *Es poner el arte en tela de juicio pasando por el objeto de arte que es el águila. Águila y arte están aquí confundidos. Mi sistema de inscripción y la atmósfera general debidos a la repetición del objeto y a la confrontación con las proyecciones publicitarias, invitan, creo yo, a mirar un objeto de arte, es decir, un águila, a mirar un águila, es decir, un objeto de arte, según una visión verdaderamente analítica: es decir, separar en un objeto lo que es arte y lo que es ideológico […] Quiero mostrar la ideología tal y como es e impedir justamente que el arte sirva para hacer esta ideología no-aparente, es decir, eficaz.* (Broodthaers, 1992, 214).

Referencias

Bal, Mieke. 2014 (1985). *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología*). Cátedra: Madrid.

Bal, Mieke. 2016. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Akal: Madrid.

Barcia, Roque. 2005 (1863). *Un paseo por París. Retratos al natural*. Imprenta de Manuel Galiano: Madrid. Disponible en: http://www.gutenberg.org/cache/epub/15046/pg15046-images.html [última visita: 11/10/2017].

Brenan, Gerald. 2008 (1957). *South from Granada*. Penguin: Londres.

Coromines, Joan / Pascual, José Antonio. 2012. *Diccionario crítico etimológi-*

co castellano e hispánico. (Edición en CD-ROM). Gredos: Madrid.

De Miguel, Elena. 2015. "¿Qué fue de la joven que dio nombre a la chimenea Mónica de Málaga capital?". Diario Sur, 02/05/2015. Vocento: Málaga.

Didi-Huberman, Georges. 2013 (2002). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Abada: Madrid.

G. Rico, Eduardo. 1994. *Yo, José de Salamanca, el "Gran Bribón".* Planeta: Barcelona.

Garriga Vela, José Antonio. 2007. "La chimenea de Mónica". Diario Sur, 08/07/2007. Vocento: Málaga.

Hernández Girbal, Florentino. 1992 (1963). *José de Salamanca. El Montecristo español*. Ediciones Lira: Madrid.

López Cuenca, Rogelio. 2016. *Los bárbaros*. Dirección General de Promoción Cultural de la Comunidad de Madrid: Madrid.

Martínez-Garrido, Susana (coord.). 1992. Marcel Broodthaers. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Madrid.

Martínez Olmedilla, Augusto. 1920. *Don José de Salamanca. Semblanza anecdótica.* Compañía Ibero-Americana de Publicaciones: Madrid.

Pérez Sanchis, Fco. Javier. 2002. "El tren del marqués. Análisis del filme 'El marqués de Salamanca' (1948), de Edgar Neville" en Ars longa: Cuadernos de arte, nº 11, pp. 93-99.

Pubill Brugués, Joan. 2017. "La corrupción: ese parásito transecular. Una mirada dilatada a un fenómeno europeo". En: https://www.academia.edu/27149798/La_corrupción_ese_parásito_transecular.doc [última visita: 22/10/2017].

Romanones, Conde de. 1962 (1931). *Salamanca. Conquistador de riqueza, gran señor*. Espasa-Calpe: Madrid.

Sánchez López, Juan Antonio. 2005. *La voz de las estatuas. Escultura, arte público y paisajes urbanos de Málaga.* Servicio de Publicaciones de la Universidad de Málaga: Málaga.

Torrente Fortuño, José Antonio. 1969. *Salamanca, bolsista romántico.* Taurus: Madrid.

Unamuno, Miguel de. 1916 (1895). *Ensayos. En torno al casticismo*. Publicaciones de la Residencia de Estudiantes: Madrid.

Warburg, Aby. 2010 (1924-1929). *Atlas Mnemosyne*. Akal: Madrid.

Notas

i Unamuno, Miguel de. 1916. *Ensayos. En torno al casticismo*. Publicaciones de la Residencia de Estudiantes: Madrid, pp. 40-41. Publicados inicialmente en la revista madrileña «La España Moderna» entre febrero y junio de 1895, estos cinco ensayos fueron recopilados en un solo volumen por el propio autor bajo el título En torno al casticismo (1902. Fernando Fé: Madrid). El extracto que aquí traigo, en el que muy tempranamente Unamuno ya circunscribe este concepto matriz de su pensamiento, pertenece al primero de ellos, “La tradición eterna”.

ii “El lugar resulta hermoso si se destaca la gran belleza de su estanque en cuyo centro se contempla un islote con palmeras y un barco de pesca tradicionalmente empleado en las costas malagueñas”. Este extracto del texto de presentación del lugar en la página institucional del Ayuntamiento de Málaga es clarificador de su sentido icónico-político. Véase: http://parquesyjardines.malaga.eu/portal/menu/seccion_0004/secciones/subSeccion_0004d/subSeccion_0007 [última visita 23/10/2017].

iii “In the nineteenth century the wealthy families of Malaga used to import barrels of salted butter from Hamburg, and on that account they became known as la gente de la manteca, or `the butter folk´. It was a luxury that set a stamp on one’s social position, like having a car today”. En Brenan, Gerald. 2008 (1957). *South from Granada*. Penguin: Londres, p. 157.

iv En este sentido, entre otras importantes firmas, es significativa la asociación de intereses que mantuvo en numerosas ocasiones con la casa Rothschild, clan de banqueros y financieros de origen judeoalemán que ya en el XIX era uno de los más influyentes del mundo. Véase, por ejemplo: Romanones, Conde de. 1962 (1931). *Salamanca. Conquistador de riqueza, gran señor*. Espasa-Calpe: Madrid, pp. 82 y ss.

v Hernández Girbal relata la famosa anécdota contando cómo Dumas le confesó a Salamanca: “Es usted mi conde de Montecristo en persona. Nunca pensé al escribir aquella novela que habría de ser amigo de un hombre capaz de hacer verdad cuantas fastuosidades creó mi imaginación para la venganza de Dantés. Si algo siento, es no haberle conocido a usted

antes de escribir mi novela. Tengo por cierto que utilizándole como modelo la habría mejorado". En Hernández Girbal, Florentino. 1992 (1963). *José de Salamanca. El Montecristo español*. Ediciones Lira: Madrid, p. 477.

vi Nótese que ambos términos, "pasividad" y "padecimiento", como "pasión", provienen del latín pati, que significa "sufrir". Víd.: COROMINES, Joan / PASCUAL, José Antonio. 2012. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. (Edición en CD-ROM). Gredos: Madrid.

vii Broodthaers, Marcel: Extracto de entrevista con Georges Adé. Banda sonora de la película realizada durante la exposición del artista de 1º de octubre de 1972. En Martínez-Garrido, Susana (coord.). 1992. *Marcel Broodthaers*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía: Madrid, p. 214.

REVIEWING URBAN NARRATIVES. AUDIO VISUAL CREATION AS AN ACTIVIST AND EDUCATIONAL TOOL AGAINST GENDER INEQUALITY

MAU MONLEÓN PRADAS
Universidad Politécnica de Valencia / Escultura, Facultad de Bellas Artes, Laboratorio de Creaciones Intermedia

Resumen

Este análisis es parte de un proyecto de investigación que toma la creación audiovisual como una forma de superar la desigualdad de género en la sociedad actual. En este sentido, se analizará el proyecto

Nosotr@s hablamos, que consiste en una guía audiovisual y didáctica, para demostrar el poder pedagógico de la creación audiovisual. Recordando las palabras de Marcuse, cualquier proyecto de emancipación contemporáneo necesita una revolución científica y tecnológica previa. Cualquier propuesta efectiva de emancipación a través de la tecnología tiene que pasar por estrategias de infiltración.

En esta disertación presentaremos el proyecto titulado *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia.* Este proyecto reivindica la presencia de la mujer no solo como usuaria de la tecnología sino, de manera especial, como participante activa en las políticas de producción y distribución del material audiovisual y en las políticas sociales y educativas vinculadas al uso de las tecnologías. A este respecto, aparecen varios desafíos relacionados con el video arte y el video activismo, sin duda la promoción de la presencia de las mujeres en los estudios científico-técnicos será un tema crucial para nosotras.

El poder del lenguaje audiovisual en la creación y la cuestión del imaginario cultural nos lleva en un primer momento a considerarlo como un camino propicio para la producción de nuevas formas de subjetividad y para la lucha por la igualdad. La política de la identidad sería, en este sentido, un asunto crucial que sigue siendo cuestionado por el feminismo. La desigualdad de género reflejada en los medios de masas y en la realidad social será cuestionada a través del video arte, alentando una pedagogía de la imagen que supere la violencia de género estructural y simbólica.

Palabras-clave: NARRATIVAS URBANAS, PEDAGOGÍAS, FEMINISMO, VIDEO ARTE, REALIDAD SOCIAL, VIOLENCIA DE GÉNERO

Abstract

This analysis is part of a research project that takes audio-visual creation as a way to overcome gender inequality in current society. In this sense, the project *Nosotr@s hablamos*, which consists of an audio-visual and a didactic guide, will be analysed to demonstrate the pedagogic power of audio-visual creation. Remembering Marcuse´s words, any contemporary emancipation project needs, a previous scientific and technological revolution. Any effective emancipation proposal through technology has to happen across infiltration strategies.

In this dissertation we will present the project entitled *Nosotr@s hablamos*. *Superando discriminaciones en la adolescencia*[1]. This project claims the presence of women, the presence of the woman vindicates itself not only like a technology user but, in a special way, like an active participant in the politics of production and distribution of the audio visual material and in the social and educational policies linked to the technology used. Several challenges appear in this respect from video art and the video activism, undoubtedly promotion of the women's presence in the scientific-technical studies will be a crucial matter for us.

The power of audio-visual language in the creation and the question of the cultural imaginary leads us in the first moment to considering it to be a propitious way for the production of new forms of subjectivity and for the struggle for equality. The politics of identity would be in this sense a crucial matter that remains questioned from feminism. The inequality of gender reflected in the means of masses and in the proper social reality will be questioned across video art[2], encouraging pedagogics of the image that overcomes structural and symbolic gender violence.

Keywords: URBAN NARRATIVES, PEDAGOGICS, FEMINISM, VIDEO ART, SOCIAL REALITY, GENDER VIOLENCE

1. INTRODUCCIÓN

In our analysis we will try to expose a part of the project *Nosotr@s hablamos.* Superando discriminaciones en la adolescencia[1] which has been published by the University of Valencia and sponsored by the Institute of Women.

Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia raises

the important space that occupy interpersonal relations in human development and, especially in adolescence, relationships of friendship and love, which is crucial in new urban narratives. People, based on established social relationship matrices, configure roles that structure our identity and enable a development of our potentialities and ability to participate actively in society, that is, to identify and occupy spaces of citizenship. It will be through the process of socialization as the prescriptions regarding our sexuality are acquired that, in addition to allowing us to internalize the social "must be" in an androcentric society like ours, provide us with tools to act "appropriately" with those values in adult life.

Nosotr@s hablamos shows the effects that the idealizations and cultural prescriptions about sex produce in the construction of subjectivity, as well as the media uses and abuses in the representation of women and the violence exercised against them.

The project also notes that the burden of symbolic violence that underlies female subjectivity is concealed under benevolent forms of sexism transmitted in the collective imagination, and is present in the difficulty of perceiving the asymmetry of relations between the sexes and detecting subtle forms of violence.

We start from the hypothesis that the conception of violence against women in the educational field is impregnated with visions and knowledge derived, among others, from the media, and that these must be subject to consideration in teaching, revealing the myths, the stereotyped beliefs, as well as the tensions and asymmetries that underlie the normative models of gender.

The project *Nosotr@s hablamos* is structured through two main conceptual axes: the first is the video art[2] by an activist and pedagogic nature, which has served as support for the recording and subsequent qualitative analysis of adolescent discourse. The second axis is articulated around the didactic guide, structured in relation to the audio-visual production through three fundamental parts, which are repeated for each of the chapters of the video, which constitute the theoretical framework, the testimonials on the part of the adolescents, and finally the activities proposed in relation to the previous sections.

In our current paper we will focus in particular on the audio-visual material, and not so much on the didactic guide, as we are interested in highlighting the methodologies by which this video creation can become an activist and educational resource, which questions the politics of Identity from feminist assumptions.

Therefore, our main objective in the project is the examination of the myths, beliefs and prejudices that surround the sexual differences between adolescents that from the cultural imaginary justify the asymmetries of power between the sexes. Likewise, the tolerance towards covert forms of violence and the manifestation of attitudes and behaviours that underlie discrimination, reveal the mechanisms of concealment of symbolic violence, which is often more evident in its effects than in its own manifestations.

More specifically, the detailed objectives that have been pursued throughout the process of conceptualization and realization of the audio-visual project are, among others:

- to analyse the various discourses that today make up, with enormous power, the youthful imaginary and, in particular, representations on violence against women, mainly through materials from cultural media (television, youth and women's press, sensitization campaigns, etc.) starting from a critical vision to illuminate the markedly ideological character of these discourses.

-to analyse and help to question, through the testimonies of boys and girls, the beliefs about friendship, love, expectations of the future, and violence against women. That is to say, to explore the cultural and social opinions, attitudes and practices that the young people accept in their interrelation with people of the other sex.

-to analyse the permanence and ruptures of the gender prescriptions that are involved in the construction of subjectivity, and provide conceptual elements for active intervention and overcoming conflicts.

-to analyse the attitudes, values and beliefs related to gender violence and raise the debate about how they influence the resolution of conflicts in the educational context.

-to propose a creative video activist tool that questions the symbolic imagery and offers strategies for overcoming discrimination and for training on gender equality.

-to provide materials for the implementation of participatory educational experiences for training in gender equality and to expose symbolic violence.

The purpose of our research has been twofold, as we have already indicated, leading to the preparation of a video creation and a teaching guide, which implies that the methodologies applied have been diverse.

In summary, we can say that there have been two fundamental phases in our project: the first one consisting of written interviews with adolescents in Schools (quantitative phase) -the objective being to determine both a first approximation of the contents (audio-visual script) as well as which of the young candidates were going to participate in the video. The second (qualitative phase) is the one referring to the audio-visual production itself. Later on we will explain these two phases, especially the second one.

The realization of the video art (together with the teaching guide) has made it possible to implement an educational proposal within the framework of specific subjects in Spanish curricula such as "Education for Citizenship"[3], in order to promote equality between the sexes in adolescence.

Our publication has been distributed and used as didactic material in the mentioned subject in two Schools in Valencia, and this experience has allowed us to obtain authentic feedback on how these materials have been used in teaching.

Regarding the pedagogical application of our publication, we would like to emphasize that teachers have recognized the value of materials in implementing concepts of equality between the sexes and especially among adolescents, where material is scarce or non-existent.

2.DESCRIPTION

2.1. *NOSOTR@S HABLAMOS*. SUPERANDO DISCRIMINACIONES EN LA ADOLESCENCIA

In our project, video art is defined as an artistic non-narrative audio-visual piece. In our case, we have carried out a project within the audio-visual activism, which combines a documentary base with social criticism from a gender perspective for equality education.

We believe that media cultures are the result of interaction with audiences who "use" the media, so that what happens at the level of receiving messages must also be subject to scrutiny. This approach can offer a remarkable extension of the field from which to consider non-violent education from a more integrated perspective. By integrated we understand here a situated analysis about how the changes in the social perception of the macho violence, especially those that develop from the media agendas or from the cultural productions, are impacting on the models and budgets of the educational system, on its contents and teaching practices. In this sense, the separation between the places of 'high culture' or 'authoritative culture', from where

knowledge is produced, and the places of mass culture, would not be so strong. In any case, it would constitute a border more porous than usually thought. The budgets and registers that cross both cultures continue to be impregnated with a word/image dichotomy that today, in the context of fragmented visual culture, becomes increasingly fragile.

It is therefore necessary to understand the differences between these two forms of communication and discuss the assumption that rational knowledge and the transmission of knowledge are only made through books and written media. Taking distance from the assumptions that the audio-visual media serve only for entertainment, following Martín Barbero and Germán Rey (1992, 1995), allows that education should be rethought. Audio-visual media have changed the learning habits and communication of students, distributing knowledge and information in a very different way to the sequential, logical and linear progressive characteristic of book culture and educational institutions as we know them. Increasingly, in schools, there is a conflict between what these authors call the “culture of the book” -compulsory- and the “other culture”, that of screens -voluntary- that emerges from the current communicative ecosystem: another way of seeing and reading that challenges both the linear logic and the discipline of the traditional educational system, which is currently defensive about the diversification of knowledge in the prolific and decentralized environment of images, information and knowledge that make up the media (Martín-Barbero and Rey 1999).

Audio-visual material is today one of the most direct ways in which young people express themselves and perceive the gender mandates and the heterosexual normativity built by the patriarchal system. Cinema, video, video-clips, video art, video activism, etc. are forms assumed by consumer society that, thanks to the socialization of technological means, currently enable the questioning of dominant stereotypes and an alternative creation of sexualities -new feminities and new masculinities (Salazar, 2013)[4].

Video itself has been our focus of study since it affects the society in which it plays a crucial role, not only for its content, but also for its own characteristics. As described by McLuhan (1964), one could say that the form of a medium is embedded in the message, creating a symbiotic relationship in which it influences how the message is perceived. The personal and social consequences of the audio-visual medium as a technological extension of ourselves -as a result of a new scale introduced in our affairs- has been decisive in the production of our cultural imagery since the 1950s, proving that it has tended to be inserted in the personal and the social from that change of scale or pattern that is introduced in human affairs, and that is given by

the creation of symbolic images in movement, able to attest, to document, to transform, to subvert or to reaffirm identities.

Visual culture has not contributed to a substantial transformation of the identities and values associated with the sexes, which remain strongly anchored in the traditional imaginaries of masculinity and femininity. However, audio-visual tools and strategies have been a fruitful field of thematic and formal ntervention for critical and feminist film production, a field which, nevertheless, remains marginal in terms of mass culture and its Influence on educational action.

In the field of feminism there are very valuable precedents in research and audio-visual practice for plastic, educational and activists purposes, such as the figures of American performer Suzanne Lacy, Swiss video artist Ursula Biemann or the Spanish activist group Precarias a la Deriva. The work of these and other women is framed within the feminist communicative strategies that have worked in different directions; some focusing on the suspicion of the gaze and others, more recent, diverging from criticism to normativity towards a production of new and alternative worlds.

In our project, these two perspectives continue to be important, the productive look that seeks and creates new representations and the critical look, which reviews the commonality to what we are exposed to day to day. That is why our video will feed on both perspectives, leaning more towards the second, without renouncing the first.

Therefore, our project is developed within some of the presuppositions of feminist film theory and cultural studies as a general theoretical and methodological framework that since the 1970s has specialized both in the analysis of female representation in audio-visual material and since the 1980s, in the analysis of the cinematographic genres that put women in the centre of the narrative (Zurian Hernández and Beatriz Herrero, 2014).

The type of audio-visual approach that we have pursued in the elaboration of the participative proposal that is presented has demanded an intensive treatment of the information that, although it does not allow a universalization of the results, permits an emotional and interpretive deepening that carries a greater potential of sensitization and educational formation. For this purpose, the method of interview filming has been used.

We will now present the two phases of research and work that have been carried out from interviews with adolescents.

In the first place, a quantitative study was carried out, where a series of psychological tests were applied, including a written questionnaire with the purpose of evaluating beliefs, attitudes and behaviours around the relationships of friendship and love and violence against women in adolescence, which we have called 'Questionnaire on Relations between the Sexes (CRS)'. This part was designed and realized mainly by a group of psychologists, whose results led to a process of factorization and validation that could facilitate its possible standardization and application.
In summary, the conclusions of the aforementioned 'Questionnaire on Relations between the Sexes (CRS)' were accepted, which allowed us to elaborate the questions for the interviews and the script of the video creation. These conclusions are based mainly on the scale of detection of sexism in adolescents (DSA, Recio, Cuadrado and Ramos, 2007), a scale that allows us to detect different forms of sexism, including hostile sexism and benevolent sexism; paternalism; heterosexual intimacy, or gender complementarity, among other conclusions to be highlighted[5]

We can summarize that a total of 588 young people were interviewed in the aforementioned initial quantitative study, whose profile corresponds to a mean economic level and a middle class.

In order to be able to carry out this study with young adolescents we went to public Schools of the valencian community. In total, nine Schools representing the middle-class profile of young people were chosen.

In the second place, in the qualitative study, a total of 15 young students between 15 and 19 years old were chosen for the final interviews, both for their ability to communicate in front of the camera and for the quality of their responses.

In this case, we worked on a type of questionnaire that seeks answers of qualitative value, leaving the interviewees free to explain their points of view, contradictions, gender mandates and acquired roles. Later on we will focus on the questions for the interviews.

Finally, we worked with 15 students from two Schools for the video: the "La Florida" School in Catarroja (Valencia) and the IES "Isabel de Villena" in Valencia, since they represented the same diversity of samples we had already obtained through the aforementioned initial quantitative survey.

Through interviews with these young people, we have tried to unveil the stereotyped beliefs that continue to be maintained in adolescence about the subjective position of girls and boys, in order to denounce the effects of lack

of education on equality. Our objective has always been based on the protagonism and the active participation of these teenagers.
Direct interviews have been a good tool for revealing such oppressive mechanisms and prejudices. Finally, 30 interviews were carried out between the individual interviews and those conducted by pairs or groups of pairs, from which the fragments were selected for each chapter of the video. The criteria have always been to offer diversity of opinions for the debate as well as the fact of presenting a direct criticism to the asymmetry between the sexes through the covered subjects. Later we will explain what these answers were and how they were introduced in the audio-visual project.

The in-depth interviews with young adolescents are based on the participatory Research-Action or IAP methodology (T. Alberich, 2006), a contribution of a qualitative type with which we have sought to obtain reliable and useful results to improve collective perception, basing our research on the participation of the young people themselves. In this way, adolescents have ceased to be the "object" of study, becoming the protagonist "subject" of research, controlling and interacting throughout the research process (design, phases, evolution, actions, proposals, etc.), through personal involvement with community of participants.

The interviews have permitted us to approach the stereotyped beliefs that continue to be maintained in adolescence about the subjective position of girls and boys and to verify the effects of lack of education on equality. They have also allowed us to outline the creation of new frameworks for analysis and reflection that acknowledge for the emergence of alternatives between the sexes, based on the interests of girls and boys themselves, their perceptions and assessments of the cultural imaginary, and their possible questioning. The declarations of adolescents become open to debate through their association with the images of the media along with the structure of questions posed by the video from a Socratic methodology, associated with the feminist practice called 'consciousness raising'[6].
At the same time, among the percentage of adolescents interviewed, for the final sample we selected a total of four more women than men; this was due to the need to give voice, from positive discrimination, to those who are invisible and in many cases undermined in our society by being "young" and also "women."

Our video of 30 minutes reproduces the reflections of a total of 15 adolescents interviewed, trying to reveal the stereotyped beliefs that still remain in this age group/era around the social and subjective positions of girls and boys, and denounce, at the same time, the effects of lack of education on equality. Through the analysis and counterpoint of their own discourses, we wanted to create new frameworks for analysis and reflection that enable the

emergence of alternative relationships between the sexes, supported by changes in mentality that, in turn, will affect subjectivity.

As one of the aesthetic and political strategies, we have used the found footage of images from mass media, cinema, advertising and the internet, to give the whole an open evocative sense that, rather than affirming, tries to question the dominant semantics through the interconnections between sounds and images. Not only the video artists and video activists belonging to the radical feminism in the seventies in the United States, such as Martha Rosler or Dara Birnbaum, but also women cinema directors, such as Chantal Ackermann, have been fundamental references for us.

Regarding the interviews, based on the analysis of the answers obtained, the final selection was included in each chapter of the video in two complementary ways: the first by direct recording of the young adolescent speaking, and the second by his or her voice-over. The moments of voice-over allowed us to work with images of the media that were referred to directly or indirectly, to use the aforementioned found footage, as well as to introduce “illustrations” of culture and the dominant patriarchal visual imagery.

In summary, the audio-visual material presented here aims to promote equality between the sexes in adolescence, from a perspective of educational action and social intervention through video activism, taking into account the vision and interests of each one of the subjects involved in the process of using this material and, in particular, the target group. We present for this an integrated and transdisciplinary program, the result of the joint work of researchers in the field of psychology, sociology, art and audio-visual language.

All these methodologies have allowed us to work with a type of audio-visual material that derives from different budgets and has a very specific purpose. The project claims the presence of women not only as a user of technology but, especially, as an active participant in the policies of production and distribution of audio-visual material and in social and educational policies linked to technology. From the positions of video art and video activism there are several challenges in this regard, and undoubtedly the promotion of the presence of women in scientific and technical studies has been one of our goals to reach, being a team of women from different disciplines, realizing both the audio-visual script as well as the production and postproduction of this audio-visual material.

From all of this, we can conclude that a participatory methodology of a dialectical nature has been proposed within video art, for academic use and reflection, which aims to provide a critical perspective for the implementation of

educational strategies that enable such alternatives, from the conviction that changes in mentality will affect subjectivity. This is why the adolescent community has been the protagonist of this project.

2.2. OVERCOMING DISCRIMINATION BY QUESTIONING THE BODY, FAMILY, LOVE AND SEXUALITY

To finish we would like to explain the structure of the video in relation to the answers obtained. The structure of our audio-visual material is perfectly complemented by the educational guide. In the guide, each chapter is subdivided into two sections: the first one develops the theoretical contents necessary for the implementation of the activities, contents that are also presented in summary form at the beginning of the second section, dedicated to the different activities proposed. In this second section, for each chapter, we articulate the contributions of the adolescents that appear in the audio-visual material to finally propose a set of tasks that cover the theme proposed in each chapter. In this way, the chapter viewing of the video allows the development and debate of the theoretical framework.

This is important specifically because the audio-visual material has been conceived in such a way that it can be viewed and understood independently of the teaching guide, and yet perfectly complemented by it at a structural level in the formation of the chapters that make up the script of this video art. This audio-visual autonomy allows you to sample in exhibitions, web platforms and other off-line and online distribution channels.

In short, the audio-visual discourse has been structured into three fundamental chapters (about 8 minutes each) and an epilogue (about 4 minutes). Below we briefly explain each of these sections.

The analysis of the answers obtained allowed us to cover the fundamental problems in each chapter of the video, from our fundamental criterion of questioning the patriarchal point of view regarding each one of the proposed topics.

The brevity of the present analysis does not allow us to explain each of the questions and answers of the interviews, so we will make a short, expositive summary that allows us to understand the dynamics proposed in each chapter of the video. To do this, we will begin the explanation of each chapter with the questions asked, then we will continue with some of the answers obtained, and conclude with a reflection on the theme proposed in each chapter of the video.

2.2.1. Chapter 1. The Body. What do I demand of my body? (Figures 1, 2, 3, 4, 5, 6)

This first part of the video covered the fundamental question set out in the title of the chapter on identity. For this purpose the following four basic questions were formulated:

1-How do you identify yourself and with what model of person do you identify?
2-What things characterize you and which wouldou change?
3-What differences do you think there are between men and women?
4-What activities do you think identify men and women?

In general, the answers to these questions revealed the demands of men and women towards their own bodies and towards the representations and roles that they must play. Boys and girls unveiled the need to question their own body about established stereotypes: masculinity, strength and security of males versus femininity, weakness and insecurity of women. Several responses referred to the reification of the particularly feminine bodies promulgated by the mass media, and the gender binarism that establishes standardized roles. In general, the women expressed that they usually compete between themselves for a typified and perfect body, whereas the men expressed that they compete to be the alpha male, that is, via power.

This chapter introduces us to the analysis of the representations of the body from the gender mandates. For this, it has been essential to embrace the “meaning of sexual difference” in the video’s script, reflecting on the effects that our condition as sexual subjects produces on subjectivity, since our body integrates dimensions of the cultural imaginary and the symbolic order that are manifested in how we are and how we feel.

In each culture the sexual difference is the constant around which society is organized. (...) The cultural symbolization of anatomical difference takes form in a set of practices, ideas, discourses and social representations that give attributions to the objective and subjective behaviour of the people according to their sex (Marta Lamas, 1995).

At present, the representation of the body, that is the body image, increasingly occupies a relevant place in social interaction. Bodies turned into the virtual and hedonistic refer us to the pure appearance, emerge reified, especially in the case of women, and their significance is increasingly complex. Unveiling topics about the nature of women’s bodies leads us to consider the relationships that underlie the sex/gender system.

The images as social representations of the body in our technology-mediated society as well as the testimonies of adolescents approach us to the questioning of the demands on our body and the demands that adolescents are forced to comply with, due to the pressure of a media society that stigmatizes whoever is different. The body is revealed as an articulator of social and psychic.

2.2.2. Chapter 2. Family Album. How does family mark me? (Figures 7, 8, 9, 10)

In this second chapter we analysed the fundamental question about how the family marks us. For this, the following three basic questions were formulated:

1-What models do you see in your parents?
2-What things do you admire and which would you change?
3-How do you see yourself in the future?

The answers to these questions challenged the differences between men and women, conveyed through the family by education from childhood. From birth, separation by gender is expressed in the colours blue for boys and pink for girls, as well as in the difference between symbolic and role games to which boys and girls are subjected. The young women expressed their asymmetrical relationships with their father and mother, where the family exercised important control over the girls and were much more lax with boys. Conflicts between parents and daughters, lack of communication and often exposure to a relationship that generates low self-esteem in women compared to the high self-esteem in males were also shown. This is reflected in the future views of boys and girls, where the girls want to form a family while the boys project a future of professional and personal success.[7]

This second chapter of the video delves into the influence that the family nucleus exerts on peer relationships as a primary area of socialization and as a significant environment in adolescence. Masculinity and femininity continue to be seen today as prototypes of essential expression that basically characterize the person and that are manifested in any social situation through routine acts, especially in the family. Gender, besides being considered as an identity, is also a role and a staging.

Inequality-discrimination-violence are part of a particular circuit of mutual feedback that unfolds through the social production of the various forms of acceptance that legitimize both inequality and discriminatory practices and,

at the same time, make invisible violations. [...] It can be considered that the processes of inequality-discrimination-violence are not strictly invisible but have been made invisible. [...] They have become invisible in a complex socio-historical process (Eva Giberti and Ana Fernández, 1989).

In order to make visible the discourses of power and inequality on which the roles are based, it is necessary to disaggregate by sex any type of social information data and to re-conceptualize men and women as distinct groups, constituted in concrete and historically changing psychosocial relationships, but always asymmetrical. As Bourdieu (2000) argues, structures of domination are, in addition to historical, the result of a continuous work of reproduction that is carried out through physical and symbolic violence and involving both individual agents and institutions: Family, Church, School, and State.

For this reason, it has been necessary to analyse the ways in which the gender ideology -the cultural imaginary around sexual difference- continues to disseminate, despite the declaration of equality, changes in family structure and mixed schools. Its relevance in the construction of subjectivity itself and its impact on violence against women -from the subtle and naturalized forms of violence that produce and sustain gender models- oblige us to take into account the question of the legitimacy that this ideology finds in the representations of masculinity and femininity and in the relations between women and men in the cultural imaginary.

In this sense, stereotypes or preconceived ideas have been revised blurring the limits of individuality by unifying the characteristics of the people that constitute a category and allowing homogenization of the individuals who belong to it. Stereotypes justify, in a simplistic way, the nature of relationships between groups, since stereotyped knowledge -which has a strong emotional charge- filters, in a reductionist way, the objective reality (Bonilla and Benlloch, 2000).

In short, this chapter emphasizes how control, exercised by parents on girls, is translated into stereotypes and is subsequently transferred to relationships with boys in the guise of protection.

2.2.3. Chapter 3. Love and Sexuality. What do I expect from the other? (Figures 11, 12, 13, 14, 15)

In this third and last chapter we analysed the fundamental theme of love and sexuality in relationships. For this purpose, the following four basic questions were formulated:

1-What do you think is the ideal man and woman?
2-In a relationship, (male / female; male / male; or female / female) how do you think each of the parties acts?
3-What are the problems that can develop in any relationship?
4-Do you know any cases of jealousy, control or dependencies?

The answers to these questions revealed a greater empathy from girls towards the feeling of romanticand emotional love, in front of a more visceral and sexual behaviour in boys. The couple's expectations of the girls were described as long-term relationships and love, while the boys expressed a desire for social success in choosing couples, as well as domination and control. In this chapter real problems of gender violence, control and harassment suffered by the girls were revealed. We also noted responses about unwanted pregnancies in adolescent women and the lack of responsibility and commitment on the part of the boys.[8]

This chapter addresses the analysis of the subjective positions of girls and boys on a nuclear issue such as intimate sexual and affective relationships. The representation of "romantic love" is not only conditioned by culture, but is often a privileged instrument of control that emanates from the hegemonic social order, so that the relationships of couple are susceptible to suffer from the asymmetries of power between the sexes.

Love is historical and always symbolic (...) We learn love ideologies, we learn the specific contents of love through mandates, norms, beliefs. In living, each person tries to make love ideologically learned. In reality, most of us experience amorous frustrations because we can rarely realize the loving imagery to which we are linked (Marcela Lagarde, 2005).

Sexuality is also central to the lives of people and societies by acting as the axis of social organization and delimiting spaces and conditions of life that influence human feelings, thoughts and actions. To understand sexuality as a social production, and not as impulses, was a turning point in the dominant conceptions. Likewise, the contributions of feminist theories to the introduction of new categories of analysis, such as the concept of gender and its articulation with the body and sexuality, have contributed to establishing a conceptual framework which is embedded in a complex process of construction and socio-historical, cultural, political and subjective production (Lagarde, 1997, 2005, Carole Vance, 1984, Rubin, 1975). But the social models of sexual behaviour do not refer to a simple normative system that acts from outside, nevertheless they are inscribed in identities through which the behaviour and the control operates, and therein lies its enormous power (Foucault, 1976).

In the face of the essentialist paradigm that posits the existence of a complex, internal and irreducible essence that must be repressed by culture in order to channel it towards the prescribed course, Weeks (1998), in his work "The cultural construction of sexualities. What do we mean when we talk about body and sexuality?", argues that sexuality is a history of changing sexual (erotic) practices, systems of regulations, social definitions and subjective meanings, as well as discourses, which only have in common sharing of the denomination. Sexuality is an abstraction, a way of conceptualizing experiences in various vital potentialities, namely: that of belonging to a sexed species and being a generalized subject; to experience erotic pleasure; that of procreation and that of developing affective bonds. Thus, it constitutes an unstable and vital category, a product of relations of power.

The daily practices are full of metaphors that allude to mandates and social representations. These symbolize the opposition and complementarity between men and women and are incorporated indistinctly in the subjectivities of women and men (Norma Fuller, 1997), which means that sexism is not a male heritage. In addition, sexist attitudes can be directed at the two sex groups, but it is clear that androcentrism makes it easier for pejorative appraisals to target mostly the women's group in general, as well as those men with homoerotic desires -who betrayed the male generic to transgress the "natural" order of sexuality- or to those more sensitive or "effeminate". The heteronormative hegemony thus establishes that the experience of sexuality is asymmetric and constitutes a space where unequal positions of power are staged and reaffirmed (Bourdieu, 2000; Robert Connell, 2002; Fuller, 1998; Tubert, 2001). As an example, Raquel Osborne (1993) affirms that it is still difficult for many women to separate, at certain moments, the love of sexuality. Unlike what happens to men who have learned to separate the two spheres in excess, the women have brought them together.

In this third audio-visual chapter, the importance of decision-making on sexual and loving life during adolescence is emphasized, as it contributes to the development of autonomous subjects. Love is a vitalizing experience and, therefore, it is worth investing energy to provide tools that enhance love, but without fear of separation when relationships are not healthy. As in the previous chapters, we have used the appropriation of filmic images and mass media. Likewise, interviews with adolescents have served to generate a critical discourse, and through the found footage and the compilation we have tried to propose and update debates, as well as to obtain more questions and answers.

2.2.4. The epilogue. *Overcoming discrimination*, (Figure 16 onwards)

The last part of the video is an epilogue that questions equality in Spanish society. For this purpose, a single fundamental question was formulated:

1- Does real equality exist in our society?

All answered this question. Although initially many teenagers thought that there was equality between women and men, the final interview revealed that real equality had been questioned. Most girls responded that there was no equal opportunity and that women still had to take care of domestic and care tasks. The majority of boys felt that real equality was almost impossible, like world peace, and that it would only be achieved if one began to value each other and to educate in values from childhood.[9]

In summary, in this final section we have definitively opted for the interview as a participatory methodology and it is for this reason we used only testimonies of adolescents that are presented by way of reflection, starting from the direct speeches and motivated by the mentioned question. In this last part of the audio-visual, it is a matter of trying to create a framework for debate in order to make discriminations visible and to encourage the exploration of new cultural models of action and relationships that favour equality, but also to offer a vision of empowerment that is dynamic and positive about the possibility of achieving equality in our western society through debate, listening, reflection and motivation towards change of the unique, patriarchal and dominant way of thinking. In this sense, we emphasize the revealing ability contained in the use of the direct interview that has allowed us to activate the debate towards social change, trying to overcome current discrimination and supporting the struggle for equality between men and women.

3. CONCLUSIONS

As a general conclusion, in our video art approach it suggests how the socialization of gender builds us and partially develops in both sexes. It discloses how the stereotyped masculine imaginary, unfortunately still in force, is based on self-affirmation, hyper development of the external self, orientation to dominance and control, competitiveness and attainment of achievements, inexpressiveness and emotional self-control. That is, it advocates an autonomous, strong and independent subject, based on myths about an assertive and dominant virility, which must be permanently affirmed through the demonstration of authority in the family, in relationships, in the spaces of interpersonal relationships in general and, in some cases, even through violence. In short, a masculinity that results from the internalization of sexism as an affirmation of power and as a denial or rejection of femininity, which is also expressed in the form of homophobia.

We can also conclude that, specifically, in the cultural imaginary, the ideal of femininity is represented by the concern for the well-being of others and a self-esteem linked to the group's harmony by an emotional and maternalized expressiveness with dependence on the person they are emotionally involved with (on which weighs the stigma of loneliness), in short, by an objectification where the body and the desire itself are at the mercy of the other's gaze. The female stereotype represents women as an emotional, sensitive and dependent subject, based on myths around the power of romantic love, which emphasizes a mysticism of self-denial and fosters an exchange of "protection by obedience" that reinforces positions of dependence and submission: to have value in relation to the other, to live for the others, to confront women on their own devaluation and on the lack or delay of their life project, from an interiorization of sexism expressed through emotional strategies that only confirm dependence on the protection and authority of the male. Despite the many advances in the awareness of equality, capacity and rights, it is observed that, in questions related to recognition in relationships between the sexes, mainly in the affective field, residues remain that favour positions of subordination that "demand" the approval of the couple or the boys in the group. Generalized socialization favours unequal positions that support an asymmetric balance of power between the sexes and are the germ of gender violence.

In summary, and as an open conclusion based on how our project supports our theoretical framework, our video creation invites everyone to continue the debate about the possibility of constructing a real equality, based on overcoming discrimination that is sustained in myths and educational models. The shared belief of gender equality is questioned and deconstructed, from the need to make discrimination visible and to propose new models of action and relationships. It is necessary for boys and girls to know their own abilities, expectations, values, desires, and demand recognition and respect for one's own person as a basis for the development of one's own subjectivity. The final testimonies are intended to stimulate a critical debate, based on mutual respect, in which they ask about their daily practices to unveil the elements that contribute to the perpetuation of sexism in our culture. Satisfying one's own needs and ideas and being able to make decisions, freely interacting with one's own body, knowing oneself as a subject of rights, requires a considerable effort, but it is worth it because if one does not know what one wants, one can easily succumb to the desire of the rest.

The interviews conducted have allowed us to reveal the stereotyped beliefs that continue to be maintained in adolescence around the subjective position of girls and boys, and to denounce the effects of lack of education on equality. Our intention has always been based on the protagonism and the active participation of these teenagers. We can conclude that the audio-visual mate-

rial that has served as a support for the registration and subsequent qualitative analysis of the discourse has, in turn, facilitated the design of an educational experience of sensitization and prevention of violence, which seeks to promote the creative and conscious use of new media.

With this project we have achieve an educational proposal within the framework of specific subjects in Spanish curricula such as “Education for Citizenship”, that has allowed teachers to promote equality between the sexes in adolescence. In this context, video art has been useful as a pedagogical tool that can promote raising awareness and engage people actively in the discourse. Regarding the pedagogical application of our publication, we can conclude that teachers and students have recognized the value of these materials to implement concepts of equality between the sexes, where material is scarce or non-existent.

Finally, we can conclude from this audio-visual experience based on video activism, gender studies, psychology, sociology, pedagogy and art, that transdisciplinarity is the fundamental basis for success in an alternative and supportive approach to the deconstruction of the dominant “macho” ideology, since they promote a pedagogy of the image capable of overcoming the structural and symbolic gender violence that underlies our society. In addition, it is urgent to seek the insertion of these alternative contents, since they involve acts of resistance and necessary actions in the task of dissemination, education and training in egalitarianism against gender inequality reflected in the mass media and in our own social reality. Lastly, the *Nosotr@s hablamos* project we are talking about shows us that today more than ever, this demand for the presence of women is needed not only as a user of technology but, particularly, as an active participant in the policies of production and distribution of audio-visual material and in the social and educational policies linked to technology, since the mass media in general represent and are dominated by the main culture of patriarchy.

References

Alberich, T. I*nvestigación - Acción Participativa y Mapas Sociales*. Castellón: Noviembre, 2007.

Altable, Ch. *Penélope o las trampas del amor*. Valencia: Nau Llibres, 1999.

Arab, E., y G. Díaz, A. Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos (pp. 7-13). *Revista Médica Clínica Las Condes*, Volume 26, Issue 1, 2015.

Askanius, T. *Video Activism 2.0 – Space, Place and Audiovisual Imagery.* (pp.

337-358). Harward: Regional Aesthetics: Locating Swedish Media, 2010.

Askanius, T. DIY Dying: Video Activism as Archive, Commemoration and Evidence.*International Journal of E-politics*. 2012, pp. 10-24. Recuperado a partir de www.lunduniversity.lu.se/o.o.i.s?id=24732&postid=2199936 [Online] [Accessed November, 12, 2016]

Beck, U., y Beck-Gernsheim, E. *El normal caos del amor. Las nuevas formas de relación amorosa*. Barcelona: Paidós, 2001. Orig. inglés 1998.

Bonilla, A. Género, identidades y violencia. En I. MARTÍNEZ BENLLOCH et al., *Imaginario cultural, construcción de identidades de género y violencia: formación para la igualdad en la adolescencia* (pp. 15-34). Madrid: Instituto de la Mujer (Colección Estudios, 103), 2008.

Boix, M. Hackeando el patriarcado: La lucha contra la violencia hacia las mujeres como nexo. Filosofía y práctica de Mujeres en Red desde el ciberfeminismo social. Publicado en *Mujeres en Red. El periódico feminista*. 2007. http://www.mujeresenred.net/spip.php?article880.

Bourdieu, P. *Meditaciones pascalianas*. Barcelona: Anagrama, 1997.

Notas:

1 The title could be translated as: *W@ speak. Overcoming discrimination in adolescence*. It is an educational proposal that arises as a continuation of previous research, carried out in the framework of successive calls for the National I+D+I Research Plan, Sectorial Program for Studies on Women and Gender. The publication *Nosotr@s hablamos. Superando discriminaciones en la adolescencia*, UV, (2011) of the authors: Amparo Bonilla Campos, Isabel Martinez Benlloch, Mau Monleón Pradas and Cristina Vega Solis, with the special collaboration of Jennifer Tapias Derch is part of the research "Overcoming discrimination and violence: Participatory Proposal for Equality between the Sexes in Adolescence". This study was funded by the Women's Institute in the framework of: Research Projects of the National I+D+I Plan. Program: Strategic action on the promotion of equal opportunities between men and women. Project 151/07. The Intermediate Creation Laboratory LCI (Laboratorio de Creaciones Intermedia), UPV has collaborated.

2 Audio -visual Material: DVD, 30 min. Participants: Aida Sandalinas; Álex Molina; Angela Gadea; Andrea Salvador; Camila Tapias; Celia Uchina; Isaac Andujar; Isaac Folch; Ionut Néstor; Javier Ribes; Jorge Ferrando; Juli Luján; Liliya Ruseva; Laura Alemany; Luna Pérez; Luis Alberto; María Va-

lero; Miguel José Torrent; Miriam Gonzalez; Nacho Saldías; Nacho Brines; Roxana Mazieu; Tirsa Molina. The structure of the script has been made by: Isabel Martinez Benlloch, Amparo Bonilla Campos and Mau Monleón Pradas. In charge of audiovisual direction is Mau Monleón and camera operator and editing Jennifer Tapias Derch. Collaborators: School “La Florida”. Catarroja (Valencia): Empar Martínez Bonafé and Merxe Sánchez; IES “Isabel de Villena”. Valencia: Àngels Martínez Bonafé and Rosa Sanchìs.

3 Education for Citizenship and Human Rights (EpC) is the name given to a subject designed for the last cycle of Primary and Secondary Education in Spain by the socialist government of Rodríguez Zapatero and was approved by the Spanish Parliament in accordance with the Organic Law of Education. It consisted of the teaching of democratic and constitutional values. The subject disappeared completely in 2016. Minister Wert of the Popular Party replaced it with the current one: Civic and Constitutional Education.

4 The concept of new masculinities is posed by two authors in the Spanish state, namely Octavio Salazar Benítez, a feminist from Córdoba, Professor of Constitutional Law, accredited as a professor at the University of Córdoba, and Miguel Lorente Acosta, Professor of the Department of Legal Medicine, Toxicology and Physical Anthropology.

5 For more information on these quantitative surveys, where the study, analysis and interpretation of the data are exposed, refer to the project’s memory SUPERANDO DISCRIMINACIONES Y VIOLENCIAS: PROPUESTA PARTICIPATIVA PARA LA IGUALDAD ENTRE LOS SEXOS EN LA ADOLESCENCIA, http://www.inmujer.gob.es/areasTematicas/estudios/estudioslinea2012/docs/superandoDiscriminaciones.pdf

6 Consciousness raising or Awareness raising (also called sensitization), is a form of activism, popularized in the United States by radical feminist women in the late 1960s. It often takes the form of a collective of people who try to focus the attention of a wider group of citizens on some cause or condition. These groups address common problems including diseases (eg breast cancer or AIDS), conflict (eg, Darfur genocide, global warming, movements (eg Greenpeace, PETA, Planet), and political parties or politicians. Informing the public of a public interest is often considered as the first step in changing the way institutions operate.

7 SUPERANDO DISCRIMINACIONES Y VIOLENCIAS: PROPUESTA PARTICIPATIVA PARA LA IGUALDAD ENTRE LOS SEXOS EN LA ADOLESCENCIA, Op., cit., pp. 46-47.

8 Ìbid., pp. 75-77.

9 This part is not included in the publication, but only in the video, since it was an epilogue and did not carry out activities for the teaching guide.

EQUIPO 57 Y ESPACIO PÚBLICO: EL CASO DE CÓRDOBA

SARA MOYANO REINA
Universidad de Sevilla

Resumen

El objeto de esta comunicación es analizar la relación que el Equipo 57 mantuvo con la ciudad de Córdoba, no sólo porque es donde llevaron a cabo gran parte de su producción, sino también porque desde esta ciudad-sede desarrollaron gran parte de su labor teórica, en charlas y conferencias que supusieron un despertar para la ciudad gris de la época. En Córdoba sentaron las bases de la "teoría de la interactividad del espacio plástico", un estudio teórico que alude a un espacio único en el que no existe diferencia entre fondo y forma. Junto a la galerista parisina Denise René y el artista danés Richard Mortensen dieron forma al manifiesto que presentarían oficialmente en la Sala Negra de Madrid en noviembre de 1957.

Esta comunicación abordará la influencia y huella del Equipo 57 en la ciudad de Córdoba sesenta años después de su nacimiento, analizando la actualidad de muchas de sus premisas, en cuanto al papel del artista y la función del arte en la sociedad.

Palabras clave: CIUDAD, CÓRDOBA, EQUIPO, ARTE, SOCIEDAD, VANGUARDIA

Abstract

The aim of this communication is to analyze the relationship that Equipo 57 maintained with the city of Cordoba, not only because it is where they carried out a large part of their production, but also because from this city- they developed a large part of their theoretical work, in talks and conferences that supposed an awakening for the gray city of the time. In Córdoba they laid the foundations of the "theory of the interactivity of the plastique space", a theoretical study that alludes to a unique space in which there is no difference between background and form. Together with the Parisian gallery owner Denise René and the Danish artist Richard Mortensen, they gave shape to the manifesto that they would present officially in the Sala Negra of Madrid in November 1957.

This communication will address the influence of Equipo 57 in the city of Cordoba sixty years after its birth, analyzing the actuality of many of its premises, regarding the role of the artist and the role of art in society.

Keywords: CITY, ART, SOCIETY.

INTRODUCCIÓN

Sesenta años después de la formación del Equipo 57, da la impresión de que la presencia de este grupo de artistas en la ciudad de Córdoba no es muy visible. Es cierto que sus obras se ubican tanto en colecciones privadas, como en museos o galerías, así como en el interior de algunos edificios institucionales y en algunas plazas de la ciudad, pero la mayoría de los ciudadanos cordobeses desconocen su existencia o su contribución al arte contemporáneo. No obstante, el legado del Equipo 57 se percibe en las calles de la ciudad, en su arquitectura, o en la formación de sus propios artistas.

Algunas de las premisas esenciales que adoptaron los miembros del Equipo 57 fueron, por un lado, la apuesta por la integración de las artes y el artista en la sociedad, y por otro, la firme convicción en la importancia de la educación artística. Esta comunicación abordará la relación del Equipo 57 con la ciudad de Córdoba, y se centrará en algunas de sus aportaciones a la vida artística y cultural de la ciudad. En primer lugar, se tratará la relación de sus teorías plásticas con el ámbito de la ciencia; en segundo lugar, su apuesta por la creación interdisciplinar; por último, nos centraremos en dos intervenciones del Equipo 57 en el espacio público cordobés, en las que se puede apreciar la aplicación de sus investigaciones teóricas, y al mismo tiempo, su preocupación por acercar el arte a la ciudadanía. Se trata de la Estación de Autobuses, situada próxima al centro urbano, y el Parque de Miraflores, alotro lado del río, dos proyectos integrales en los que confluyeron las distintas disciplinas.

Arte, ciencia e interactividad

Formado entre París y Córdoba en 1957, el Equipo 57 destacó por su reconocimiento internacional en el panorama artístico de la época. A pesar de que sus obras fueron expuestas en Francia, Suiza o Dinamarca, en nuestro país tuvieron que pasar treinta años hasta que, en la década de los 90, se empezó a reconocer y valorar su trabajo. Fue a partir de la exposición del Museo Reina Sofía en 1993 cuando se les empezó a dar un lugar relevante en la historia del arte contemporáneo español.

Fueron cinco sus componentes definitivos: Agustín Ibarrola (Bilbao, 1930), Ángel Duarte (Cáceres, 1930-2007), Juan Cuenca (Córdoba, 1934), Juan Serrano (Córdoba, 1929) y José Duarte (Córdoba, 1928-2017). El hecho de que tres de ellos fueran cordobeses, convirtió a la ciudad andaluza en sede de sus movimientos artísticos. Al igual que otros grupos de artistas del siglo XX nacieron vinculados a una ciudad de origen (como es el caso de

la ciudad alemana de Dresde y el grupo “El Puente”; de Munich y “El Jinete Azul”; de París y el grupo “CoBRa”, o de Valencia y el grupo “Parpalló” o el “Equipo Crónica”), podemos decir que Córdoba fue la ciudad del Equipo 57, ya que allí fue donde se desarrolló buena parte de sus prácticas artísticas, y donde se gestaron sus innovadores planteamientos en cuanto a su idea y sentido
del arte.

Arte, ciencia y ciudad son tres palabras que definen la labor del Equipo 57 en cuanto a su aportación a la modernidad. Su defensa del arte como un modo de conocimiento cercano al racionalismo de la ciencia y contrario a visiones subjetivas, y su preocupación por el diálogo con el espectador y por el impulso de iniciativas pedagógicas, hicieron del grupo un caso inédito en una ciudad como Córdoba que, durante la época del franquismo, vivía en una situación de aislamiento cultural.

A este respecto, cabe señalar el ciclo de conferencias *Paralelo actual de la ciencia y el arte,* que tuvieron lugar en el Instituto Séneca en 1959. Fueron conferencia organizadas por el Equipo 57 en las que diversos ponentes relacionados con el mundo del arte y la ciencia (Diego Jordano, Carlos Castilla del Pino, Fernando Carbonell, Gerardo Olivares, Rafael de la Hoz) daban a conocer las diversas conexiones entre las experiencias científicas y la creación artística, mostrando cómo, lejos de ser fenómenos incompatibles, ambas formas de conocimiento presentan interesantes puntos de coincidencia.

Ante el éxito oficial del “informalismo” como arte español de vanguardia en los años 1950, el Equipo 57 apostó por lo contrario: sus ideas sobre el arte se oponían al expresionismo y la individualidad del artista, reafirmando la importancia de la investigación formal y del compromiso social del arte. Heredero del constructivismo ruso, así como del neoplasticismo y la Bauhaus, el Equipo 57 consideraba que, para ser universal, el arte debía fundamentarse en la ciencia, y que era necesaria aplicar una metodología racional y objetiva para constituirse como herramienta de acción. De este deseo por hacer del arte una forma de conocimiento comprensible y cercana al público, parte su investigación en torno a la abstracción geométrica en el arte. Según ellos, el lenguaje objetivo y racional es la única alternativa ante el resto de escuelas imperantes en esa época, que consideraban emocionales y poco rigurosas. Su teoría sobre la interactividad del

espacio plástico, que expusieron en su primer manifiesto firmado en 1957, estudia el funcionamiento de las formas y los colores en el espacio, a través de un planteamiento riguroso y analítico de las relaciones espaciales.

La integración de las artes: arquitectura y artes plásticas

Si bien es cierto que las primeras investigaciones sobre la interactividad del espacio plástico las realizaron en el ámbito de la pintura, sus teorías se consolidaron al aplicarlas a otras disciplinas tridimensionales en las que entraba en juego el factor del espacio real. Formado por artistas y arquitectos, el Equipo 57 apostó por una concepción de arte global, y desarrolló propuestas innovadoras que entrelazan los distintos campos de creación.

En la exposición *Equipo 57 en Córdoba* que se puede visitar estos días en el Centro de Arte Rafael Botí de Córdoba, comisariada por el crítico de arte Ángel Luis Pérez Villén, se puede apreciar esta interdisciplinaridad en el proceso creativo del grupo. La muestra ofrece una selección de pinturas, esculturas, dibujos, maquetas, piezas de mobiliario y hasta una película de animación, así como documentación y fotografías que reflejan la intensa trayectoria del colectivo. Cabe señalar que su vinculación con la arquitectura estuvo presente desde sus inicios, no sólo por el hecho de que algunos de sus miembros fueran arquitectos, sino también por entender el arte como una herramienta de transformación social. Consideraban esencial la integración de distintas disciplinas artísticas, porque eran conscientes de la capacidad de la arquitectura y el diseño de cubrir necesidades de la vida cotidiana y acercar el arte a la ciudadanía, lo que también se cuenta a través de los proyectos e imágenes expuestos en el citado centro de arte Rafael Botí.

Precisamente fue un acontecimiento relacionado con la arquitectura uno de los motivos que impulsaron el nacimiento del equipo en torno a 1957. El proyecto para el edificio de la Cámara de Comercio, dirigido por Rafael de la Hoz (1924-2000), propició la llegada a Córdoba del escultor vasco Jorge Oteiza (1908-2003). Allí, conoció a los pintores cordobeses José Duarte y Juan Serrano, y les animó a interesarse por la abstracción geométrica, siendo para ellos una importante influencia en esta etapa de formación. Fueron varias las colaboraciones del grupo en proyectos de Rafael de la Hoz, el arquitecto que por aquellos años se preocupó por introducir la arquitectura moderna en una capital de provincia como Córdoba. El arquitecto siempre tuvo un especial interés por la artes plásticas, un aspecto de su trayectoria menos conocido, lo que se vio reflejado en la exposición *Artquitecturas*, celebrada en la Diputación de Córdoba en el año 2008, en la que se quiso valorar esa otra faceta del artista por las artes plásticas, el interiorismo o el diseño de mobiliario. Algunas fotografías de estos proyectos de

colaboración entre el grupo y el arquitecto se muestran actualmente en la exposición del centro de arte Rafael Botí, como el mural que realizaron para el Banco Popular (1958), realizado en metal, y la estructura mural para el Banco Ibérico basada en paraboloides hiperbólicos (1959).

Como apunta su comisario, la exposición Equipo 57 en Córdoba “tiene el propósito de tramar la labor artística de este grupo de creadores con la ciudad que en muchos casos sirvió de horizonte y contexto a su compromiso de renovación artística”. La muestra ocupa las dos plantas y el patio del museo, y cabe señalar que en ella se han involucrado dos de los miembros del grupo, Juan Serrano y Juan Cuenca, lo que le ha dado un carácter especial a la exposición. Cada pieza (pinturas, esculturas, documentos, película, maquetas, cartelería, mobiliario...) está situada con gran acierto en el lugar adecuado, y se interrelaciona con las demás en el conjunto del espacio abierto, gracias a los ventanales, la luz natural o las plataformas instaladas específicamente en el patio para posicionar las esculturas.

En la segunda planta del edificio se muestran las obras del colectivo que tienen que ver con su etapa final, poco antes de su disolución. Entre las piezas expuestas, en las que se muestran sus avances en torno a la teoría de la interactividad, podemos ver tres esculturas relacionadas con su aportación al espacio público: una maqueta para un proyecto sobre un monumento a Averroes; y dos fotografías que muestran la intervención escultórica del equipo en dos lugares significativos de la ciudad (la Estación de Autobuses y el Parque de Miraflores).

Un parque, una estación

La gran escultura suspendida que preside el interior de la Estación de Autobuses de Córdoba pertenece a la serie de piezas inspiradas en la geometría del paraboloide hiperbólico. Tomando como referencia la línea constructivista de los rusos Naum Gabo (1890-1977) y Antoine Pevsner (1888-1962), se trata de una gran estructura de varillas de alambre, en la que el espacio envolvente entra a formar parte de la obra produciéndose así la interacción entre fondo y figura.

Esta pieza supone una evolución de las teorías iniciales sobre la interactividad del espacio plástico, aplicándose al campo de la escultura. En sus inicios, el Equipo 57 desarrolló piezas realizadas en escayola, masa compacta sin aristas, en las que se apreciaba una clara relación con la obra del escultor francés Jean Arp (1887-1966). Sin embargo, a pesar de la apariencia orgánica de estas obras, su punto de partida siempre consistía en estudios relacionados con la geometría, de manera que en este aspecto hay una gran distancia respecto a la obra del citado artista francés. Conforme avanzaron en sus investigaciones sobre la representación de un espacio único y continuo, los miembros del Equipo 57 comenzaron a alejarse del concepto de masa en la escultura tradicional, como entidad cerrada y aislada en un espacio, y así fueron interesándose por otro tipo de corrientes escultóricas.

De manera similar, la escultura *Salam* (en árabe, 'Paz'), instalada en 2003 en el Parque de Miraflores de la ciudad de Córdoba, interacciona con el espacio circundante. Fue creada a partir de las investigaciones en torno a la forma geométrica conocida como "banda de Moebius", una superficie continua de una sola cara con grandes aplicaciones en el diseño y el arte. Precisamente, el artista suizo Max Bill (1908-1994), que por aquellos años trabajaba sobre las propiedades matemáticas e ilusorias de la citada "banda de Moebius", fue el autor del texto del catálogo de una de las exposiciones del Equipo 57 en Zurich en 1962.

Ambas esculturas, integradas en dos lugares muy populares de la ciudad, presentan un carácter público, distinto a la privacidad y al elitismo que suponen los museos o galerías. Una de los ideales que el Equipo 57 planteó en su día fue la necesidad de nuevos modos de distribución de las obras de arte, que fueran capaces de integrarlo en la sociedad y acercarlo al gran público. Como explicaron en alguno de sus textos, consideraban que "sólo es auténticamente cultura aquello que se introduce, como elemento cotidiano, en la vida cotidiana". Tanto en la citada escultura colgante de la estación de autobuses de Córdoba, como en la del parque de Miraflores, fue fundamental la labor de Juan Cuenca que, una vez disuelto el grupo, siguió su profesión como arquitecto, llevando a cabo gran parte de la rehabilitación del patrimonio histórico de la ciudad cordobesa.

En el caso de la Estación de Autobuses, el edificio fue un proyecto del arquitecto gallego César Portela, que le valió el Premio Nacional de Arquitectura en 1999, y en el que precisamente colaboró Juan Cuenca. Situada próxima a la actual estación de Renfe, la Estación de Autobuses fue construida integrando los restos árabes y romanos arqueológicos encontrados en

la zona. Un gran muro de granito cierra el edificio, ofreciendo una apariencia rotunda y austera, que contrasta con el interior del edificio, más dinámico y sensual. La continuidad del muro se ve aliviada gracias a los vacíos rectangulares que se alternan modularmente, y que dan lugar a una geometría que, al proyectar sus sombras y quedar enmarcada bajo el cielo azul cordobés, recuerda a algunas pinturas de Giorgio de Chirico. Al traspasar el muro, nos encontramos un pasillo o porche, que suele cubrirse por toldos, y que sirve de antesala al interior del edificio. Una vez que pasamos la zona de espera, tiendas y taquillas, nos encontramos un gran espacio abierto y circular donde se sitúan las dársenas. El corazón del edificio lo conforma un jardín interior, lleno de vegetación y rodeado por celosías, que esconde las ruinas de una mezquita árabe. El arquitecto gallego quiso diseñar un lugar inspirado en la cultura del patio interior, conjugando así la esencia de la arquitectura árabe y andaluza.

La integración de mobiliario y obras del Equipo 57 dotan de interés al proyecto de la Estación de Autobuses, haciéndolo más atractivo y acogedor. Sin embargo, muchos cordobeses desconocen que un edificio tan emblemático como éste haya sido premiado, del mismo modo que tampoco conocen que la escultura suspendida y que habrán observado más de una vez en sus ratos de espera, es una pieza de reconocido valor para el arte contemporáneo español.

Asimismo, enmarcada tras los grandes ventanales de la entreplanta de la Estación, el visitante puede descubrir también una instalación de Agustín Ibarrola, los llamados *Jardines de piedra*. Cabe señalar, que este artista vasco fue miembro del Equipo 57 desde los comienzos, desarrollando un papel muy activo en la producción del grupo y en la difusión de sus ideas sobre el arte. Una vez que sus componentes se dividieron, allá por 1962, la evolución de la obra de Ibarrola derivó hacia el paisaje y el *land art*, movimiento del que el artista es considerado pionero en España. No es la única vez que Ibarrola ha trabajado en Córdoba. En 2003, fue llamado para desarrollar una de las instalaciones del Parque de Miraflores, por aquellos días recién inaugurado. El conjunto escultórico formado por grandes volúmenes de piedra es una composición abstracta inspirada en los bloques de muros que se habían hallado en un arrabal árabe cercano al lugar. Con el tratamiento cromático de las piedras, aplicado por tres estudiantes de Bellas Artes, el artista vasco quiso reflejar el color de la ciudad, “ese tono cálido entre ocre y albero que luce en las fachadas de las casas, y el color ambiental, como el azul del cielo”.

El Parque de Miraflores fue diseñado por el arquitecto Juan Cuenca con el objetivo inicial de acoger al futuro, y hoy abandonado, proyecto del Palacio

de Congresos y de recuperar la orilla sur del río Guadalquivir. El parque se estructura de forma abierta, a través de un sistema laberíntico de caminos y terrazas a distintos niveles. En la configuración urbanística del lugar se pueden reconocer algunos planteamientos que el Equipo 57 proponía en su teoría de la interactividad del espacio plástico: el parque no se conforma como un lugar cerrado o aislado, sino que, por el contrario, sus límites se funden con los espacios circundantes. Como explica el arquitecto Cuenca, es un parque que se entiende paseando, y la forma en que está diseñado hace imprescindible que el ciudadano se mueva.

Gracias a propuestas como la actual exposición del *Equipo 57 en Córdoba*, se consigue poner en valor el legado de este grupo de artistas, un grupo que, a pesar de ser un referente del arte español contemporáneo, sus obras aún pasan desapercibidas por el gran público. Dado que la educación artística fue para ellos un objetivo principal desde sus inicios, se preocuparon por integrar el arte en la sociedad, con el fin de acercarlo al ciudadano. Así, sus intervenciones en distintos puntos de la ciudad, ya sea en el citado Parque Miraflores o en la mencionada Estación de Autobuses, así como otros proyectos comprometidos (como su intención de impulsar una Escuela de Diseño en Córdoba, o un Museo de Arte Contemporáneo) muestran la indiscutible labor del Equipo 57 en esta ciudad.

Referencias bibliográficas

ANGULO BARTUREN, J. (1978). *Ibarrola ¿un pintor maldito?*. San Sebastián: L.Haranburu.

BÁEZ, J.M. (2016). *Arte contemporáneo en Córdoba: diccionario personal*.

BARREIRO LÓPEZ, P. (2009). *La abstracción geométrica en España.* Madrid: CSIC.

BOSCO DÍAZ URMENETA, J. (05/01/2008). “Equipo 57: conocimiento, arte y comunicación”. El País. Babelia.

LLORENTE HERNÁNDEZ, A. *Equipo 57*. Córdoba: Fundación Rafael Botí.

PALOMO, B., FRANCÉS, F. (2004). *La renovación plástica en Andalucía. Del Equipo 57 al CAC de Málaga*. Málaga: CAC.

PÉREZ VILLÉN, A. (1984). *Equipo 57*. Diputación Provincial de Córdoba.

PÉREZ VILLÉN, A.L. (2017). *Sesenta años de Equipo 57. Equipo 57 en Córdoba*. Centro de Arte Rafael Botí.

UREÑA, G. (1982). *Las vanguardias artísticas en la postguerra española, 1940- 1959*. Istmo. Madrid.

VV.AA. (1993). *Equipo 57.* Catálogo exposición. Centro de Arte Reina Sofía. Madrid: Ramos.

VISUALIDADES DEL PRESENTE CONTINUO: IMÁGENES, *GLITCH* E INFLACCIÓN.

VÍCTOR MURILLO LIGORRED
Universidad de Zaragoza, Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal.

Resumen

Una de las posibilidades de las imágenes tecnológicas actualmente, y que ocupa nuestro trabajo, es el fallo o error que se encuentra, o se produce, en las mismas. Este tipo de imágenes constituyen una nueva fisura en las narrativas de la imagen a través de la cual, ciertos caminos del arte contemporáneo han visto en ella la esencia de una nueva imagen técnica. El efecto glitch, como característica imprevista de la imagen, comúnmente conocido así el error de este tipo de imaginario, suscita nuevas formas de expresión desarrolladas por las artes visuales. Si rastreamos el inicio de este tipo de imagen incompleta o interrumpida, debemos remitirnos a cierto imaginario de los años sesenta, como el generado por Warhol, Richter o Close. Desde los territorios de la pintura, estos artistas iniciaron una tradición en la modificación de imágenes obtenidas a partir de la polaroid. Actualmente el discurso se asienta sobre la imagen tecnológica de software. La particularidad del momento actual se centra en que estos iconos se presentan como una nueva alternativa a la imagen tradicional, una imagen desarrollada por algunos discursos del arte contemporáneo que, sin embargo, está ligada únicamente a la redundancia de una mayor saturación de contenidos visuales. La realidad del medio contribuye a una inflación de las imágenes, sujeta a un cambio constante, pero sin arrojar una idea de avance en las narrativas visuales, instalando así un presente continuo, un bucle en el que recrear una y otra vez las imágenes primigenias desde las estrategias del fallo, espontáneas o producidas, que modifiquen la imagen originaria.

Palabras-clave: IMÁGENES, GLITCH, ARTE CONTEMPORÁNEO, FLUJO, ES´TETICA, PRESENTE CONTÍNUO.

Abstract

Currently one of the possibilities of technological images, that take part of our work, is the failure or error that is found, or occurs, in them. These types of images constitute a new fissure in the narratives of the image through which certain paths of contemporary art have seen in it the essence of a new technical image. The glitch effect, as an unforeseen characteristic of the image, commonly known as the error of this type of imaginary, elicits new forms of expression developed by the visual arts. If we trace the beginning of this type of image incomplete or interrupted, we must refer to a certain imaginary

of the sixties, such as the one generated by Warhol, Richter or Close. From the territories of painting, these artists began a tradition in the modification of images obtained from the polaroid machines. At the present time the discourse is based on the technological image of software. The particularity of the present moment is centered in that these icons are presented as a new alternative to the traditional image, an image developed by some discourses of the contemporary art that, however, is only linked to the redundancy of a greater saturation of visual contents. The reality of the medium contributes to an inflation of the images, subject to a constant change, but without throwing an idea of advance in the visual narratives, thus installing a continuous present, a loop in which to recreate again and again the original images since the strategies of failure, spontaneous or produced, that modify the original image.

Keywords: IMAGES, GLITCH, CONTEMPORARY ART, FLOW, ESTHETIC, PRESENT CONTINOUS

1. INTRODUCCIÓN

El régimen escópico imperante instalado en la sociedad actual, sitúa a la imagen como el primer medio de conocimiento. Esta cuestión, desde el llamado giro icónico, provoca que, cada vez, haya más imágenes y exista por tanto, una mayor necesidad de ser explicadas (Moxey, 2008). Este trabajo se centra en esas imágenes glitch que han constituido toda una estética de la imagen técnica iniciada en la segunda mitad del siglo XX. Este tipo de producción icónica, alejado de cánones establecidos o de modelos referenciales anteriores, suscita nuevas imágenes que contribuyen a una inflación de las mismas. Estas imágenes, en términos de apariencia, sean por una programación del aparato que las produce de forma aleatoria, o tras la exigencia de ser creadas mediante distorsiones en las imágenes primigenias, irrumpen en la convencionalidad de la imagen. Esta constitución no deja de ser un velo a la propia imagen, trayendo unas nuevas formas de aparecer, desde el fallo, que nos sumergen en una vorágine de nuevas reinterpretaciones de lo existente desde el glitch. Estos nuevos modos de experimentación e intervención sobre las imágenes inician un prolífico campo de subjetividades desde la segunda mitad del siglo XX, llegando hasta nuestros días.

La genealogía que se establece desde el inicio de estas imágenes incompletas o inacabadas en la pintura de los años sesenta, pasando por los videojuegos, hasta llegar al momento actual en los territorios del arte, exigen forzar una reflexión en términos icónicos sobre su aporte a las narrativas de la imagen en su verdadera magnitud (Hernández Sánchez, 2004: 64)

Si buscamos un punto de partida de este modo de proceder con las imágenes, debemos rastrear en algunas imágenes fotográficas de polaroid primeramente. A partir de ellas, el arte de los años sesenta, por el tipo de relaciones tangenciales que establece con otras disciplinas, comienza a utilizar esas imágenes fallidas de polaroid para convertirlas en cuadros pintados. Las obras de las grisallas de Gerhard Richter a partir de1962, las obras de Warhol, Polke o Close muestran estas estrategias de distorsión de las imágenes. La transformación de esos objetos en imágenes borrosas, veladas o cortadas constituye el origen de una genealogía de las imágenes interrumpidas que se ha instalado en algunas vertientes del arte contemporáneo llegando a nuestros días como una práctica muy extendida y divulgada con software digitales para artistas, creadores y aficionados al tratamiento de imágenes por ordenador.

Fig. 1. Gerhard Richter. *Tío Rud*i, 1965; Herr Heide, 1965.

2. DESCRIPCIÓN

Del lado de los videojuegos, el efecto glitch puede ser definido como los errores temporales contenidos en un sistema. En su caso, el fallo es temporal y no provoca un error continuado en la ejecución, pero sí efectos indeseables e imprevistos para el usuario que se traducen en errores en los gráficos, en el sonido, o en rupturas mecánicas de juego, etcétera. Los glitches pueden ser el resultado de errores en el código del programa o también en el funcionamiento del hardware: En relación con los segundos, los errores visuales están generados por una mala conexión entre las distintas partes físicas. Pues bien, ante este panorama, y remitiéndonos a esas imágenes que partían del error de la cámara polaroid y que eran aprovechadas por una parte del arte de los años sesenta, esta estética de imágenes interrumpidas ha evolucionado en el tiempo hasta llegar a nuestros días. La abundancia de glitches traídos al frente desde la estética de los videojuegos, pone en relieve un tipo de imagen que se ha asentado en el imaginario colectivo. Cierta parte del arte contemporáneo reacciona ante esta nueva

situación y revierte este tipo de imágenes en su propio beneficio es un camino de apropiación iconográfica y trasposición de términos de la imagen del software a la imagen cuadro. El resultado obtenido es un artefacto visual, donde a través de la materia la imagen se convierte en un objeto.

A partir de aquí, se pueden distinguir dos tipos de estrategias a la hora de producir y utilizar los glitch como pretexto en la pintura de estos artistas contemporáneos. De un lado, muy apreciados son aquellos que seleccionan imágenes extraídas de videojuegos, de vídeos analógicos o imágenes espontáneas con algún tipo de error. De otro lado, están los artistas que intervienen con software las imágenes para producir un efecto de error. Tanto desde una estrategia, como de otra, las imágenes que se trasladan a los territorios del arte son imágenes que poseen la característica distintiva de la interrupción. Las pinturas que se realizan a partir de estos iconos redundan en la multiplicación de imágenes versionadas y sintetizadas a través del velo. Aficionados al retoque fotográfico y artistas visuales utilizan distintos medios de producción de glitches en la actualidad (Puig Mestres, 2008: 46). Son múltiples las herramientas y software que se utilizan para la creación de este tipo de imágenes. Por ello, la multiplicidad de las mismas desde la estrategia del glitch está ligada a una inflación de lo visual, donde la sobreproducción iconográfica no asegura una novedad en la creación y composición de imágenes. En una sociedad donde lo visual es el primer modo de acceso al conocimiento, las imágenes que arroja el glitch no suponen un avance en las narrativas de lo icónico. Así, el discurso de la imagen que persiguen los denominados artistas glitchers, se instala en una historia de recreación, de re-utilización; un mundo de segunda mano, donde las versiones y sintetizaciones de las imágenes convergen en un círculo vicioso dado por la propia técnica.

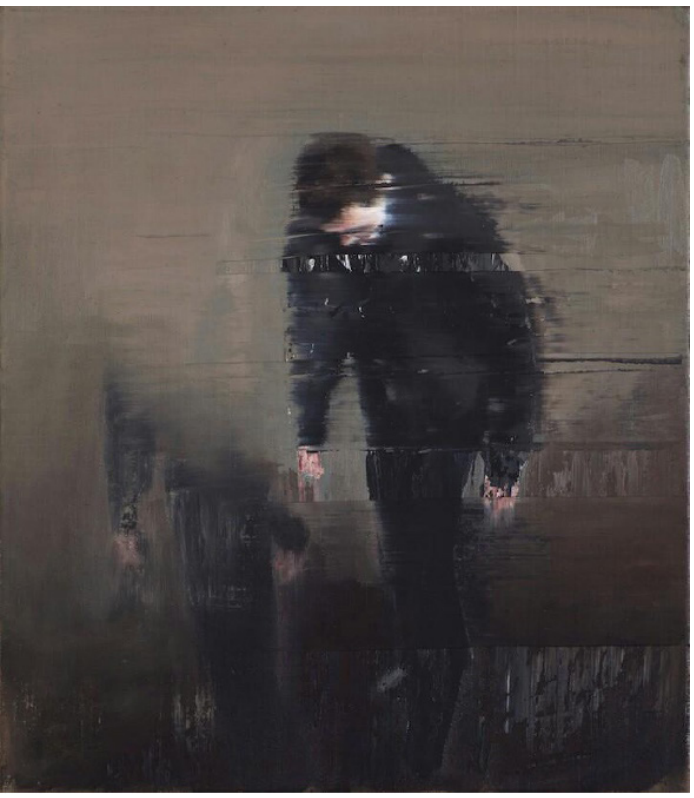


Fig. 2. Andy Denzler. Pintura Glitch, 2014

3. CONCLUSIONES

La creación y puesta en circulación de este nuevo imaginario, más allá de una estética limitada y que no profundiza en una verdadera imagen o distintas lecturas, se centra en la repetición de unos tics visuales que modifican lo ya existente. De otro modo, satura los contenidos e instala a la imagen en un presente continuo sin avistar nuevas narrativas de la imagen actual. Las imágenes en cualquiera de sus múltiples manifestaciones, obedecen a un fallo que se repite en sus múltiples formas, de color, de ruido, de formas,

pero alejado de un nuevo estatuto de la imagen. Las prácticas artísticas insisten en ese camino trazado en los años sesenta y desarrollado por los videojuegos situando a este tipo de imágenes como una alternativa a las propuestas tradicionales, pero como decimos, con un recorrido limitado. Más allá del propio glitch, o de su propia representación, no parece que haya alternativa. La inflación de estos nuevos contenidos sitúan a la imagen en un circulo vitiosus pictus, del que no puede escapar. El presente continuo de la imagen está instalado en la recreación continua de glitches, que ahondan en la propia crisis de las imágenes, donde su exceso juega un papel de retroceso de su propia visibilidad.

Referencias

Hernández Sánchez, D. (2004). *Imágenes Incompletas.* Ed. Universidad de Salamanca.

Moxey, K. (2008). “Visual Studies and the Iconic Turn”, en J*ournal of Visual Culture* 7, 2

Puig Mestres, E. (2008). *L ’Atzar en els medis digitals: Una aproximació al Computer-Art.* Ed. Universidad de Barcelona.

LA INTERVENCIÓN ARTÍSTICA EN EL PAISAJE COMO FACTOR ESTRATÉGICO PARA EL DESARROLLO TURÍSTICO, CULTURAL Y EDUCATIVO EN ELTERRITORIO RURAL VULNERABLE DE LA COSTA ECUATORIANA.

NAVAS GUZMÁN, LIDIA Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí / Universitat Politècnica de València
MARÍN JORDÁ, EVA Universitat Politècnica de València / Centro de Investigación Arte y Entorno (UPV)

Resumen

La costa sur ecuatoriana, específicamente La Comuna Las Tunas, es uno de esos lugares que está en pleno crecimiento urbanístico y en cuya característica geográfica se combina selva y costa; así comienza la preocupación de algunos moradores por su patrimonio natural, mismo que se pretende sea un lugar de conservación y sostenibilidad cuyo desarrollo turístico cree el menor impacto ambiental y esté homogenizado con el entorno.

En este comunicado se presenta una propuesta de acción participativa que justifique con razones dadas al contexto, la apertura de una nueva puesta en escena entre Arte y Paisaje. El objetivo es otorgar a La Comunidad el empoderamiento de su identidad territorial y/o cultural ante el fenómeno de gentrificación que está sufriendo y ofrecer, por un lado una actividad cultural como opción a aquellas personas que busquen alternativas a la oferta turística habitual, y por otro, contribuir al desarrollo local y educativo a través de las artes.

Palabras-clave: ARTE, PAISAJE, TURISMO, DESARROLLO LOCAL, EDUCACIÓN, ÁREA RURAL NATURAL, IDENTIDAD CULTURAL

Abstract

The south coast of Ecuador, specifically La Comuna Las Tunas is one of those places that is in full urban growth and whose geographical feature combines jungle and coast; so begins the concern of some residents for their natural heritage, which is intended to be a place of conservation and sustainability whose tourism development creates the least environmental impact and is homogenized with the environment.

This statement presents a proposal for participatory action justified by reasons given context, the opening of a new staging of Art and Landscape. The objective is to grant to the community empowerment territorial and / or cultural identity due to gentrification and offer, on one hand a cultural activity as an alternative body to those seeking other options to natural tourism ever, and another, to contribute to local and educational development through the arts.

Keywords: ART, LANDSCAPE, TURISM, LOCAL DEVELOPMENT, EDUCATION, NATURAL RURAL AREA, CULTURAL IDENTITY

1. INTRODUCCIÓN

El afán del ser humano por dominar los territorios y exponer su capacidad destructora del lugar que habita es una constante en los tiempo actuales. Probablemente estas actitudes dominantes son las que han potenciado, por otro lado, la preocupación por el medio ambiente y el desarrollo de distintas cumbres, eventos e iniciativas orientadas al cuidado del medio ambiente. Tanto es así que surge, como efecto placebo, el marketing ecológico ideando una nueva oferta de productos con conciencia ambiental, siendo el turismo de naturaleza uno de los más destacados (Dias, 2008, 141).

Lo rural esta de moda y si a eso le añadimos la combinación paisajística de costa y selva, la demanda turística está asegurada. El caso en el que nos centramos, por cuestiones vivenciales y de investigación, es el de La Comuna Las Tunas en el Cantón de Puerto López ubicada en la costa sur de Ecuador. El gobierno ecuatoriano ha otorgado a este territorio, por sus características geográficas de reservas ecológicas, el reconocimiento de Área Turística Protegida, y por otra parte ha invertido millones de dólares en la promoción turística del país.

La promoción turística de Ecuador ha propiciado la llegada de inversores nacionales y extranjeros, que en respuesta al efecto llamada ha originado un notable crecimiento urbanístico en las zonas costeras del país, lo que a su vez ha puesto en alerta a aquellos que velan por la protección y conservación de su patrimonio natural. Parece evidente que la explotación urbanística de un Área Turística Protegida requiere una doble protección para que tanto la construcción en la zona como el desarrollo de la propia actividad turística no acabe con aquello que la convirtió en centro de interés o lo modifique de modo sustancial e irreversible, convirtiéndolo en otra realidad.

La propuesta que presentamos nace a partir de nuestra investigación doctoral que estamos llevando a cabo en la zona cuyo objetivo principal se basa en el desarrollo y la gestión de proyectos culturales que beneficien a La Comunidad en su desarrollo local y educativo, a través de actividades artísticas.

Dada la riqueza panorámica/paisajística del lugar y el aumento del turismo en la zona, nuestra propuesta plantea añadir al atractivo natural del terreno un nuevo recorrido, que sobre todo, empodere la identidad cultural del territorio a través del arte, protagonizado por su paisaje y así tratar de aminorar las problemáticas de una gentrificación en el ámbito rural que poco a poco se comienza a generar. Ya se ha podido comprobar en las ciudades lo que este fenómeno resta a las mismas, por lo que entendemos que un modo de

frenarlo es empoderar a la población incidiendo en un proceso educativo que no permita que los habitantes de un lugar se rindan a los intereses económicos, permitiendo que se superpongan a la conservación y preservación de la riqueza natural y paisajística que define la idiosincrasia del territorio.

Hay que sacar provecho a lo inevitable. El turismo acontece una oportunidad de crecimiento económico en un área rural que además puede favorecer a que los ingresos retribuidos sean destinados al mantenimiento de las áreas naturales así como mejorar otras necesidades propias del lugar. Por lo tanto, el interés estratégico no solo consiste en paliar los estragos que el turismo pueda llegar a causar en el territorio sino mediar que la actividad turística que se desarrolle compense el impacto ambiental con propuestas no solo de conservación y sostenibilidad, sino también culturales que atraigan a un público más amplio y sirvan además, como una nueva vía educativa para La Comunidad.

2. LOS ESTRAGOS DE UNA GENTRIFICACIÓN ANUNCIADA.

Usamos el término gentrificación para resumir en un solo concepto los motivos por los cuáles están comenzando a existir una serie de diferencias y problemáticas sociales, culturales y ambientales en los recintos rurales del Cantón de Puerto López. Ruth Glass, en sus estudios sociológicos acuñó el término “gentry”, para referirse a la clase media-alta londinense que se trasladaba a otras zonas de la ciudad otorgándoles un nuevo status territorial, de aburguesamiento, opacando y desplazando al residente originario hasta su completa desaparición.

Son muchos los sociólogos que han seguido investigando y que comparten la idea de que este fenómeno viene dado por la globalización protagonizada y fomentada por el sistema capitalista actual y por la especulación del suelo urbano.

Las zonas rurales tampoco escapan a la gentrificación, sobre todo cuando sus características geográficas y ambientales gozan de unas condiciones idílicas para vivir. Según Checa Artasu (2011, 11) no solo el espacio influye para que un lugar sea gentrificado, también las particularidades de su población condicionan a que esto ocurra. En este sentido, cuando los recursos económicos son escasos, o cuando predomina la clase obrera y tercera edad, o cuando los trabajadores están poco cualificados existe el riesgo de que los “forasteros”, también inmigrantes internacionales, se instalen estratégicamente en zonas que eran de ocupación exclusiva y mayoritaria de los habitantes locales y comiencen a regentar y explotar allí sus propios negocios, lo que genera el desplazamiento y empobrecimiento de la población local.

Fig.1. *Vista del frente de Ayampe*, Turista. 2002.

García Pascual (2007, 90) coincide con esta teoría y nos habla del cambio tan fuerte que se ha producido en las zonas rurales del Ecuador asumiéndolo como una "nueva ruralidad" que se desarrolla, no solo por las consecuencias de una globalización, sino también, por las nuevas estrategias que implementan los moradores que conciernen al cese de sus actividades ancestrales (agropecuarias) en beneficio de otras actividades comerciales como el turismo y la construcción, y donde además las pautas de comportamiento se asemejan cada vez más a las del mundo urbano.

En los últimos años el gobierno ecuatoriano, en su afán de posicionar al país como destino turístico por excelencia, comenzó a establecer relaciones internacionales con el propósito de captar inversores extranjeros e invertir millones de dólares en campañas de promoción turística, no en vano fue el mejor destino de Sudamérica en 2013-Véase la campaña turística *Ecuador Ama la Vida*[i], o la campaña posterior *All you need is Ecuador*[ii], campaña que se lanzó en más de 25 ciudades del mundo simultáneamente, que generó gran polémica por su elevado coste económico y que, atendiendo a su repercusión mediática, fue considerado un rotundo éxito. Su objetivo fue dejar el petróleo como su fuente principal de ingresos y sustituirlo por el turismo (Expreso. Ec, 2016). El mensaje que lanza se acoge al nuevo concepto de marketing ecológico como estrategia publicitaria, debido a la creciente preocupación por el medio ambiente (Dias, 2008, 142), y promociona la biodiversidad existente en el país con un turismo de naturaleza sustentable. El sitio oficial del Turismo en Ecuador: Ecuador travel[iii] enfatiza el valor del paisaje en relación a posibles producciones audiovisuales[iv].

Fig. 2. *Vista del frente de Ayampe*, Turista. 2012

Fig. 3. *Vista del frente de Ayampe*, Turista. 2017

Existen importantes contradicciones en esta política de implementación del desarrollo del turismo que pretende captar importantes inversores internaciones para el desarrollo económico del país, que conlleva las consecuencias devastadoras de la construcción desmedida (obras hoteleras y de zonas de ocio en el espacio público) que afectan no-

tablemente al paisaje. Si a partir de esta promoción se pretende atraer a un turismo de preferencias medioambientales, con estos modos de atracción turística se está poniendo en riesgo el valor del que partía la campaña promocional. Este mismo razonamiento es el que preocupa a algunos de los moradores de La Comuna Las Tunas, lo que hace que se ensayen proyecto de puesta en valor y preservación de su patrimonio ambiental. La extensión de su territorio abarca un área de una gran riqueza natural donde habitan especies animales, como la estrellita esmeraldeña, en grave peligro de extinción.

Gracias a algunas fundaciones -como la Fundación Jocotoco[v]-que junto con La Comunidad, tras un acuerdo firmado en 2011, se encarga de salvaguardar y proteger esta especie de la reserva del río Ayampe[vi], es posible actuar en la preservación de algunas especies. En relación al río Ayampe destacamos un grave acontecimiento ocurrido hace unos años. El estado contrató a una empresa para que dinamitara la cuenca de este río a fin de extraer la materia prima (llamada piedra chispa) para la construcción del malecón de Puerto López. De haber permitido que esto sucediera se hubiera producido un grave impacto ambiental en una de las rutas que el propio Ministerio de Turismo del país ofrece: la llamada Ruta Escénica. Gracias a la voz de alarma de La Comunidad, fue posible frenar a tiempo la intervención de la constructora y no lamentar mayores pérdidas en la flora y fauna del lugar.

Todos los años muchos visitantes, nacionales y extranjeros, llegan a esta costa ecuatoriana, ya que el turismo de playa es el reclamo más demandado. El surf es el deporte por excelencia que se practica, y de junio a septiembre, es cuando acontece la llegada de ballenas en su época de apareamiento y reproducción. No es de extrañar que este lugar esté en el punto de mira de muchos inversores y corra el riesgo de sufrir grandes cambios en su patrimonio natural y territorial.

Por otro lado, el desarrollo local que se establece, está centrado únicamente hacia un crecimiento económico, planteamiento que enriquece solo a unos pocos y agrava las problemáticas sociales que existen. En lo que respecta a cuestiones socioeconómicas, estamos ante una Comunidad vulnerable, de escasos recursos con problemas de violencia de género, embarazos tempranos, analfabetismo y alcoholismo. Para Martínez Valle, desarrollo local significa que “no existe un territorio marginado, que en ese territorio predomina la inclusión social y que las desigualdades económicas no son tan marcadas en tanto existen oportunidades de empleo por la presencia de empresas enraizadas y articuladas con los recursos locales” (2006, 91). Parece evidente que el desarrollo local no se ha alcanzado en La Comunidad Las Tunas, por lo que habrá que generar proyectos y estructuras sociales

que favorezcan este desarrollo, fundamental para la población.

2.1. IDENTIDAD Y PAISAJE.

Se han mencionado aspectos que el fenómeno de la gentrificación produce, en el caso de La Comuna Las Tunas se amenaza la pérdida de una identidad cultural y territorial. Estos recintos pertenecientes al Cantón de Puerto López, están cargados de una fuerte cultura ancestral heredada de los asentamientos costeros de seis culturas precolombinas que datan los 5000 años de existencia (Navas Guzmán. Henríquez Coronel, 2017, 512). Resulta por lo tanto complejo considerar el desarrollo territorial identitario de la zona sin incorporar los valores de la cultura ancestral de su población, ya que la identidad supone una apropiación de la memoria histórica del pasado.

Tanto en la teoría como en la práctica, se puede apreciar que el desarrollo de un territorio supone una visión que pasa por una acción colectiva, que involucra a los gobiernos locales, regionales, el sector privado y la población en general. Y esta acción colectiva implica numerosas actividades que pueden basarse en lo cultural, como la identidad y el patrimonio (Molano, 2007, 84)

Se comprende la llegada de aquellos turistas que buscan escapar de la contaminación y de la aglomeración urbana, incluso es beneficioso de que nuevos pobladores se instalen para mitigar el abandono y pobreza que suele caracterizar a las zonas rurales, pero ello implica que las instituciones públicas estatales comiencen a centrar su interés en destinar allí los recursos necesarios ya que supone un foco retributivo para el gobierno. Lo que resulta preocupante es el caciquismo de “unos” y la mala gestión política de “otros” que generan en el paisaje transformaciones aniquilantes omitiendo la importancia del impacto ambiental, la memoria colectiva y la identidad local del territorio.

Desde mediados del siglo XX, los países desarrollados comenzaron a explotar los recursos naturales transformando el territorio de zonas rurales, donde el paisaje gozaba de alto nivel de belleza ambiental tanto para el trabajo agrario como para una nueva vida residencial. El turismo rural es uno de los atractivos turísticos que más se desarrolla en Europa, en España se fomentó por la medida tomada en el año 1991 de aplicar políticas comunitarias de desarrollo local, que de igual manera, afectó a los valores sociales y culturares con la disminución de su identidad. (Hernández, 2009, 173).

En Ecuador, y concretamente en el Cantón Puerto López, se estableció la declaratoria de Área Turística Protegida mediante el Decreto Ejecutivo

No. 1521 cuyas consideraciones generales venían dadas en la implementación de estrategias para una gestión adecuada y sostenible de los recursos turísticos del país y, “sobre esta base identificar y promocionar usos compatibles y excluir usos no compatibles, considerando la seguridad, higiene, salud y preservación ambiental, cultural y escénica” (Decreto Ejecutivo No. 1521, 8). Este Decreto nació en el 2013 como proyecto piloto en el Cantón, dada la importante reserva ecológica que le caracteriza y durante este tiempo, se ha llevado a cabo una política de regulación urbanística, cuidado turístico e intento de prevención y conservación ambiental. Hoy en día, el gobierno central ha tomado la decisión de abandonar el proyecto, aparentemente por la falta de recursos económicos, oejando las competencias al municipio en cuestión.

Fig. 4. *Reserva río Ayampe*, Turista. 2012

La diferencia con otros países desarrollados no es tanta si hablamos de cómo este acontecimiento afecta al lugar; Aquí al igual que en Europa, la demanda de turismo rural se ha visto incrementada y los espacios residenciales y hoteleros van ganándole terreno al paisaje, produciéndose un desarrollo homogeneizado con la disminución de sus particularidades esenciales y de su identidad cultural.

Si es que hay una planificación urbanística donde se están desarrollando las nuevas construcciones, tampoco se aprecian las consideraciones hacia el nativo obviando la identificación del territorio perdiéndose el propio sentido del lugar. Nogué nos habla de un conflicto territorial existente y plantea el surgimiento de una sociedad hostigada que reclama “su memoria histórica, la pervivencia de sus valores y el derecho a preservar su propia concepción del espacio y del tiempo” (2017, 10). Plantea además que, al igual que está instaurada una conciencia ambiental se debería concebir una conciencia del paisaje hacia el uso y disfrute de su contemplación, dejando de lado la cuestión turística, ya que está demostrado que un lugar atractivo y cuidado genera bienestar y calidad de vida.

Por lo tanto el paisaje es la esencia de cualquier territorio y su valor viene dado en cómo se interactúe con él; pasado, presente y futuro. Los cambios realizados en el paisaje sugieren cambios en la identidad territorial y por lo tanto en sus habitantes. Las relaciones sociales se comprenden vinculadas

a las características del lugar. Estamos ante una relación de reciprocidad, el ser humano resulta del paisaje y el paisaje resurge del ser humano.

En palabras de otros autores, "[…] el paisaje es, ante todo, resultado de la relación sensible de la gente con su entorno percibido, cotidiano o visitado" (Olmo, 2008, 155).

> "El paisaje es, a la vez, una realidad física y la representación que culturalmente nos hacemos de ella; la fisonomía externa y visible de una determinada porción de la superficie terrestre y la percepción individual y social que genera; un tangible geográfico y su interpretación intangible. Es, a la vez, el significado y el significante, el continente y el contenido, la realidad y la ficción" (Nogué, 2011, 138).

3. CONCLUSIONES

La propuesta que planteamos, estrechamente vinculada con el desarrollo local, se basa en la idea de una intervención artística en un contexto natural ya constatado para rutas turísticas. Se quiere demostrar una vez más, la capacidad del arte para promover y guiar en procesos relacionados al territorio y de carácter social, anteponiendo en todo momento el patrimonio cultural de La Comuna Las Tunas. Esta intervención paisajística propone además potenciar la capacidad de preservación que el ser humano tiene sobre si mismo, al tiempo que incidir en la importancia de la protección, mediante talleres educativos a la población, desde un nivel inicial, vinculándolo a la educación en las escuela de la zona.

El turismo de naturaleza lejos de conservar y preservar, hace incursiones en el corazón de la misma, entorpeciendo y estorbando sus propios procesos, como modelo turístico, refuerza la idea de llevar la civilización y el confort allá donde vamos, diríamos que sería lo misma que llevar la butaca y el televisor al entorno natural, al territorio, haciendo una elipsis del paisaje, para acabar comportándonos del mismo modo que lo haríamos en cualquier otro lugar, sin escuchar lo que el paisaje nos propone.

El enfoque de desarrollo de proyecto cultural que vincule al ser con el entorno, pretende desarrollar la escucha y también la mirada, potenciando y dilatando la percepción, afinando nuestros sentidos para poder saborear todos las maravillas que la tierra nos da y que sólo podemos obtener en lugares específicos. Estamos planteando la importancia de propuestas simbióticas que vinculen lo que el lugar nos dice y la escucha que de él hacemos, alejándonos de este modo de propuestas espectaculares como las que en su

día plantearon los artistas norteamericanos a través de intervenciones de Land Art.

Propondríamos una ruta, un recorrido en el que, igual que el avistamiento de los pájaros, procederíamos a avistar, algunas piezas artísticas que nos invitaran a escuchar el discurso del propio paisaje. Las piezas/intervenciones, realizadas a partir de materiales únicamente de la zona, nos serviría de hitos a partir de los cuales anclar unos recorridos y plantear un tipo de acercamiento al entorno. En este sentido, el caminar, el contacto con la tierra o el sabernos inmersos en ella, contribuiría a relacionarnos con la naturaleza de un modo respetuoso y teniendo en cuenta su vulnerabilidad.

Nuestro papel sería el de mediadores culturales, un agente dinamizador que establece una estrategia turística, cultural y educativa para La Comunidad. No proponemos intervenciones concretas sino la participación de artistas que ya trabajan en este sentido para que desarrollen las intervenciones. Todo partiría de una estancia, en la que se idearían los proyectos, conociendo la realidad concreta del lugar, de la vivencia. Para proponer algo en un lugar concreto hay que conocerlo, y el modo de conocerlo pasa por vivirlo con personas que saben de él en el presente, pero que también saben de su pasado, esa información ancestral que se va heredando de generación en generación. Estos artistas serían seleccionados desde una convocatoria donde presentarían sus proyectos que incluso pudieran desarrollarse en colaboración con agentes locales.

Nuestra propuesta sería que cualquier intervención que se planteara fuera dirigida a preservar y mejorar las condiciones de lo que la naturaleza ya nos está dando. En este sentido no deberíamos permitirnos plantear cambios, sin generar escuchas, miradas, afectos. Se trata de empoderar la identidad cultural del territorio. Ofrecer una nueva y atractiva ruta turística. Y al mismo tiempo todo ello podría tener un carácter educativo. Los jóvenes, que ahora no se sienten parte de una realidad que potencialmente sería alabada, pueden ser atraídos por una educación a través del arte y nos servirá para generar un terreno fecundo que en generaciones venideras haga tomar conciencia de la verdadera riqueza que se posee. En este sentido, habría un cambio de actitud y una contraposición al fenómeno de la gentrificación que se está dando también en lugares donde ni siquiera lo imaginamos.

Referencias

Área Turística Protegida, Cantón Puerto López. “Decreto Ejecutivo no. 1521”. 2013 Registro Oficial Suplemento 37 [Accedido 20, octubre, 2017]. http://www.turismo.gob.ec/wp-content/uploads/2016/04/DESIGNA-AL-CAN-

TONPUERTO-LOPEZ-MANABI-AREA-TURISTICA-PROTEGIDA-ATP.pdf

Checa-Artasu, M. 2011. “Gentrificación y cultura: algunas reflexiones” en *Biblio 3W Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 16(914), 1-37.

Dias, Reinaldo. 2008. “Marketing ecológico y turismo” en *Estudios y perspectivas en turismo*, 17(2), 76-91.

Expreso. ec. Periódico digital. “Millonaria inversion en relanzamiento de campaña de promoción turística.” [Accedido 10, octubre, 2017]. http://www.expreso.ec/actualidad/gobierno-turismo-proyectos-ecuador-IA507309

García Pascual, F. 2007. “¿ Un nuevo modelo rural en Ecuador? Cambios y permanencias en los espacios rurales en la era de la globalización” en I*conos*. *Revista de Ciencias Sociales*, (29).

Hernández Hernández, M. 2009. “El paisaje como seña de identidad territorial: valorización social y factor de desarrollo, ¿utopía o realidad?” En: B*oletín de la A.G.E*. N.º 49: 169-183

Martínez Valle, L. 2006. “La perspectiva local-global en el medio rural ecuatoriano” en *Íconos. Revista de Ciencias Sociales*, (24).

Molano L., Olga. 2007. “Identidad cultural un concepto que evoluciona”. Revista *Opera* (7): 69-84

Navas Guzmán, L. Henríquez Coronel, P. 2017. “Estudio exploratorio para la gestión de plataformas culturales como medio educativo y de desarrollo local para comunidades desfavorecidas; Ecuador”. En: *Libro de actas III Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. ANIAV 2017. GLOCAL* [codificar, mediar, transformar, vivir] . Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València.

Nogué, J. 2011. “Paisaje, identidad y globalización” en *Fabrikart*, (7).
Nogué, J. 2017. “Paisaje, territorio y sociedad civil” en *Revista da ANPEGE*, 7(07), 3-12.

Olmo, R. M. 2008. “El paisaje, patrimonio y recurso para el desarrollo territorial sostenible. Conocimiento y acción pública” en *Arbor*, 184(729): 155-172.

Notas

i Video promocional Ecuador Ama la vida: https://www.youtube.com/watch?v=CzsBOOecMiQ

ii En el siguiente enlace se puede visualizar la campaña en español: *Todo lo que necesitas es Ecuador*: https://www.youtube.com/watch?v=sqI-KC6NHcDw , Y en este otro: https://www.youtube.com/watch?v=ffeiffJUdlE *All you need is Ecuador*, en inglés.

iii Sitio oficial del turismo de Ecuador https://ecuador.travel/es/

iv A propósito de la relación del paisaje con la imagen audiovisual, destacamos promoción turística que confiere a los paisajes haber sido elegidos como lugar para realizar allí vídeos promocionales, videclips musicales o largometrajes. Un ejemplo claro de ello lo tenemos en la Playa de las Catedrales en la costa de Galicia. Desde 2015 hay que solicitar cita para poder visitar la Playa de las Catedrales desde el 1 de julio hasta el 30 de septiembre. https://ascatedrais.xunta.gal/monatr/inicio;jsessionid=v9jHKGC+-JTe6Xec8lX3XtbSU.prd-jboss-c020005-hc-001:prd-jboss-c02-0005-hc-001-server-05

v Fundación Jocotoco http://www.fjocotoco.org

vi En la división política estatal, La Parroquia de Salango ubicada dentro del Canton Puerto López, está conformada por diferentes recintos rurales entre los que conforman La Comuna Las Tunas: Puerto Rico, Las Tunas y Ayampe.

HOGAR REVISITADO/ ESCENARIO TEMATIZADO: EUROVISIÓN Y LA CIUDAD ANFITRIONA

JOSÉ LUIS PANEA
Área de Estética y Teoría de las Artes, Facultad de Bellas Artes Cuenca (Universidad de Castilla-La Mancha).

Resumen

Desde 1956 hasta nuestros días, año tras año el Concurso de la Canción de Eurovisión viene exponiendo y maximizando una suerte de imaginarios que dan cuenta de las idiosincrasias geopolíticas de su tiempo, configurando una "comunidad imaginada" (Anderson 1983) tan problemática como sofisticadamente elaborada en su despliegue audiovisual televisado. Identidad visual, proyecciones interactivas, *video mapping*, cuidadas escenografías y un intenso trabajo de cámara: factores que dan cuenta de la marca Eurovisión cuya imagen es pertinente sea analizada dada la inversión y audiencia para las televisiones públicas. A las investigaciones realizadas en el ámbito anglosajón desde los estudios culturales, la antropología o la filosofía se desean aquí añadir instrumentos para un análisis crítico de la impronta del Festival en la ciudad anfitriona anual. Así, desde que cierta ficción "europeísta" quedara en entredicho con la participación (una canción por país es siempre presentada) y victoria de países tradicionalmente en los márgenes (físicos, capitales y simbólicos) de Europa como Israel, Estonia, Letonia, Turquía, Ucrania, Serbia, Rusia o Azerbaiyán, una de las reglas del concurso, el hospedaje al año siguiente por parte del país ganador, adquiere significancia en las ciudades y sus habitantes (dada la construcción, demolición o remodelación para tal evento del gran escenario de la canción). Recorreremos así como la "eurociudad" es entendida, por tanto cómo la nacionalidad dialoga con el concepto del encuentro ya que, con Bauman: "se han cedido los sentimientos patrióticos a (…) los promotores deportivos, del mundo del espectáculo, de los festejos de aniversarios y de los bienes industriales de interés" (Bauman 2005, 66). Nos basaremos en textos publicados acerca de dicho concurso, monográficos y artículos, referencias audiovisuales y provenientes de diversas disciplinas que abordan la identidad cultural como los estudios visuales o la sociología.

Palabras-clave: CIUDAD, NACIONALIDAD, EUROVISIÓN, ANFITRIÓN, ESPECTÁCULO,

Abstract

Every year, since 1956, the Eurovision Song Contest shows and maximizes a sort of imaginaries about politics idiosyncrasies of our time. This configure an imagined community (Anderson 1983) as problematic as exquisitely elaborated though television –interactive projections, sophisticated

staging, camera works and the space theme or de creation of visual identity. Factors that contribute to the final product – Eurovision branding– and this image needs to be analysed or questioned because of the public TV huge investment and the millionaire audience share. We would add and contribute to our investigation to the increasing list of thesis wrote in the Anglo-Saxon sphere, in fields such as the visual studies, anthropology, ethno-musicology or philosophy. Therefore, we would create tools that allow us to a Eurovision critical analysis considering its impacts on "the annual host city". Since the Europeanist notion of the contest was blurred with the participation and later victory of marginal countries (both in symbolic and capital ways) Israel, Estonia, Latvia, Turkey, Ukraine, Serbia, Russia or Azerbaijan, the contest rule of the following-year hosting duty of the winning country acquire special importance. This has an impact in the city and their inhabitants because of the construction, demolition or remodelling developed in order to accommodate the big stage to the city and all the countries invited to take part. Here we will analyse how the nationality or their aesthetics/beautifications dialogue with the "Euro" concept. Following Bauman: "patriotic feeling has been given up (…) to sport promoters and also agents from the spectacle world and anniversaries' parties, a s the cultural assets" (Bauman 2005, 66). This way, our journey will be based on references from Eurovision bibliography, audio-visual materials (Eurovision shows online) and information from spheres interested on cultural identity as the visual studies or sociology.

Keywords: CITY, NATIONALITY, EUROVISION SONG CONTEST, HOST, SHOW

1. INTRODUCCIÓN: EL CONCURSO DE LA CANCIÓN COMO CONSTRUCCIÓN IDENTITARIA

Uno de los grandes proyectos de Occidente en la Guerra Fría fue la elaboración de una imagen propia a través de la televisión que, junto al auge de las telecomunicaciones de mediados de siglo, hiciera frente a las producciones simbólicas de la URSS. Así, el festival de Eurovisión (un calco de San Remo) era idóneo para aglutinar en una misma noche las peculiaridades, por ejemplo, del yodel alpino, el canto yoik de Laponia o del fado portugués (Raykoff y Tobin 2007, XVIII). Tras la caída del Muro y con ella el interés de los nuevos países en el Festival esta tendencia irá conviviendo con –para ser luego desplazada por– el modelo de espectáculo de un "invitado ausente", los Estados Unidos, evidenciando su hegemonía cultural.

2. DESCRIPCIÓN: EL DESCENTRAMIENTO DE LA SEDE ANFITRIONA

Mientras que en un inicio cada propuesta (actuación) se debía interpretar

en un idioma oficial de ese estado, desde 1999 con la "libertad de idioma" la mayoría de delegaciones opta por el inglés, a la par que desde los ochenta un pop *mainstream* ha ido ganando espacio (Ibid, 30). Junto a ello, el nombramiento anual de una sede oficial para su celebración ha problematizado la situación: así, el país vencedor debe organizar Eurovisión al año siguiente llevando a su "casa" a una media de veinte participantes. Hilversum, Cannes, París, Múnich, Londres, Viena o Dublín fueron algunas de las primeras ciudades anfitrionas, unos inicios en los que las dos potencias, Reino Unido y Francia, ocuparían las primeras posiciones reforzando así su centralidad: el primero con la revolución cultural de la música pop y su expansión mundial, y el segundo con la tradicional Chanson apoyada por los francófonos Luxemburgo, Bélgica, Suiza o Mónaco. Con la participación desde mediados de los setenta de Israel, Chipre, Grecia, Turquía y Malta, el escenario del certamen dará un primer cambio ya que hasta entonces era un concurso casi exclusivamente "Centroeuropeo". Desde los noventa el mapa político cambiará radicalmente, duplicándose el número de participantes y dando lugar al triunfo por un lado de los países nórdicos como sostiene Alf Björnberg (en Raykoff y Tobin 2007, 17) y también "del este" de Europa, aunque interpretando la mayoría de sus canciones en inglés. El desmembramiento de la URSS y Yugoslavia con la inmediata participación de los países emergentes durante descentrará la cuestión de forma irreversible, llegando a replantear el origen mismo del concurso, de ahí la pregunta "¿qué es Europa?" o "¿dónde comienza o termina?" –apunta Dafni Tragaki, editora del volumen *Empire of song* (2013, 9).

2.1. PRIMERA ETAPA (1979-2003): DE JERUSALÉN A RIGA

La respuesta está en la organizadora del certamen, la UER, Unión Europea de Radiodifusión, y al no coincidir con unos límites geográficos, puede permitir la participación de aquellos países que estén asociados a dicha emisora, siendo Israel uno de ellos (también Libia o Marruecos, e incluso Australia, entre otros). En 1973 la televisión pública (IBA) del joven estado israelí debutó con la canción *Ey sham* (En algún lugar), cuya letra, a través de referencias a un hogar soñado alegaba metafóricamente la búsqueda de un espacio de enunciación en este caso en el concierto internacional (Lampropoulos en Ibid 158-159). La cuarta posición obtenida previó una victoria posible, que enseguida fue votado por el resto de concursantes, dándole el triunfo en 1978. El *A-Ba-Ni-Bi* de Izar Cohen llevó por primera vez el festival Europeo fuera de Europa, a Jerusalén, y bajo fuertes medidas de seguridad en un momento decisivo de la Guerra Fría. Una década después, la polémica victoria de la transexual Dana International motivó el regreso a la capital santa en 1999, separando a aquellos que deseaban un reconocimiento de Israel como estado libre y moderno y por el otro a los avergonzados de que

su cuerpo abyecto hubiera mancillado su nombre, según Dafna Lemish (en Raykoff y Tobin 2007, 131). Y ya en 1989 poco antes de las guerras balcánicas fue Yugoslavia el país que con el conjunto Riva y precisamente un estribillo en inglés, Rock me, se llevara el galardón, trasladando la sede internacional a Zagreb. Pese a las disputas entre las distintas capitales, finalmente la región de Croacia pudo organizarlo, en un despliegue que supuso un reto, según la investigadora en artes escénicas Marilena Zaroulia (en Fricker y Gluhovic 2013, 34), para un territorio que tres años después y tras la cruenta contienda se independizaría.

Por otro lado, tras la caída de la URSS numerosos países vieron en el Festival un modo de ensayar su imagen internacional y Estonia o Lituania al poco de sus conflictivos procesos de emancipación debutaron. Estonia conseguiría el triunfo en 2001 con Tanel Padar y el arubeño Dave Benton, siendo este la primera persona negra en ocupar el podio, transmitiendo así la imagen de una Estonia cosmopolita. Pero la financiación de Tallin 2002 corrió graves problemas, teniendo que intervenir el propio estado para acoger a los 24 países concurrentes. La victoria de Marie N por parte de Letonia en dicho escenario supuso la consolidación de un cambio significativo para la historia del festival. Ambos triunfos seguidos fueron en inglés y ambas canciones pop alejadas de reminiscencias a la cultura estonia o letona (Panea 2017: 85), a lo que sumar un sistema de votación (televoto) que contribuía a que el elevado número de países los antiguos bloques soviético (10) y yugoslavo (6), y limítrofes (11) se apoyara debido a afinidades políticas o culturales en detrimento del Big Five (España, Francia, Alemania, Reino Unido, Italia) o los nórdicos (también 5).

2.1. SEGUNDA ETAPA (2004-2017): DE ESTAMBUL A BAKÚ

Los 0 puntos del Reino Unido en Riga 2003 (los primeros 0 de su historia) y el triunfo de Turquía nos llevaría de la antigua república soviética a uno de los territorios proscritos del Festival ya que los turcos llevaban participando desde 1975, con pésimos resultados. La organización de Estambul 2004 encendió la alerta internacional ya que, según la investigadora Catherine Baker, había una gran desconfianza en torno a la gestión de la televisión turca, la TRT, en contraposición con la BBC, pionera en las escenografías de los festivales celebrados en Reino Unido (Baker 2015, 76). Sin embargo, el éxito de aquella edición junto a la esperanza de ingreso en la Unión Europea, hizo de la TRT un respetable concursante iniciando una trayectoria de excelentes resultados hasta su retirada en 2013. Estambul llevó al triunfo unánime de la ucraniana Ruslana, haciendo de Kiev la sede en 2005. De nuevo una inversión no exenta de polémica al coincidir con la Revolución Naranja, de ahí la candidatura ucraniana de ese año: una canción protesta,

Razon nas bahato, de la banda rap Greenjolly (Raykoff y Tobin 2013, 4-5). Ocurriría algo semejante con la victoria de nuevo de este país en 2016: tras el conflicto con Rusia vetaron su candidatura y, sin poder hacer frente a la gestión hubo que recurrir de urgencia a un equipo de producción sueco para hacer posible Kiev 2017, a lo que siguieron sanciones de la UER a dicha televisión, la UA:PBC.

El triunfo de Serbia justo el año en que se independizó de Montenegro, en Helsinki 2007, llevó el festival a Belgrado. Pese a la imagen acogedora que se explotó tanto en el eslogan ("Confluence of Sound") e identidad visual, y también debido al triunfo causa de la andrógina Marija Serifovic, la comunidad eurofan LGTBIQ experimentó incidentes en la capital (Bohlman y Polychronakis en Tragaki 2013, 63-64). Algo similar ocurriría en Moscú 2009 con la represión de una marcha por la diversidad sexual (después conducirían a las leyes de anti-propaganda homosexual), a lo que añadir la polémica del elevado coste de su escenario, el más caro de la historia, como apunta la investigadora en medios de comunicación Mari Pajala (en Fricker y

Gluhovic 2013, 83). Así, de nuevo ambos cuerpos emergen, tanto el individual, como el social: fue tras las sedes de Olso 2010 y Düsseldorf 2011, cuando fue el turno de Bakú (2012). Mientras que habitualmente se empleaba algún recinto internacional ya consolidado, la televisión azerí decidió construir desde cero su escenario, el Crystal Hall, para el cual se demolió un barrio de la ciudad, suscitando numerosas propuestas, como la del cantante Jamal Ali: "My house is demolished | I'm homeless | No roof over my head | Is Eurovision what I need now?" (Tragaki 2013, 21). A esto se unió el intento de atentado por parte de Irán así como las amenazas hacia la comunidad LGTBIQ. Junto a la problemática gestión de dichas sedes crece esta animadversión Occidente-Oriente con el triunfo posterior de Suecia en 2012 y 2015 y Dinamarca en 2013 en una trayectoria dorada para los nórdicos: una suerte de seguro simbólico que contribuye a una polarización que poco aporta al sentimiento de unión y hermandad que el Festival desea promover.

3. CONCLUSIONES

La fuerza de la imagen en movimiento a través de la televisión y su carácter emocional en tanto que a través de la votación instaura un deseo de reconocimiento (Pajala en Fricker y Gluhovic 2013, 89), hace que países "tradicionalmente marginales" a través de sus televisiones públicas se interesen en el certamen. Al desprestigio en países como España, Reino Unido o Francia en los últimos años se contrapone a la ilusión por la que es seguido Eurovisión en Escandinavia y Europa Oriental. Una de sus señas distintivas era la reunión familiar en casa, hoy ese modelo ha derivado en un debate

inevitablemente geopolítico año tras año. Indirectamente la idea de hogar es constantemente apelada al ser nombrada la canción a través de su país, sobre todo en las votaciones, y con esta una relación significante-significado que llama a una suerte de pertenencia. Junto a las peculiaridades de la gestión anual (las complicaciones de Estonia o el desembolso de la delegación rusa) así como los dilemas identitarios (la cuestión LGTBIQ y el replanteamiento de esa "familia") hace de Eurovisión un espectáculo único cuyo agenciamiento político, en tanto que público, puede en definitiva hacer más inclusiva la idea de representación para tender puentes simbólicos (no por ello inocuos) entre anfitrión, invitado y, en este caso, escenario/hogar.

Referencias

Anderson, Benedict. 2006 [1983]. *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica.

Baker, Catherine. 2015. "Gender and Geopolitics in the Eurovision Song Contest" en *Contemporary Southeastern Europe*, 2 (1): 74-93.

Bauman, Zygmunt. 2005. *Identidad*. Buenos Aires: Losada.

Fricker, Karen y Gluhovic, Milija, Eds. 2013. *Performing the 'New' Europe: Identities, Feelings and Politics in the Eurovision Song Contes*t. Londres: Palgrave Macmillan.

Panea, José Luis. 2017. "El Festival de Eurovisión como convocatoria para la fijación de imaginarios: hospitalidad, contención, pronunciación y serialidad" en *Fedro. Revista de Estética y Teoría de las Artes*, 17: 80-111.

Raykoff, Ivan y Tobin, Robert Dean, Eds. 2007. *A Song for Europe. Popular Music and Politics in the Eurovision Song Contest*. Aldershot: Ashgate.

Tragaki, Dafni, Ed. 2013. *Empire of song: Europe and Nation in the Eurovision Song Contest*. Plymouth: The Scarecrow Press.

MEMORIA Y OLVIDO DE **EX**PAÑA

JUAN CARLOS PÉREZ GARCÍA
Universidad de Málaga

Resumen

Esta comunicación pretende abordar el tratamiento reciente de la llamada memoria histórica en España, en el marco de la problemática asociada a la memoria colectiva, la historia oficial, la lucha entre relatos alternativos sobre un mismo pasado y el pacto político de olvido derivado de la Transición española, cuestionado cuarenta años después. Para ello se comparan los modos de representación en obras de ficción o ficción histórica que intentan revisar o "maquillar" el pasado de la Guerra Civil y la posguerra, como las teleseries *Velvet* (2014-2016) or *Lo que escondían sus ojos* (2016), con trabajos que, por contraste, pretenden difundir o denunciar crímenes de ese pasado poco conocidos, tales como la instalación fotográfica *Dark is the Room Where We Sleep* (2007), de Francesc Torres, el proyecto multimedia *Málaga 1937* (2007), de Rogelio López Cuenca, o las novelas gráficas *Los surcos del azar* (2013), de Paco Roca, y *Paseo de los canadienses* (2015), de Carlos Guijarro.

Palabras-clave: MEMORIA COLECTIVA, MEMORIA HISTÓRICA, MODOS DE REPRESENTACIÓN, TRAUMA, GUERRA CIVIL ESPAÑOLA, ESPAÑA FRANQUISTA, ARTES VISUALES, TELEVISIÓN, CÓMIC

Abstract

This paper aims to address the recent treatment of the so-called historical memory in Spain, within the framework of the problems associated with collective memory, official history, the struggle between alternative narratives about the same past and the political pact of oblivion derived from Spanish Transition, questioned forty years later. For this purpose, this paper compares the modes of representation in works of fiction or historical fiction that attempt to revise or "make up" the past of the Civil War and the postwar period, such as the television series *Velvet* (2014-2016) or *Lo que escondían sus ojos* (2016) with works that, by contrast, seek to disseminate or denounce little known crimes of that past, such as the photographic installation *Dark is the Room Where We Sleep* (2007), by Francesc Torres, the multimedia project *Málaga 1937* (2007), by Rogelio López Cuenca, or graphic novels such as Paco Rocas' *Los surcos del azar* (2013) or Carlos Guijarro's *Paseo de los canadienses* (2015).

Palabras-clave: COLLECTIVE MEMORY, HISTORICAL MEMORY, MODES OF REPRESENTATION, SPANISH CIVIL WAR, FRANCOIST SPAIN, VISUAL ARTS, TELEVISION, COMICS

1. INTRODUCCIÓN: MEMORIA Y OLVIDO SOCIAL DEL TRAUMA COLECTIVO

Si la Historia la escriben los vencedores y, en palabras de Benjamin, no hay documento de cultura que no lo sea de barbarie (2008, 309), el relato sobre los hechos pasados —*¿cómo se cuentan las cosas?*, precisamente— importa, y mucho. "Quien controla el pasado controla el futuro: quien controla el presente controla el pasado", era el lema del Partido de la novela 1984 (Orwell 1949, 44). Si la memoria histórica es la memoria que una comunidad tiene de su propia historia —cómo dicha comunidad recuerda su pasado, cómo lo narra, qué se destaca de él, qué olvida—, los relatos sobre la historia de esa comunidad pueden ser muy reveladores para entender no ya su pasado sino, particularmente, su presente.

La memoria individual está configurada por un tejido social, una "memoria colectiva" según Maurice Halbwachs. El individuo no recuerda únicamente en solitario (memoria personal) sino dentro de grupos (la familia, la clase, la religión, la nación), una memoria social, colectiva, histórica, cuyos relatos van conformando sus propios recuerdos y los de quienes forman parte de esos grupos (Halbwachs 2004, 53-55). Una memoria social que se representa y transmite a través de prácticas culturales simbólicas o mnemotécnicas que dan forma y sustentan las identidades colectivas. Cuando hablamos de "memoria histórica", hay que tener en cuenta varias cuestiones. Mientras la historia busca conocer, comprender, interpretar o explicar y actúa bajo la exigencia de totalidad y "objetividad", la memoria "pretende legitimar, rehabilitar, honrar o condenar y actúa siempre de manera selectiva y subjetiva" (Juliá 2006a, 17). La noción de memoria histórica es una abstracción que simplifica la pluralidad de memorias que se encuentran en una sociedad dada, intermitentemente revividas en actos y ritos públicos que pretenden legitimar un presente enraizado en una tradición propia (Aguilar 1996, 32-33). Pero si el pasado es inmodificable, su sentido no está fijado para siempre (Ricoeur 1999, 49). Por eso se seleccionan los hechos a recordar (u olvidar) en función de su "relevancia suasoria para el presente", tanto en sentido positivo (ejemplo a seguir) como negativo (situación a evitar en el futuro) (Aguilar 1996, 35-36).

Por supuesto, los medios de masas son claves hoy en la configuración de la memoria colectiva e histórica. En esos medios se gesta la "memoria dominante", una memoria pública que influye sobre la forma en que la gente recuerda su propio pasado, tanto individual como colectivo, junto a los depósitos sociales (archivos, monumentos, museos) o "lugares de memoria" (Nora 1984). Naturalmente, solo podemos *recordar* en sentido estricto la memoria personal; la histórica sobre hechos que no hemos vivido solo puede imagi-

narse. Esta memoria dominante es una imagen colectiva del pasado, una reconstrucción hecha desde el presente, modelada e influida por las instituciones del poder que, a través de los medios, popularizan determinadas imágenes del pasado a expensas de otras: los silencios y "olvidos" son formas latentes de autocensura colectiva. La capacidad para influir en la memoria social es un recurso político trascendental, y por eso desde las instancias de poder se intenta fijar en la sociedad una determinada memoria mediante monumentos, fiestas nacionales y conmemoraciones. Dicha memoria hegemónica ejerce a su vez su influencia en las múltiples "memorias populares" que pueden existir según las regiones, culturas y generaciones, con las que puede llegar a entrar en contradicción. En las sociedades democráticas y pluralistas, de hecho, suelen convivir en un mismo periodo histórico varias versiones sobre el pasado (Aguilar 1996, 42-45).

La memoria sobre traumas colectivos plantea una problemática específica. En el trauma colectivo hay una ruptura de los tejidos básicos de la vida social que interrumpe el sentido de comunidad y dificulta el relato del trauma, especialmente, como es el caso de estudio, tras una guerra civil. Pero el retraso de muchos años en las narraciones públicas sobre traumas colectivos no es un fenómeno que haya ocurrido solo con Guerra Civil española. Así, el Holocausto y las bombas nucleares en Japón fueron asunto tabú en la conversación pública durante años; respecto al Holocausto, el giro cultural decisivo fue preparado en los sesenta por la repercusión mediática del juicio de Adolf Eichmann en Israel, pero no culminó hasta finales de los setenta con el impacto del docudrama televisivo *Holocaust* (1978), precediendo el "giro memorialista" (Huyssen 2002, 26) y la "era del testimonio" con su "crisis de verdad" (Felman 1992, 6) de los ochenta y noventa, en un contexto de internacionalización de la memoria sobre la II Guerra Mundial.

En el trauma colectivo hablamos antes de nada de traumas individuales, diferentes pero compartidos a través de narrativas sobre experiencias como el Holocausto, el Gulag, Vietnam, la II Guerra Mundial o el *ensayo* de esta última, la Guerra Civil española. Incluso una vez restauradas las condiciones de seguridad física y libertad, que en teoría permiten "hablar" en público sobre lo ocurrido, existen varios problemas que explican el retraso en esas rememoraciones públicas. 1) La propia naturaleza de los acontecimientos del trauma impide que los supervivientes asimilen el evento originario y que lo narren luego de manera coherente (Harris 2015, 6103): el relato del trauma "como la narración de una experiencia demorada" (Caruth 2016, 7). El evento traumático no se asimila o experimenta completamente en el momento, sino solo de manera demorada, "en la repetida posesión de quien lo experimentó. Estar traumatizado es precisamente estar poseído por una imagen o un acontecimiento" (Caruth 1996, 4-5). 2) Además, en traumas como los

mencionados no existía un marco epistemológico previo para *comprender* lo ocurrido, lo que dificulta aún más esa posterior narración coherente. Pensemos en las primeras masacres de civiles durante la Guerra Civil española, ensayo sin precedentes de genocidios posteriores cometidos en la II Guerra Mundial, de una escala igualmente sin precedentes. Literalmente, las víctimas no tenían palabras para expresar lo ocurrido. Y si las encontraban, puede que su público no las entendiese o no las creyese. 3) Las narraciones sobre el evento traumático, además, requieren un entorno social propicio, porque hacen mella en la opinión pública siempre que exista "un contexto apropiado de sensibilidad y actitud" (Sontag 2005, 12). En el caso de las narraciones sobre el Holocausto e Hiroshima, ese contexto social adecuado no apareció hasta unas tres décadas después del evento traumático; los supervivientes solo quisieron hablar en buen número cuando notaron que el público estaba *interesado* y preparado, *abierto* a escuchar sus testimonios. Aún más, por una cuestión generacional, el recuerdo público de eventos traumáticos tiende a ocurrir unos 25 o 30 años después de los acontecimientos (Rousso).

Por supuesto, en la memoria colectiva diferida el retraso en los debates públicos tiene mucho que ver con intereses políticos. Las personas que han experimentado traumas como la guerra solo ven incorporados sus relatos a la esfera pública si su visión se adecúa a los objetivos y tendencias sociopolíticas de otros grupos sociales relevantes. Como indica Bourke,

> *lo colectivo no tiene memoria, solo espacios vacíos en los que inscribir narrativas compartidas, imbuidas de relaciones de poder. Una amplia gama de grupos interviene en la configuración de la narrativa histórica a través de actos de conmemoración. Sus esfuerzos por contar la "verdadera" historia de la guerra son contradictorios y antagónicos* (2007, 157).

2. MEMORIA Y OLVIDO DE LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA Y EL FRANQUISMO

Con la Guerra Civil española, la comunidad no solo sufrió esas rupturas en los tejidos básicos de la vida social. Durante mucho tiempo, no pudo crearse un foro público para exponerlas y recordarlas, para recordarlas y sanarlas (Harris 2015, 6102-6103). A diferencia de la II Guerra Mundial, el fascismo no fue vencido en la Guerra española, y la dictadura consiguiente supuso un retraso añadido en la creación de un foro público para discutir los acontecimientos traumáticos. Después de ganar la contienda y reprimir con gran violencia a los vencidos, el régimen franquista monopolizó "el recuerdo oficial del conflicto, negando a las comunidades de memoria alternativas el acceso a la esfera pública" (Boyd 2006, 83), impidiendo una discusión libre e

imponiendo un discurso oficial —la guerra era justificada como “cruzada en defensa de la religión y de la patria contra la anarquía y el comunismo” (Juliá 2006b, 31), un “Movimiento Nacional” necesario para “salvar a España”— que excluía la versión de los vencidos, condenados a la vergüenza, el miedo y el silencio. Solo el rechazo a ese discurso oficial de los llamados “niños de la guerra”, con universitarios movilizados a finales de los cincuenta, vino a contrarrestar la memoria instaurada por el régimen con un rechazo a los odios sangrientos del pasado y una nueva visión de la contienda como gran tragedia nacional y lucha fratricida a olvidar, que suponía borrar la división entre vencedores y vencidos trazada nítidamente por sus padres (Juliá 2006b, 38-39). Debido a la nueva realidad socioeconómica del desarrollismo, a partir de los sesenta el discurso oficial del tardofranquismo asumió en parte este relato: el mito excluyente de la cruzada contra la “anti-España” se transformó así en un “mito incluyente de una tragedia colectiva redimida por la reconciliación, la paz social y la prosperidad” (Boyd 2006, 89). Esta nueva memoria de la guerra sirvió de base para el consenso de la Transición a la democracia (1975-1982), cuyos acuerdos políticos incluyeron un pacto de amnistía y silencio tácito en aras de la reconciliación nacional; un pacto asociado a una memoria histórica consensuada sobre la Guerra Civil basada en el “nunca más”, que implicaba renuncias, compromisos y “olvido” por parte de todos. Esta *desmemoria* voluntaria de la guerra guardaba una proporción directa con la esperanza de pasar página, de clausurarla como presente y tratarla al fin como un hecho histórico (Juliá 2006a, 23), y venía a apoyar el compromiso compartido con una nueva identidad española compatible con los valores políticos de tolerancia, convivencia y democracia (Boyd 2006, 92). Un “silencio” limitado al ámbito político, eso sí, porque en la sociedad y los medios se impulsaron todo tipo de iniciativas para revisar la historiografía y hegemonía cultural del franquismo (Aguilar Fernández 1996, 20-34; Juliá 2006b, 57). La memoria de la Guerra, eso sí, solía evocarse con un fin aleccionador, mientras el recuerdo de los vencidos, silenciado durante la dictadura, se abría paso tras la muerte de Franco (Aguilar Fernández 2006, 284).

Naturalmente, la memoria colectiva sobre la Guerra Civil y el franquismo ha sido cambiante desde entonces. En los setenta, cuando el objetivo era instaurar una democracia, la memoria de la guerra y de la dictadura fue diferente a la de los años noventa, cuando se recordaba desde una democracia consolidada (Juliá 2006a, 19). Tras los pactos de la Transición, la hegemonía del PSOE durante los ochenta certificó que la Guerra Civil era, por fin, historia, de lo que se derivó la idea de que “la mejor política sobre el pasado era no tener ninguna” (Juliá 2006b, 58). Así, no se fomentó ninguna política de la historia desde las instituciones centrales del Estado, dejándose las políticas de memoria y las huellas del pasado en manos de ayuntamientos y gobiernos autonómicos.

El giro de los noventa no se puede entender sin una contextualización internacional: las tendencias de rehabilitación moral y política exigen, ante todo, ampliar la mirada a lo ocurrido durante Europa y en el mundo tras la caída del muro de Berlín. Durante toda la década de 1990, la internacionalización de la memoria de la Guerra Mundial, de los horrores sufridos por la población civil, del colaboracionismo con los nazis, y de la represión internacional desencadenada por diversas dictaduras militares ha suscitado un movimiento de reparación moral de las víctimas con las consiguientes peticiones de perdón y las iniciativas de reparación financiera y jurídica tras constituir comisiones de investigación, una política de reparación, extendida a todo el mundo tras la caída de los regímenes comunistas en Europa del Este y de las dictaduras en América Latina (Juliá 2006a, 21-22). Es en ese contexto en el que los llamados "nietos de la guerra" empezaron a preguntarse qué había pasado exactamente con sus abuelos. Ello, sumado al cambio de mayoría parlamentaria en los noventa, ha determinado un punto de inflexión sobre la memoria y la historia de la guerra y la dictadura (Juliá 2006b, 71). Los partidos en la oposición presentaron propuestas no de ley para condenar el golpe de Estado y la dictadura (culminaron en 2002 con una resolución aprobada por unanimidad en la Comisión Constitucional). Más tarde, el proceso toma impulso con la Ley de Memoria histórica de 1997 —una condición de ERC para apoyar el gobierno de Zapatero, no tanto para "reparar algunas injusticias" sino para cuestionar la monarquía constitucional como heredera de Franco. El reconocimiento moral de las víctimas de la guerra y la represión franquista ha sido también una tarea emprendida por la Asociación para la recuperación de la memoria histórica, con la exhumación de cadáveres de asesinados republicanos.

Esta nueva memoria de los nietos ha tenido un efecto notable: las investigaciones sobre la represión franquista se han multiplicado hasta el punto de dominar claramente en los últimos años a todos los demás temas relacionados con la República, la guerra y la dictadura (Juliá 2006b, 73). Podría afirmarse que la reparación de los vencidos y el reconocimiento a los perseguidos se ha convertido en el único objetivo de esta memoria de los nietos (Juliá 2006b, 74). Es en los noventa cuando empieza a cuestionarse con contundencia el mito de la guerra como tragedia colectiva con equivalencia moral entre dos bandos y reparto equitativo de culpas ("todos fuimos culpables"), un relato del que se mofan Ignacio Vidal-Folch y Miguel Gallardo en *Roberto España y Manolín*: "La boda de la infanta", en *Héroes modernos* (1998).

A esos "nietos de la guerra" pertenece sin duda Paco Roca y su *Los surcos del azar* (2013). Cuando Roca (1969) concibe el proyecto, ya es un autor establecido gracias a novelas gráficas como el bestseller *Arrugas* (2007,

Premio Nacional del Cómic en 2008), y ya había tratado la memoria sobre la Guerra Civil española y la posguerra en *El faro* (2004), *El invierno del dibujante* (2010) y *El ángel de la retirada* (2010). Su planteamiento inicial era contar una historia de "aventuras en la II Guerra Mundial", al estilo de filmes como *The Dirty Dozen* (1967), *Kelly's Heroes* (1970) y su heredera *Inglourious Basterds* (2009), pero protagonizada por republicanos españoles miembros de La Nueve (la compañía aliada que entró en vanguardia durante la liberación de París en 1944, compuesta por soldados españoles exiliados). Sin embargo, la tarea de documentación y el hecho de conocer en persona a republicanos veteranos le llevaron a cambiar el rumbo del proyecto. Entrevistado por el autor de este texto en 2014, Roca explicaba:

> *Pensé luego que era más interesante despojar el mito que envuelve a La Nueve, y usar un tono documental que me permitiera contar con realismo el contexto histórico. Hablar de gente real, alguno de ellos sigue vivo, o simplemente que su familia podría leerlo, hizo que intentara tratar la historia con rigor.*

Roca consiguió entonces el asesoramiento del historiador Robert Coale y de un grupo de expertos sobre equipos militares. Así, de las "hazañas bélicas" pasó al terreno de la memoria, la historia y el testimonio, un ámbito en el que *Paracuellos*, de Carlos Giménez, y el *Maus* de Art Spiegelman fueron dos referentes cruciales.

En *Los surcos del azar* Paco Roca se representa a sí mismo viajando para entrevistar a un veterano de La Nueve, exiliado en Francia desde el final de la II Guerra Mundial. La alternancia de pasado y presente se representa con diferente estilo gráfico: el presente en grises y un dibujo más suelto, como de cuaderno de notas; el pasado (el final de la Guerra Civil, el combate posterior de republicanos en el frente africano de la II Guerra Mundial y la liberación de Francia) es en color, con dibujos de trazos gruesos. Así el pasado está "cerrado", marcado ya en la memoria, y el presente parece espectral, menos real. En realidad, la entrevista con el veterano es ficticia. Se trata de un personaje compuesto inspirado en detalles biográficos de varios combatientes reales de La Nueve, como Miguel Campos —miembro previo de la Columna Durruti — y el teniente valenciano Amado Granell. La obra también está basada en vivencias de republicanos exiliados en Francia a los que Roca entrevistó durante la elaboración de *El ángel de la retirada* (2010), una novela gráfica sobre los refugiados españoles en campos franceses al final de la Guerra Civil que también está narrada como una investigación del pasado desde el presente. Sin embargo, la ruptura del "pacto de verdad" autobiográfico (Lejeune 1994) que implica representar al autor entrevistando a un protagonista ficticio no significa que Roca nos esté *mintiendo*, puesto que sí entrevistó a varios republicanos reales. No resulta fácil trazar la línea

que separa el pasado mítico del real, un problema inherente a cualquier memoria. Como indica Huyssen, lo real puede ser mitologizado de la misma manera en que lo mítico puede engendrar fuertes efectos de realidad, y el recuerdo nunca está libre de momentos ficcionales, pero sigue estando ligado a un acontecer real, en absoluto ficcional (2002, 140). Conviene señalar que la historia de La Nueve fue ampliamente silenciada durante la dictadura de Franco por razones evidentes; aún hoy es poco conocida en España. De hecho, la "memoria recreada" (Fernández de Arriba 2015, 17-18) de *Los surcos del azar* es una de las obras que han contribuido a recuperar su memoria del olvido impuesto por el franquismo. El olvido, por decirlo en términos freudianos, como *memoria oculta*.

Por la misma razón, el inicio de la antigua carretera de Málaga-Almería en España fue renombrado oficialmente en 2006 por el Ayuntamiento de Málaga (gobernado por el conservador Partido Popular) como "Paseo de los canadienses", aprovechando que el médico canadiense Norman Bethune atendió a numerosos heridos en esa carretera en 1937. Los vecinos del lugar la llaman en cambio "la carretera de la muerte", al menos aquellos que recuerdan la masacre que tuvo lugar allí durante la Guerra Civil. Cuando las tropas franquistas ocuparon Málaga, decenas de miles de refugiados civiles escaparon desorganizadamente por esa carretera costera hacia zona republicana debido al temor de represalias (un pánico alimentado por los propios franquistas en la radio y otros medios). Por el camino la masa de refugiados, familias enteras con niños y ancianos, fueron atacados por buques y aviones franquistas, que mataron a entre 3.000 y 6.000 personas. En efecto, antes de la II Guerra Mundial las tácticas fascistas de exterminio fueron ensayadas en la Guerra española. Puede sorprender que un crimen de guerra de semejante magnitud sea aún tan poco conocido —frente al bombardeo de Guernica, donde murieron unas 150-300 personas— pero si no hubo oportunidad de recordar y transmitir esa matanza mediante narraciones durante cuarenta años de dictadura, es comprensible que sea desconocida. Menos comprensible es que permanezca así en la actualidad. La placa conmemorativa, colocada en 2006, es elocuente porque, con la excusa de un médico canadiense, intenta disimular una terrible masacre que ni siquiera menciona (cursiva nuestra):

PASEO DE LOS CANADIENSES
En memoria de la ayuda que el pueblo de Canadá, de la mano de Norman Bethune, prestó a los malagueños *fugitivos* en febrero de 1937.

La historiografía ha documentado este crimen de guerra hace años, pero faltan narraciones populares que lo divulguen; tampoco tiene un *Guernica* de Picasso que lo recuerde ante el mundo entero. Solo en la década pasada al-

gunos eventos y homenajes empezaron a resituaron en la memoria pública, como la exposición *Norman Bethune. La huella solidaria* (2004) o el proyecto multimedia *Málaga 1937* (2007), de Rogelio López Cuenca.

Carlos Guijarro también ha contribuido con *Paseo de los canadienses* (2015).Historiador y autor de cómic no profesional, Guijarro (1955) se inspira en Art Spiegelman y Joe Sacco para realizar su primera novela gráfica, partiendo de una investigación historiográfica que empezó tras descubrir la citada placa. También distingue visualmente dos tiempos de la narración, pero de una manera más ortodoxa: el presente se representa en un amplio espectro de colores; el pasado traumático en un monocromo sepia que resguarda el luto de la memoria, porque en el imaginario de las generaciones que vinieron después de la Guerra Civil sucedió en blanco y negro (Rodrigues Martin 2016, 186).

Los "nietos de la guerra" tienen una mirada sobre el pasado muy distinta de la de sus padres (Aguilar Fernández 2006, 282). Sin duda. Es en el contexto de la nueva sensibilidad impulsada por la Ley de Memoria histórica donde, creemos, debemos entender obras como la citada o proyectos como los de Francesc Torres y Rogelio López Cuenca. El miedo siempre nos devuelve una imagen poco agradable de nosotros mismos: la sordidez de esa etapa de nuestra historia puede explicar el deseo de huida hacia adelante que se produce en la transición (Aguilar Fernández 2006, 298). Tras la muerte de Franco "un sector significativo de la sociedad, al margen de los acuerdos implícitos del ámbito político, no se atreve a recordar públicamente los aspectos más crudos de la Guerra Civil ni de la dictadura. Y ello es especialmente cierto en los municipios más pequeños y alejados de las grandes urbes, en los que las relaciones de poder han cambiado poco y donde muchos no acababan de creerse, en los años inmediatamente posteriores a la muerte de Franco, que «los de antes» no fueran a retornar en cualquier momento, con ánimo de vengarse, como en el pasado, de quienes hubieran alzado la voz contra ellos" (Aguilar Fernández 2006, 299) nadie pensaba en esos años que la democracia fuese perdurable, y el 23-F vino a confirmarlo.

No hay acuerdo sobre las fosas comunes, unos creen que averiguar y trasladar los restos es necesario como obligación moral y para cauterizar heridas; otros no quieren volver sobre ese pasado traumático por demasiado doloroso (Aguilar Fernández 2006, 315). Incluso después de cuatro décadas de democracia, persiste la controversia sobre la necesidad de la memoria histórica, un debate que no se plantea en países donde los vencedores de la guerra fueron los demócratas. Camboya es el país del mundo con el mayor número de desaparecidos forzosos sin exhumar; en España, con más de 100.000 desaparecidos, es el segundo; el Grupo de Trabajo de la ONU para

las Desapariciones Forzadas ha solicitado al Estado español que actúe. En la Antigüedad, la privación de sepultura digna se entendía como el colmo del ultraje al muerto.

Oscura es la habitación donde dormimos (2007) es un proyecto multimedia del artista visual Francesc Torres. Financiado por diversas instituciones estadounidenses (Torres vive entre Nueva York y Barcelona), consiste básicamente en la documentación de la exhumación de una fosa común de la Guerra Civil española: en septiembre de 1936, cuarenta y seis republicanos fueron fusilados y enterrados en Villamayor de los Montes, Burgos. Setenta años después, los vecinos pidieron a la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica localizar y excavar la fosa, con restos de abuelos y padres de los solicitantes. Para recuperar los restos e identificarlos, y enterrarlos dignamente. Un equipo forense llevó a cabo los trabajos. Torres decidió documentarlo fotográficamente y realizar una exposición. Las imágenes de la fosa, de vecinos y familiares, de los operarios, del entierro posterior, etc., se acompañan de testimonios de los familiares de los asesinados.

"En esta supresión hay una doble muerte. Se mata para que el muerto no tenga historia y así se hace imposible su memoria", escribe Torres en el catálogo, que usa algunas imágenes de Goya. Como han señalado antropólogos y forenses, una exhumación así es un ritual social donde la sociedad tiene la ocasión de integrar una parte de su historia cerrada en falso. Veamos un testimonio de un familiar de las víctimas que aparece en el catálogo, que tenía a su abuelo y al abuelo de su mujer en la fosa:

> Y aquí, seguramente, es la única forma de que la gente sepa lo que realmente pasó, porque mis hijos, por ejemplo, cuando se lo dices, no se lo creen. No es que no se lo crean, es que les resulta imposible pensar que eso pueda pasar. La única forma de creérselo es viéndolo ahí.

Con inspirada intuición, Paco Roca centra uno de los enigmas dramáticos de *Los surcos del azar* en la misteriosa tumba que visita el personaje del anciano republicano, exiliado en un pueblo francés. "No aguanto a los españoles", dice en una viñeta. En esa tumba a la que lleva flores reposa también, metafóricamente, el final de aquella España que pudo ser y no fue. En nuestra realidad actual aún hay una clamorosa falta de sepulturas, y Roca muestra la importancia de la tumba como memorial donde poder recordar, entender y aceptar verdaderamente el pasado. El catálogo de *Oscura es la habitación donde dormimos*, dicho sea de paso, está dedicado, en inglés y español: "To all of us / A todos nosotros".

3. CONCLUSIÓN: LA SOLIDARIDAD COMO IMAGINACIÓN

La teleserie *Velvet* (2014-2016) se ambienta en el Madrid de finales de los cincuenta, pero omite toda referencia a la dictadura, convirtiendo la España franquista en un "cuento de hadas sin posguerra" (Maldonado 2016) donde suenan canciones del rock americano de la época, todo el mundo va vestido a la última moda y las modistas toman cócteles en Bar Chicote. Otra teleserie, *Lo que escondían sus ojos* (2016), aborda la biografía del ministro franquista pronazi Ramón Serrano Suñer —responsable de la deportación de numerosos españoles al campo de concentración de Mauthausen— en clave de *novela rosa*. Guionistas de televisión argumentan que las razones son estrictamente comerciales: los productores no quieren perder público si tocan ese tipo de "temas delicados" de manera "ideológica". El creador y productor ejecutivo de Velvet, declara que la primera imagen de la serie era, "muy conscientemente", de dos personajes protagonistas en la Gran Vía de Madrid, y en 1939. "Una Gran Vía que parece Nueva York. No hay guerra civil en *Velvet*, no hay mundo político y eso es una declaración de intenciones: pedimos al espectador que sueñe con nosotros. Si hay más dolor, más sufrimiento y más crisis en la ficción, sólo conseguiremos más angustia" (Maldonado 2016). Sin embargo, como hemos visto, el trauma colectivo requiere su relato. Por un lado, la existencia de series como *Velvet* indica el paso del tiempo y las generaciones respecto de la que vivió, y sufrió en, la Guerra Civil española, a las que ese pasado no parece importarles hasta el punto de permitirse borrarlo de la historia. Aún más, denota la creencia en la sociedad, bastante extendida en cierto sectores de la población española actual, de que aquel pasado hay que "enterrarlo" (a diferencia de sus víctimas que aún no cuentan con una tumba digna); es decir, considera que la desmemoria y el olvido es la mejor política o, en términos del productor de Velvet, "no hacer política". Por supuesto, eso también es política por pasiva. Richard Rorty argumentó algo importante:

> La solidaridad humana ... se debe lograr no por la investigación, sino por la imaginación, la capacidad imaginativa de ver a extraños como compañeros que sufren. La solidaridad no es descubierta mediante la reflexión, sino creada. Es creada mediante el incremento de nuestra sensibilidad a los detalles concretos del dolor y la humillación de gentes distintas y extrañas a nosotros. […] No es esta una tarea para la teoría, sino para géneros tales como la etnografía, el reportaje periodístico, el cómic, el docudrama y, especialmente, la novela. […] De ahí que la novela, la película y el programa de televisión hayan reemplazado al sermón, lenta pero eficazmente, como el vehículo principal de cambio moral y progreso (1989, xvi).

Referencias

Aguilar Fernández, Paloma. 1996. *Memoria y olvido de la Guerra Civil española*. Madrid: Alianza.

Aguilar Fernández, Paloma. 2006. “La evocación de la guerra y el franquismo en la política, la cultura y la sociedad españolas”. En Santos Juliá (dir.). *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Santillana, 279-317.

Benjamin, Walter. 2008. “Sobre el concepto de historia”. En *Obras. Libro 1 / vol. 2*. Madrid: Abada.

Bourke, Joanna. 2007. “Trauma, memoria”. En Francesc Torres. *Dark is the Room Where We Sleep. Oscura es la habitación donde dormimos*. Barcelona: Actar, 154-157.

Boyd, Carolyn P. 2006. “De la memoria oficial a la memoria histórica”. En Santos Juliá (dir.). *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Santillana, 79-99.

Caruth, Cathy. 1996. “Introduction”. En Cathy Caruth (ed.). *Trauma. Explorations in Memory*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Caruth, Cathy. 2016. *Unclaimed Experience. Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Felman, Shoshana. 1992. “Education and Crisis, Or the Vicissitudes of Teaching”. En Shoshana Felman y Dori Laub. *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis and History*, Nueva York / Londres: Routledge.

Fernández de Arriba, David. “La memoria del exilio a través del cómic. Un largo silencio, El arte de volar y Los surcos del azar”. En *CuCo 4* (2015), 17-18.

Harris, Sarah D. 2015. “Trauma y tebeo: Representación del pasado violento en la novela gráfica española”, en Pilar Folguera et al. (coords.). *Pensar con la historia desde el siglo XXI*. *Actas del XII Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea.* Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.

Huyssen, Andreas. 2002. *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización.* México D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Juliá, Santos. 2006a. “Presentación”. En Santos Juliá (dir.). *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Santillana, 15-26.

Juliá, Santos. 2006b. “Memoria, historia y política de un pasado de guerra y dictadura”. En Santos Juliá (dir.). *Memoria de la guerra y del franquismo*. Madrid: Santillana, 27-77.

Juliá, Santos, dir., *Memoria de la guerra y del franquismo* (Madrid: Taurus, 2006).

Lejeune, Philippe. 1994. *El pacto autobiográfico y otros estudios*. Madrid: Megazul-Endymion.

Maldonado, Lorena G. 2016. “Adiós a ‘Velvet’, la serie que borró a Franco de la Historia de España”. En El Español (2016). Web. <https://www.elespanol.com/cultura/series/20161214/178233076_0.html> 12 septiembre 2017.

Nora, Pierre (dir). 1984. *Les lieux de mémoire* (4 vols.). París: Gallimard.

Orwell, George. [1949]. 1984. *Australia*: Planet eBook.com.

Ricoeur, Paul. 1999. *La lectura del tiempo pasado: memoria y olvido*. Madrid: Arrecife / Universidad Autónoma de Madrid.

Rodrigues Martin, Ivan. “As linhas de força do romance gráfico sobre a Guerra Civil Espanhola”, *Caracol* 11 (2016), 186. Web. <http://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/118334>. 10 agosto 2017.

Rorty, Richard. *Contingency, Irony and Solidarity*. Cambridge University Press, 1989.

Sontag, Susan, 2005. *On Photography*. Nueva York: RosettaBooks.

ESTUDIOS DE PERMANENCIA: APROXIMACIONES AL MONTE GIBRALFARO

JUAN MIGUEL PÉREZ RAMOS
Universidad de Málaga / Facultad de Bellas Artes

Resumen

Estudios de Permanencia es un proyecto que desarrolla una metodología transdisciplinar artístico-científica, enfocada a realizar aproximaciones del conjunto social, económico y medioambiental del territorio y sus fronteras.

Destacan como objetivos, la creación de un método de investigación que conjugue conocimiento artístico-científico y su aplicación a un territorio. Así como la generación de imágenes, objetos y textos, que constituyan el material de análisis de la investigación y el resultado plástico.

El Monte Gibralfaro, en Málaga, es el territorio perfecto para estudiar una isla de entorno naturalizado rodeada por la urbe. Sus fronteras antrópicas permiten la observación de interacciones entre ambas zonas, diferenciadas por el grado de control de los procesos. Su cercanía permite un seguimiento diario, que facilita permanecer en ese espacio y detectar los elementos que componen su sistema, los flujos establecidos y los acontecimientos que tienen lugar de forma periódica o puntual.

Se ha realizado una investigación basada en la estandarización del proceso creativo, produciendo una repetición temporal, que se traduce en permanencia del investigador. La permanencia proporciona información para identificar acontecimientos o sucesos que allí se producen, permitiendo que se analicen de forma concreta, aplicando la técnica adecuada según el caso. La investigación se ha realizado mediante la utilización de materiales y técnicas propias de la producción artística, como arcilla de modelado, pintura, fotografía o dibujo, con la intención de que actúen como instrumentos de recogida de datos, que finalmente se presentan en forma de imagen.

Este proyecto constituye una base para establecer paso a paso una correcta metodología artístico-científica, que permita el flujo bidireccional de ambos conocimientos. Por el momento se ha superado la fase de muestreo, dejando al observador su análisis y conclusiones.

Palabras-clave: ACONTECIMIENTO, ARTE, CIENCIA, FRONTERA, MEDIO AMBIENTE, METODOLOGÍA, PERMANENCIA, TERRITORIO

Abstract

Studies in Permanence is a project which develops a transdisciplinary artistic-scientific methodology that is focused on making approaches to the social, economic and environmental factors of the land and its borders.

The project's objectives include the creation of a research method that combines artistic-scientific knowledge and its application to a piece of land. Furthermore, it seeks to create images, objects and texts that constitute material for analysis for research as well as these physical works of art themselves.

Monte Gibralfaro, in Malaga, is the perfect piece of land for study: an island of nature surrounded by the city. Its anthropic borders allow for the observation of interaction between both areas, differentiated by the level of control over processes. Its proximity allows for daily monitoring that allows one to remain in this space and note the elements that compose its system, the flows established and the periodic or isolated events that take place.

The research has been carried out based on standardization of the creative process, leading to repetition over time that is translated into the permanence of the researcher. Permanence provides information that allows for the identification of events or happenings that occur in a space. This allows them to be analyzed in a concrete manner, employing the appropriate technique according to each case. The research has been carried out through the use of the materials and techniques of artistic production, such as modeling clay, paint, photography or drawing, with the intention of having them act as instruments for data collection. In the end, they were presented in the form of images.

This projects forms a solid foundation for establishing, step by step, a proper artistic-scientific methodology that allows for a bidirectional flow between both sets of knowledge. At present, the methodology has passed the sampling phase, leaving the analysis and conclusion phases up to the observer.

Keywords: EVENT, ART, SCIENCE, BORDER, ENVIRONMENT, METHODOLOGY, PERMANENCE, LAND

1. INTRODUCCIÓN: ALGUNAS PRECISIONES TEÓRICAS

1.1. SOBRE EL CONOCIMIENTO

La búsqueda de respuestas a lo desconocido o incomprendido, es prácticamente una constante en todo el recorrido de la humanidad. En la actualidad y en gran medida gracias a los avances tecnológicos, somos testigos de

cómo se van descifrando, a pasos agigantados, muchas de esas respuestas, engrosando así uno de lo mayores valores de los que disponemos para comprender el complejo sistema del que formamos parte como inteligencia colectiva, así como individuos independientes. Ese valor no es otro que el conocimiento, el cual nos permite disponer de anticipación ante los acontecimientos y por consiguiente, aplicar soluciones que reduzcan su impacto sobre nuestra supervivencia.

Pero el descubrimiento de las respuestas no tendría sentido sin la previa existencia de la pregunta, siendo ésta esencial para poder identificar siquiera la respuesta. Podríamos decir que el éxito humano radica en su curiosidad y su asombrosa creatividad para imaginar lo desconocido, lo incomprendido, lo irracional y utilizarlo como base para discernir las conexiones presentes en todo aquello que lo rodea y de lo que forma parte.

1.2. ARTE Y CIENCIA. BÚSQUEDA DE UN CONOCIMIENTO COMPLEJO

Los términos arte y ciencia tienen suficiente fuerza por sí mismos como para ser independientes, pero es con su unión como se desdibuja el camino. Enlazar metodología y conceptos científicos y artísticos permite explorar todo aquello que ofrece la mezcla de curiosidad artística y científica. Aquí radica esa belleza de los procesos de lo natural, que se entremezclan con lo humano, permitiendo vislumbrar que lo predecible acaba resultando increíble. No se pretende conectar lo inconexo, si no sacar a relucir las conexiones que aún existiendo, no pueden ser observadas a simple vista. Busco la comprensión de la inteligibilidad, a la par que la percepción de la belleza, ambas con el fin último del gozo (Wagensberg 2007a, 43).

1.3. RECORRIDO Y PERMANENCIA

Toda búsqueda puede considerarse un movimiento. Al buscar comprobamos diferentes opciones, y con ello lo que se está produciendo es un recorrido. Cabe destacar la importancia de la búsqueda en el presente proyecto, y por consiguiente, del recorrido efectuado.

El andar es un instrumento estético capaz de describir y de modificar aquellos espacios metropolitanos que a menudo presentan una naturaleza que debería comprenderse y llenarse de significados, más que proyectarse y llenarse de cosas. A partir de ahí, el andar puede convertirse en un instrumento que, precisamente por su característica intrínseca de lectura y escritura simultáneas del espacio, resulte idóneo para prestar atención y generar unas interacciones en la mutabilidad de dichos espacios (Careri 2003, 27).

El recorrido es todo aquel espacio afectado por un movimiento. Por un lado, distinguimos que está relacionado con el territorio, con el espacio. Un recorrido concreto presenta unas características espaciales invariables, pues mantiene fijas su longitud y las localizaciones relativas de los puntos que forman parte del mismo. Si éstos variasen, el recorrido lo haría también, pasando a ser otro. Comparándolo con la deriva, el recorrido presenta una identidad fija y no se entiende como tal hasta que ésta no está establecida. La deriva en cambio, se caracteriza por carecer de identidad. Se podría decir que una vez realizada una deriva, pasa a ser recorrido, pues el movimiento espacial que se ha llevado a cabo ya es invariable y puede volver a seguirse en repetidas ocasiones. Por otro lado, podemos afirmar que el recorrido está directamente relacionado con el movimiento, pues coincide con los puntos asociados al paso de un elemento o acontecimiento determinado a lo largo de un espacio temporal. Aunque un movimiento concreto está ligado a una temporalidad, una vez finalizado ese movimiento, lo que queda de él en el plano espacial es su trayectoria o recorrido, pudiendo ser el tiempo variable en las repeticiones posteriores. En la obra de Richard Long titulada *A Line Made by Walking,* de 1967 (Maderuelo 2008, 288), se hace patente la naturaleza del recorrido. En esta obra, el artista explora la relación existente entre un recorrido y un territorio.

Fig. 1. A Line Made by Walking, Richard Long. 1967

Se otorga una identidad a una serie de puntos consecutivos que están fijos en el espacio, y en el caso de la obra de Long, en el territorio. Este recorrido puede repetirse indefinidamente y permite establecer una relación con ese territorio, no solo por los cambios que el paso del artista produce en los elementos y viceversa, sino porque cada repetición implica permanencia, formar parte de un lugar.

1.4. LÍMITE, FRONTERA

Podemos denominar al límite como el perímetro que separa un conjunto determinado por unas características, del resto de elementos existentes fuera de ese conjunto. Si hablamos de objetos o espacios, podemos determinar tres conceptos que les son propios, el interior, el exterior y el límite que los separa, la frontera, donde se dan fuertes interacciones (Burel y Baudry 2002, 70). En el caso de este proyecto, podríamos denominar interior a la unidad ambiental que está formada por el entorno natural del Monte Gibralfaro, el exterior correspondería con el terreno urbano que rodea a esta unidad ambiental, la ciudad de Málaga y la frontera, el perímetro en el que confluyen ambos. Se trata de una frontera humana, al ser de origen antrópico.

La principal diferencia entre ambos lados del borde radica en la voluntad de control de los procesos. Ya sea por razones de seguridad, por comodidad, limpieza, etc. Si pensamos en la ciudad, podemos comprobar como la mayoría de los procesos se encuentran bajo control, mientras que en la zona naturalizada, estos procesos tienen mayor grado de libertad.

2. METODOLOGÍA Y CASOS DE ESTUDIO

Comencé el proyecto situando bloques de arcilla fresca en una de las laderas del Monte Gibralfaro, para comprobar cómo los procesos naturales afectaban a su forma. Debía fotografiar de forma periódica lazona en la que se encontraba la arcilla, por lo tanto, había establecido una rutina que me hacía permanecer en ese entorno de manera prolongada.

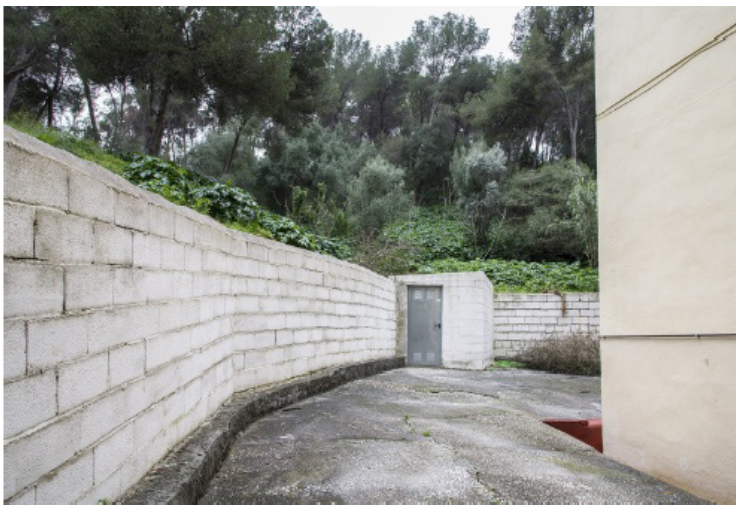


Fig. 2. Sin título, Juan Miguel Pérez Ramos. 2017

La zona, que con anterioridad no ocupaba ninguno de mis pensamientos, ahora retornaba a mi mente tras la instalación de la arcilla en forma de preguntas y curiosidad. De este modo fui regresando a diario para realizar las fotografías. Hasta que un día encontré algo muy interesante en la zona de estudio. El árbol más cercano a un bloque de arcilla había caído.

2.1. NOTAS SOBRE EL SUCESO DEL ÁRBOL

La primera acción que me propuse fue marcar el ejemplar derribado con pintura al agua blanca. Además, pensé que la investigación que debía llevar a cabo sobre suceso de la caída del árbol, tenía que estar relacionada con las variaciones en la percepción de un suceso, según la relación existente con el territorio por parte del observador. La solución metodológica resultó ser la entrevista a los vecinos de la zona, pues consideraba importante conocer su percepción del acontecimiento.

Este primer suceso acontecido, la acción de pintar el contorno del árbol caído y toda la investigación en forma de preguntas, así como el material fotográfico recopilado, pasó a formar parte de la primera pieza finalizada del proyecto, la cual tomó forma al unir todo este material, además de un plano descargado de la página web del Ayuntamiento de Málaga y un relato cedido de manera anónima, el cual trata sobre los anillos del tronco de los árboles. El conjunto se presenta en forma de tablón enmarcado, con todos los elementos sostenidos por chinchetas y alfileres y recibe el título de Notas sobre el suceso del árbol.

2.2. ESTUDIO COMPARATIVO EN ZONA DE FRONTERA

Fig. 3. Notas Sobre el Suceso del Árbol, Juan Miguel Pérez Ramos. 2017

De forma paralela, y motivado por el suceso de la caída del árbol, así como por la idea de frontera, fui buscando lugares que me ofreciesen posibilidades similares, hasta dar con un suceso que guardaba una estrecha relación con el concepto de cruce de frontera.

Durante uno de los recorridos por la zona, descubrí un desprendimiento de tierra justo a través de un muro que separa una calle residencial, de un terreno en el que los procesos no están controlados. La puerta tapiada del muro había cedido dejando sobre el pavimento tierra, escombros y otros objetos, como un casco de motocicleta. Realicé 5 fotografías frontales sucesivas, conformando un barrido vertical del suceso, para ofrecer una visión de aquel acontecimiento a una escala lo más cercana a lo real posible.

Debido a los recorridos diarios que iba realizando, continué visitando la zona con regularidad, lo cual me sirvió para observar cambios en la zona afectada. También comencé a tomar conciencia de un objeto concreto, el casco de motocicleta. Dada la función del objeto, su forma, su color, constituía un elementoextrañante dentro del conjunto de la fotografía, por lo que acabé recogiéndolo e incluyéndolo en la obra como objeto físico, frente a los objetos representados en imágenes. Pocos días después de la recogida del casco, el muro había sido tapiado y todos los materiales que se encontraban sobre la calzada, habían sido retirados. Deduje entonces que se había vuelto a producir un acontecimiento, y como tal, tenía que volver a fotografiarlo. Para que esta nueva imagen tuviese validez como registro, debía proceder a realizarla siguiendo los mismos pasos que la vez anterior, para así conseguir la reproducibilidad del experimento. Por ello, calculé todos los datos relacionados con la toma de las cinco primeras fotografías. Así conseguí realizar cinco nuevas fotografías del muro tapiado, con un grado de similitud muy aceptable respecto a las originales.

El resultado final de la pieza consiste en las dos fotografías impresas y enmarcadas, acompañadas por el casco encontrado en el lugar del acontecimiento. El casco actúa como “blanco” o referencia física no procesada, mediante la cual se pueden estudiar los datos presentes en las dos fotografías.

2.3. MUESTREADORES

En cuanto al primer proceso de trabajo con bloques de arcilla de modelado -que a partir de este momento pasaré a denominar muestreadores-, procedí a diseñando un protocolo de producción, aplicando ciertos requerimientos extraídos del trabajo de laboratorio, de la investigación en ecología del paisaje (Burel y Baundry 2002, 73), así como técnicas mixtas, utilizadas en arte y en ciencia, como es el uso de la cuadrícula (Kraus 1979, 50-64).

El procedimiento estipula la utilización de bloques de arcilla de modelado divididos en 8 porciones semejantes. Cada porción se numera y se pesa de forma previa a su instalación como muestreador. En cuanto a la disposición de los muestreadores en el terreno de estudio, se utiliza el sistema de cuadrícula. Cada intersección, corresponde con la posible instalación de un instrumento de muestreo. Una vez diseñada, se superpone la cuadrícula sobre un plano de la zona objeto de estudio, disponiendo así de una distribución homogénea y no sesgada.

Los criterios para seleccionar puntos de instalación son, en primer lugar, la seguridad, no seleccionándose ninguna zona de riesgo. Y en segundo lugar el criterio de legalidad, seleccionando únicamente localizaciones sin restricciones legales de acceso. En el resto de casos, se seleccionarán todas las intersecciones de la cuadrícula que se encuentren en el interior o borde de la zona de estudio.

Cada muestreador permaneció instalado durante un mes, tras el cual, se procedió a su retirada. Todos los puntos seleccionados corresponden con un único muestreador, a excepción del punto «Módulo 2», el cual presenta un total de 8 muestreadores distribuidos en 2 filas de 4 unidades separadas 0,5 m entre ellas.

En el caso del punto «Módulo 2», el procedimiento a seguir tras su instalación fue realizar fotografías con una frecuencia diaria y durante un mes, de cada una de las unidades. Para el resto de puntos, el procedimiento a seguir consistió en realizar dos fotografías justo después de la instalación, una del propio muestreador y otra de su entorno. En la recogida se volvieron a realizar dos fotografías, una del muestreador afectado por los procesos del entorno y otra del espacio dejado por la arcilla tras su retirada.

Esta metodología finalmente dio lugar a dos piezas relacionadas entre sí.

2.3.1. Recogida de datos en muestreadores del M001 al M008

La pieza titulada *Recogida de datos en muestreadores del M001 al M008*, consiste en un mural formado por las fotografías diarias realizadas a la batería de muestreadores del «Módulo 2», donde destaca la evolución diaria de los muestreadores y el conjunto formado por la totalidad de los registros fotográficos dispuestos en columnas y filas. Aquí se aprecia una sucesión temporal, correspondiendo cada fila a la evolución de cada una de las piezas. En estas sucesiones se pueden apreciar los efectos de diferentes tipos de procesos acontecidos en el lugar de instalación y durante el período de tiempo de muestreo.

Fig. 4. Recogida de datos en muestreadores del M001 al M008, Juan Miguel Pérez Ramos. 2017

2.3.2. Mapa de situación de muestreadores del M009 al M032

La segunda pieza derivada de forma directa del trabajo con muestreadores se titula *Mapa de situación de muestreadores del M009 al M032*, consistente en los muestreadores recogidos junto con sus etiquetas, dispuestos en el suelo en la misma posición relativa que ocupaban en el terreno de estudio, y con su emplazamiento marcado con un recuadro de cinta adhesiva de color verde, de modo que se pueda mostrar tanto la presencia de las piezas, como la ausencia de algunas de ellas, que se han dado por perdidas al no encontrarlas en su lugar de instalación. Esta pieza se centra en los característicos datos recogidos a lo largo de un mes de instalación, lo cual lleva a pensar si la sucesión de microacontecimientos ocurridos en la arcilla, pueden ser descifrados a través de la ciencia. Aquí aparece una cuestión sobre la existencia del azar, el cual imposibilitaría esta labor, frente a la ausencia del mismo, lo cual haría posible descifrar cada detalle acontecido en las piezas, en el caso de disponer de los adecuados medios técnicos.

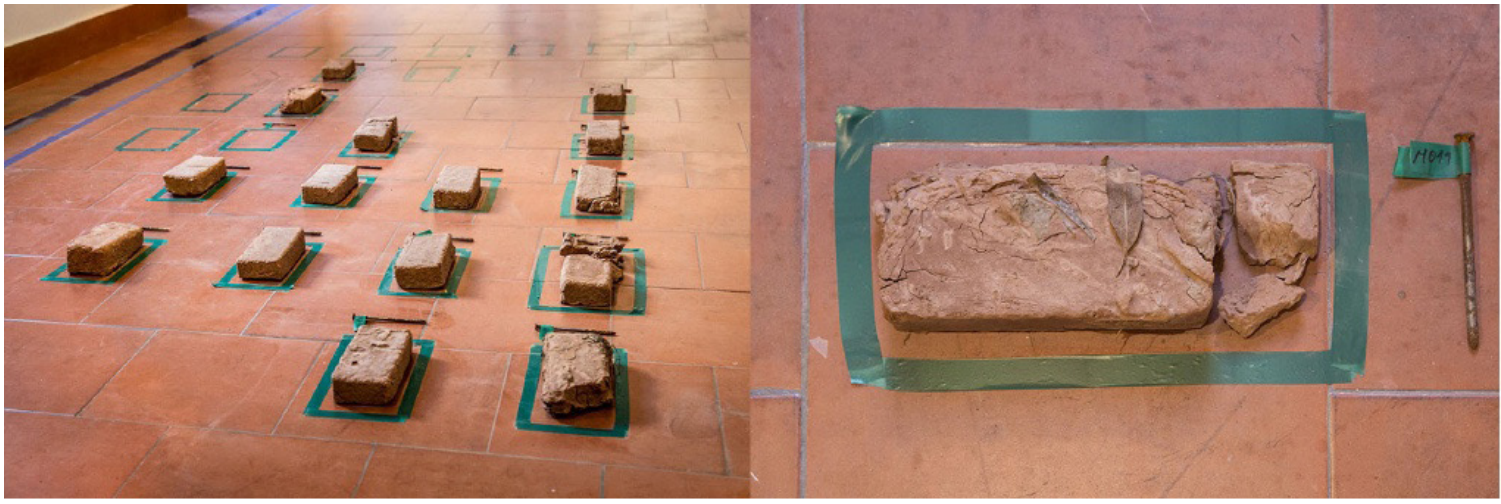


Fig. 5. Recogida de datos en muestreadores del M001 al M008, Juan Miguel Pérez Ramos. 2017

2.3.3. Ruta de recogida de muestreadores del M025 al M032

Antes de finalizar la anterior pieza, llevé a cabo un recorrido colectivo titulado Ruta de recogida de muestreadores del M025 al M032, en el que participaron varias personas externas al proyecto. Esta obra consistió en la realización de una ruta guiada, que transcurría por el recorrido que previamente había utilizado para instalar los muestreadores del M025 al M032 en el Monte Gibralfaro. El recorrido había sido registrado en la aplicación Wikiloc, y posteriormente compartido en redes sociales mediante un evento con el que seconcretaba fecha, hora y lugar para iniciar la acción. Llegado el día, sugerí a los participantes que descargasen la aplicación y visualizasen la ruta. En este caso, la obra artística consiste en la búsqueda de los muestreadores por parte de los asistentes, con la ayuda de la cartografía generada durante el proceso de trabajo previo. A la vez que están formando parte de esta obra, los participantes construyen una experiencia propia basada en mi experiencia previa. Esta acción grupal implica que se genere un conocimiento y una experiencia colectiva, así como una reinterpretación directa de la obra por parte de los participantes.

También se contempla el uso no oficial del recorrido por parte de usuarios de Wikiloc que decidan seguir la ruta disponible en la aplicación, con lo cual el recorrido se liberaliza.

La idea del estudio del territorio mediante las herramientas digitales de cartografía y su difusión a través de internet, fue suscitada por el proyecto de López Cuenca titulado *Mapa de México* (mapademexico).

3. CONCLUSIONES

Estudios de Permanencia fue concebido como una toma de contacto con el binomio arte-ciencia, desde el punto de vista de la creación e investigación artística. Para alcanzar la meta inicial propuesta, ha sido indispensable desglosar todo el conocimiento personal acumulado en cuanto a las dos formas de conocimiento que me interesan, olvidar las fórmulas de obtención de resultados que ya conocía y disponer de mi conocimiento técnico y metodológico para construir una nueva estrategia a la cual no había podido acceder con anterioridad. El Máster Universitario en Producción Artística Interdisciplinar de la Facultad de Bellas artes de la Universidad de Málaga ha resultado ser el contexto idóneo para realizar este paso.

Fig. 6. Ruta de Recogida de Muestreadores del M025 al M032, Juan Miguel Pérez Ramos. 2017

También ha resultado de vital importancia desarrollar un marco conceptual y una metodología adaptada al mismo, que además resulte ambigua, pues debe cubrir las necesidades de la investigación artística y científica, dando lugar a resultados que puedan ubicarse en o entre ambos mundos.

Este punto es de una gran complejidad y deberá investigarse mediante un proyecto englobado en un contexto académico de un nivel superior, como una Tesis Doctoral. Los resultados obtenidos respecto a este objetivo, han sido más exitosos en cuanto a la investigación artística, que a la científica, pues Estudios de Permanencia se ha desarrollado en el seno de la institución artística, recibiendo un flujo de información y formación relacionada con el conocimiento y la producción artística constantes durante el transcurso de su evolución. Este hecho puede ser una pista para descifrar que un proyecto de las características del que estamos comentando, requiere de la influencia del conocimiento científico por parte de especialistas en este área. Para solventar esta carencia, es conveniente contemplar en trabajos futuros una relación más estrecha con el ámbito puramente científico y propongo como un objetivo futuro, el trabajo dentro de un equipo transdisciplinar, donde poder alcanzar esos ansiados resultados más allá de los límites de la práctica artística y científica tradicional.

Como conclusiones dentro del marco conceptual, destacaría la utilidad inicial que supuso el uso de las teorías situacionistas, las cuales sirvieron de me-

cha para abrir un camino hacia la producción artístico-científica basada en el movimiento y la ausencia del mismo. Finalmente, y tras elaborar una metodología apropiada para el correcto desarrollo del proyecto, esa deriva inicial pasó a convertirse en recorrido, el cual deja un amplio lugar para las teorías que Careri expone en su libro titulado (Careri 2016, 1-140), donde toma la ciudad como un espacio estructurado y preparado para el movimiento interno, el cual, aunque sigue conteniendo movimiento, permite la comprensión social a través de la observación facilitada por la permanencia durante largos períodos de tiempo dentro de la estructura. Así mismo, el recorrido se desprende del factor azaroso de la deriva, permitiendo establecer las condiciones necesarias para mis estudios.

Virando ya hacia el concepto de límite, frontera, la experiencia me ha hecho confirmar que el límite con el que he estado trabajando es un límite social basado en el riesgo que implica la falta de control de los procesos de diferente naturaleza. Esta frontera, aunque está relacionada con elementos físicos del territorio, se caracteriza por traducirse en implicaciones sociales y legales, ya que finalmente, más allá de suponer una barrera que separe a individuos, lo que acaba separando son comportamientos socialmente aceptados y normativas legales, que determinan las actividades que pueden darse en cada territorio. Por supuesto, la norma está relacionada con la seguridad de los seres humanos a la hora de realizar unas actividades u otras a un lado u otro del límite, pero también con la seguridad del propio espacio natural frente a determinados comportamientos o acciones por parte de las personas que los visitan o que pretenden utilizar sus recursos.

Referencias

Burel, Francoise y Jacques Baudri. 2002. *Ecología del Paisaje*. Madrid, Barcelona, México: Mundi-Prensa

Careri, Francesco. 2003. *Walkscapes: El andar como práctica estética = walking as an aesthetic practice*. Barcelona: Gustavo Gili

Careri, Francesco. 2016. *Pasear, detenerse*. Barcelona: Gustavo Gili

Krauss, Rosalind. 1979. “Grids” en *October*, 9: pág. 50 pág. 64

López Cuenca, Rojelio. “mapademexico”. [accedido 20,09,2017]. www.mapademexico.org

López Rodríguez, Silvia. 2005. *Orientación y desorientación en la ciudad. La*

teoría de la Deriva. Indagación en las metodologías de evaluación de la ciudad desde un enfoque estético-artístico. Granada: Universidad de Granada

Maderuelo, Javier. 2008. *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960-1989*. Madrid: Akal

Tornero Lorenzo, Paz. 2012. *Tecnologías de la creatividad: conexiones entre arte y ciencia en la contemporaneidad.* Madrid: Universidad Complutense de Madrid

Wagensberg, Jorge. 2007. *El gozo intelectual: Teoría y práctica sobre la inteligibilidad y la belleza*. Barcelona: Tusquets

EL CÍBORG COMO EXTENSIÓN ARTÍSTICA DEL ARTE CONTEMPORÁNEO

AIXA PORTERO DE LA TORRE
Universidad de Granada
AGUSTÍN LINARES PEDRERO
Universidad de Málaga

Resumen

En nuestro contexto actual, la cultura digital replantea constantemente los procesos de distribución, producción, consumo y acceso a la cultura artística. Estas transformaciones corren paralelas a las sociales, económicas y políticas, en una época caracterizada por la emergencia de paradigmas que cuestionan las premisas y nociones del saber hasta ahora conocidos. Esta constante incertidumbre origina nuevas reflexiones filosóficas, cuyos discursos van enfocados a una pluriculturalidad y abren nuevas perspectivas para los diferentes campos del saber en general.

Se genera entonces una nueva sociedad tecnológica en la que se modifican los rasgos fundamentales de las sociedades anteriores, y en la que el componente tecnológico va definiendo la realidad hasta modificarla profundamente. Nos hemos inmerso en una sociedad saturada de ambivalencia, donde la complejidad y la homogenización se parecen hibridarse.

Si modificamos nuestro entorno y al mismo tiempo nuestro cuerpo, también cambia la forma de actuar y relacionarnos. El arte implicado en estos actos también se ha visto afectado a lo largo del tiempo, y en la actualidad –como se ha visto en la historia de nuestro desarrollo–. Con el acceso público a las nuevas tecnologías, el arte se puede apreciar como otro evento más dentro del proceso de ciborgización.

El arte está creado por el ser humano y según sus capacidades cognitivas y corporales. La extensión de las mismas trae consigo la ciborgización del arte, puesto que la inclusión de interfaces en el cuerpo permite la hibridación humana- tecnológica. El artista contemporáneo cuestiona ese cuerpo protésico para descifrarlo y reinventarlo constantemente, planteando cuestiones al respecto y dándole forma artística. Lo cíborg al fin y al cabo no es sólo una extensión de nuestro cuerpo, de nuestra mente y de nuestras capacidades tecnológicas, es también una extensión cultural de nuestra sociedad, y por lo tanto del arte contemporáneo.

Palabras-clave: ARTE, CÍBORG, CIBERCULTURA, CIBORGIZACIÓN, CYBORG, TECNOLOGÍA, CONTEMPORÁNEO, CIENCIA, ARTISTA.

1. INTRODUCCIÓN

Para la modernidad desaparece la diferencia entre aquí y allí. El hombre moderno no avanza hacia un lugar sino hacia un aquí mejor o distinto (Byung-Chul Han, 2016: 49). En un contexto donde la cultura digital replantea constantemente los procesos de distribución, producción, consumo y acceso a la cultura artística, el ser humano se convierte en un peregrino que practica una "vida hacia" (Bauman en Hall, S.y Gay. P. Du (eds.) :46). Cabría cuestionarse hacia donde nos llevan estas transformaciones tecnológicas que corren paralelas a las sociales, económicas y políticas. Esta constante incertidumbre y su peregrinaje, origina nuevas reflexiones filosóficas, cuyos discursos van enfocados a una pluriculturalidad y abren nuevos paradigmas que cuestionan las premisas y nociones del saber hasta ahora conocidos.

En un intento para comprender como nos está afectando estas nuevas tecnologías, Derrick de Kerckhove, ya en el año 1999, nos advertía en su libro *La piel de la cultura* cómo durante los años noventa empezó a gestarse una nueva forma de cultura de modalidad bidireccional e interactiva. Una nueva forma de construcción de vida social a través de nuevas formas de contacto y de relación con los demás -y con nosotros mismos- se estaba gestando.

Empieza a generarse entonces una nueva sociedad tecnológica en la que se modifican los rasgos fundamentales de las sociedades anteriores. Es el componente tecnológico quien va a ir definiendo la realidad hasta modificarla profundamente, para llegar a una inmersión social saturada de ambivalencia, donde la complejidad y la homogenización parecen hibridarse.

Estos profundos cambios tecnológicos a su vez han provocado tendencias tecnófobas y tecnófilas que invitan a una discusión sobre el binomio naturaleza-cultura desde distintas ramas del saber. La ciborgización además cuestiona cuestiones como las categorizaciones de género e identidad sexual, planteando nuevas perspectivas.

Inmersos en una sociedad de la información, la rápida evolución y popularización de las nuevas maneras de comunicación desempeñan un papel fundamental para que se desenvuelvan los procesos sociales. Las nuevas posibilidades de transmisión y generación de información que ofrecen las nuevas tecnologías, traen consigo su influencia en las estructuras sociales. Es así como nos encontramos en una época donde la microelectrónica, las computadoras y las telecomunicaciones convergen, y cuyo exponente paradigmático es Internet, un sistema descentralizado, horizontal que puede movilizar de forma interactiva cualquier cantidad de información, de manera bi o multidireccional. En esta nuestra era contemporánea, la máquina se ha

convertido en un aliado con el que se mimetiza el ser humano.

Un ser humano, que a lo largo de miles de años, se ha ido adaptando y evolucionando. Nuestra especie evolucionó hace miles de años (y sigue haciéndolo) para adaptarse a ciertos ambientes, ya fuera para vivir a gran altitud, para adaptarse a diferentes climatologías, hasta llegar a neutralizar el poder de la selección natural en nuestros días, puesto que hemos llegado a un punto donde podemos editar nuestra evolución genética. Hemos descodificado el genoma de nuestro ADN hasta descubrir la función de 12.000 genes que codifican proteínas en nuestras células, quedando aún por descubrir muchos de ellos.

Cabría entonces preguntarse si, sigue pues, aún vigente la teoría de Darwin sobre la selección natural. La realidad es que la tecnología está multiplicando nuestras capacidades de expandirnos como seres humanos perfeccionados. El nuevo paradigma de la tecnociencia corporal cuestiona la relación del ser humano con su cuerpo, y de esa relación del cuerpo con el mundo que le rodea.

Como afirma George Church, ingeniero molecular que ocupa un puesto conjunto entre la Harvard y el MIT, *hoy la mayor parte de la selección se está produciendo en la cultura, el lenguaje, la informática y la ropa. Antes, en los tiempos del ADN, una mutación interesante podía difundirse a toda la humanidad en 100.000 años. Actualmente, un teléfono móvil nuevo o un proceso de fabricación revolucionario pueden expandirse a todo el mundo en una semana.* (CHURCH, G., en MAX, D.T., 2017: p11)

Según Catells, Melvin Kranzberg y Carroll Pursell, en la compilación que hacen sobre la relación histórica de las revoluciones tecnológicas en su libro sobre tecnología en la civilización occidental de 1967, muestran que todas estas revoluciones se caracterizan por su capacidad de penetración en todos los dominios de la actividad humana, no como fuente exógena de impacto, sino como el paño con el que está tejida esa actividad. En otras palabras, se orientan hacia el proceso, además de inducir nuevos productos (CASTELL-S,M., 1999, 56-57).

En este paradigma, el clásico temor de la dicotomía sujeto-objeto denunciado por el existencialismo y la fenomenología, desaparece al apropiarse el cuerpo de la tecnología. *El cíborg es ya una ontología del cuerpo objeto, una superación efectiva de la dicotomía sujeto/objeto* (AGUILAR GARCÍA, 2008:11). De hecho, ante cualquier tipo de disfuncionalidad o discapacidad corporal, el ser humano ha buscado mejorar su nivel de vida, y cada año cientos de miles de personas reciben algún tipo de implante artificial. Por

Fig. 1. *Sin Título (ciencia ficción*), Marina Núñez. 2000

otra parte, los avances de la ciencia junto a los de la tecnología, han ofrecido la idea de que puede existir un cuerpo perfecto, cada vez mas bello y avanzado genéticamente.

A partir del siglo XIX, desde la antropología, se ha estudiado como las culturas se organizan para dar identidad, para afirmar y renovar las sociedades. No olvidemos que la cultura es algo vivo, compuesta tanto por elementos heredados del pasado como por influencias exteriores adoptadas y novedades inventadas localmente. La cultura tiene funciones sociales. Una de ellas es proporc*ionar una estimación de sí mismo, condición indispensable para cualquier desarrollo, sea este personal o colectivo (VERHELST, 1994: 42), y que junto la polidireccionalidad que se crea de la permeabilidad entre el arte y otros sistemas simbólicos, convierten a este último en generador de nuevos horizontes estéticos en el seno de la propia cultura* (AGUIRRE, 2010 : 2).

2. HACIA UNA CIBORGIZACIÓN DEL ARTE EN LA ERA CIBERNÉTICA

En la era cibernética, caracterizada por la incertidumbre e individualización social, las relaciones sociales se han vuelto líquidas (BAUMAN, 2003), y el cuerpo se descorporiza sumido en un nuevo “cuerpo virtual” cuyas relaciones personales se volatilizan. La modernidad líquida conlleva cambio y transitoriedad, el cuerpo como tradicionalmente lo conocíamos se diluye con la máquina, dando lugar al cíborg.

Haraway sostiene que este nuevo cuerpo *es en realidad una metáfora de aquello en lo que nosotros, habitantes de un mundo postmoderno, nos estarnos convirtiendo* (HARAWAY, 1991:12), es decir, el cíborg permite transgredir los límites de forma emancipada. Según esta autora el cuerpo se torna legible, textual y ya no puede considerarse en términos foucaltianos, sometido a la política y al poder. El cíborg está sujeto a la reescritura y la reinvención, y se pasa de la normalización al automatismo y del discurso de la biopolítica al tecnobable (HARAWAY,1995: 259). Y es el código genético quien permite que el cuerpo sea legible, pasando del cuerpo dominado por la biopolítica al cuerpo textual definido por un lenguaje, que permite su posthumanismo. Esa naturaleza textual caracterizada por la hibri-

dación entre cuerpo y lenguaje permite un mayor grado de libertad, ya que nos desliga de condicionantes como la raza, el género y la clase.
El siglo XXI, dejaría atrás el humanismo tradicional para dar paso a otras concepciones de lo humano y a otras subjetividades. El cíborg sería una de esas especies transhumanas. El término transhumanismo fue acuñado en la década de los 50 por Sir Julian Sorrell Huxley (1887-1975) y se trata de un movimiento cultural e intelectual internacional que tiene como objetivo final transformar la condición humana mediante el desarrollo y fabricación de tecnología ampliamente disponibles, que mejoren las capacidades humanas, tanto a nivel físico como psicológico o intelectual (BOSTROM, 2005). Entre las especies que surgirían después de la modificación biotecnológica humana, propuesta por los transhumanistas, los cíborgs son los únicos organismos cibernéticos concebidos como híbridos biológicos y mecánicos. El término cíborg (cyborg) fue definido por Clynes y Kine en 1960 para intentar describir a un individuo mejorado capaz de sobrevivir en el espacio1 (CLYNES y KLINE, 1960 : 26-27 y 74-76) pero no sería hasta finales del siglo XX, cuando la imagen del cíborg sería recuperada por la autora ciberfeminista Donna Haraway en su *Manifiesto Cíborg* (HARAWAY,1991: 149-181).

El arte ha ido evolucionando desde la prehistoria, y tanto la expresión escrita como la utilización de símbolos contribuirían a sentar posteriormente las nuevos horizontes y civilizaciones. El arte contemporáneo en la actualidad se integra con el ser humano y las nuevas tecnologías y plantea propuestas que exponen como esta hibridación, que supone *una nueva situación ontológica como perspectiva de cambio, ofrece un planteamiento filosófico desde perspectivas no académicas* (AGUILAR GARCÍA, 2008:11).

Michaud sostiene que el arte no desaparece pero se disuelve como el aire y define que el arte contemporáneo desarrollado en la última década se manifiesta a través de “rituales efímeros, ornamentaciones corporales, ornatos, procedimientos pirotécnicos, performances teatrales o religiosas” (MICHAUD, 2007: 20). El hedonismo junto con la idea de conjuntos de experiencias satisfactorias caracterizarían la estética contemporánea. Así que donde antes había obras, ahora hay lo que hay es la experiencia. Este arte en estado gaseoso podría dialogar de alguna forma con el arte líquido propuesto por Bauman, alejándose de aquel arte sólido, donde el artista no tiene interés en transmutar la obra a otro estado físico. Para Bauman el arte contemporáneo actual se caracteriza por la idea de transitoriedad, por la incertidumbre y por lo efímero. El arte como espejo de una sociedad que conlleva cambio y transitoriedad (BAUMAN, 2013)

2.1. EL CÍBORG COMO EXTENSIÓN ARTÍSTICA : EJEMPLOS EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

Si el cíborg se trata de un organismo que integra componentes externos y expande las funciones que autorregulan el cuerpo para adaptarse a nuevos entornos, ya a principios de los años 70, artistas como Rebeca Horn (1944-),, cuestionarían en sus esculturas-performances la extensión del cuerpo, como en su obra *Finger Gloves*. En este caso se trataría de la extensión de sus brazos hasta el suelo por medios artificiales, intensificando las sensaciones recogida en sus manos, en un nuevo modo de actuar, desde la distancia del cuerpo con respecto a los objetos.

A día de hoy contamos con artistas reconocidos como cíborg por un gobierno, como es Neil Harbisson (1982), que interpreta con sonidos los colores, desde una concepción sinestésica que le permite una visión distinta de comprender el mundo. Compone música traduciendo los colores o plasma sonidos en su obra pictórica, aunque también hace performances y happenings. Ha hecho de su condición cÍborg una lucha activista, y desde 2010 es presidente y co-fundador -junto con la coreógrafa Moon Ribas- de la Fundación Cyborg (http://www.cyborgfoundation.com/), donde defiende el transhumanismo. Nacido enLondres con acromatopsia, se crió en Mataró, Barcelona y a los dieciséis años se convirtió en un ser cibernético. Su visión del mundo hasta entonces fue en blanco y negro o en escalas de grises, sin embargo a través de este dispositivo puede reconocer los colores. El eyeborg es una antena acabada en un sensor de fibra óptica que instala en su cabeza, y que envía señales a un chip implantado en su cráneo. La fibra óptica capta los colores y el microchip que lleva implantado convierte las frecuencias de luz en vibraciones, que a su vez se transforman en sonido. Desde Diciembre de 2013 además este artista ha incorporado a su eyeborg una conexión vía satélite, para que pueda recibir sonidos del espacio exterior y percibir los colores que hay en el universo. Harbisson ha superado la habilidad humana de percepción.

Por otro lado, la búsqueda de la perfección del cuerpo a través de la tecnología es una contante en nuestros días. Orlan (1947), seudónimo de Mireille Suzanne Francette Porte, es una artista francesa, que comenzó a hacer performances de carácter feminista durante la década de los 70. A partir de la década de los 90, empezó a realizar una serie de *performances*, de carga provocadora, conformadas por su propio cuerpo y el equipo de cirugía plástica, para someter a su cuerpo y a su rostro a numerosas intervenciones quirúrgicas, alejadas de los cánones estéticos, con la intención de denunciar los estereotipos femeninos y el rol de la mujer en la sociedad occidental. A

través de estas performances, Orlan critica la presión social a la que la mujer se ve sometida frente a unos patrones de belleza determinados (*self-hibridations*), y emplea su propio cuerpo como debate público sobre el que cuestionar esta problemática. En dichas intervenciones la lectura de textos filosóficos de Artaud o Freud son leídos durante la operación.

Otro ejemplo destacable de artistas que trabajan cuestiones sobre ciborgización, es el artista chipriota Stelios Arcadiou, conocido como Sterlac (1946), quien fundamenta su trabajo artístico en la obsolescencia del cuerpo, cuestionando al ser humano y reconociendo que nosotros somos el fin de la filosofía. Para este autor, el cuerpo debe considerarse como una estructura evolutiva que ha de extenderse por la tecnología. A través de sus intervenciones corporales, plantea la incapacidad estructural del cuerpo que viene determinada por su anatomía, por lo que en 1982 se acopló un tercer brazo mecánico, *The third hand.*

Eduardo Kac, por otra parte, plantea con su obra el poder de la tecnobiológica transformable e injertable. En su instalación A-Postive (1997) realizaba un intercambio intravenoso con un robot para donarle sangre o en Time Capsule (1997), se incrustaba en el tobillo un microchip con un número que después inscribió en un banco de datos, poniendo de relieve la recepción en nuestro organismo de memoria digital que permitiese el almacenamiento y el procesamiento de información.

El concepto identitario que se está desarrollando con la sociedad tecnológica ha sido trabajado por Casaluce/geiger, artista italo-austriaco que durante años ha investigado el tema de la identidad desde sus distintas facetas hasta llegar a la identidad Cíborg. La imagen (y con ella las múltiples identidades que el artista pone en juego) migra en un espacio simulado, invirtiendo la dimensión interna de sueños, deseos e ideales.

Matthew Barney por otra parte, es un artista americano que ha explorado el arte desde una perspectiva multidisciplinar. En su proyecto fílmico pentalogía Cremaster, explora los límites entre lo humano y lo animal y entre distintos géneros a través de una serie de híbridos semihumanos que encarnan esta dualidad hombre-animal u hombre-máquina. Se acompaña de esculturas, fotografías y dibujos interrelacionados.

En el ámbito nacional el artista performer Marcel.lí Antúnez trabaja la interfaz humano-máquina, cuestionando la problemática cíborg. Como apunta Giannetti, los temas de control, la prótesis y la fragmentación biológica se intensifican en la medida en que el artista usa su propio cuerpo como objeto de manipulación (GIANNETTI, 1995 en AGUILAR GARCÍA, 2008: 120).

Antúnez se convierte en una especie de cíborg, vestido con un exoesqueleto cuyos movimientos de la carne son originados por los espectadores, quienes en directo u online manipulan, mueven y controlan este nuevo cuerpo denominado por el autor como Dreskeleton. Sus trabajos Epizoo (1994) o Réquiem (1999) son ejemplos de ello.

Por otra parte la pintora Marina Núñez, se cuestiona también la identidad a través de su trabajo artístico, ya sea a través de la pintura, la infografía, el dibujo o el videoarte, y sus últimos trabajos han explorado cuestiones relativas a la complejidad que conllevan esas identidades híbridas y anómalas que están sucediéndose en la actualidad y que están en continuo estado de alteración.

3. CONCLUSIONES

El cuerpo como interfaz permite posibilidades evolutivas que el arte recoge en sus propuestas. Los artistas presentados en esta ponencia son algunos ejemplos de artistas que cuestionan no sólo su propia reinvención, sino también la del cuerpo orgánico. En este escenario tiene cabida el artista híbrido o cíborg como agente y reconstructor social, aventurándose a la imagen de lo que podría ser el futuro, de todos los elementos que lo pueden componer, y que plantea cuestiones de innovación estética.

Si el arte está creado por el ser humano y según sus capacidades cognitivas y corporales, la extensión de las mismas traería consigo la ciborgización del arte, puesto que la inclusión de interfaces en el cuerpo permite la hibridación humana- tecnológica. De ahí emerge el hecho de que el artista contemporáneo cuestione ese cuerpo protésico para descifrarlo y reinventarlo constantemente, planteando cuestiones al respecto y dándole forma artística. Lo cíborg al fin y al cabo no es sólo una extensión de nuestro cuerpo, de nuestra mente y de nuestras capacidades tecnológicas, es también una extensión cultural de nuestra sociedad, y por lo tanto del arte contemporáneo.

Referencias

ADRIÁ ESCUDERO, J. (2007) *El cuerpo y sus representaciones*, Enrahonar 38/39, Barcelona.

AGUILAR GARCÍA, M.T: “Lecturas del cuerpo den la era biotecnológica”. *Nómadas*.8. Revista crítica de ciencias sociales y jurídicas. [Accedido 8/10/2017] http://www.ucm.es/info/nomadas/8/mtaguilar.htm
AGUILAR GARCÍA, M.T. (2008) *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica.* Barcelona: Gedisa Editorial.

AGUIRRE ARRIAGA, I., “Las artes en la trama de la cultura. Fundamentos para renovar la educación artística” [Accedido 1/10/ 2017] http://coral.ufsm.br/lav/noticias1_arquivos/las_artes.pdf BAUMAN, Z. (2003) Modernidad líquida. México DF: Editorial Fondo de Cultura Económica.

BAUMAN, Z. (2004) *Ética postmoderna*. Argentina: Siglo XXI.

BAUMAN, Z. (2013) *La cultura en el mundo de la modernidad líquida*. Madrid: Fondo de Cultura Económica España.

BORGES DUARTE, I. (1993) “La tesis heideggeriana acerca de la técnica2. *Anales del Seminario de Historia de la Filosofía* , 10, 121-156. Madrid: Editorial Complutense.

BOSTROM, N. (2005) “A history of transhumanist thought”. [Accedido 10/10/ 2017] https://nickbostrom.com/papers/history.pdf

CASTELLS, M. (1999) *La era de la información*, Economía, Sociedad y Cultura. Madrid: Siglo XXI Editores.

CLYNES M. AND KLINE, N.K., Cyborgs and Space en *Astronautics* (September 1960) [Accedido 29/09/ 2017] http://www.guicolandia.net/files/expansao/Cyborgs_Space.pdf

CHURCH, G., EN MAX, D.T., “Mas allá de lo Humano” en “El próximo humano ¿Hacia dónde evolucionaremos?” Revista Oficial de *National Geographic Society*, Abril 2017, Vol. 40, Núm. 4.

DELORS J., y otros (1996).: “La Educación encierra un tesoro”, *Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI*, Santillana/ Unesco, Madrid.

HARAWAY, D., (1995) *Ciencia, cyborgs y mujeres*. La reinvención de la naturaleza. Madrid: Ediciones Cátedra.

HARAWAY, D., (1984) “Manifiesto Ciborg”, El sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado, [Accedido 6/10/ 2017] http://webs.uvigo.es/xenero/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf

HARAWAY, D., A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. En: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge. https://web.archive.org/web/20120214194015/http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgMa nifesto.html [Accedido 10/10/ 2017]

FOUCAULT, M., (2002) *Vigilar y Castigar*. México: Siglo XXI.

GIBSON, W. (1997) *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.

GUBERN, R. (1987) *El simio informatizado*, Madrid: Fundesco.

GUZMÁN CÁRDENAS, C.E: *La Sociedad de la Información con objetivos de Inclusión y Equidad,* [Accedido 6/10/ 2017] http://www.gumilla.org.ve/Comunicacion/COM124/COM124_Guzman.htm#_edn8

HARAWAY, D. (1995) C*iencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la Naturaleza*. Madrid: Cátedra,

KAC, E: *Emergencia de la biotelemática y la biorrobótica: Integración de la biología, el procesamiento de información, redes y robótica*, Recuperado (6/10/ 2017), de http://www.ekac.org/mecadkac.html

KALENBERG, A. (2004) *Nuevas tecnologías ¿Nuevas formas de arte?* Conferencia en Mesa de Debate sobre New Media Art: Foro de Expertos de Arte. ARCO 2004, Madrid.

MICHAUD, Y. El arte en estado gaseoso, *Brevarios del Fondo de Cultura Económica*, México, D.F, 2007.

NÚÑEZ, M. (2001) Nosotros los cíborgs, en: VV.AA. Jiménez, J. (dir.), *El arte en una época de transición*. Huesca: Diputación de Huesca

NÚÑEZ, M. (2002) “Conversación: Estrella de Diego, Rafael Doctor y Marina Núñez”, en *Prólogo*, Marina Núñez. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.

RAMONET, I. (2004): *El nuevo orden Internet*, Le Monde Diplomatique, Año VII, Nº99, Enero.

SÁDABA, I.(2009) *Cybor. Sueños y pesadillas de las tecnologías*. Atalaya.

VÁSQUEZ ROCCA, A. *Zygmunt Bauman: Modernidad Líquida y fragilidad humana*. [Accedido 1/10/ 2017] de http://www.ucm.es/info/nomadas/19/avrocca2.pdf

VERHELST, T. (1994) *Las funciones sociales de la cultura*, Leader.

BrainDANCING: PROPUESTA DE CREACION AUDIOVISUAL Y DANZA

IGNACIO REJANO MARTINEZ
Universidad de Málaga / Departamento de Arte y Arquitectura
ANA SEDEÑO-VALDELLÓS
Universidad de Málaga/Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Resumen

La danza es la huella movible del cráneo y del cuerpo en acción. En este sentido es el fósil, la estela, el vestigio de una relación espacial entre el cuerpo, la música y la interacción con objetos y sujetos. A modo de escultura viva, el cuerpo que baila establece una forma de pensamiento, objetual, físico y material.

Basado en *Ser cráneo* de Georges Didi-Huberman (2009) y la escultura de Giuseppe Penone, imágenes de procedencia médica y dispositivos robóticos, la obra trata de dar vida escénica a las nociones de lugar, contacto físico, pensamiento y escultura con un espectáculo de performance-danza con visuales sobre música.

Con referencias a Pina Bausch, y empleando diversos estilos coreográficos y géneros de danza, se articula una propuesta escénica pluridisciplinar entre danza, cuerpo, vídeo y dispositivos interactivos que trata de presentar argumentos para un discurso artístico donde la diferenciación clásica occidental entre lo racional y lo emocional deje de tener sentido, para constituir un espectáculo contenedor de música, electrónica, danza y visuales.

Palabras clave: AUDIOVISUAL PERFORMATIVO, DANZA, CUERPO EN ARTE CONTEMPORÁNEO

1. INTRODUCCIÓN: ENCUADRE, POSICIONAMIENTO Y OBJETIVOS DEL TRABAJO

Una variedad de prácticas académicas, institucionales y políticas que se forjan y actúan en los últimos años han provocadoen el campo de la comunicación, el enriquecimiento de su diversidad teórica y metodológica.

Actualmente, en la academia, las reivindicaciones sobre el conocimiento universitario pretenden que no sólo sea el análisis de las imágenes y el universo visual sino también su producción las que sean objeto de interés y validación para las acreditaciones y sistemas de evaluación artística. Buscar espacios para la creación y la producción artística en la universidad debe ser para nuestra comunidad un objetivo apasionante.

El trabajo se encuentra contextualizado, por un lado, por una creciente disolución de las disciplinas en una constante transdisciplinariedad, necesaria, en nuestro caso, entre las artísticas, las comunicativas y las escénicas. Ello posibilita la creación de formatos artísticos y comunicativos abiertos que procesan y presentan preguntas y propuestas provenientes de distintos campos creativos, antropológicos o culturales mediante una diversidad de materiales y procesos artísticos.

Por otro, se pretende aportar en esta llamada “movilización del conocimiento” (*knowledge mobilization*), una manera de transferir productos de investigación entre las disciplinas donde se generan, hibridando metodologías procedentes de todo el amplio campo de las ciencias sociales. Nuestra indagación quiere contribuir a la generación de conocimiento que cuestione la creación de imágenes y plantear lugares donde problematizar estas gramáticas visuales. Queremos aportar así una obra artística que se encuentre dentro de la conceptualización de la forma-interfaz de la imagen, como representación fluida y consciente de su carácter fronterizo con otros materiales artísticos. En este paradigma de la imagen, esta se sabe como contenedor o referencia que permite entroncar con otros materiales artísticos a través de su formato digital. Como describe Catalá Domenech (2010):

“puede considerarse una forma simbólica, articuladora del imaginario social contemporáneo a través de representaciones activas. Este nuevo tipo de ordenación visual, que viene a culminar el proceso de superación de la visualidad clásica que se inició con el cine hace más de un siglo, obliga a reconsiderar aspectos de la epistemología y el método científicos tradicionales, así como a debatir con las propuestas de las neurociencias y la psicología cognitiva, a la vez que exige plantearse seriamente la relación crucial de la tecnología con el conocimiento. Todo ello conlleva asimismo una reac-

tivación del olvidado papel del sujeto en todas estas formaciones". (Catalá Domenech, 2010).

Con este tipo de imagen, a modo de interfaz, aumenta la elasticidad del campo de la creación en comunicación y artes visuales permitiendo una hibridación metodológica que no siempre es bienvenida desde disciplinas asentadas en facultades o centros de educación superior (facultades de información y comunicación, bellas artes, escuelas de arte…). Aun así no deberíamos pensar que la comunicación es un campo de conocimiento consolidado, al menos si se piensa desde otros cercanos:

"que muchos procesos puedan ser descritos como comunicación no los hace propiamente comunicacionales, esto es, fenómenos recortados y problematizados desde un punto de vista comunicacional (programa fuerte). Ningún proceso (siendo parte del mundo) pertenece a tal o cual disciplina." (Vizer, 2016, 81).

Con ello, querríamos terminar tratando de desarrollar nuevas formas de vinculación entre investigación, creación artística y trabajo intelectual, se encuentra la llamada investigación transcompleja:

"La investigación cualitativa, que es en verdad la investigación de la subjetividad humana, ya es una realidad, una tendencia en este siglo XXI, tan científica como la cuantitativa. Pero si vamos un poco más allá, quiero decirles que la realidad no es ni cuantitativa ni cualitativa, son ambas dimensiones a la vez, y no solo estas, sino que es también estructural, sistémica, histórica, ecológica, de modo que en último término podemos hacer investigación cruzada de estas dimensiones y podemos hacer investigaciones multimétodos. Y precisando más todavía, podemos hacer investigaciones estructurales y cualitativas, investigaciones macros y micros. En definitiva, hacemos una investigación transcompleja." (Méndez, 2015,12).

Nos da una idea del marco interpretativo de trabajo en el que nos movemos. A ello hay que añadir un posicionamiento crítico y una decidida necesidad de responsabilidad en la práctica de la investigación en comunicación, aplicando metodologías artísticas a proyectos con un componente disciplinar tecnológico (audiovisual y medios digitales, especialmente). En resumen, para nosotros es esencial que la experimentación en la performance audiovisual sea reconocida como parte de la investigación y la operación artísticas.

1.1. OBJETIVOS DEL TRABAJO

-Crear un espectáculo escénico de interrelación entre danza, visuales y música.

-Reflexionar sobre el concepto de pensamiento a través del cuerpo, en particular sobre el cuerpo en movimiento, cuerpo en danza.

-Investigar en la creación de equipos multidisciplinares y favorecer la relación entre artistas de muy diferente origen o formación.

-Indagar en las diversas formas de percepción del cuerpo y su interacción con los materiales.

-Tratar de introducir trazas del pensamiento del cuerpo mientras danza.

El trabajo propuesto trata de inscribirse en un operación artística que reivindique al cuerpo como pensamiento: se trata de reflexionar sobre cómo existe y cómo se presenta el cuerpo en un escenario social, que suma la posibilidad de tecnologías como el video interactivo o los dispositivos de control.

El cuerpo del ser humano actual no es sólo biológico sino que está en constante interacción con dispositivos de todo tipo: con ello se convierte en cuerpo imagen, cuerpo dispositivo...

El primer referente resulta ser Spinoza, con su concepto de relación entre cuerpo y potencia, retomado por Deleuze: “Nadie sabe lo que puede un cuerpo” (Deleuze, 1988).

Tras él, Nietzsche, Deleuze, Foucault, Damasio han profundizado en la superación de la dualidad mente-cuerpo y encabezan una línea hermenéutica en torno a una acción práctica conectada con el pensamiento, lejana a dialécticas excluyentes y que ha inundado la danza, especialmente de tipo contemporánea y han consolidado vertientes reflexivas sobre la danza como forma de conocimiento y de pensamiento.

“El cuerpo que danza establece, en las estructuras narrativas contemporáneas, la posibilidad de conectarse con el cuerpo que observa, y no únicamente desde procesos racionales de lectura de la obra. Si llamo “cuerpo” a los involucrados, es porque las percepciones del cuerpo no son exclusivas de la actividad racional; y es precisamente la combinación de lo racional con los demás tipos de percepciones corporales, a lo que apelan los discursos de la danza contemporánea. (Ortiz, 2014, 5).

La fenomenología también ha establecido y consolidado una tradición sobre la experiencia a través del cuerpo: “El cuerpo es nuestro medio general para tener un mundo” (Merleau-Ponty, 1994, 203). Los estudios visuales y

la filosofía han continuado con la articulación entre lo humano y lo animal en el debate de la biopolítica de Peter Sloterdijk o Giorgio Agamben o entre el cuerpo y la tecnología en Steven Shaviro. La tecnología y lo animal se instituyen como dos conceptos desde donde modificar la subjetividad, que han gestionado un imaginario colectivo de películas, videojuegos y obras artísticas: el ser humano en contacto y conflicto con el medio natural y técnico ha materializado utopías como la del hombre-robot, el hombre máquina y lo posthumano.

En definitiva un contexto rico en referencias que está sirviendo a la práctica artística contemporánea en los últimos años, creando una tradición de reflexión filosófico-artística que ha llegado a la creación coreográfica. William Forsythe, por ejemplo, es un exponente de la reflexión de la danza como productora de expresividad corporal y generadora de discurso que permite abordar complejas cuestiones en torno a la subjetividad contemporánea. La danza y las reflexiones artísticas de figuras como Pina Bausch, Vicente Escudero, Antonio Gades o Israel Galván, recientemente, han inspirado todo tipo de consideraciones epistemológicas sobre la naturaleza del arte con acercamientos desde la filosofía, la antropología y las ciencias sociales.

La investigación performativa en hibridación recorre los escenarios teatrales y las obras coreográficas contemporáneas. Acción, voz y danza se suponen materiales básicos del cuerpo en escena. ¿Puede un cuerpo estar en movimiento suspendido y estar bailando?, Se baila con la voz? se habla bailando?... Seguramente son algunas de las preguntas a la que intenta responder creadores que, desde la danza contemporánea, hibridan su trabajo con la voz o la música. Puede citarse como primer refernte a Thoinot Arbeau, con su obra Orcheosographie donde mezcla la construcción coreográfica con el movimiento y la escritura, pero también a creadores como Vera Mantero, Xavier LeRoy, Daniel Abreu...

Un nueva rama de interrelación se encuentra en creadores que profundizan con el nexo entre danza e imagen en movimiento, en las prácticas de videodanza y danza con visuales interactivos. Y es que también el cuerpo en danza es una tecnología, que debe ser pensada junto a otra en el lugar escénico, la venida desde los dispositivos audiovisuales (digitales o no). Todo este terreno nos dirige a la cuestión de la mirada del espectador: ¿cambia un cuerpo en movimiento, en danza, si es visionado mediante un dispositivo visual y recreado mediante formatos insertos en la tradición del videoarte (videodanza, por ejemplo)?, ¿el video aporta otra dimensión a la representación del cuerpo? ¿qué relaciones existen entre el cuerpo, la cámara, el montaje y la mirada del espectador? Todas cuestiones amplias que no pretenden responderse en este texto, pero que se localizan detrás de los vínculos de estos materiales diversos en escena, en el momento de la performance.

“Lo que preocupa particularmente a la danza es la cuestión de la visibilidad (y sobre todo, de la invisibilidad) del cuerpo y del movimiento. No su invisibilidad en tanto que imagen: el siglo XX, lo sabemos,habrá sido el de la exhibición y representación del cuerpo, en particular en formas comerciales. Más bien su invisibilidad en tanto que experiencia: (...) La danza se esfuerza en volver visible o sensible algo de esta experiencia que ha venido a perturbar profundamente la distribución de las fuerzas y poderes en nuestras sociedades poderosamente logocentradas. La imagen, la representación, el discurso se esfuerzan por el contrario en tapar esta fuerza con el fin de disolver su poder”. (Ginot & Michel, 2002, 232).

Esta reflexión ha ido más allá con las prácticas de danza y su relación con los mecanismos de poder social: “El cuerpo es el espacio para la emanación de la voluntad de poder (o de voluntades varias), un lugar intensamente energético para toda producción artística, un concepto que creo que puede ser más útil para repensar el tema desde el punto de vista del cuerpo” (Grosz, 1994, 147).

Siguiendo con la línea temporal, el concepto de cuerpo máquina ha protagonizado otros tantos debates desde la filosofía, la teoría del arte y diversas ramas de la reflexión antropológica. La pregunta epistemológica sobre si los dispositivos electrónicos son otro cuerpo centra la obra de Gilbert Simondon. El filósofo dota al objeto técnico de una genealogía (individuación) y una ontogénesis (transducción) y al individuo, humano o técnico, de una transindividualidad, siendo la primera: “una de las posibilidades del devenir del ser que corresponde a ciertas condiciones definidas” (Simondon, 2009, 86). Es la puerta abierta a la aceptación de la máquina y del dispositivo como cuerpo pero también a numerosas proposiciones filosóficas y para la práctica artística. Estas ideas ya aparecen desarrolladas en Rejano (2008).

2. AUDIOVISUAL PERFORMATIVO COMO CRUCE DE DISCIPLINAS ARTÍSTICAS

Braindancing es una obra que se encuadra dentro de las prácticas del audiovisual performativo, que consta de prácticas de experimentación con vídeo y tecnologías audiovisuales digitales (interactivas o no) en el ámbito escénico (danza, performance...). Naturalmente existen otras denominaciones siendo performance digital, como “unión de tecnologías informáticas con las artes en vivo” (Dixon, 2007), o performance audiovisual las más cercanas a nuestros intereses:

“performance visual como un evento artístico en directo caracterizado por la presencia en escena de un performer que manipula con mediación tecno-

lógica un objeto visual -o material fílmico- que deviene imagen proyectada, acompañada generalmente de sonido. Cada repetición del evento se da en un contexto específico, esta contenido en una arquitectura y es observado -y en ocasiones participado- por un público." (Sanchez Cuervo, 2014, 66).

Live cinema y prácticas del audiovisual escénico podrían complementar este listado.

Para intentar establecer esta forma genérica con la que trabajar los espectáculos escénicos de vídeo, electrónica y performance/danza, tomamos el concepto de sistematurgia: "herramienta de composición y ejecución de obras interactivas diferenciada de otras formas de creación escénica en que la computación y las interfaces son elementos consustanciales"... (Sanchez Cuervo, 2011). Se encuentra compuesta por los siguientes elementos (Antunez, 2005): El performer, la acción, el espacio, el tiempo, el público, el contenido, el medio de representación, la interfaz.

Con ello se pretende diseñar un modo particular para crear e investigar en audiovisual performativo que aúne investigación, creación y evaluación. Se trabaja, especialmente, con los siguientes:

A. *Performer*: trabaja con el cuerpo y su interrelación con el espacio y los materiales escénicos.

La búsqueda de una nueva subjetividad es la tarea de ciertas prácticas artísticas relacionadas con la coreografía: "Repensar el tema desde el punto de vista del cuerpo es precisamente la tarea de la coreografía..." (Lepecki, 2009).

En este sentido, el cuerpo del ballet se ha asociado a momentos o intentos de disciplinamiento social, mientras la danza contemporánea y otras danzas geográficamente localizadas, se vienen empleando, por los creadores, como una manera de arrojar al cuerpo en danza a otras incursiones, a la investigación en torno a las resistencias que puede soportar, a una libertad del movimiento, a una exploración libre del espacio y tiempo.

Referentes de este trabajo son el de Andres Lepecki *Agotar la danza* (2009) donde quiere desentrañar las formas filosóficas de los trabajos coreográficos de bailarines contemporáneos como La Ribot, Vera Mantero, Xavier LeRoy, Bruce Nauman... El cuerpo del performer en el momento escénico recoge o concentra en su acción el contenido/temática de la obra y la unión de todos los materiales técnicos de la obra y lo desplaza hacia la mirada o interés del espectador. En escena se produce la corporeización del contenido en la presencia física del performer.

B. *La interfaz*: en la obra, cuerpo y la imagen se entienden como dispositivos, con entradas y salidas, con otros materiales (voz, música), pero especialmente en la relación con los sensores o elementos robóticos. Así puede pensarse que los sensores permiten la apropiación del espacio como instrumento generalizado al servicio del performer, o lo opuesto: el espacio pasa a ser intérprete o protagonista de lo que sucede. Por ejemplo cuando el propio público es interprete o cuando los elementos naturales lo son (recordemos el viento o pájaros en algunas obras de Cage). De todas ellas, la mas controlable para el performer es la interacción física o diálogo con elementos tradicionales como la luz, el sonido...Esto es, podríamos decir una interacción expandida del propio cuerpo. En otro escalón puede plantearse el paradigma robótico, que en el caso del cuerpo es cada vez mas comparado en sus realizaciones al robot y por tanto remite necesariamente al replanteamiento de la ontología del objeto. Precisamente es el cuerpo la representación y modelo más ejemplificado del mito robótico. El universo digital hace posible la consecución de modelados que cuestionan y asemejan la realidad.

C. *El contenido*: Se pretende establecer un puente entre las disciplinas que manejamos para componer un trabajo artístico que presente a la danza en el centro de las reflexiones del ser humano contemporáneo y al cuerpo en movimiento como forma pensante. La danza como huella o escultura en movimiento dibuja el centro del contenido que se transmite al espectador, pero esa interrelación utiliza materiales de naturaleza digital (proyecciones, dispositivos electrónicos y robóticos...).

Para ello, se ahondará en la naturaleza del cuerpo como instrumento, de la música como inspiradora y dadora de discurso, de la imagen como otro cuerpo interactivo que dibuja formas y se alía con el cuerpo en movimiento, de los dispositivos electrónicos como cuerpos nacientes. La libertad en la manera de interactuar con todos ellos se plasma en los actos de la obra.

3. BRAINDANCING: CONCEPTO Y ESTRUCTURA MÍNIMA DE LA OBRA

3.1. CONCEPTO

La danza es la huella movible del cráneo y del cuerpo en acción; es el fósil, la estela, el vestigio de una relación espacial entre el cuerpo, la música y la interacción con objetos y sujetos. A modo de escultura, el cuerpo que baila establece una forma de pensamiento, objetual, físico y material.

Ser cráneo de Georges Didi-Huberman (2009) y la escultura de Giuseppe Penone son semillas para nuestro trabajo: la obra incorpora imágenes de distinta procedencia para dar vida escénica a las nociones de lugar, contacto físico, pensamiento y escultura con un espectáculo de performance-danza con visuales sobre música.

Con referencias a Pina Bausch, y empleando diversos estilos coreográficos y géneros de danza, se articula una propuesta escénica pluridisciplinar de conexión entre danza, cuerpo, vídeo y dispositivos interactivos que trata de presentar argumentos para un discurso artístico donde la diferenciación clásica occidental entre lo racional y lo emocional, lo físico y lo intangible dejen de tener sentido...

La pieza trata de ayudarse de todos los recorridos anteriores a lo estudiado en el apartado anterior.

3.2. ESTRUCTURA

La obra tiene una estructura de tres partes en la que se produce una interacción de creciente intensidad entre materiales escénicos (danza, música, visuales, dispositivos electrónicos), con los que abordar acercamientos al concepto de danza como forma de pensamiento, como forma de conocimiento en exploración.

1. *Introducción:/Performance*: Abstracción visual y performance/acción vinculados a textos y acciones. Proyecciones y cuerpo genera un primer momento de descubrimiento visual a través del cuerpo.

2. *Danza* de procedencia contemporánea aunque enraizadas en tradiciones geográficas como el flamenco. Se establecerán referencias a coreografías y trabajos de algunos de los artistas mencionados anteriormente.

3. *Dispositivos electrónicos*: sensores y vídeo interactivo con música culminan el proceso de interacción de materiales en la práctica escénica.

4. CONCLUSIONES

En primer lugar, es necesario recordar nuestra intención de diseñar un modo particular para crear e investigar en audiovisual performativo que aúne investigación y creación y que, sobre todo, dirija nuestra práctica artística hacia la interrelación de los planteamientos artísticos y los comunicativos que permitan la movilización de perspectiva y la construcción de un saber universitario útil. Esta obra se instaura en esa voluntad de exploración, que está en construcción.

El trabajo que se presenta trata de ser una aportación en el campo de la creación audiovisual según los principios del audiovisual performativo como práctica de creación escénica en interrelación con imagen, sonido (música) y dispositivos digitales interactivos. Estos materiales de creación se disponen

para componer un espectáculo en torno al concepto del cuerpo en danza como pensamiento y como forma de conocimiento en la línea de múltiples teorizaciones contemporáneas.

En conclusión, se trata de trabajar en la naturaleza del intérprete, lo interpretado, el medio o instrumento planteado y en el espacio y en el mundo que lo recibe.

En definitiva, se utiliza la tradición filosófica del cuerpo, esta vez en danza, y la reflexión que desde otras disciplinas intentan vislumbrar su posibilidad de pensamiento, así como su interrelación con materiales escénicos como la voz, la música y tecnologías visuales y digitales.

Referencias

Antunez Roca , Araceli. 2005 .*Sistematurgia* .En linea. http://www.marceliantunez.com/texts/sistematurgia/sistematurgia.pdf

Catalá Domenech, Josep Maria. 2010. *La imagen interfaz: representación audiovisualy conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Servicio de publicaciones de la Universidad del País Vasco.

Deleuze, Gilles. 1988. Spinoza: *Practical Philosophy*. San Franscisco: City Lights Books.

Didi-Huberman. George. 2009. *Ser cráneo*. Valencia: Cuatro ediciones.

Dixon, Steve. 2007. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, Cambridge, MA.: MIT Press.

Ginot, Isabelle & Michel, Michel. 2002. *La danse au XXè siecle*. Paris: Editions Larousse/Vuef.

Grosz, Elizabeth. 1994. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Bloomington, Ind.:Indiana UniversityPress.

Lepecki, Andre. 2009. *Agotar la danza: Performance y política del movimiento*. Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá.

Méndez, Evaristo. 2015. “Tendencias de investigación en ciencias sociales y en las artes: la transcomplejidad” en *Situarte*, 10, nº 9: 7-14. http://www.uni3venezuela.org.ve/images/pdf/transcomplegidad.pdf

Merleau-Ponty, Maurice. 1994. *Fenomenologia de la percepçao*. São Paulo: Martins Fontes.

Ortiz, Ernesto. 2014. El desplazamiento del cuerpo significante en la danza contemporanea. De cómo el cuerpo reinstaura su capacidad polisémica y su identidad fluctuante en Tsantsa. *Revista de Investigaciones Artísticas*, 2.

Rejano, Ignacio. 2008. *De la máquina pintada a las máquinas que pintan: Bricolage en arte, ciencia y tecnología*. Sevilla: Padilla Libros editores y Libreros.

Sanchez Cuervo, Adrian 2014. *Interfaces en la performance visual: reconocimiento del gesto como sistema de control en la performance visual.* Madrid: Tesis doctoral de la Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: https://www.academia.edu/9214319/Visual_Performance_Interfaces._Gestural_Recognition_as_a_Control_ System_on_Projected_Image._Interfaces_en_la_perfomance_visual._Reconocimiento_del_gesto_como_sistema_de_control_en_la_proyecci%C3%B3n_de_im%C3%A1genes

Sanchez Cuervo, Adrian. 2011. *Investigación sobre las interfaces de creación visual en directo en la actualidad*. Trabajo fin de grado. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: http://eprints.ucm.es/13737/1/Adri%C3%A1n_S%C3%A1nchez_Cuervo_-_TFM.pdf

Simondon, Gilbert. 2009. *La individuación*. Buenos Aires: Ediciones La cebra y Editorial Cactus.

Vizer, Eduardo. 2007. “Modelización del conocimiento social: la comunicación como estrategia de apropiación expresiva de los mundos sociales” en Revista *FAMECOS*, 32: 42-52.

HACER SIN HACER. EL ARTE DE PERMANECER EN SILENCIO

EUGENIO RIVAS HERENCIA
Universidad de Málaga / Departamento Arte y Arquitectura, Facultad de Bellas Artes
MARÍA RIVAS HERENCIA
Universidad de Sevilla/ Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Resumen

Dirigimos la mirada a Oriente para reaprender la importancia del silencio, su fuerza y poder. Confiamos en una apuesta epistemológica y existencial que requiere menos palabras para contar su verdad, que confía en la profunda fuerza de la quietud y aspira a la acción sin acción. El concepto chino *Wu Wei* «no-acción» nos alienta a que nuestros actos se desarrollen según el ritmo de la naturaleza y no mediante la acción directa.. Esta enseñanza nos invita a no hacer ruido, a enseñar sin palabras, a pasar sin dejarnos ver, pues todo se renueva sin cesar. Y esta constante mutabilidad implica la imposibilidad de definiciones cerradas, algo que el pensamiento zen acepta con magistral escepticismo.

En arte esta falta de credibilidad nos conduce a un desapego respecto a la obra y a una consecuente iconoclasia. La idea de "matar al arte" para alcanzar la liberación creativa ha sido defendida en muchos momentos de la reciente historia del arte contemporáneo. Entre las diferentes estrategias que pueden seguirse, Boris Groys defiende que la estetización es la más potente iconoclasia, ya que vacía de sentido al elemento estetizado, eliminando su carácter, significado o utilidad original.

Como conclusión, analizamos el modelo de los monjes vietnamitas que se prendieron fuego en los sesenta para denunciar una situación insostenible de abusos, represión y violencia. Entendemos esta "performance radical" como un modo de estetizar desde el silencio; de decir, no con palabras, sino con hechos; de llevar a cabo grandes cambios desde la quietud más elocuente y poderosa. Con este estudio planteamos una reflexión existencial que pone su centro en lo interior, que cree en las revoluciones calladas que se llevan a cabo en la conciencia de cada individuo.

Palabras-clave: HACER-SIN-HACER, WU WEI, SILENCIO, QUIETUD, ARTE CONTEMPORÁNEO, ESTETIZACIÓN, BUDISMO

Abstract

We look to the East to relearn the importance of silence, its strength and power. We rely on this bet that bases Eastern thought, an epistemological and existential attitude that requires fewer words to tell its truth, that believes on the deep strength of stillness and aspires to action without action. The Chinese concept *Wu Wei* "non-action" encoura-

ges our actions not to be carried out through direct action, but through our simple mediation, letting them develop according to the rhythm of nature. A teaching that invites us to make no noise, to teach without words, to pass by without letting us be seen, because everything is renewed without ceasing. This constant mutability implies the impossibility of closed definitions that Zen thinking accepts with masterful skepticism.

In art this lack of credibility leads to a detachment from the artwork and a consequent iconoclasm. The idea of "killing art" to achieve creative liberation has been defended at many points in the recent history of contemporary art. Among the different strategies that can be followed, Boris Groys argues that aestheticization is the most powerful iconoclasy as it empties the aesthetized element, eliminating its original character, meaning or utility.

In conclusion, we analyze the model of the Vietnamese monks who set themselves on fire in the 1960s to denounce an unsustainable situation of abuses, repression and violence. We understand this "radical performance" as a way of aestheticizing from silence; to say, not with words, but with deeds; a way of carrying out great changes from the most eloquent and powerful stillness. With this study we propose an existential reflection that places its focus in the interior, that believes in the quiet revolutions that take place in the each individual consciousness.

Keywords: DO-WITHOUT DOING, WU WEI, SILENCE, STILLNESS, CONTEMPORARY ART, BUDDHISM

1. INTRODUCCIÓN. EL PODER DE LA QUIETUD Y EL SILENCIO

La intención de este escrito es hacer una pausa para mostrar la importancia del silencio, su fuerza y poder. Hemos aprendido en occidente que la razón es una gran herramienta, pero hemos confundido su utilidad con nuestro plan existencial. Sin embargo, en el lenguaje poético de las artes todavía queda espacio para el silencio. Muchas veces se habla de más; habitualmente se genera ruido innecesario; pero la máxima "una imagen vale más que mil palabras" parece mantener cierta vigencia. Como si de un haiku japonés se tratara, un poema mínimo, la obra ha de condensar la sabiduría de un modo elemental y trabar la verdad del mundo que es señalado; y todo con un gesto elegante, sutil, libre de artificio y cargado de gracia. por ello apuntamos hacia una obra que sepa mantenerse en silencio y no dejar huella, como el buen caminante que nos presenta Lao Tse en el *Tao Te Ching* (Tse, 2007, p. 91).

En palabras de María Zambrano: "La razón discursiva, la que ha ido toman-

do para sí el Occidente, no admite el silencio, los silencios, o al menos, no lo toma en consideración. No podría porque toda gota de silencio verdadero amenaza crear un vacío y con él una discontinuidad en el discurso" (Rubí Olea, 2005, p.156). Sin embargo, nuestra hipótesis sostiene que en arte puede decirse algo sin decir nada, incluso más: una obra puede llegar a provocar un cambio en la realidad sin ejecutar una acción directa. En su libro Art Power, Boris Groys nos seducía con la idea de que en el arte es posible plantear diferentes posturas a la vez, incluso llegar a defender una tesis y su contraria (Groys, 2008, pp. 13-68). Para Groys, ser una paradoja-objeto es el requerimiento normativo implícito aplicado a cualquier obra de arte contemporáneo. Una obra será tanto más buena cuanto más paradójica, hasta alcanzar el mayor grado con la auto-contradicción. Así contribuirá a establecer y mantener el perfecto equilibrio de poder mediante una tesis y su antítesis. Empecemos entonces por autodestruirnos. Neguemos cualquiera de nuestras afirmaciones o, mejor, callemos antes de hablar para respaldar con mayor coherencia nuestro pensamiento. Depositamos nuestra confianza en esa apuesta por el silencio que tiene lugar en el pensamiento oriental, una postura epistemológica y existencial que requiere menos palabras para decir la verdad, que confía en la profunda fuerza de la quietud y aspira a la acción sin acción.

Según las enseñanzas de Lao Tse la sabiduría se encierra en saber hacer-sin-hacer o "hacer-no-haciendo". ¿Es posible establecer el diálogo a través del silencio?, ¿se puede decir sin decir? El Tao nos invita a no hacer ruido, a enseñar sin palabras, a pasar sin dejarnos ver. Para ello parece imprescindible tomar conciencia del presente, de nuestro plano físico, real, y acallar el plano racional, silenciar el pensamiento, la ficción de la razón.

2. WEI WU WEI O HACER-NO-HACIENDO

La expresión china *Wu Wei*, que puede traducirse como «no-acción», queda lejos de la interpretación de quietismo y pasividad que muchos occidentales le han otorgado. "La idea taoísta explica Onorio Ferrero en el prólogo del *Tao Te Ching* es la de un retorno a la acción espontánea, como la del niño que juega, únicamente por jugar, como la del viento que mueve los árboles, como la del riachuelo que corre." Se trata de un rechazo de la solemnidad: el niño no conoce el rito y sus convencionalismos, de ahí sus extravagancias. Tiene una conciencia difusa, una visión abierta del mundo y de los modos de estar en él, una falta absoluta de prejuicios y hábitos similar a la de la actividad natural. Ferrero nos advierte de "que el Sol no necesita conciencia de dar la luz y el calor (la vida) a la Tierra para darla; que el cielo manda la lluvia sin «tener intención» de beneficiar a la tierra" (Tse, 2004, pp. 21-23). Con ello quiere transmitirnos que la lección del Tao es aprender a aceptar de ma-

nera receptiva, no pasiva, la voluntad del cielo, hasta conseguir una constante armonía por medio de una compleja sintonización con los ritmos de la naturaleza. También Pablo d'Ors, en su Biografía del silencio, nos explica que el concepto chino "*Wu Wei* consiste en ponerse en disposición para que algo pueda hacerse por mediación tuya, pero no hacerlo tú directamente, forzando su arranque, desarrollo o culminación. […] De manera que no hay que inventar nada, sino recibir lo que la vida ha inventado para nosotros; y luego, eso sí, dárselo a los otros" (d'Ors, 2017, p. 45). La verdadera sabiduría consiste en actuar sin tener en cuenta los propios deseos o la voluntad propia, siguiendo el camino trazado por el cielo que supone llegar al Tao. En el segundo poema del *Tao Te Ching* se condensa la lógica del "hacer-no-haciendo" o *Wei Wu Wei*. Aquí Lao Tse anota que el "sabio obra sin actuar" y "enseña sin hablar". El sabio "crea sin esperar nada" porque es consciente de que "todos los seres se renuevan sin cesar". En nuestra cultura la máxima aspiración dista del objetivo oriental, por lo que nos cuesta entender a ese sabio que "cumple su obra pero no reclama su mérito / Y precisamente porque no lo reclama / Su mérito nunca le abandona" (Tse, 2004, p. 41). Solo gracias a su desprendimiento y falta de pretensión logra conservar su virtud.

Esta renuncia implica la aceptación de la realidad tan cual, sin juicios o preferencias. Aunque como advierte d'Ors aceptar este mundo cambiante, nuestra propia mutabilidad, implica la desconfianza en definiciones cerradas, y en occidente hemos aprendido a creer que es posible someter al mundo según nuestra voluntad o interés. Nos hemos convertido en eternos aspirantes a dioses todopoderosos que luchan su vida entera en un estéril intento de imposición. Sin embargo, "en el zen no se intenta nada: se hace o no se hace, pero no se intenta. Y hay en el zen —como en el taoísmo en general— una singular preferencia por el no-hacer, convencido como está de que buena parte de las cosas en este mundo funcionaría mejor sin la intervención humana, que tiende a violentar su ritmo natural o a crear efectos secundarios de incalculables proporciones" (d'Ors, 2017, p. 90). Las ideas son pensamiento, ficción y no realidad. Por ello es importante volver al silencio, a la no-acción y dejar que mueran todas nuestras ideas. Solo así podremos entender la enseñanza de aquel maestro budista que ante la pregunta ¿qué es el zen?, contestaba: "Cuando como, como; cuando duermo, duermo." (d'Ors, 2017, p. 25).

La práctica del silencio nos devuelve al presente. Como defienden diversas teorías, el silencio es una necesidad interior, un comportamiento regular en el ser humano, intrínseco y característico de su naturaleza. En oriente se dice que si uno espera oír la ley del *Tao*, puede dejar de esperar y atender al silencio. Así podremos comprender que sonido y silencio se armonizan de

manera recíproca para ser la misma cosa, pues según la ley de la naturaleza todos los contrarios se engendran mutuamente (Tse, 2004, p. 41). Esto nos acerca al concepto del "sonido del sin sonido" que argumenta Thich Nhat Hanh en su texto *Silencio. El poder de la quietud en un mundo ruidoso*. Nhat Hanh, nos plantea la imagen del sonido detenido de una cascada congelada para ayudarnos a entender que aunque "el silencio se suele describir como la ausencia de sonido, […] también es un sonido muy poderoso" (Nhat Hanh, 2015, p. 16).

En este sentido, John Cage, cuenta una experiencia que a finales de los años cuarenta le llevaría a descubrir que el silencio no es acústico. Al prestarse para un experimento en una cámara anecoica de la Universidad de Harvard llegaba a ciertas conclusiones. Como describe Carmen Pardo en la introducción a la recopilación de textos del músico: "En este cuarto silencioso escucha dos sonidos, uno agudo y otro grave. Son los sonidos de sus sistema nervioso y de la circulación de su sangre. Esta experiencia le enseña que el silencio no existe como posibilidad de vivencia, que siempre hay sonido." (Cage, 1999, p. 12). Desde ese momento Cage afirma que el silencio "es un cambio de mentalidad, un vuelco decisivo" (Cage, 1999, p. 39). Y a partir de entonces centra en este tema toda su música, en una exploración de la no-intención que bebe del I Ching y sus operaciones de azar, evitando realizar elecciones, para relegar toda responsabilidad creativa al mero hecho de plantear preguntas.

3. ASPIRANDO A LA INMANENCIA DESDE OCCIDENTE

Existen limitaciones en nuestro entendimiento que dificultan la asimilación del pensamiento oriental. Podemos entender la idea de contemplación, pero tal vez el modelo de inmanencia escapa al pensamiento substancialista que rige el prepotente discurso de Occidente. No cabe duda de que las distantes perspectivas implican obvias contradicciones. En sus estudios sobre escultura, Javier Maderuelo nos recuerda que "la palabra japonesa zen (en chino *ch'an* y en indio *dhyâna*) significa «contemplación», pero también puede ser traducida por «arte». Por lo tanto contemplar el mundo y sus maravillas naturales supone elevarlos a la categoría de arte. […] En este sentido, la naturaleza, entendida como aquello no mancillado por el hombre, poseedora de unas leyes inexorables y de unos procesos inexcusables, se ofrece como paradigma de verdad, como depósito de conocimientos y como modelo estético de comportamiento". Tal vez, nos hemos distanciado en demasía de nuestra condición natural. Siguiendo con las palabras de Maderuelo: "El río o la montaña, el cuerpo y el árbol son fragmentos de naturaleza y, a la vez, son entes complejos, inmensos en sí mismos. Cada uno de ellos es naturaleza, y como tal, toda la naturaleza se ve reflejada en cualquiera de ellos.

Esto puede convertir a cada piedra y cada árbol, a cada arroyo y a cada hombre en un mandala, es decir, en una representación de la totalidad del cosmos." (Maderuelo, 2012, p. 283).

Igualmente d'Ors afirma que "a la vida no hay que añadirle nada para que sea vida y, todavía más, que todo lo que le añadamos la desvitaliza" (d'Ors, 2017, p. 64). En términos artísticos, Heidegger defendía que "ser obra significa levantar un mundo […] esta leve indicación se tendrá que limitar a apartar todo aquello que pudiera confundir la visión de lo esencial." (Heidegger, 2015, p. 31). Nada de añadir, sino, en todo caso, desechar lo que no nos deja ver la cosa en sí, y descubrir su verdadera naturaleza. El silencio delata así la posibilidad del sonido, nos hace conscientes de su ausencia y con ella de su presencia, de su existencia; la pone de manifiesto, o mejor, la desvela, la des-cubre, aparta el manto de inconsciencia que nos impedía verla con claridad y nitidez. Revisando el trabajo de Juan Muñoz, John Berger afirmaba que "a veces el sonido se percibe mejor como silencio, de la misma forma que a veces una presencia, una presencia visible, resulta más elocuente, se transmite mejor al desaparecer" (Muñoz, 2005, p. 87)._

Simone Weil decía que la atención es la madre de todas las virtudes. Por ello es importante cultivar la capacidad de observación, la parada. Una actitud vigilante acompañada de una amable sonrisa puede convertirse en la clave de la transformación. "Sonreír ante la adversidad otra vez d'Ors es sin duda lo más inteligente y sensato" […] "Lo que nos hace sufrir son nuestras resistencias a la realidad" (d'Ors, 2017, p. 51). Aceptar es similar a saber reconocer el lado bueno de cada hecho, de cada acontecimiento, agradecer y ser capaz de extraer algún bien, alguna enseñanza.

Hay una historia verdaderamente ilustradora de la pedagogía oriental que se cuenta en el *Kôan 40* del *Mumonkan*. En ella el maestro Hyakujo (Baizhang) evalúa la sabiduría del cocinero frente a la de su discípulo más avanzado. Para ello invita a ambos a manifestarse ante el grupo de alumnos. Coloca un cántaro de agua en el suelo y pregunta: "Si a esto no lo llamáis cántaro, ¿cómo lo llamáis?". El monje más curtido responde: "No lo podemos llamar zapato de madera." El cocinero Isan (Weishan) ante la misma pregunta derriba el cántaro con el pie y se va. A partir de esta respuesta el maestro ríe y decide elegir a éste último como presidente para la fundación de un nuevo convento en la montaña de Ta-kuei. El joven monje demuestra con su afirmación que está anclado en el pensamiento substancialista. Sin embargo, Isan supera la cuestión y trae la atención a lo real. Se trata de una renuncia al pensamiento. Byung-Chul Han explica que al derribar el cántaro con el pie lo vacía, lo arroja al campo del vacío: "El vacío o la nada del budismo Zen no son una simple negación del ente, tampoco ninguna fórmula del nihilismo

o del escepticismo. Constituye, más bien, una afirmación suprema del ser. Lo negado es solamente la delimitación substancial, que engendra tensiones opuestas. La apertura, la afabilidad del vacío, significa también que el ente respectivo no solo está «en» el mundo, sino que en su «fondo» «es» el mundo, y en su estrato profundo «respira» las otras cosas, o les prepara su morada. Así pues, en una cosa «habita» el mundo entero." (Han, 2015, pp. 68 y 69). Y por lo que nos respecta, podemos resaltar la importancia de que esta afirmación, este gesto supremo, se lleve a cabo mediante una acción mínima, un golpe silencioso.

4. ESTETIZAR PARA DESFUNCIONALIZAR

Cuando reinan la saturación y el ruido, el mutismo puede convertirse en el arma más poderosa. Cuando todo el mundo parece obligado a hablar para refutar la propia existencia, puede resultar paradójico no manifestarse. Como anota Boris Groys "bajo el régimen de la teoría, vivir no es suficiente, uno debe demostrar que vive, debe hacer una performance del estar vivo". Atendiendo a esta necesidad impuesta desde el pensamiento, el arte concentra todos sus esfuerzos en "mostrar, exponer y exhibir modos de vida" (Groys, 2016, p. 41). Sin embargo, proponemos la práctica de esa difícil cualidad que consiste en saber guardar silencio, una habilidad en desuso y totalmente contraria a la tendencia de la hipercomunicación, la hiperproducción de contenidos y de ruido innecesario. Pero ahí nos enfrentamos a la paradoja de la urgencia. Una contradicción entre la finitud y la falta de tiempo que conduce a una acción compulsiva sin plan futuro a largo plazo (Groys, 2016, p. 44). Esta idea nos remite a la película *Melancolía* de Lars von Trier. En la historia las dos hermanas ejemplifican dos actitudes completamente contrarias. Ante una misma situación presidida por lo que Groys denomina el sentimiento de urgencia y falta de tiempo, una de las mujeres se deja llevar por la desesperación mientras la otra ostenta un estoicismo aparentemente inhumano. También la crítica de Spinoza a la sociedad occidental se centraba en que "no vivimos, sólo llevamos una apariencia de vida, no pensamos sino en evitar la muerte, y toda nuestra vida es un culto a la muerte" (Deleuze, 2016, p. 38). Desde la perspectiva opuesta, el budismo zen desconfía del lenguaje y el pensamiento conceptual. Dicho escepticismo se deja seducir por un halo enigmático que presume de la escasez de su discurso: "El decir brilla mediante el no decir. Se emplean también formas no usuales de comunicación. Ante la pregunta «¿qué es…?», los maestros zen reaccionan no pocas veces con golpes de bastón. Donde son impotentes las palabras, se usan también fuertes gritos." (Han, 2015, p. 10). Podría resultar contradictorio que elogiando al silencio pueda llegarse a defender por igual el golpe, el grito o, incluso la risa: hay una historia dentro del texto "El buey y su pastor" que cuenta como el maestro Yaeshan mirando a la luna desde lo

alto de una montaña comenzó a reír con tal fuerza que fue posible escucharlo desde una distancia de treinta kilómetros (Han, 2015, p. 44). No podemos estar más de acuerdo con Byung-Chul Han en que la risa fuerte y despreocupada es máxima expresión del ser libre y apunta al desprendimiento del espíritu. Y con esa risa despreocupada, con el golpe o con el grito, se rompe el sentido discursivo y se vacía el "cántaro" de la razón, devolviéndonos al presente, al plano físico de lo real. De un modo similar, la estetización es la más potente iconoclasia ya que vacía de sentido al elemento estilizado, eliminando su carácter, significado o utilidad original. Estetizar aspectos de nuestro presente implica descubrir su carácter disfuncional, absurdo, inviable, todo lo ineficaz, inútil, obsoleto (Groys, 2016, p. 62). De un modo formal se rompe el sentido y se nos devuelve a un estado puro de incredulidad y escepticismo. La estetización consigue desactivar la función gracias a un golpe de forma. Una llamada de atención sobre sus procedimientos, sobre su *status quo*. Una revelación de la estrategia implícita del elemento estetizado, la evidencia de su planteamiento profundo.

Ya en su texto "Del museo" (1919), Kasimir Malévich advertía que debíamos quemar todo el arte precedente y aceptar que "todo lo que hemos hecho se ha hecho para el crematorio" (Groys, 2016, p. 66). Esta postura tan suspicaz nos conduce hacia el desapego, la incredulidad absoluta sobre las caprichosas leyes de mercado. Pero esta contundente desconfianza no es exclusiva del arte vanguardista. El maestro Linji Yixuan, prevenía desde hace siglos: "Si encontráis a Buda, matad a Buda. […] Entonces alcanzaréis liberación por primera vez, entonces ya no estaréis encadenados por las cosas y lo penetraréis todo libremente." (Byung-Chul. 2015). Con esta idea, nos advierte que si nos apegamos a Buda como a un fetiche religioso estaremos perdiendo la esencia de sus enseñanzas. Esta provocación ha sido interpretada por muchos budistas como una invitación a ignorar el budismo como escuela a fin de mantener su verdaderos planteamientos.

Existe un paralelismo importante entre esta actitud y la de muchos artistas obligados a abandonar el arte como único modo de preservarlo. En particular podríamos citar grandes ejemplos entre los promotores del performance, el happening y todo el arte de acción, con mención especial para Allan Kaprow, quien acabaría dando prioridad a su labor docente y dejando de lado a un arte apresado entre las rejas de su propio sistema: "Abandonar el arte es el arte. Pero para abandonarlo tienes que tenerlo. Lo defino como ese arte o pensamiento cuya identidad como arte debe permanecer desconocida para siempre. Para responder a la pregunta inicial, ¿qué es Arte?, el arte podría (o podría no) ser simplemente hacer arte, sea lo que éste sea, en tanto que no pueda ser identificado" (Kaprow, 2007, p. 120).
Dentro del arte contemporáneo también vemos ciertas intuiciones en el

trabajo de Bruce Nauman, en concreto, en el planteamiento del famoso neón que en algún momento "decoró" la ventana de su estudio en San Francisco. En este luminoso el espectador puede leer: "The true artist helps the world by revealing mystic truths" (El verdadero artista ayuda al mundo revelando verdades místicas). Como deduce Daniel Marzona, "*Window or Wall Sign* (Signo de ventana o de pared) formula una exigencia dirigida al arte y al artista que, dados los diferentes resultados de las investigaciones llevadas a cabo por Nauman en relación al problema de qué es arte, parece claramente excesiva" (Marzona, 2005, p. 82). Gran parte del éxito de este mensaje reside en la dificultad de saber si el artista lo enuncia con seriedad o en clave irónica. Como deduce Marzona, la elección de los medios empleados para defender su declaración dejan intuir un tono más propio de la parodia. Con este recurso, tomado de los anuncios de cerveza o cigarrillos de la época, Nauman construye una paradoja entre el decorativo recurso y la pretenciosa formulación de intenciones, que pone en duda la verdadera cuestión del arte. Tal vez la aspiración de Naumann resulta exagerada para muchos en el actual contexto del arte contemporáneo, pero nos atreveríamos a afirmar que, además de revelar las verdades místicas, el artista ha de hacerlo sin esperar los frutos de su esfuerzo, evitando perderse en cuestiones de ego.

Fig. 1. *Window or Wall Sign,* Bruce Nauman. 1967.

A diferencia del diseño, que se encarga de la funcionalidad, la utilidad, los usos y herramientas; el arte habla de lo disfuncional, lo inútil, la obra. Como deduce Groys: "El objetivo del diseño es cambiar la realidad, el status quo, hacerla más atractiva, mejorarla para el usuario. El arte parece aceptar la realidad, el status quo, tal como es. Pero el arte acepta el *status quo* en tanto disfuncional, fallido, lo hace desde una perspectiva revolucionaria o incluso posrevolucionaria. El arte contemporáneo coloca nuestra contemporaneidad en el museo porque no cree en la estabilidad de las condiciones de existencia presente, a tal punto que el arte contemporáneo no trata siquiera de mejorar las condiciones." (Groys, 2016, p. 67).

5. CONCLUSIONES. LA PERFORMANCE RADICAL DE LOS MONJES ARDIENTES

Es evidente el poder curativo del silencio y la quietud. "Es maravilloso constatar cómo conseguimos grandes cambios en la quietud absoluta" (Nhat Hahn, 2015, p. 61). Estamos de acuerdo con Thich Nhat Hanh en que la quietud puede provocar grandes cambios. Y no solo cambios del espíritu, que tal vez sean los más difíciles y los más importantes, sino también cam-

bios sociales y políticos, cambios urgentes como los que tuvieron lugar en el Vietnam del Sur de los años sesenta a partir de las protestas silenciosas de unos monjes budistas. El once de junio de 1963 un monje se prendía fuego en Saigón. Con este dramático acto denunciaba una situación insostenible de abusos, violencia y persecuciones que el gobierno de Vietnam del Sur no parecía dispuesto a solucionar. Mientras dejaba que su cuerpo ardiese en mitad de un cruce, Thich Quang Duc, se mantuvo completamente inmóvil y sin emitir ningún sonido. El escritor norteamericano Philip Roth describe la escena en su premiada Pastoral americana:

"El monje que se inmoló era setentón, delgado, con la cabeza rapada, enfundado en una túnica de color azafrán. Cruzado de piernas, la espalda erguida, en una calle desierta de algún lugar en Vietnam del Sur, sentado con elegancia ante una multitud de monjes que se había congregado para contemplar el acontecimiento como si observaran un ritual religioso […] Aquel monje de cabeza afeitada daba la impresión de que las llamas, en vez de atacarle desde el exterior, lo hacían desde dentro, que las arrojaba al aire desde su interior […] se consumía sentado serenamente, como si estuviera al mismo tiempo consciente del todo y anestesiado." (Roth, 2012, pp. 194-199).

Fig. 2. *Auto-inmolación del monje budista Thich Quang Đức*, Malcolm Browne. 1963.

Con esta imagen podemos comprender la idea de ese «Silencio atronador» elocuente y poderoso que elogia Nhat Hanh, un silencio que solo puede practicar aquel que se ha desprendido hasta de su cuerpo:

"El primer monje que se autoinmoló en 1963 fue Thich Quang Duc […] Formaba parte de un movimiento más amplio de monjes, monjas y laicos que organizaban repuestas no violentas ante el aumento de derramamientos de sangre. Un día, Thich Quang Duc pidió que lo llevaran en un viejo coche hasta un cruce de Saigón muy concurrido. Salió del coche, se roció con un bidón de gasolina, adoptó con una serenidad maravillosa la postura del loto, y se prendió fuego. Al cabo de cinco horas la imagen de su cuerpo envuelto en llamas sentado en meditación en medio de un cruce dio la vuelta al mundo, y la gente se enteró del sufrimiento de los vietnamitas. Un mes o dos más tarde, el régimen fue derrocado por un golpe militar y aquella política de discriminación y persecución religiosa finalizó." (Nhat Hahn, 2015, pp. 88-89).

A diferencia de un suicidio, esta escena pretendía transmitir un mensaje. No se trataba de un acto de desesperación o de renuncia a la vida. Este monje quería seguir viviendo, así como que sus amigos y todos los demás seres pudieran vivir en paz. La protesta de Thich Quang Duc y de los compañeros que le siguieron, estaba inspirada por un capítulo de *El Sutra del Loto*, donde se cuenta la historia de un bodhisttva sumamente compasivo, conocido como el Rey de la Medicina. Nhat Hanh cuenta cómo el protagonista alcanzó un desarrollo espiritual y una visión profunda que le permitieron dejar de identificarse con los aspectos físicos de su ser: “No estaba atrapado en la idea de que el cuerpo que habitaba le pertenecía. Por eso lo podía abandonar sin esfuerzo alguno.” Queriendo hacer una ofrenda para evitar el sufrimiento, la pobreza y la crueldad del mundo, se roció con aceite flagrante y se prendió fuego. Como cuenta la leyenda, “el cuerpo del bodhisttva Rey de la Medicina tardó millones de años en consumirse por las llamas y, durante ese tiempo, fue cuando tuvieron lugar sus enseñanzas” (Nhat Hanh, 2015, pp. 85-87). Su cuerpo ardiendo recordó en silencio su capacidad de sacrificio por los demás seres durante todo ese tiempo y para todo el que lo contemplaba.

Una determinación extraordinaria e inquebrantable movió a Thich Quang Duc hasta su dramática acción. Con ello consiguió transmitir en silencio un mensaje inolvidable por todo el mundo poniendo en práctica el poder de la acción silenciosa. El XXII poema del *Tao Te Ching* aventura: “Sé humilde y permanecerás íntegro” (Tse, 2004 p. 81) o, en el marco de esta historia, “arderás” con absoluta integridad. Pablo d’Ors recrimina en un plural mayestático que “siempre estamos buscando soluciones. Nunca aprendemos que no hay solución. Nuestras soluciones son solo parches, y así vamos por la vida: de parche en parche. Pero si no hay solución, en buena lógica es que tampoco hay problema. O que el problema y la solución son la misma y única cosa”. No existe ninguna carga hasta que la cargamos en nuestros propios hombros. Pero paradójicamente lo mejor que podemos hacer con nuestros problemas es vivirlos, pues “quien verdaderamente ha vivido, siempre está dispuesto a morir” (d’Ors, 2017, p. 74).

Seguramente hablar de autoinmolación en los tiempos que corren suene algo escandaloso, pero nada más lejos de nuestra intención que una apología del terror, ya sea en primera persona, ya el que alimenta la maquinaria mediática bajo el pretexto de la información. Ésta es una reflexión existencial que confía en las revoluciones calladas que se llevan a cabo en la conciencia de cada individuo. Aceptamos la lejanía entre nuestra visión y la sabiduría de la acción iluminada, pero si alguna vez logramos derribar el cántaro para evidenciar su vacío nos gustaría no hacer mucho ruido. Sabemos que

“en cuanto dejamos de imponer nuestros esquemas a la realidad, la realidad deja de presentarse adversa o propensa y comienza a manifestarse tal cual es, sin ese patrón valorativo que nos impide acceder a ella misma” (d’Ors, 2017, p. 90). Son muchas las palabras que se han escrito para elogiar el silencio, tantas que juntas suman un ruido atronador. Nhat Hanh asegura que “el Buda hablaba con claridad y nunca se quedó atrapado en las palabras” (Nhat Hanh, 2015, p. 19). De modo que si lo que escuchas es demasiado estridente o enrevesado no son palabras del Buda. Podríamos seguir emitiendo palabras sin fin como las que sepultan continuamente la realidad y su historia con infinitas perspectivas y versiones. Pero subyace una seductora y poderosa sabiduría tras esa teoría del silencio y la quietud. Hay una inercia que nos llama a parar. En algún instante debe hacerse el silencio. Vo Ngon Thong, uno de los fundadores del zen vietnamita, escribió “No me preguntes más. Nada tengo que decir, nada he dicho” (Nhat Hahn, 2015, p. 108). Sobran palabras para defender el silencio.

Referencias

Deleuze, Gilles. 2016. Spinoza: *Filosofía práctica*. Barcelona. Tusquets.

D’Ords, Pablo. 2017. *Biografía del silencio*. Madrid. Siruela.

Groys, Boris. 2008. *Art Power*. Cambridge (Massachustts). The MIT Press.

Groys, Boris. 2016. *Arte en flujo. Ensayos sobre la evanescencia del presente*. Buenos Aires. Caja Negra.

Heidegger, Martin. 2015. *Caminos de bosque*. Madrid. Alianza.

Han, Byung-Chul. 2015. *Filosofía del budismo Zen*. Barcelona. Herder.

Kaprow, Allan. 2007. *La educación del des-artista*. Madrid. Árdora.

Maderuelo, Javier. 2012. *Caminos de la escultura contemporánea*. Salamanca. Universidad de Salamanca.

Marzona, Daniel. 2005. *Arte conceptual*. Colonia. Taschen.

Muñoz, Juan. 2005. *Juan Muñoz: la voz sola: esculturas, dibujos y obras para radio*. Madrid. La Casa Encendida.

Nhat Hanh, Thich. 2015. *Silencio. El poder de la quietud en un mundo ruidoso. Barcelona*. Urano.

Roth, Philip. 2012. *Pastoral americana.* Barcelona. Penguin Random House.

Rubí Olea, Sonia Ángeles. 2005. “La verdad de los claros del bosque” en *María Zambrano: Historia, poesía y verdad*. Málaga: Ágora.

Tse, Lao. 2004. *Tao Te Ching*. Barcelona. RBA.

CROSSING LINES. TECNOLOGÍA, PODER Y COMUNICACIÓN

JUAN CARLOS ROBLES
Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga

Palabras clave: CIUDAD, MASS MEDIA, RITO, IDENTIDAD, OTREDAD, CAPITALISMO, HISTORIA, PODER, SOCIALIZACIÓN, MULTITUD

1. INTRODUCCIÓN

Es curioso lo de decir algo en nombre propio, porque no se habla en nombre propio cuando uno se considera como un yo, una persona o un sujeto. Al contrario, un individuo adquiere un auténtico nombre propio al término del más grave proceso de despersonalización, cuando se abre a las multiplicidades que le atraviesan enteramente, a las intensidades que le recorren[1].

Desde la conciencia de que la investigación artística es generadora de conocimiento, el trabajo videográfico con título “Nouruz. Visiones urbanas. Milán 21/03/2017”, se ofrece al espectador como dispositivo analítico que enuncia una preocupación absoluta por el presente político, social y cultural que afrontamos a ambas orillas del Mediterráneo.

Como tropo estético yuxtapongo dos situaciones, en principio inconexas, que registro durante una única jornada con mi cámara de vídeo en el centro histórico de Milán:

-el entorno militarizado de la Catedral de Milán que luce en su fachada una gigantesca videopantalla publicitaria de la compañía de telecomunicaciones SAMSUNG.

-la celebración del *Nouruz*, primer día del calendario persa, que coincide con el equinoccio de primavera, por parte de un grupo de estudiantes de Ingeniería Iraníes en la *Residenza Universitaria Galileo Galilei-politécnico di Milano.*

2. DESCRIPCIÓN

Asistimos a un doble encuentro:

-el primero se produce entre la arquitectura colosal del *Duomo* y la presencia ostensible del patrocinador de su restauración, SAMSUNG, bajo la forma de pantalla electrónica. A modo de muñeca rusa lo sacro es envuelto por lo mediático y todo ello protegido por el estamento militar para ofrecerse como unidad de identificación para consumo turístico y gentrificación urbana.

-el segundo encuentro simbólico, en el que radica la provocación de mi propuesta, se da al sumar a la situación anteriormente descrita la escena en la que

un grupo de estudiantes iraníes celebran el *Nouruz* a escasos metros en el seno universitario. Todo el ritual es asistido y registrado por móviles, tablets y ordenadores que los estudiantes utilizan sin cesar, como si tal registro fuera fundamental para adquirir presencia.

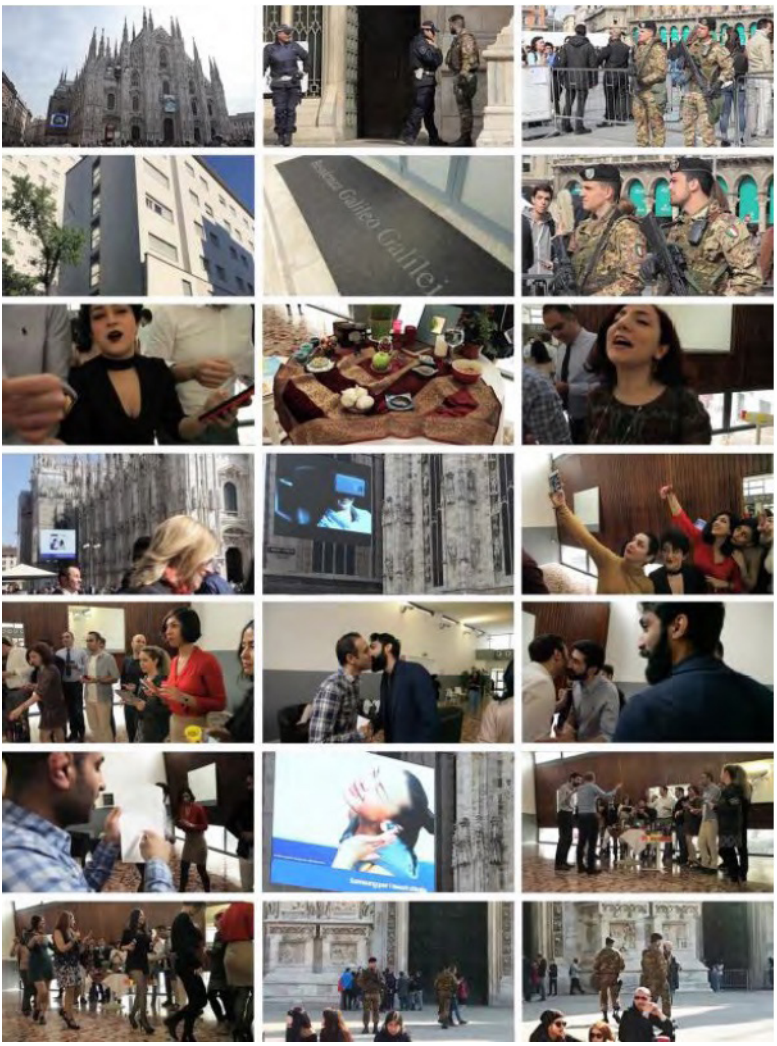


Fig. 1. Nouruz. Visiones urbanas. Milán 21/03/2017, Juan Carlos Robles. 2017

La llegada del año nuevo persa representa el final del oscuro invierno y el renacimiento de la luz y la fertilidad. Para simbolizar el inicio del nuevo ciclo vital, las familias iraníes en el Nouruz se reúnen en torno a una mesa con siete objetos o frutos cuyo nombre empieza en persa por s (como las semillas de trigo o de lentejas germinadas, *sabzeh*), que representan el renacimiento, la salud, la alegría, la prosperidad, la felicidad, la paciencia y la belleza. También colocan su Sagrada Escritura (la Sagrada Escritura de cualquier religión) sobre la mesa, un espejo y una pecera con peces de colores, garantía de buena suerte.

NOURUZ. Visiones urbanas. Milán 21/03/2017, describe un paisaje psicológico, que contiene la violencia simbólica a la que nuestra cotidianidad se ve expuesta en las sociedades hipermodernas desde los media. El exceso de información produce desconocimiento a la hora de conformar identidades -tanto individuales como colectivas- y a la hora de construir la imagen que tenemos del otro (en este caso, la de aquellos que por diferentes motivaciones vienen a convivir con nosotros, y que metonímicamente hallamos en la comunidad de estudiantes de Irán). Por ello, confrontar la imagen del miedo que destila la situación en la plaza del Duomo con la que desprenden los estudiantes iraníes, amistosa, afable, cercana y con una visible e inesperada dimensión secular, nos sirve para deconstruir ciertos arquetipos.

Con esta fórmula estética, que hunde sus raíces en la práctica situacionista, pretendo configurar una estrategia de aproximación al otro, en un momento actual de globalización capitalista en el que el conocimiento parece ser sustituido por el “logo” bajo la presión de la “guerra” mediática, donde las identidades son expuestas a procesos de falsación y suplantación camuflados en un entorno de inflación de imágenes que fomenta antagonismos.

Esta reflexión no es ajena a la Experimentación de los Estudios Visuales, por ello tomo como referencia una práctica propia del Situacionismo, una deriva urbana en la que sin intención previa aflora en dialéctica productiva el estudio de los usos urbanos (subrayando la presión de la industria del turismo) así como, el análisis de los *mass media* y la influencia que ejercen sobre nuestra construcción identitaria y sobre la construcción de nuestra imagen del *Otro*.

2.1. DE LA CIUDAD MODERNA A LA CIUDAD GLOBAL

Abro una reflexión de carácter sociológico, psicológico, filosófico y político sobre la tensión antagónica que percibo entre el deseo de pertenencia y la fugacidad que impone el habitar en multitud contemporáneo en un momento de la cultura marcada por el movimiento de imágenes, personas y capital. Como expresa una de las línea del congreso, con la sensación de estar dentro de la Historia pero sin controlarla, en un presente continuo que paradógicamnte acarrea una pérdida de conciencia histórica, situación que complica tanto nuestros procesos de identificación en Europa, como la imagen que percibimos de nuestros vecinos de Oriente Medio.

En esta presentación tomo como punto de partida, sin poder evitar aquello que está ligado a la experiencia personal, un momento álgido de la Historia. Me refiero al desmoronamiento del bloque soviético y la consiguiente caída del Muro de Berlín el 9 de noviembre de 1989. A tal evento asistimos todos por televisión, fue el pistoletazo de salida, hacia el vivir de la Historia desde el espacio global y en tiempo real como espectáculo televisivo en aras de construir una identificación colectiva. En este momento histórico nos dice José Luis Brea:

> *Todo parece indicar que el modelo histórico que habitamos ha desembocado en un estadio Terminal y permanente, determinado por la liquidación definitiva de su contrafigura –liquidación cumplida "en lo real" de la historia como cataclismo de las ciudades del Este. Sin ella, sin gran otro, parece que pensar cualquier orden de contestación o de resistencia a la universalización totalizadora del capitalismo avanzado y las formas de la cultura que le son propias, cualquier territorio en que fundamentar un activismo crítico, se haya vuelto tarea de "naïfs, de nostálgicos, o de apocalípticos mal integrados…*[2]

Poco después asistimos a otro espectáculo en los media. La censura televisiva, revés-tida de adelanto tecnológico, nos mostraba con cámaras que veían en la oscuridad de la noche la Guerra del Golfo de Irak que comenzó el 15 de enero de 1991.

Fig. 2 Imagen televisiva de la “caída” del Muro de Berlín en noviembre de 1989

La desaparición de la Historia, junto a otras disoluciones,puede descubrirse en los comportamientos masivos de retirada y de suspenso de la totalidad histórica, incluyendo entre ellas la obsesión aparentemente inversa de pretender historiarlo todo, de archivarlo todo, de memorizar todo nuestro pasado con la intención secreta de desactivar cualquier atisbo de impulso idealista.

En este sentido, el discurso político nos hace constantemente testigos de un presente repleto de hitos que hay que respetar y que se presentan como una dictadura del momento a la que no se le puede ofrecer resistencia. Ante tanta grandilocuencia *massmediática* a lo que parece que sí asistimos es al espectáculo de su final. La Historia está enterrándose ante tal exhibicionismo telemático del presente. A cada instante la Historia es aniquilada en las inmensas redes de comunicación, detrás de las tecnologías prospectivas y de la provisión de información. Podríamos pensar que más que llegar al fin de la Historia estamos asistiendo a su aceleración.

Fig. 3 Imagen televisiva de la Guerra del Golfo, 15 de enero de 1991

En Futuro para todos (fig. 4) una madre del Berlín Este cruza la frontera con sus dos hijos gemelos de la mano hacia el Berlín Occidental. El título es extraído del cartel de propaganda política de la CDU del periodo de campaña en el que fue tomada la instantánea. La idea de “futuro” permanentemente asociada a la idea de progreso, parece que pretenda aniquilar el pasado y evitar una reflexión sobre el presente. Por otro lado, ese “todos” parece querer borrar la diferencia y uniformar la existencia bajo el signo neoliberal en lo político, en lo económico y en lo social.

Las ciudades han ido sobreponiendo capas de hechos históricos que fueron configurando sus perfiles, su propia identidad y su propia idiosincrasia de distinción. Hoy, por lo que respecta al último siglo, esa realidad histórica se ha ido perdiendo, y las ciudades poco a poco han ido extendiendo sus redes, encontrándonos en la mayoría de los casos ante grandes metrópolis y conglomerados urbanos, en las que cada vez es más evidente la pérdida de identidad y especificidad de las mismas. Para analizar este fenómeno de desconfiguración de un proceso que se había creado durante siglos, es imprescindible tener en cuenta el desarrollo tecnológico y los medios de comunicación con los que hemos llegado a la actual urbe del “mundo desterritorializado”, ciudades nodales bajo el orden de la economía financiera de hoy.

Partimos, como referente histórico, del tiempo de Baudelaire, el poeta por excelencia de la ciudad. Él entendía la urbe como el lugar para la emancipación del individuo. El deambular solitario de mi cámara por la ciudad, expande aquella mirada del paseante, del *flâneur* de los pasajes cubiertos de cristal, que W. Benjamín nos describió: "hacer del bulevar un interior. El bulevar es la vivienda del *flâneur*"[3], hasta la actual mirada del sujeto contemporáneo en un entorno donde el vértigo es aun mayor si cabe. W. Benjamín analiza la ciudad e indaga en las formas de representación que destilaba el cuerpo social de la época. Para ello pone su mirada en la producción literaria de los años cuarenta del siglo XIX. Es el tiempo de los folletones,las fisiologías se imponen como género literario que retrata la génesis de la sociedad que viene:

Fig. 4 Juan Carlos Robles, *Futuro para todos,* caja de luz y duratrans, 80 x 60 x 10 cm, 1999

> *Eduard Fuchs, en sus estudios sobre las formas de la caricatura, advierte que en los comienzos de las fisiologías están las llamadas leyes de septiembre, es decir las exacerbadas medidas de censura de 1836. Por medio de ella se separó de la política a un grupo de artistas capaces y adiestrados en la sátira. La reacción es por tanto el presupuesto "por el que se explica la colosal revista de la vida burguesa que… se estableció en Francia… Todo desfilaba como por encima… días alegres y días de luto, trabajo y descanso, costumbres matrimoniales y usos propios de célibes, familia, casa, hijos, escuela, sociedad, teatro, tipos, profesiones[4].*

La generación de Baudelaire se formó como consumidores de éstos comenzando a dibujar, conscientes ya algunos, la nueva psicología social, el inicio de los tiempos que ahora vivimos en entornos masificados donde cada rostro que se nos cruza se convierte en un interrogante gigante. Aquellas fisiologías, aquellos rostros, del París de Baudelaire regresan como material activo en mi obra para hablar del presente inmediato, desde el viaje en la ciudad que realizo con espíritu de vouyeur. El "encuentro" con el otro, viene acompañado de una velocidad huidiza, y lo peor de todo es que a esa aceleración, se debe mi deseo. Nos enamoramos de la inercia, del rastro, de la huella, de la ausencia, es el "amor a última vista" del que nos hablaba Baudelaire al describir su experiencia en multitud en el metro parisino de final del XIX:

> *El soneto "A une passante" [de Les fleurs du mal de Baudelaire] no presenta a la multitud como asilo del criminal sino como el del amor que se le escapa al poeta. Cabe decir que trata de la*

> *función de la multitud no en la existencia del ciudadano, sino en la del erótico. Dicha función aparece a primera vista como negativa; pero no lo es. La aparición que le fascina [a Baudelaire], lejos, muy lejos de hurtarse al erótico en la multitud, es en la multitud donde únicamente se le entrega. El encanto del habitante urbano es un amor no tanto a primera como a última vista*[5].

Después de haberse dedicado a los tipos, le llegó el turno a las fisiologías de las ciudades. W. Benjamin parafrasea a Engels:

> *Una ciudad como Londres, en la que se puede caminar horas enteras sin llegar siquiera al comienzo del fin, sin topar con el mínimo signo que permitiera deducir la cercanía de terreno abierto, es cosa muy peculiar. (…) esos londinenses han tenido que sacrificar la mejor parte de su humanidad para consumar todas las maravillas de la civilización de las que su ciudad rebosa*[6].

Admira desde un sentimiento moderno la expansión de la ciudad y las maravillas de la civilización, entre las que suponemos se hallan los adelantos tecnológicos, pero al tiempo, lo enuncia como una pérdida de humanidad. Si comprendemos que la expansión de la ciudad ha ido paralela al desarrollo massmediático, podemos extrapolar los extremos de esta visión a las dos posiciones que sobre el fenómeno de los media tuvieron Marshall McLuhan y Guy Debord, si asociamos el entorno maquínico de la ciudad a la era postindustrial y de la información actual.

En cualquier caso, nuestro deambular urbano nos muestra cómo van llegando nuevas tecnologías a nuestra cotidianidad. Sin darnos cuenta las incorporamos en la práctica de nuestras relaciones y pasan a conformar el hábitat donde se desarrollan nuestras actividades y donde se ponen en juego nuestros deseos. Diversos utensilios se configuran como extensiones de nuestros sentidos y las distancias con nuestros conciudadanos se ven indefectiblemente alteradas.

Este nuevo hábitat que, se configura bajo el signo tecnológico, marca el ordenamiento circulatorio del lugar que habitamos: la ciudad. Ahora se hace más necesaria que nunca como pregunta fundamental aquella que interroga sobre la propia naturaleza de ese lugar que habitamos. La que interroga al mismo tiempo sobre la calidad trastocada de la convivencia, sobre la afección de las identidades y sobre la cultura que nace de esta nueva situación. Si en los albores del siglo XX, se entendía que la tecnología iba paralela a la

idea de progreso, fracasada esta idea, desde la perspectiva revisionista del postmodernismo, el viaje en el seno tecnológico nos precipita a una aceleración plagada de incertidumbres. Actualmente, los medios tecnológicos impregnan todos los factores implicados en el acto comunicativo y como resultado están transformando radicalmente el paisaje urbano.

Consideramos necesario dibujar una panorámica de la ciudad -como territorio expandido-, inscrito en el momento actual de globalización de la cultura. Al ser la ciudad el lugar donde se despliegan los imaginarios de nuestra experiencia colectiva, el lugar de nuestros "encuentros" y desencuentros, nos parece importante rastrear algunos de sus posibles y variados puntos de análisis. En estos dos últimos siglos el hombre se ha transformado en una criatura urbana; las ciudades se han convertido en el centro de nuevas formas de vida, así como de conflicto social. A menudo, la urbe no es más que la acumulación caótica de flujos y contraflujos. Podríamos elaborar una cartografía atendiendo a sus cicatrices, como si de una biopsia médica se tratara.

Por ello, la fragmentación fluida de la metrópolis ha devenido en un punto de análisis muy importante desde -entre otras disciplinas- las artes visuales. La exigencia de una ciudad acorde a las necesidades vitales es tema recurrente en la pasión artística.

Para aproximarnos a la ciudad contemporánea, recurrimos a la mirada antropológica de Marc Augé, quien conceptualiza la idea de "no lugar", desde la que describe la evolución de la ciudad moderna hacia su actual estado, dentro de un proceso histórico:

> *Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. La hipótesis aquí defendida es que la sobremodernidad es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares de memoria", ocupan allí un lugar circunscripto y específico*[7].

Dicha encriptación es la de las rutas turísticas. El espacio del "no lugar" no crea ni identidad singular ni relación sino soledad y similitud. ¿Por qué? porque los "no lugares" mediatizan la relación del individuo con el espacio al crear una contractualidad solitaria; los "no lugares" se definen por las palabras o los textos que nos proponen para que podamos establecer una

relación con ellos. El espacio y el tiempo están estrictamente confinados (por porteros automáticos, pasillos, pasos de cebra, torniquetes de acceso, escaleras mecánicas, túneles y galerías monitoreados (cámaras o guardias de seguridad) y señalizaciones. Escribe M. Augé:

> *Las interpelaciones que emanan de las rutas, de los centros comerciales o del servicio de guardia del sistema bancario que está en la esquina de nuestra calle apuntan en forma simultánea, indiferente, a cada uno de nosotros ("Gracias por su visita", "Buen viaje", "Gracias por su confianza"), no importa a quién: son las que fabrican al "hombre medio", definido como usuario del sistema vial, comercial o bancario*[8].

En esta dirección, podríamos añadir que "el hombre medio" también queda definido como usuario cultural. Lo que caracteriza a los modos de producción capitalistas, nos dice Félix Guattari, es que no funcionan únicamente en el registro de los valores de cambio, valores que son del orden del capital, de las semióticas monetarias:

> *Éstos también funcionan a través de un modo de control de la subjetivación (…), [que Guattari llama] cultura de equivalencia o sistemas de equivalencia en la esfera de la cultura. Desde este punto de vista el capital funciona de modo complementario a la cultura en tanto concepto de equivalencia: el capital se ocupa de la sujeción económica y la cultura de la sujeción subjetiva"*[9].

Las consecuencias del desarrollo tecnológico y su globalización, no han afectado únicamente a la organización espacial de las ciudades, sino que se traducen en aspectos más abstractos como es el factor tiempo, que en los entes urbanos queda regulado, y en muchos casos se podría hablar de normativizado, traduciéndose popularmente como modernidad, y no es solamente hablar de sus características más comunes como pueden ser los horarios de trabajo, sino que la organización temporal se convierte en un todo y regenta hasta los momentos más simples de nuestra vida diaria como son los horarios de transportes, de comercios, de los lugares de ocio y hasta de los cruces de las calles. En consecuencia, las metrópolis ordenan no solo nuestra forma sino también nuestro ritmo de vida en el que se sustituye la reflexión vital, por la impresión mecánica, bajo una nueva organización: tiempo convertido en rutina o en "no tiempo".

Si entrecruzamos el análisis del "no lugar" planteado por M. Augé con la reflexión sobre el tiempo que Paul Virilio desarrolla en *Estética de la desaparición*, -entre otras publicaciones que abordaremos más adelante-, encon-

traremos el potencial alegórico que los transportes públicos adquieren en la experiencia plástica que guía esta investigación. En ella afloran, en definitiva, las relaciones entre tecnología, control y comunicación. El “no lugar” y el “no tiempo” roturan el territorio alegórico que proyecto desde una estética de deseo lastrada por estas “no presencias”, - hurtos o ausencias-. Desde una reflexión en torno a los conceptos de “no lugar” y del “no tiempo” constatamos que las creencias estructurales que subyacen al orden cívico en el que está inscrita nuestra cotidianidad, arropan un mecanismo de vaciamiento. La inercia irreflexiva de sus mecánicas está llevando a la metrópolis -espejo de mi estética de búsqueda identitaria, relacional e histórica-, a una fragmentación y simultaneidad de la experiencia multitudinaria, que origina nuevos e inexplorados espacios psíquicos y físicos.

3. CONCLUSIONES

Analizar –desde el arte de lo visual- los lugares y las formas urbanas de relación, la circulación acelerada de personas, permite definir los nuevos modos del sujeto, constatar las nuevas formas de soledad y aislamiento en la urbe sobrepoblada, la incomunicación del individuo en medio de las redes y las carreteras de la información, el entrecruzamiento de visiones socioestéticas diversas que producen urbes metafóricas y fragmentadas.

En las ciudades actuales ya no existen puntos de referencia fijos -lugares antropológicos de identificación- y que si se dan, son de orden económico: la Historia y sus lugares se viven con el ritmo del pálpito presente, tecnológico y massmediático. En este sentido, la defunción de la ciudad moderna viene ligada a otras clausuras: “el fin de la Historia”[10], conceptualizada por Francis Fukuyama. En su ensayo sostiene que el liberalismo económico y político, finalmente, se ha impuesto en el mundo, cosa que se evidencia, según el autor, en el colapso de ideologías alternativas. En consecuencia, lo que hoy estaríamos viendo es el término de la evolución ideológica en sí, y por tanto, el fin de la Historia en términos hegelianos, o el “fin de las ideologías”[11], anunciado por Daniel Bell, ideologías sobre las que se organizaba el poder en el mundo alineado en dos grandes bloques hasta la caída del muro de Berlín. En definitiva, el fin de los “grandes relatos” que tanta tinta hizo correr en el contexto del capitalismo neoliberal en aquellos años noventa.

Los “grandes relatos”, construidos desde el ideario moderno de Orden, Progreso y Razón han estallado en un actual eterno presente, presidido por una massmediatización que ha producido una experiencia de lo social discontinua, heterogénea y fragmentaria donde reina un sentimiento de extravío junto a una confusa virtualización de la experiencia. Las ciudades no solo se han convertido en “no lugares”, sino que sus dinámicas están expuestas a

procesos que escapan a su dimensión geográfica local.

Al mismo tiempo, el ámbito del poder ante el retroceso del papel del Estado es más opaco que nunca. Las grandes ciudades de todo el mundo son el ámbito en el que una multiplicidad de procesos geoestratégicos de mundialización cobran formas concretas, y localizadas, que dan pie a una participación desproporcionada del poder que produce múltiples fricciones.

El marco de pensamiento por donde mi praxis artística transita: el registro de la ausencia en la vivencia urbana del día a día, ahora está determinado por una combinación de signos y conceptos que provienen, tanto del ámbito local como del global, que conforman un nuevo espacio cultural llamado *glocal*[12]. Lo *Glocal*: Lo global se convierte, como dicen los sociólogos en el célebre libro de 1992 de Roland Robertson (el primer libro que atiende a la globalización) tanto en un fenómeno económico y político, como en un fenómeno eminentemente cultural. El espacio global asume la consideración de GLOCAL, es decir de una estrecha interdependencia e interconexión entre lo global y lo local. Esta interdependencia muestra la naturaleza del conflicto del mundo globalizado, totalmente distinta de la tipología del conflicto que se desarrollaba en el interior de las sociedades nacionales, del Estado nacional, aquel que caracterizaba a la modernidad.

El deslizamiento en el interior de los discursos del sujeto, el otro cultural y la tecnología, está marcado ahora por las implicaciones que provienen de esta interconexión, entre la experiencia urbana en el contexto local y el desbordamiento que supone el fenómeno de la globalización.

Esas presencias conjuntas han hecho de las ciudades un ámbito de disputa, la ciudad global concentra la diversidad, en la que toma presencia el otro cultural. Aunque sus espacios se inscriban en la cultura empresarial dominante, -la ciudad parece convertirse en un proyecto empresarial-, sin embargo, también en ella proliferan una multiplicidad de otras realidades, culturas e identidades.

Al mismo tiempo, la ciudad está en expansión, ahora las grandes empresas son mundiales en su organización y funcionamiento y el grueso de la población urbana que trabaja para ellas, tiene muchas menos probabilidades de establecer una vinculación estable con el territorio, ahora poblado de nuevos perfiles humanos de diferentes procedencias. En este sentido, el sentimiento de agorafobia, el miedo a los procesos desterritorializadores (móviles) propios de la globalización, son referentes en mi quehacer artístico -que toma la ausencia como recurso expresivo- en experiencias videográficas, en imágenes digitales y en intervenciones en el espacio público.

A modo de última reflexión nos acercamos al pensamiento de Manuel Castells. El filósofo nos expresa que los cambios sociales son tan espectaculares como los procesos de transformación tecnológicos y económicos. Los sistemas políticos están sumidos en una crisis estructural de legitimidad, hundidos de forma periódica por escándalos, dependientes esencialmente del respaldo de los medios de comunicación y del liderazgo personalizado, y cada vez más aislados de la ciudadanía. En un mundo como éste de cambio incontrolado y confuso, la gente tiende a reagruparse en torno a identidades primarias: religiosa, étnica, territorial, nacional. En estos tiempos difíciles, el fundamentalismo religioso cristiano, islámico, judío, hindú e incluso budista (en lo que parece ser un contrasentido), es probablemente la fuerza más formidable de seguridad personal y movilización colectiva. En un mundo de flujos globales de riqueza, poder e imágenes, la búsqueda de la identidad, colectiva o individual, atribuida o construida, se convierte en la fuente fundamental de significado social. No es una tendencia nueva, ya que la identidad, y de modo particular la identidad religiosa y étnica, ha estado en el origen del significado desde los albores de la sociedad humana. No obstante, la identidad se está convirtiendo en la principal, y a veces única, fuente de significado en un periodo histórico caracterizado por una, amplia desestructuración de las organizaciones, deslegitimación de las instituciones, desaparición de los principales movimientos sociales y expresiones culturales efímeras. Subraya el filósofo:

> *Es cada vez más habitual que la gente no organice su significado en torno a lo que hace, sino por lo que es o cree ser. Mientras que, por otra parte,* ***las redes globales de intercambios instrumentales conectan o desconectan de forma selectiva individuos, grupos, regiones o incluso países según su importancia para cumplir las metas procesadas en la red, en una corriente incesante de decisiones estratégicas****. De ello se sigue una división fundamental entre el instrumentalismo abstracto y universal y las identidades particularistas de raíces históricas. Nuestras sociedades se estructuran cada vez más en torno a una oposición bipolar entre la red y el yo.*[13] *(La negrita es nuestra)*

Referentes

Deleuze, Gilles. 1995. “Carta a un crítico severo”, Conversaciones. Ed. Pre-textos, Valencia, p. 14

BREA, José Luís. *Nuevas Estrategias Alegóricas*. Ed. Tecnos, Madrid 1991, p. 109

Benjamin, Walter.1991. *Poesía y capitalismo. Iluminaciones II.* Ed. Taurus humanidades, Madrid, p. 5

Augé, Marc. 2000. Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad, Ed.Gedisa. Barcelona, p. 83

Guattari y Suely, op. cit., p.28

Fukuyama, Francis. 1992. *El fin de la Historia y el último hombre*. Ed. Planeta, Barcelona BELL, Daniel. 1964. El fin de las ideologías, Ed. Tecnos, Barcelona

Roberstón, Roland.1992. *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Ed. Sage Publications, Londres

Castell, Manuel, *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica*. Profesor sénior del Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC. http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html

Notas

1 Deleuze, Gilles. 1995. “Carta a un crítico severo”, Conversaciones. Ed. Pre-textos, Valencia, p. 14

2 Brea, José Luís. *Nuevas Estrategias Alegóricas*. Ed. Tecnos, Madrid 1991, p. 109

3 Benjamin, Walter.1991. *Poesía y capitalismo. Iluminaciones II*. Ed. Taurus humanidades, Madrid, p. 5

4 Ibidem, p. 50

5 Ibidem, p.p. 60-61

6 Ibidem, p. 136

7 Augé, Marc. 2000. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*, Ed. Gedisa. Barcelona, p. 83

8 Ibidem, p. 63

9 Guattari, Félix, Rolnik, Suely. 2006. *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Ed. Traficantes de sueños, Madrid, p.28

10 Fukuyama, Francis. 1992. *El fin de la Historia y el último hombre*. Ed. Planeta, Barcelona

11 Bell, Daniel. 1964. *El fin de las ideologías*, Ed. Tecnos, Barcelona

13 Castells, Manuel, *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica.* Profesor sénior del Internet Interdisciplinary Institute (IN3) de la UOC http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html

12 Robertson, Roland.1992. *Globalization: Social Theory and Global Culture*. Ed. Sage Publications, Londres

POÉTICAS DE LO OCULTO FRENTE AL RÉGIMEN HIPERVISUAL: EL CASO DE DEHESA DE LA VILLA

FLORENCIA ROJAS RABELLINI
Doctoranda en Estudios Avanzados en Humanidades por la Universidad de Málaga, línea 6: Arte Moderno y Contemporáneo

Resumen

La comunicación que presento es un acercamiento teórico al proyecto artístico que estoy llevando a cabo titulado Dehesa de la Villa, un incendio en el subsuelo. Este proyecto surge a partir de ideas y planteamientos generales sobre el régimen visual que habitamos, y se concreta en el trabajo de campo y el registro fotográfico de un espacio concreto que es el parque madrileño Dehesa de la Villa. Actualmente existen grados de visibilización e invisibilización que son directamente proporcionales al grado de poder de quien muestra u oculta algo. El neoliberalismo flexible ha sabido evolucionar para hacernos creer que tenemos una situación de transparencia en la que no hay nada fuera de todas las pantallas a través de las cuales nos muestran y mostramos el mundo. Sin embargo, existe en estas pantallas un efecto cegador. Nos deslumbran, la idea de pantalla se corresponde también con sus otras acepciones relacionadas con el encubrimiento o la ocultación. La supremacía de lo visual no ha traído un régimen de absoluta nitidez, a pesar de los dispositivos cada vez más sofisticados con los que tomamos las imágenes. A partir de estas ideas he procedido al estudio del territorio concreto antes mencionado. A través de la fotografía estoy registrando una serie de vestigios de la Guerra Civil que han sido invisibilizados, correspondiendo dicha invisibilización a intereses claramente políticos. La metodología de investigación que estoy llevando a cabo es el trabajo de campo: sobre el terreno estoy buscando los restos arqueológicos con la ayuda de la cartografía proporcionada por el Expediente para la declaración como sitio histórico de los restos de la Guerra Civil en Ciudad Universitaria. La fotografía en este caso sirve para dejar evidencia de lo que está oculto, de revelar lo que no se ve, como sucede en el propio proceso de la fotografía analógica. El lenguaje fotográfico que estoy manejando tiene una intención directa, como en toda la tradición de la nueva objetividad, se establece una propuesta cruda, frontal, sin intervenir lo encontrado, simplemente de constatar la existencia de algo, de darle un lugar en la memoria. En este registro que formalmente tiende a lo topográfico, existe una clara intención poética de crear un conjunto de imágenes asépticas en las que se da una narrativa vertical, que va de abajo arriba, desde lo que sucede debajo del suelo en el parque, hasta lo que sucede en el cielo. Si en la guerra el suelo es ocupado por los desfavorecidos y el cielo por los poderosos, resulta interesante observar y documentar que en el cielo de la Dehesa actualmente hay una serie de ante-

nas de telecomunicaciones que nos devuelven a las pantallas antes citadas, que alimentan el rizoma infinito de imágenes que nos envuelve y que son la herramienta de vigilancia y control que actualmente sirve los intereses del poder.

Keywords: PANTALLA, HIPERVISIÓN, AGUJERO NEGRO, FOTOGRAFÍA, SECRETO, GUERRA CIVIL, HISTORIA

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto que presento es un trabajo en proceso, aunque está sin concluir, la base teórica está establecida y ya cuento con un amplio número de imágenes para presentar. Se trata de una investigación teórico-práctica en la que estoy abordando un territorio concreto con la fotografía como herramienta principal.

Fig. 1. Dehesa de la Villa, Florencia Rojas. 2017.

El antecedente previo a esta investigación es el proyecto *Luna-Lager Bunker* en el que trabajé con intenciones alegóricas las ideas de secreto, refugio y ocultación; asimismo, experimenté con diferentes posibilidades narrativas no hegemónicas que facilitaban el encubrimiento del secreto que estaba manejando. En la búsqueda de espacios y lenguajes en torno a las ideas mencionadas, llegué a un secreto histórico: un búnker en Berlín de la Segunda Guerra Mundial llamado *Luna-Lager.* Un año después tras mudarme a Madrid y, continuando con la línea de trabajo anterior, me pregunté qué me podia estar escondiendo esta ciudad. En ese punto llegué al parque Dehesa de la Villa.

2. DESARROLLO

El universo dantesco se ha invertido, pues: es el infierno el que ahora está bien iluminado. Georges Didi-Huberman, *Supervivencia de las luciérnagas,* 2009

Vivimos, de un tiempo a esta parte, en un espectáculo visual cambiante y complejo. Antes asistíamos a él como meros espectadores; sin embargo, ahora también somos emisores y productores de imágenes que aparente-

mente lo cubren todo. Aunque la sociedad del espectáculo descrita por Guy Debord siga existiendo, el neoliberalismo flexible ha sabido evolucionar para hacernos creer que tenemos una situación de transparencia en la que somos libres y no hay nada fuera de todas esas pantallas a través de las cuales nos muestran y mostramos el mundo.

Sin embargo, existe en las pantallas un efecto cegador. Nos deslumbran, de hecho la idea de pantalla se corresponde también con sus otras acepciones relacionadas con el encubrimiento o la ocultación•. El deslumbramiento cegador es literal, tenemos una luz apuntando hacia nuestra cara, además de ser algo que obervamos, es algo a lo que estamos expuestas. Esa luminosidad es entendida por Jonathan Crary como "una luminosidad fraudulenta que pretende extenderse por todas partes y anticiparse a cualquier misterio, a lo desconocido" (Crary, 2015, 29). En este mundo sobreexpuesto, supuestamente exento de sombras, de fantasmas, podemos afirmar que la supremacía de lo visual no ha traído un regimen de absoluta nitidez, a pesar de los dispositivos cada vez más sofisticados con los que tomamos las imágenes. Escribió José Luis Brea que vivimos en el tiempo de la hipervisión administrada, que "podría ser el escenario de transparencia absoluta: un panóptico total (…) En él no quedarían ya espacios de privilegio, lugares desde los que, por ejemplo, ver sin ser visto, lugares desde los que ejercer vigilancia, control. Pero ese no es el lugar que habitamos" (Brea, 2010, 121).

Existen, a pesar de toda esta estructura rizomática que conforma el imaginario contemporáneo, mecanismos de invisibilización que obedecen al poder, al sistema del que todas formamos parte y al que alimentamos a diario. Esos agujeros negros que no vemos, que no están representados en el espectáculo dominante, son espacios que han sido conscientemente apartados de las pantallas, ocultos tras las millones de imágenes que nos entretienen.

2.1. DEHESA DE LA VILLA, UN INCENDIO EN EL SUBSUELO

Dehesa de la Villa es un parque situado al noroeste de Madrid, en el barrio de Ciudad Universitaria. Este parque, cuyo aspecto es peculiar por mantener su carácter forestal sin ajardinar, se convirtió durante la Guerra Civil en una línea de defensa de la ciudad y en sus terrenos se desarrollaron fuertes combates durante la Batalla de la Ciudad Universitaria.

Como consecuencia de este episodio histórico, el parque alberga varios restos arqueológicos como trincheras o búnkeres. Sin embargo, estos restos no han sido conservados ni señalizados, por tanto se han fundido con el resto del paisaje y pasan desapercibidos para los visitantes del parque. Entiendo este conjunto de restos como paradigma de espacio invisibilizado y apartado

de las pantallas previamente mencionadas, como un caso de estudio de un territorio concreto contenedor de secretos históricos y agujeros negros de intrahistorias que solo se han conservado a través de la memoria oral de los vecinos y vecinas que han crecido en la zona.

Fig. 2. *Entrada al Refugio del Cerro de los locos*, Florencia Rojas. 2017.

A partir de un documento titulado Expediente para la declaración como sitio histórico de los restos de la Guerra Civil en Ciudad Universitaria, realizado por las historiadoras Cristina Cabrero Poch, Cristina de la Casa Rodríguez y Ana de Oliveira Escalonilla, he podido localizar algunos de estos restos y conocer su pasado.

Aun teniendo acceso a este expediente y a la cartografía que lo acompaña, resulta complicado ubicar los vestigios ya que el olvido de la guerra ha hecho que las trincheras se hayan erosionado y fundido con el territorio, que los búnkeres estén cubiertos por vegetación o, en otros casos, directamente colmatados por tierra. Resulta turbador observar el ambiente en el parque, ver a los paseantes pisar ingenuamente todos estos restos de la barbarie del pasado. Estar allí es percibir una escena en la que reina el absoluto olvido como consecuencia de una premeditada ocultación de la historia reciente.

2.2. FOTOGRAFIAR LO INVISIBLE

El expediente de incoación mencionado propone una clasificación de todos los restos de la contienda localizados geográficamente por coordenadas. La metodología que yo estoy llevando a cabo es muy similar al que llevaron a cabo Poch, de la Casa y Oliveira: el trabajo de campo y la clasificación, en mi caso es una clasificación fotográfica.

Considero que para abordar un proyecto como este, es pertinente adoptar un lenguaje fotográfico relacionado con el archivo. En ese sentido, cabe mencionar como referencia la tradición de la *straight photography* americana y la *Neue Sachlichkeit* o nueva objetividad alemana. Este movimiento surgió en Alemania al finalizar la Primera Guerra Mundial. En dirección opuesta al expresionismo, la nueva objetividad buscaba una representación objetiva del mundo. La fotografía objetiva se basó en la fotografía científica, de marcado carácter documental o archivístico; en ese punto se tomó distancia radicalmente del pictorialismo (una corriente que venía explorando la vertiente más emotiva y sentimental del medio, valiéndose de recursos para imitar

la pintura). Se trataba de devolver a la fotografía su valor intrínseco, tomar imágenes que solamente pretendían
ser fotografías, manteniéndose ajenas a todo procedimiento accesorio que pudiese contaminar la imagen. Al estudiar a autores como Albert Renger-Patzsch, encontramos la carga poética en la repetición, en la asepsia, o, como indica Sergio Mah en el catálogo editado a raíz de la muestra reciente de Renger-Patzsch en la Fundación Mapfre, en la "contención psicológica y ausencia de estilizaciones pictóricas" (Mah et al., 2017,16).

El proceso que he llevado a cabo es el de buscar en el territorio acotado del parque, con la cartografía en la mano, todos los restos clasificados por las historiadoras. El esfuerzo de la búsqueda y la satisfacción del hallazgo, así como la paradoja de registrar en una imagen algo que es casi imperceptible, -las entradas a los refugios subterráneos son literalmente agujeros negros- son los puntos clave de mi experiencia en el terreno. Por otro lado, encuentro similitudes entre el objeto fotografiado y el proceso fotográfico, ya que la cámara oscura es otro agujero negro, una suerte de mina de imágenes que están *a priori* ocultas al ojo,
necesitan ser reveladas.

2.3. NARRATIVA VERTICAL

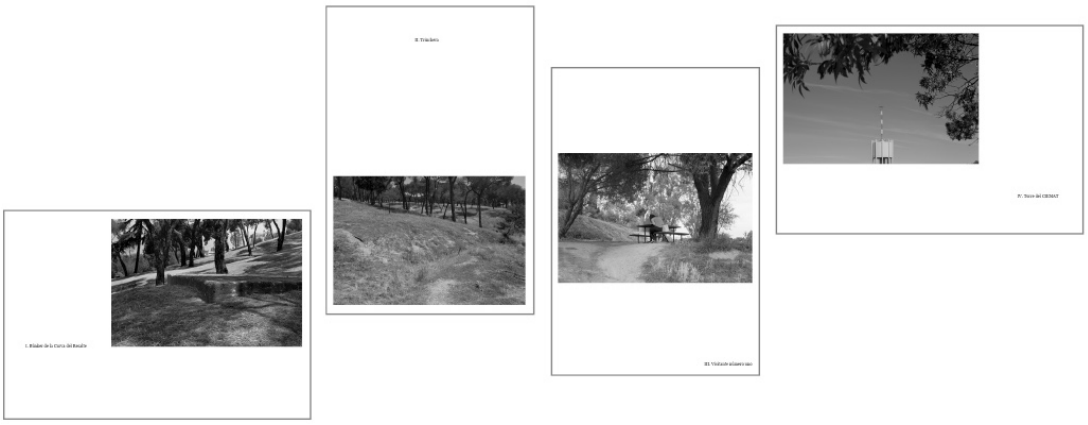


Fig. 3. Boceto de disposición en sala, Florencia Rojas. 2017.

El conjunto de imágenes que estoy conformando está dispuesto en una sucesión de imágenes que va de abajo arriba. Es decir, la manera de abordar el espacio, es la de fotografiar los diferentes estratos: desde lo que hay en el subsuelo hasta lo que ocupa el cielo del parque.

2.3.1. El subsuelo

El registro del subsuelo ha consistido en localizar y fotografiar el estado actual de los restos arqueológicos de las diferentes construcciones que se hicieron en Dehesa de la Villa durante la Guerra Civil. En concreto, hay vestigios de cuatro búnkeres construidos por el ejército republicano: Búnker de Calle Pirineos esquina Valle de Arán, también conocido como Búnker de las tres Jotas[2], Búnker del Paseo del Canalillo, actualmente habitado dignamente por un señor que ha dado un segundo uso a este espacio abandona-

Fig. 4. *Búnker de la Curva del Resalte*, Florencia Rojas. 2017.

do[3], Búnker de la Curva de la Muerte y Búnker de la Curva del Resalte. Asimismo, he visitado y registrado la zona de trincheras, difíciles de identificar en el terreno[4] por estar colmatadas por tierra y fundidas con el resto del paisaje, parte de esta zona, además, ha sido aprovechada para la creación de un circuito de bicicross. Por ultimo, he localizado tres entradas diferentes a refugios subterráneos del ejército republicano: dos entradas al refugio del Cerro de los Locos y una entrada a un subterráneo que se cree que conectaba con el anteriormente mencionado.

2.3.2. La superficie

En este parque de carácter forestal, lo que cubre en muchos casos los restos enumerados, es vegetación. Para este estrato, planeo establecer una colaboración con un biólogo o bióloga que me facilite la clasificación y posterior documentación fotográfica de los diferentes tipos de flora que favorecen la invisibilización del pasado. Principalmente encontramos plantas silvestres, arbustos y herbáceas que nos recuerdan que antaño esto fue un bosque mediterráneo. Estos retamares están constituidos principalmente por retama común (*Retama sphaerocarpa*) con presencia ocasional de la también autóctona retama negra (*Cytisus scoparius*) y de otra especie introducida con fines ornamentales, la retama de olor (*Spartium junceum*), son matorrales muy resistentes, capaces de soportar duras condiciones ambientales, y son testigos supervivientes de la degradación de los antiguos encinares que ocuparon estos terrenos.[5]

2.3.3. Los visitantes

Actualmente el parque es un lugar para el ocio y el esparcimiento. Debido a la poca información que hay sobre el pasado, los visitantes pisan todo lo anterior mencionado sin saber de su existencia. Estoy compilando también un conjunto de imágenes de paseantes que constituyen un tercer estrato de lo que sucede en el territorio.

2.3.3. El cielo

Por último, en este recorrido vertical, he llegado al cielo de la Dehesa. Al observar lo que tenemos arriba, encontramos una serie de antenas de diferentes tipos que invaden el aire. En concreto he podido informarme sobre las diecinueve antenas de Vodafone que ocupan la torre del Cerro de los Locos.

Los vecinos de la zona han reclamado al Ayuntamiento de Madrid la retirada de dichas antenas desde la Asociación de Amigos de la Dehesa de la Villa por estar instaladas en una parcela municipal. Asimismo, han pedido que se haga un estudio de la radiación electromagnética que estas pueden desprender en la zona.

En este punto cabe reflexionar sobre lo que hubo en el cielo durante la Guerra Civil y lo que hay en la actualidad. Siguiendo a Alfredo González Ruibal en su libro *Volver a las trincheras, una arqueología de la Guerra Civil española,* encuentro significativo lo que expone en el capítulo La ciudad subterránea sobre geopolítica vertical a raíz de que Madrid se convirtió en una de las primeras metrópolis en sufrir bombardeos aéreos sistemáticos. Contra ellos la solución fue esconderse bajo tierra, ejercer resistencia desde el subsuelo: "será lo que caracterice a partir de entonces la guerra moderna, especialmente cuando existe una dismetría entre el poder atacante y los defensores" (González Ruibal, 2016, 84). Extrapolando esta dismetría vertical a la actualidad, encontramos que la soberanía del poder se ejerce también desde arriba, "se divide el espacio en capas horizontals apiladas, no solo separando el espacio aéreo de la Tierra, sino también separando el suelo del subsuelo y el espacio aéreo en varias capas" (Steyerl, 2014, 26). Si en la Guerra el suelo es ocupado por los desfavorecidos y el cielo por los poderosos, hoy en día desde el cielo plagado de antenas de telecomunicaciones se envía información a satélites que nos devuelven a las pantallas previamente citadas para alimentar un sistema rizomático de imágenes que nos envuelve y que son la herramienta de vigilancia y control que actualmente sirve los intereses del poder. En este punto volvemos al conflicto de las políticas de visibilidad e invisibilidad, de la supuesta transparencia que habitamos y de las pantallas cegadoras en las que, por ejemplo, estos restos de un episodio histórico principal en nuestro país no tienen cabida, son imágenes incómodas, quedan fuera de la representación. Nuestros teléfonos no son inteligentes por la tecnología que los conforma, sino por lo que nos muestran y por lo que nos esconden.

Fig. 5. Diecinueve antenas, Florencia Rojas. 2017.

3. CONCLUSIONES

Un territorio acotado que ocupa sesenta y cuatro hectáreas a escasos quin-

ce minutos del centro de Madrid es un espacio denso donde se dan conflictos y realidades que podrían ser representativas de otros muchos espacios: en el mismo parque hay restos sin reconocer de la Guerra Civil, diversos conflictos vecinales con el ayuntamiento para evitar que se ajardine la zona, el CIEMAT[6] alberga restos de un vertido nuclear de la época de Franco, hay un hombre ocupando un espacio ajeno, una zona de cruising, empresas de telecomunicaciones privadas invadiendo un espacio natural y más de setenta especies diferentes de aves.

Fig. 6. Torre del CIEMAT, Florencia Rojas. 2017.

La division fotográfica en estratos para crear una narrativa vertical es una estrategia metonímica de los diferentes escalones sociales y políticos que aún habitamos. El lenguaje fotográfico aséptico en concordancia con la clasificación de un expediente de incoación supone un intento de crear un conjunto fotográfico poético situado en un punto de intersección entre la intuición artística de la que escruta refugios alegóricos y un espacio político sobre y desde el que reflexionar.

Este esfuerzo humilde de visitar una y otra vez el mismo espacio y disfrutar de la búsqueda, el hallazgo y el registro de lo casi imperceptible, es un tiempo improductivo, una suerte de brecha por la que intentar escapar del 24/7 descrito por Jonathan Crary. Aunque el autor apunta que el único tiempo propio que nos queda es el del sueño, algunas tratamos de encontrar más refugios, más agujeros negros en los que escondernos. El proceso artístico es un tiempo para la resistencia.

Referencias

Brea, José Luis. 2010. *Las tres eras de la imagen, imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal/Estudios visuales.

Cabrero Poch, de la Casa Rodríguez, Oliveira Escalonilla, Cristina, Cristina, Ana. 2013. *Expediente para la declaración como sitio histórico (BIC) de los restos de la Guerra Civil en Ciudad Universitaria*. Inédito.

Crary, Jonathan. 2015. 24/7. *El capitalismo al asalto del sueño.* Barcelona: Editorial Planeta.

González Ruibal, Alfredo. 2016. *Volver a las trincheras, una arqueología de la Guerra Civil Española.* Madrid: Alianza Editorial.

Mah, Sergio, comisario. 2017. *Albert Renger-Patsch.* Madrid: Fundación MAPFRE.

Steyerl, Hito. 2014. *Los condenados de las pantallas.* Madrid: Caja Negra Editora.

Notas

1 Me refiero en concreto a la quinta acepción que da la RAE para pantalla: “Persona o cosa que distrae la atención para encubrir u ocultar algo o a alguien”.

2 Este nombre le fue dado cuando en el año 2005, algunos miembros de GEFREMA (Grupo de Estudios del Frente de Madrid), dieron con el búnker. Los nombres de dichos miembros coinciden en su primera letra, esta jota común fue el origen del apelativo.

3 En este punto de la investigación me hago preguntas sobre las ventajas y desventajas de la conservación del patrimonio, ya que gracias al abandono de la zona, Jesús ha creado una huerta, un refugio para gatos y un hogar para sí mismo. En cualquier caso, si en algún momento este espacio fuera reclamado por la Comunidad de Madrid para su reconocimiento, señalización o cualquier acto de conservación, considero imprescindible respetar el uso que este habitante ha dado al espacio.

4 Agradezco a Adolfo Ferrero, miembro de la Asociación Cultural de Amigos de la Dehesa de la Villa, el haberme acompañado en la búsqueda y haberme transmitido gran parte del patrimonio oral de la zona, dotando a cada rincón del parque de una intrahistoria valiosa para mi proceso de indagación.

5 Agradezco al Centro de Información y Educación Ambiental Dehesa de la Villa la información proporcionada a través de folletos explicativos generales sobre la botánica del parque.

6 Siglas para el Centro de Investigaciones Energéticas, Medioambientales y Tecnológicas, antigua Junta de Energía Nuclear. En el año 1970 se produjo un escape radioactivo.

PRÁCTICAS FEMINISTAS EN EL CINE DE EXPOSICIÓN

MARÍA DEL MAR RODRÍGUEZ CALDAS
Universidad de Vigo / Departamento de Pintura

Resumen

En este artículo se introduce el cine de exposición como una disciplina del arte contemporáneo en la cual confluyen planteamientos estéticos y conceptuales de artistas y cineastas. Nos centraremos, específicamente, en las prácticas feministas y las nuevas visiones que aportan a este nuevo formato.

En las prácticas feministas, encontramos lazos muy estrechos entre obras fílmicas, performáticas y teatro de vanguardia. Examinamos el desarrollo de un "cine de los cuerpos" (Deleuze) y la aplicación de un gestus brechtiano en autoras del reciente cine de exposición (Pipilotti Rist, Eija-Liisa Ahtila o Tracey Moffatt). Estas autoras reciben el legado del cine de los cuerpos de cineastas de la nouvelle vague (Agnès Varda o Chantal Akerman) y de las performances feministas de los años 70 (VALIE EXPORT, Faith Wilding o Martha Rosler).

Por otra parte, el cine de exposición con perspectiva feminista también revisa críticamente el documental etnográfico. Los trabajos de Ursula Biemann, Zineb Sedira, Sharon Lockhart, Chantal Akerman o Emily Jacir constituyen aportaciones fundamentales al paradigma del "artista como etnógrafo" (Foster). De nuevo aquí confluyen un importante legado de cineastas (Chick Strand, Trin T. Minh-ha o Ulrike Ottinger) y una herencia performática reflexionando sobre la representación de la "otredad" (de clase, sexual, étnica, cultural): Ana Mendieta, Ana Bella Geiger, Howardena Pindell, Adrian Piper o Coco Fusco.

Palabras-clave: CINE DE EXPOSICIÓN, DOCUMENTAL ETNOGRÁFICO, GESTUS, ARTE FEMINISTA, PERFORMANCE,

Abstract

This paper introduces the exhibition cinema as a discipline in contemporary art. We study convergent aesthetic and conceptual approaches of artists and filmmakers, focusing on feminist practices and their new visions in this new format.

In feminist practices, we find very close links between film works, performance art works and avant-garde theater. We examine the development of "cinema of the body" (Deleuze) and the application of brecthian gestus in women artists working with "exhibition cinema" (Pipilotti Rist, Eija-Liisa Ahtila or Tracey Moffatt). These authors receive

the legacy of “cinema of the body” (nouvelle vague women filmakers Agnès Varda or Chantal Akerman) and feminist performance art in the 70s (VALIE EXPORT, Faith Wilding or Martha Rosler).

On the other hand, the “exhibition cinema” with feminist perspective is also critically reviewing the ethnographic documentary. Works by women artists and filmakers as Ursula Biemann, Zineb Sedira, Sharon Lockhart, Chantal Akerman or Emily Jacir are fundamental contributions to the “artist as an ethnographer” paradigm (Foster). Again, we find an important legacy of women filmmakers (Chick Strand, Trin T. Minh-ha or Ulrike Ottinger) and performance artists working about representation of “otherness” (class, sexual, ethnic, cultural): Ana Mendieta, Ana Bella Geiger, Howardena Pindell, Adrian Piper or Coco Fusco.

Keywords: CINEMA OF EXHIBITION, ART AND FEMINISM, ETHNOGRAPHIC DOCUMENTARY, PERFORMANCE STUDIES,

1. INTRODUCCIÓN

Desde los años 90 el cine de exposición logra una notable presencia en el campo del arte contemporáneo, irrumpiendo con fuerza en la programación expositiva de museos, galerías de arte y grandes eventos internacionales (Royoux, 1999; Bellour, 2003; Noordegraaf et al., 2013; Balsom, 2013). En estos espacios dedicados al arte contemporáneo, y frecuentemente bajo el formato de la videoinstalación, se muestran obras de artistas y cineastas con intereses y planteamientos afines que, hasta entonces, habían operado en estructuras perfectamente diferenciadas, contando con medios de producción y de difusión propios, así como con instancias de reconocimiento específicas (Rodríguez Caldas, 2007).

Numerosos factores dan lugar a estas confluencias: de orden conceptual, estético, diciplinar, tecnológico, económico, etc. (Rancière, 2000; Turvey et al., 2003; Fowler, 2004; Jacobs, 2012; Bruno, 2014). Aquí nos ocuparemos de aquellas cuyo nexo es un replanteamiento del orden representacional desde una perspectiva feminista. Específicamente, examinaremos las contribuciones de autoras del campo cinematográfico y del campo del arte al desarrollo del “cine de los cuerpos” y a la revisión crítica del documental etnográfico, entendiendo que son dos importantes aportaciones feministas al cine de exposición.

Las investigaciones fílmicas en esos dos ejes serán muy bien recibidas en el campo del arte ya que coinciden con preocupaciones de gran vigencia en el interior del campo y entroncan con su historia reciente: el primer eje, con

el legado de la performance feminista desde los años 70; el segundo, con el cuestionamiento de la práctica documental en los medios fotográfico y videográfico desde aquella misma década.

2. CINE DE LOS CUERPOS Y GESTUS BRECHTIANO

En sus estudios sobre cine, Deleuze (1994; 1996) contraponía la "imagen-acción" del cine clásico hollywoodiense, a la "imagen-tiempo" del cine moderno europeo que surgía de la posguerra. Caracterizaba al primero como un cine que genera situaciones sensoriomotrices en las que el espectador participa por medio de la identificación con los personajes; a diferencia del segundo que generaría situaciones puramente ópticas (como la pintura) y sonoras (como cuadros vivientes), exigiendo del receptor una actitud más reflexiva.

Dentro de este último, indagó en una forma de contar en la cual los personajes quedan reducidos a sus propias posturas y actitudes corporales, señalando a la *nouvelle vague* y *post-nouvelle vague* como los movimientos que llevarían más lejos este "cine de los cuerpos" (Deleuze, 1996, 251-261). Un cine en el que predomina el cuerpo fatigado, gastado o neurótico, el cual se expresa a través de comportamientos catatónicos, posturas involutivas, infantiles, o bien a través de actitudes histéricas, violentas, explosivas.

El mayor interés se logra cuando de las actitudes o posturas se consigue hacer surgir "el gestus, es decir, un *espectáculo*, una teatralización o una dramatización" (Deleuze, 1996, 255). El autor encontraba una especificidad en las producciones de las mujeres cineastas: en sus personajes femeninos el cuerpo conquista una suerte de nomadismo, atravesando edades, situaciones y lugares (como lo había logrado Virginia Woolf en literatura); las cineastas desarrollan un "gestus femenino que capta la historia de los hombres y la crisis del mundo" (Deleuze, 1996, 260). Aportaciones al *gestus* de autoras como Michèle Rosier, Agnès Varda o Chantal Akerman, de la cual dirá:

> *"La innovación que introduce Chantal Akerman es mostrar las actitudes corporales como el signo de estados de cuerpo propios del personaje femenino, mientras que los hombres dan testimonio de la sociedad, del entorno, de la parte que les toca, del pedazo de historia que arrastran consigo*." (Deleuze, 1996, 260).

2.1. PERFORMANCE ARTÍSTICA Y GESTUS SOCIAL

Ya hemos mencionado el vínculo entre el cine de los cuerpos y la pintura; pero Deleuze también establece un nexo con el teatro; y no ya porque la

presencia de los cuerpos había sido su patrimonio, sino porque del ámbito teatral retoma la noción del *gestus* brechtiano: aquel que opera una teatralización directa de los cuerpos, una ceremonización del cuerpo cotidiano.

De ahí a vincular el cine de los cuerpos con la performance artística, sólo había un paso. Cuando Deleuze lo da (1996, 254), sólo nombra a la tríada masculina del accionismo vienés (Brus, Müehl y Nitsch) en cuyos rituales, desde luego, podemos apreciar características anteriormente mencionadas. Sin embargo el gestus, según lo exigía Brecht, ha de ser necesariamente social y político. Mientras una mera ceremonia sería un *gestus* vacío, el gestus social tiene un sentido histórico, en él ha de poder "leerse toda una situación social" (Barthes, 1986, 97). Entonces, ¿no habría una mayor conexión entre el cine de los cuerpos y las prácticas performáticas feministas?

Remitiéndonos de nuevo a la escena vienesa, mientras aquellos accionistas exploraban el autoanálisis sacrificial y la formación del "yo", el gestus imbuido de feminismo de las acciones de VALIE EXPORT era, indiscutiblemente, social. A propósito de su conocida obra *Cine para palpar y tocar* (1968) se ha argumentado que sobrepasa y transforma las acciones de sus compañeros,

> "...*con el brillante paso de la autoexposición ritual al dominio de lo real, donde el control y la opresión social se inscriben con más fuerza en la conducta sexual. Asimismo, la performance pone de manifiesto que el compromiso con rituales redentores o salvaciones catárticas carece de sentido en un mundo dominado por los avances tecnológicos y la industrialización de la cultura del espectáculo. (...) La artista cambia el ritual por el choque emancipatorio, provocando en sus espectadores/participantes una iluminación repentina sobre aquellos dominios de la socialización donde la represión sexual y la eterna infantilización del sujeto se imponen mediante recursos industriales.*" (Foster et al., 2006, 469)

La generalidad de las performances feministas -incluso aquellas de marcada dimensión ritual (Gina Pane, Ana Mendieta o Marina Abramovic)- no son meras ceremonias (gestus vacío) ni un culto a la violencia gratuita, sino que de ellas emanan gestus plenos de significado social ("lo personal es político"). Más nítidamente, trabajos como *Waiting* (1972) de Faith Wilding o *Semiotics of the Kitchen* (1975) de Martha Rosler imprimen al cuerpo del sujeto femenino un gesto excesivo o exagerado que expresa la situación social de un colectivo -las mujeres- a través de las generaciones, situaciones y lugares; del mismo modo que hallamos ese gestus en películas como *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles* (1975) de Chantal Akerman.

2.1.1. El gestus social en el cine de exposición feminista

Fig. 1. (izq.) *Semiotics of the Kitchen,* Martha Rosler. 1975.
Fig. 2. (dcha.) *Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles*, Chantal Akerman. 1975

Ya en los años 90, los legados del cine de los cuerpos y de las performances feministas se reúnen en un mismo espacio: la sala expositiva del museo o de la galería. Algunas autoras paradigmáticas son Pipilotti Rist, Eija-Liisa Ahtila o Tracey Moffatt.

Rist reinterpreta el género de la performance y aplica un giro lúdico al feminismo, predominando en sus videos el gesto burlesco. Así, en *Ever is Over All* (1997), una muchacha avanza alegremente por la acera portando una enorme flor que, inesperadamente, utiliza para romper las ventanillas de los coches aparcados; una mujer policía va acercándose a ella y al alcanzarla, en vez de recriminarla por su conducta, la saluda con complicidad. En esta obra que toma aspectos del lenguaje del *videoclip*, el gesto de la protagonista es de gran ligereza, de arrolladora alegría. Y el uso de la proyección ralentizada acentúa la teatralización de los movimientos corporales de la joven.

Los trabajos de Ahtila, a menudo realizados en 35 mm., presentan mayor cercanía al lenguaje cinematográfico, sea por el tratamiento de la imagen, por su carácter narrativo o porque incorporan recursos del cine documental y del de ficción. En ellos predomina la expresión del tedio, el vértigo o la desesperación. Actitudes obsesivas y actos explosivos se encadenan a lo largo de los 55 minutos de *Love is a Treasure* (2002), un film en 5 episodios en el que se desarrollan los comportamientos psicóticos de otras tantas mujeres. Los personajes femeninos se construyen por sí mismos, palabra a palabra -mediante testimonios en primera persona- y gesto a gesto -un cuerpo se resiste bajo una cama, se acuesta sobre un charco, atraviesa un puente a gatas, camina por la pared o vuela entre los árboles.

En obras de Moffatt, como el film *Night Cries. A Rural Tragedy* (1990), el vínculo con el teatro es palmario por la concepción escenográfica y la austera teatralización de gestos triviales, así como por desarrollar un gestus inequívocamente brechtiano. La relación de amor/odio entre una mujer de mediana edad que cuida a su anciana madre y se evade soñando con lugares lejanos, alude a la política de asimilación del gobierno australiano conforme a la cual se separaba a la fuerza a los bebés aborígenes para su adopción

por familias blancas. El cuerpo de la madre se ve gastado por la edad y la enfermedad; el cuerpo de la hija gastado por el dolor y el rencor, cansado de esperar para vivir su propia vida. Carente de diálogos, los personajes "hablan" desde sus cuerpos; por medio de sus posturas y actitudes, pero también a través de los sonidos que el cuerpo provoca al manipular objetos cotidianos (la cuchara, la silla de ruedas, la puerta, el balde, el látigo...) y de los ruidos que emergen de sus entrañas (gritos, gemidos, resuellos, gruñidos, jadeos, murmullos, risotadas, canturreos, exhalaciones, sollozos...).

3. POLÍTICAS DE LA REPRESENTACIÓN Y NUEVAS FORMAS DOCUMENTALES

Las nuevas formas documentales de carácter etnográfico desarrolladas en el cine también serán bienvenidas en un campo del arte que ha explorado ese terreno en su pasado reciente y se vuelve crucial en el cambio de siglo. Según Hal Foster, en las prácticas etnográficas finiseculares del arte contemporáneo convergen los desarrollos teóricos del feminismo, el psicoanálisis y la teoría fílmica, los estudios culturales o el discurso poscolonial; y sus antecedentes artísticos se hallan en los mapeados sociológicos y antropológicos de cierto arte conceptual, de la crítica institucional y de las prácticas feministas (Foster, 2001, 188-194).

Especial relevancia tuvieron los trabajos prácticos y teóricos de autoras como Martha Rosler o Jo Spence y de autores como Allan Sekula o Fred Lonidier que, en los 70, se interesaron por recuperar el papel histórico-político del documental social pero revisando críticamente los modos documentales de la representación fotográfica (Sekula, 1976; Ribalta, 2004). Estrategias como la construcción de imágenes abiertamente teatrales o el acompañamiento del texto, fueron empleadas para desmentir la aparente objetividad del medio fotográfico y cuestionar la autoridad antropológica.

3.1. EL TRATAMIENTO DE LA OTREDAD EN PERFORMANCES FEMINISTAS

Cómo acercarse a la "otredad" (de clase, sexual, étnica, cultural) sin sentir una desidentificación hacia ella pero, también, sin que la empatía se transforme en sobreidentificación reductora; cómo hablar de y mostrar a quienes son "diferentes" (tanto de quien fotografía/filma como de la audiencia potencial) sorteando las habituales miradas voyeuristas o miserabilistas y los discursos impositivos, arrogantes, paternalistas o victimistas; cómo representar al "otro" sin convertirlo en espectáculo o en criatura exótica... son cuestiones de un debate en el que ha estado implicado el feminismo.

Desde las performances feministas de los 70, las políticas de representación han sido abordadas intersecando la dominación sexual con otras relaciones de poder (étnicas, culturales, geopolíticas...). Recordemos las acciones de Ana Mendieta *Glass on Body Imprints* y *Facial Cosmetic Variations*, ambas de 1972, en las que deforma su rostro rechazando el canon de belleza femenino y acentuando sus rasgos latinos; trabajos de Ana Bella Geiger como su libro *História do Brasil: Little Boys & Girls* (1975) o las fotoperformances Brasil Nativo, Brasil Alienígena (1977) donde denuncia el uso del indígena idealizado como imagen de la brasilidad oficial y se identifica con esa comunidad marginada con la que, como mujer, comparte una posición homóloga en las relaciones de poder. Recordemos obras posteriores que atacan frontalmente el racismo y la xenofobia -como el video Free, White, and 21 (1980) de Howardena Pindell o la videoinstalación Cornered (1988) de Adrian Piper- o realizan una parodia del colonialismo y el imperialismo -como la serie de performances de Coco Fusco *Two Undiscovered Amerindians Visit the West* (1992), posteriormente recogida en el video *The Couple in the Cage: Guatinaui Odyssey* (1993).

En piezas como las mencionadas, frente a la autoridad cultural y sus formas categóricas de imponerse, las artistas contestan con la subjetividad implícita al uso de la primer persona, la posible ficcionalidad de los testimonios orales, el carácter fragmentario de la microhistoria relatada... emplean estrategias como la parodia del estereotipo, la adopción de un disfraz primitivista, el desdoblamiento o la inversión de papeles.

3.2. REVISIONES CRÍTICAS DEL DOCUMENTAL ETNOGRÁFICO

Estas y otras estrategias también serían utilizadas por cineastas feministas en sus revisiones críticas del documental etnográfico. Chick Strand rompió con muchas de sus convenciones en sus “etnografías de mujeres”. En *Mosori Monika* (1971), documental sobre el colonialismo en Venezuela desde los puntos de vista de tres mujeres (una anciana warao, una monja misionera y la propia cineasta) alterna los papeles de informadora e informante complicando las viejas oposiciones antropológicas del “nosotros frente a ellos”; toma partido contra la perspectiva franciscana renunciando a la neutralidad; y con su uso del primer plano rechaza la presentación de una imagen “total” de la cultura.

De nuevo los primerísimos planos y todo tipo de recursos (interrupciones, repeticiones, pantalla en negro, imagen sin sonido...) que rompen con el “cine sin costuras” y desafían el positivismo de la etnografía son empleados por Trinh T. Minh-ha en *Reassemblage* (1982), un “documental-poema” sobre las mujeres senegalesas. La autora, de origen vietnamita, también se

inscribe en el film empleando la *voice-over*, reflexionando sobre la etnología y sobre el cine, negándose a imponer un significado a las imágenes mostradas y explicitando su posicionamiento desde el principio del film: “no tengo la intención de hablar de, sólo hablar cerca de”[1]. Mientras en los documentales etnográficos tradicionales abunda una mirada etnocéntrica que explota, se apropia o recoloniza al “otro” y un discurso que objetualiza o niega el derecho a hablar del “otro”, Reassemblage se construye a partir del intercambio de miradas y del reconocimiento de diferencias:

> “*Después de verme trabajando con la cámara, las mujeres me invitan a sus casas y me piden que las filme... Lo que veo es la vida que me mira/ estoy mirando a través de un círculo en un círculo de miradas/ 49º grados centígrados. Me pongo un sombrero mientras las risas estallan detrás de mí. No he visto a ninguna mujer con sombrero...”*
> (citado en Rabinowitz, 1995, 200).

Tras esta primera película, la contribución feminista y poscolonial de Trinh T. Minh-ha ha quedado plasmada en films, libros y, desde finales de los 90, en videoinstalaciones. Es precisamente una de las cineastas que se suma al cine de exposición de vertiente etnográfica, en el cual también destacan Chantal Akerman y Ulrike Ottinger[2], ambas con trayectorias cinematográficas que arrancan a finales de los 60-principios de los 70. Vertiente en la que convergerán artistas de generaciones muy posteriores que, además de trabajar en otros medios artísticos, utilizarán el film o el video digital. De gran interés son los trabajos etnográficos de Ursula Biemann, Zineb Sedira, Sharon Lockhart o Emily Jacir.

4. ETNOGRAFÍAS DE LOS CUERPOS

El “cine de los cuerpos” y los nuevos documentales etnográficos no deben ser vistos como categorías cerradas. Es lógico que existan entrecruzamientos cuando la mirada indaga en un grupo humano y cuando busca revelar un gestus social a partir de los cuerpos. Así como es propio de las prácticas innovadoras no respetar las definiciones y traspasar los límites conceptuales y formales.

Así, en el “cine de los cuerpos”, a menudo se mezclan narrativa documental y dramática, se incorporan elementos antropológicos -como hemos visto, en *Night Cries...* de Tracey Moffatt- o su procedimiento es una suerte de (auto) etnografía -films de Eija-Liisa Ahtila como *If 6 was 9* (1995), en el que examina el deso y la sexualidad femenina, se construyen a partir de su experiencia propia y de entrevistas a otras mujeres.

En cuanto a los documentales etnográficos, en su negación del realismo y

de la separación entre ficción y documental, suelen recurrir a puestas en escena estilizadas y a interpretaciones ensayadas en las que las gestualidades del cuerpo y del habla frecuentemente segregan gestus cotidianos o ceremoniales. Así, hay una gran similitud entre las escenas cotidianas de *Jeanne Dielman...* en las que la actriz Delphine Seyring se baña, toma el desayuno o pela patatas y aquellas de *D'Est* (1993) en las que Chantal Akerman filma a mujeres "nativas" cortando un salchichón, dormitando en un sillón o sentadas con pose hierática y actitud pensativa.

5. CONCLUSIONES

En las últimas décadas el cine de exposición ha irrumpido en el arte contemporáneo como una nueva disciplina, siendo numerosos los motivos, desarrollos y efectos de la convergencia de estos dos canales, el del cine y el del arte, que discurrían paralelos.

De entre las indagaciones y posicionamientos compartidos por cineastas y artistas que exponen sus films o sus videos en museos y galerías, encontramos que desde el feminismo surgen nexos que se traducen en valiosas aportaciones al cine de exposición. La confluencia de los legados que artistas y cineastas traen consigo de sus respectivos ámbitos potencian el desarrollo del "cine de los cuerpos" y del documentalismo etnográfico. En ambos casos se trata de visiones críticas con el orden de representación establecido y las relaciones de poder que lo fundamentan.

Referencias

Balsom, Erika. 2013. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: University Press.

Barthes, Roland. 1986. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Buenos Aires, Barcelona: Paidós.

Bellour, Raymond. 2003. "Of An Other Cinema" en *Black Box Illuminated*. Lund: Propexus.

Bruno, Giuliana. 2014. *Surface. Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago, London: University of Chicago Press.

Cornered. Adrian Piper. 1988. 16'20". Videoinstalación con certificados de nacimiento, video monocanal, color, sonido, mesa, sillas.

The Couple in the Cage: A Guatinaui Odyssey. Coco Fusco, Paula Heredia. 1993. 31min. Video monocanal, b/n y color.

Deleuze, Gilles. 1994. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Buenos Aires, Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles. 1996. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 2*. Buenos Aires, Barcelona: Paidós.

D'Est. Chantal Akerman. 1993. 107 min. Film 35mm, color. Belgium, France, Portugal: Lieurac, Paradise Films, RTP.

Ever is Over All. Pipilotti Rist. 1997. Videoinstalación de 2 canales, color, sonido.

Foster, Hal. 2001. *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.

Foster, Hal, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, y Benjamin H. D. Buchloh. 2006. *Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad.* Madrid: Akal.

Fowler, Catherine. 2004. "Room for Experiment: Gallery Films and Vertical Time from Maya Deren to Eija-Liisa Ahtila" en Screen 4: 324-343.

Free, White, and 21. Howardena Pindell. 1980. 12'15''. Video monocanal, color, sonido.

If 6 was 9. Eija-Liisa Ahtila. 1995. 10 min. Film 35mm, videoinstalación de 3 canales, color, sonido.

Jacobs, Steven. 2011. *Framing Pictures: Film and the Visual Arts*. Edinburgh: University Press.

Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles. Chantal Akerman. 1975. 201 min. Film

35mm, color. Belgium, France: Paradise Films.

Love is a Treasure. Eija-Liisa Ahtila. 2002. 55 min. Film 35mm, color. Mosori Monika. Chick Strand. 1971. 20 min. Film 16mm., color.

Night Cries. A Rural Tragedy. Tracey Moffatt. 1990. 19 min. Film 16mm/35mm, color.

Noordegraaf, Julia, Cosetta G. Saba, Barbara Le Maître y Vinzenz Hediger

(Eds.). 2013. *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives*. Amsterdam: University Press.

Rabinowitz, Paula “Soft Fiction. Cultura femenina, teoría feminista y cine etnográfico” en *Feminismo y teoría fílmica*. Valencia: Episteme.

Rancière, Jacques. 2000. “Le cinema, dans la “fin” de l’art” en *Cahiers du Cinéma*, 552: 50-51.

Reassemblage. From the Firelight to the Screen. Trinh T. Minh-ha. 1982. 40 min. Film 16mm, color.

Ribalta, Jorge. 2004. *Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía.* Barcelona: Gustavo Gili.

Rodríguez Caldas, María del Mar. 2007. “De la sala de cine a la sala del museo. Motivos y efectos del cambio del contexto de exhibición / recepción del producto fílmico” en *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo.

Royoux, Jean-Christophe. 1999. “Remaking Cinema” en *Cinema Cinema: Contemporary Art and the Cinematic Experience*. Eindhoven: Stedelijk Van Abbemuseum.

Sekula, Allan. 1976. “Reinventing Documentary” en *Photography and Language*. San Francisco: Camerawork Press.

Semiotics of the Kitchen. Martha Rosler. 1975. 6’33”. Video monocanal, b/n, sonido.

Turvey, Malcolm, Hal Foster, Chrissie Iles, George Baker, Matthew Buckingham, y Anthony McCall. 2003. “Round Table: The Projected Image in Contemporary Art” en October, 104: 71-96.

Notas

1. “I do not intend to speak about, just speak near by”, es la primera frase que se escucha en el film.

2. Las tres autoras -Minh-ha, Akerman y Ottinger- formaron parte de la Documenta 11 que, dirigida por Okwui Enwezor en 2002, daba una notable presencia al cine de exposición y, dentro de éste, a los documentales políticos y etnográficos, así como a films con componentes antropológicos.

LA INQUIETANTE EXTRAÑEZA O LA NEGATIVIDAD EN LA IMAGEN PICTÓRICA ACTUAL: UNA APROXIMACIÓN A SU CONCEPTO EN RELACIÓN AL CONTEXTO SOCIAL

SHEILA RODRÍGUEZ CAÑESTRO

Resumen

El concepto de i*nquietante extrañeza* o de lo *siniestro* ha sido estudiado a lo largo de la historia por teóricos como Friedrich Schelling, Sigmund Freud, Ernst Jentsch, Umberto Ecco y Eugenio Trías. Todos estos autores engloban bajo el reino de la *inquietante extrañeza* conceptos que hacen referencia a lo oculto, a lo inhóspito y a lo extraño. En el ensayo *Lo siniestro*, publicado en 1919, Sigmund Freud rescató una definición de Schelling según la cual es siniestro aquello que debería haber permanecido oculto y que ha salido a la luz. Por su parte, Freud señalaba que lo siniestro *pertenece al ámbito de lo aterrador, de lo que evoca el miedo y el temor*.

Como método de estudio de esta propuesta, se parte de la misma idea de la *inquietante extrañeza* para abordar algunas de las reflexiones que Byung-Chul Han elabora en torno a la sociedad contemporánea. El autor observa lo que él denomina una falta de *negatividad* que premeditadamente sofoca la manifestación de lo oculto, lo inaccesible, lo misterioso, etc., cualidades de la propia naturaleza humana. Esta idea de *negatividad* nace como consecuencia de un método de estudio comparativo entre los puntos de vista de la tradición budista, a la que el autor pertenece, y aquellos conceptos que han sido consolidados por parte de la filosofía occidental.

Lo que se propone con esta ponencia es analizar la obra de un grupo de artistas contemporáneos que utilizan un lenguaje pictórico figurativo y que comparten un cierto interés por la representación de esa *inquietante extrañeza* que ya hemos señalado. En concreto, la investigación se va a centrar en una generación de pintores actuales como Justin Mortimer, Adrian Ghenie o Daniel Pitin, entre otros, cuyas obras producen cierta sensación de perturbación o de desconcierto en el espectador que las contempla.

Pretendemos reflexionar sobre el déficit de *negatividad* que Han plantea y estas propuestas pictóricas, con el fin de comprender cuáles son las inquietudes que movilizan a este grupo de artistas y la significación que puede adquirir la representación de la *inquietante extrañeza* en relación al contexto social actual.

Palabras-clave: SINIESTRO, INQUIETANTE, EXTRAÑEZA, BELLEZA, MISTERIO, NEGATIVIDAD, BUDISMO, ZEN, VACIO, PINTURA.

Abstract

The concept of the *uncanny* has been studied throughout history by some theoreticians, such as Friedrich Schelling, Sigmund Freud, Ernst Jentsch, Umberto Ecco or Eugenio Trías. All of these authors encompass under the realm of the *uncanny* some concepts that refer to the occult, the inhospitable and the strange. In the essay named *The Uncanny*, published in 1919, Sigmund Freud rescued a definition of Schelling, according to which the uncanny is what should have remained hidden and that has come to light. For his part, Freud pointed out that *the uncanny belongs to the realm of the terrifying, of what evokes fear and terro*r.

As method of study of this proposal, we start from the idea of the *uncanny* to approach some of the reflections that Byung-Chul Han elaborates about the contemporary society. The author observes what he calls a lack of *negativity* that premeditatedly suffocates the manifestation of the occult, the inaccessible and the mysterious, qualities of human nature. This idea of *negativity* is born as a consequence of a method of a comparative study between the points of view of the Buddhist tradition, to which the author belongs to, and those concepts that have been consolidated by Western philosophy.

The aim of this study is to analyze the work of a group of contemporary artists who use pictorial-figurative language and share a certain interest in the representation of *the uncanny* that we have pointed out previously. In particular, the research will be focused on a generation of contemporary painters, such as Justin Mortimer, Adrian Ghenie or Daniel Pitin, whose works induce a certain sense of unease or confusion in the viewer.

We want to reflect about the shortfall of *negativity* proposed by Han and these pictorial proposals. This would allow the understanding of which are the concerns that mobilize this group of artists and the significance that the representation of the *uncanny* may acquire in the actual social context.

Keywords: UNCANNY, DISTURBING, STRANGENESS, BEAUTY, MYSTERY, NEGATIVITY, BUDDHISM, ZEN, EMPTINESS, PAINTING.

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación surge de una reflexión acerca de cierta sensibilidad presente en la sociedad actual que considero que está afectando al lenguaje pictórico de un grupo de artistas figurativos como Justin Mortimer, Adrian Ghenie o Daniel Pitin, entre otros. En las obras de estos pintores se hallan una serie de narrativas y de aspectos estéticos que se relacionan con lo

oculto, lo insólito y lo misterioso, características que pertenecen a esa idea de *inquietante extrañeza* planteada por Sigmund Freud.

Para comprender las inquietudes que movilizan al grupo de artistas señalados anteriormente hacia el planteamiento de este tipo de temáticas, así como el significado que puede adquirir la representación de esa inquietante extrañeza en el contexto social actual, se ha tomado como base de estudio el análisis que Byung-Chul Han está elaborando sobre la sociedad contemporánea. En sus ensayos observamos una denuncia del exceso de *positividad* y de *trasparencia* que rige en la actualidad, donde no queda espacio para la *negatividad* del *otro* y de lo extraño.

Esa idea de *negatividad* que plantea Byung-Chul Han surge de un método de estudio comparativo que enfrenta algunos de los fundamentos que han sido consolidados por parte de la filosofía occidental con los puntos de vista de la tradición budista Zen. En *Filosofía del budismo Zen,* Han reflexiona en torno a conceptos como el vacío, la nada o la muerte, fijando su atención en la idea de ausencia de interioridad del sujeto como uno de los rasgos principales de la experiencia del ser en el budismo, la cual contrasta con el exceso de narcisismo y de consumismo que caracteriza a nuestra cultura.

Atendiendo a los problemas y a las tensiones que Byung-Chul Han observa en nuestra sociedad occidental, considero que la inclinación de estos artistas hacia el tratamiento de este tipo de temáticas surge de una necesidad de crear espacios para el misterio, el secreto y la oscuridad, aspectos que aluden a esa *negatividad* que Han defiende como elemento necesario para el sujeto y que nuestra sociedad tiende a rechazar.

2. ACERCA DEL EXCESO DE POSITIVIDAD Y DE TRASPARENCIA EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

En *La sociedad del cansancio* Byung-Chul Han reflexiona sobre una serie de enfermedades neuronales que definen el panorama patológico de este siglo y que son consecuencia de un exceso de positividad y de productividad. En este sentido, es interesante para la temática que aborda esta investigación la reflexión que realiza el autor sobre la falta de contemplación que rige en la actualidad, declarando que «la pérdida de la capacidad contemplativa […] es corresponsable de la histeria y el nerviosismo de la moderna sociedad activa» (Han, 2012, 51). Se ha producido una *desnarrativización* del mundo que dificulta la reflexión y que refuerza la sensación de fugacidad. Por el contrario, las propuestas pictóricas de los artistas mencionados ofrecen al espectador ese espacio para la demora y la reflexión a través de recursos como la extrañeza, lo misterioso o la incertidumbre.

Esa falta de capacidad contemplativa, observa Han, se debe también a un exceso de transparencia y de hipervisibilidad que existe en la actualidad, lo cual «no permite *lagunas* de información ni de *visión*» (Han, 2013, 17) que desate una reflexión. Según Han «tanto el pensamiento como la inspiración requieren un vacío» (Han, 2013, 17). Siguiendo este planteamiento, resulta sugestivo observar que este grupo de pintores señalados trabajan esa *negatividad*, ese vacío al que apunta el autor, mediante obras que evocan lo oculto, lo secreto y lo desconocido, donde siempre queda visible un enigma inabarcable.

2.1. SOBRE LA NECESIDAD DEL OTRO EN LA ACTUALIDAD

Byung-Chul Han señala que «lo que suscita el miedo es, en primer lugar, lo extraño, lo siniestro e inhóspito, lo desconocido», (Han, 2017, 47) aspectos que pertenecen a esa *negatividad* del otro que la sociedad rechaza y que dichos pintores trabajan.

La representación de esa *inquietante extrañeza* en las obras de estos artistas funciona como un desgarramiento que trasporta al sujeto fuera de sí, dirigiéndolo hacia lo inhóspito y lo extraño. Para Han «la poesía y el arte están de camino de lo distinto. Su rasgo esencial son las ansias de lo distinto» (Han, 2017, 101). Esta idea que plantea Han y que trabajan los artistas señalados se debe a que nos encontramos en una sociedad marcada por el triunfo del narcisismo y en la cual se rechaza todo sentimiento considerado negativo. En este sentido, es reseñable la reflexión que realiza sobre este tema Daniel Pitin, uno de los artistas que pertenecen a este grupo de pintores, el cual se opone a esa preferencia por lo positivo que tiene la sociedad actual y afirma que habría que «aceptar la propia vida como un todo, incluyendo la noche».[i] Pero no sólo Daniel Pitin plantea dicha cuestión, esta idea podemos comprobarla en la exposición *Nightfall: New Tendences in Figurative Painting* comisariada por Jane Neal en el año 2013 y que reúne también a los artistas Justin Mortimer y Adrian Ghenie, entre otros. Las obras que componían dicha exposición se caracterizaban por la representación de atmósferas oscuras y de situaciones amenazantes que causaban al espectador un sentimiento de desconcierto y de temor.

2.1.1. Una observación en torno a la estética de las propuestas pictóricas de este grupo de artistas

Por último, y para profundizar en la temática que se está abordando en esta investigación, resulta interesante adentrarse en una reflexión en torno a la estética de las propuestas pictóricas de estos artistas que se han señalado.

Para ello, ha sido fundamental analizar *La salvación de lo bello* de Byung-Chul Han ya que se percibe una relación entre las ideas planteadas en dicho estudio y las propuestas de este grupo de artistas.

Han afirma que a la belleza le resulta esencial esa *negatividad* que se relaciona con lo oculto, con lo inaccesible o con lo misterioso porque favorece el potencial estético de la obra, idea que, como ya hemos observado, se contrapone al exceso de visibilidad y de trasparencia que existe en la sociedad actual. De acuerdo con esta reflexión, los artistas señalados recuperan esa *negatividad* propia de lo bello, pues sus propuestas pictóricas se caracterizan por llevar al límite esa relación entre lo bello y su *sombra*. El carácter enigmático de las obras de estos artistas se debe a que siempre hay algo siniestro que está oculto tras la belleza de la representación que atrae la mirada y que conmueve al espectador que las contempla.

3. CONCLUSIONES

En conclusión, lo que se ha pretendido con este estudio ha sido profundizar en la reflexión en torno al interés que tienen algunos artistas como Justin Mortimer, Adrian Ghenie o Daniel Pitin hacia la representación de ciertas narrativas y aspectos estéticos que pertenecen a esa idea de *inquietante extrañeza* planteada por Sigmund Freud y la significación que puede adquirir esta temática en el contexto social actual.

Para alcanzar el objetivo de esta investigación se ha abordado el análisis que está realizando Byung-Chul Han sobre la sociedad actual, atendiendo a esa falta de *negatividad* relacionada con lo oculto, lo insólito y lo misterioso, elementos necesarios para el sujeto y que la sociedad actual rechaza. Este estudio ha girado en torno a la idea de que esa preferencia de los artistas señalados hacia la representación de ciertas temáticas surge de una necesidad del otro y de lo extraño que Byung-Chul Han echa en falta en la sociedad occidental, así como de una denuncia al exceso de trasparencia y de visibilidad que no permite ningún espacio para la demora y la reflexión. En las obras de estos artistas se observa que existe, por un lado, una capacidad de desconcierto donde el espectador es situado fuera de sí y, por otro lado, se halla una narratividad compuesta de aspectos negativos que invitan a la demora y la reflexión, dándose siempre una experiencia perceptiva de la obra que la razón no puede llegar a comprender. La representación de este tipo de narrativas en las propuestas pictóricas de estos artistas que favorecen la aparición del pathos podría relacionarse con esa idea de belleza inseparable de aspectos considerados negativos que Byung -Chul Han plantea.

Referencias

Han, Byung-Chul. 2012. *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder. Servicio electrónico e-libro.

Han, Byung-Chul. 2013. *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder. Servicio electrónico e-libro.

Han, Byung-Chul. 2015. *Filosofía del budismo Zen*. Barcelona: Herder. Servicio electrónico e-libro.

Han, Byung-Chul. 2015. *La salvación de lo bello.* Barcelona: Herder.

Han, Byung-Chul. 2017. *La expulsión de lo distinto: percepción y comunicaciónen la sociedad actual*. Barcelona: Herder.

Ministerio de Cultura de la República Checa. “Galerie Rudolfinum”. [accedido 16, junio, 2016]. http://www.galerierudolfinum.cz/en/exhibition/nightfall-new-tendencies-figurative-painting

Notas

i Esta declaración de Daniel Pitin aparece en la nota de prensa de la exposición Nightfall: New Tendencies in Figurative Painting. Para más información puede dirigirse a la sección dedicada a esta exposición en la página web de la galería: http://www.galerierudolfinum.cz/en/exhibition/nightfall-new- tendencies-figurative-painting

UNLANDSCHAFT. DE LA DIMENSIÓN EXPANDIDA HACIA EL PAISAJE IN-DEFINIDO

MARINA RODRÍGUEZ SOTOCA
Airlab Cities. Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño. Universidad Europea de Madrid.

Resumen

OBJETO DE ESTUDIO Y JUSTIFICACIÓN

Esta comunicación forma parte de una investigación de mayor amplitud que tiene como objeto la indagación y el desarrollo de aquellas nociones, expresiones y manifestaciones fronterizas que han intervenido, a lo largo de la historia y parte de la prehistoria, en la construcción y el desarrollo del paisaje. Un paisaje contemporáneo fruto de las dialécticas, simbiosis, transferencias propias de las expresiones y manifestaciones fronterizas de épocas pasadas, que llegan espectralmente a lo contemporáneo. La situación contemporánea y futura pasa por la mediación y el entendimiento de los procesos artísticos como parte esencial a la hora de la creación de paisajes habitables.

OBJETIVOS E HIPÓTESIS

El objetivo general de esta investigación es: la ampliación del entendimiento y la percepción del paisaje como una entidad relacional y medial. Así como la apertura del campo de acción, proyección y creación de las realidad del mismo, por medio del análisis de aquellos procesos de creación limítrofes, derivados del estudio de las expresiones y manifestaciones propias del arte, que posibilitaron y posibilitan la expansión del campo de acción contemporáneo.

Concretamente el objeto de esta comunicación es proponer una definición, o en cierto modo, indefinición de lo qué se propone como el paisaje expandido; sus condicionantes de contorno y expresiones fronterizas para llegar a proponer los «umbrales categóricos» o categorías del campo expandido del paisaje contemporáneo. La hipótesis expuesta y desarrollada es la posibilidad de creación de una metodología de acceso al conocimiento y proyección del paisaje, mediada por los procesos de creación fronterizos propios de las artes.

Manifestándose el paisaje no solo como un concepto y una realidad estética propios de la pintura, sino a su vez un paisaje que reivindica su lugar como emplazamiento físico, territorial, cultural, matérico, espiritual y antropológico.

Palabras-clave: PAISAJE, ARTE, LÍMITE, LUGAR, EMPLAZAMIENTO, TERRITORIO, CONDICIONANTES FRONTERIZOS, UMBRALES CATEGÓRICOS, CAMPO EXPANDIDO,

DIMENSIÓN LIMÍTROFE, CONDICIÒN NEGATIVA, ESTÉTICA NEGATIVA, LÓGICA A LA INVERSA, PROCESOS, CREACIÓN, PROYECCIÓN, HABITAR MATERIA, CONTEMPORANEIDAD, EXPRESIÓN, INDEFINICIÓN.

1. INTRODUCCIÓN

A finales del siglo XIX, ciertos movimientos artísticos experimentaron lo que Rosalind Krauss en, 1979, describía como la condición negativa.

> [...]*una especie de falta de sitio o carencia de hogar una pérdida absoluta de lugar,[...]produciendo el monumento como abstracción, el monumento como puro señalizador o base, funcionalmente desplazado y en gran manera autorreferencial*. (Krauss, 1979, p.64).

Dieron lugar años después a la expansión de sus propios campos de intervención: movimientos limítrofes planteados desde la realidad múltiple y compleja en la que vivimos, desde una perspectiva fronteriza. El límite, como *limes*, y citando a Eugenio Trías, el límites como sector fronterizo; lugar cambiante, mutable, situado entre la barbarie y la civilización, entre la cultura y la naturaleza. *La estética limítrofe* (Trías), desemboca en un arte que niega formalismos y conceptualismo del pasado para apostar por una visión ampliada de sus propias categorías. Dando lugar a nuevas formas fronterizas de proyectar y pensar el paisaje contemporáneo.

Pasajes de la escultura moderna[1], 1977, *Notes in the Index* parte I y parte II, publicados en la revista *October* en 1977 y 1978, respectivamente, y especialmente *Sculpture in the expanded field* en 1979, todos ellos de Rosalind Krauss, así como otros múltiples artículos que se publicarían sobre el tema, daban lugar a través de la crítica teórica, a la relectura y a un nuevo entendimiento de estas prácticas planteadas desde una perspectiva postestructuralista/deconstructiva, desde la redefinición de los límites formales y conceptuales que se habían estado produciendo en la primera mitad del siglo XX dentro del campo del arte.

La renuncia de las cualidades formales así como el rechazo de los materiales nobles, la búsqueda de la ausencia de forma, de lo perecedero, lo efímero, son las nuevas cualidades matéricas: lo condicionantes fronterizos que posibilitan espectros habitables para estas nuevas dialécticas. La propuesta que prosigue se focaliza en el análisis y la redefinición de estos espacios limítrofes, intersticiales y vínculos que dan lugar a un enriquecimiento de los procesos creativos propios de las disciplinas artísticas, a su vez transferibles a otras, como elementos que construyen e integran el paisaje contemporáneo.

2.DESCRIPCIÓN

La presente comunicación tiene como objeto la indagación y proyección de las posibilidades de futuro del paisaje, por medio de ciertos planteamientos que se asientan en el pensamiento artístico contemporáneo. La pérdida del lugar dada en la escultura, fue precedida por el progresivo extravío del paisaje entre los siglos XVIIIXIX. Esta ausencia de emplazamiento del paisaje sería empleada por la pintura quien, acoge o rapta al paisaje en su eterno nomadismo, lo encierra y lo transfigura al formato pictórico. Es pues el inicio de la «condición negativa» del paisaje en el sentido que relata Rosalind Krauss:

[...]una especie de falta de sitio o carencia de hogar una pérdida absoluta de lugar,[...] (Krauss, 1979, p.64).

Los planteamientos estructurales y estéticos del siglo XIX: «condición negativa», «estética negativa», así como el «campo expandido», son propuestos como punto de partida para proponer un nuevo campo de
indagación y experimentación del paisaje.

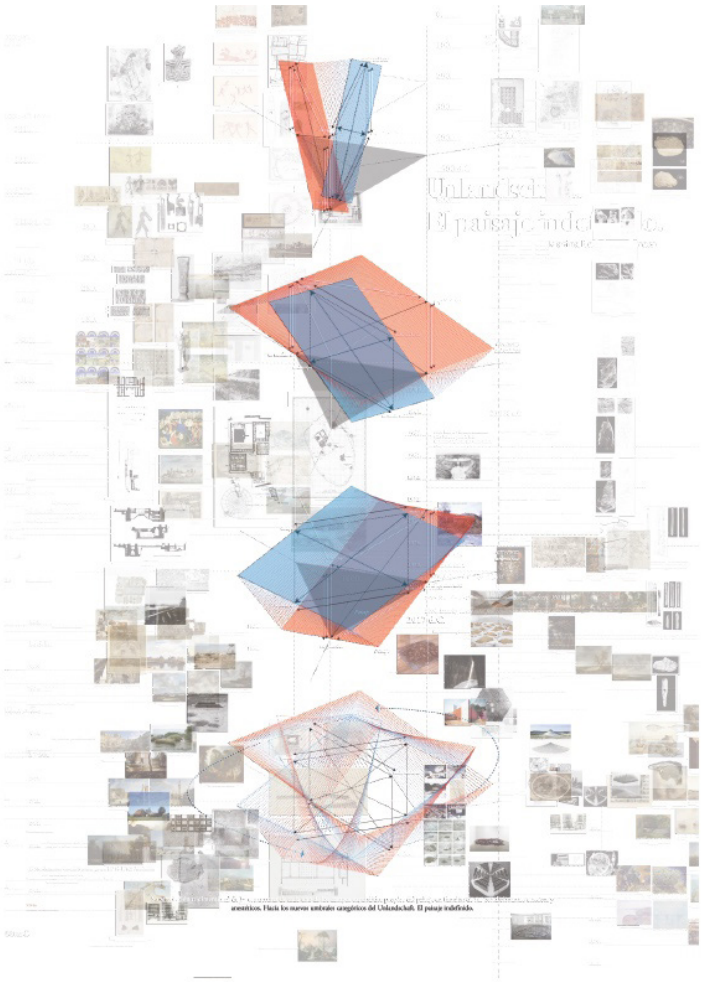


Fig. 1. *Superposición tridimensional de las estructuras de cada uno de los campos expandidos propios del paisaje en función de sus condicionantes estéticos y anestéticos. Hacia los nuevos umbrales categóricos del Unlandschaft. El paisaje indefinido*, Marina Rodríguez Sotoca.2017

2.1 PROLEGÓMENOS DEL PAISAJE EXPANDIDO

-LA CONDICIÓN NEGATIVA[2]

La «condición negativa» consecuencia de la «pérdida del pedestal», pérdida absoluta de referencia al lugar, daba lugar a una escultura autorreferencial y nomádica, que hacia 1950 agota sus recursos transformándose en pura negatividad.

> [...]*una especie de falta de sitio o carencia de hogar una pérdida absoluta de lugar,[...]produciendo el monumento como abstracción, el monumento como puro señalizador o base, funcionalmente desplazado y en gran manera autorreferencia*l. (Krauss, 1979, p.64).

-EL CAMPO EXPANDIDO

En segundo la publicación de los ensayo de Rosalind Krauss, publicaba en 1979 *Sculpture in the expanded field,* a través del cual expondría sus teorías bajo la estructura del diagrama de Klein[3] basado en el pensamiento estruc-

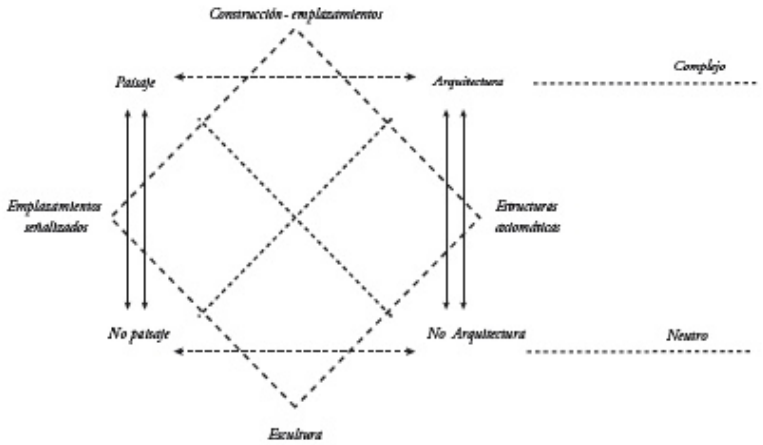


Fig. 2. *Segundo diagrama propuesto por Rosalind Krauss. Diagrama del campo expandido. Redibujado por la autora.* Rosalind Krauss. 1979

turalista: «Por medio de esta expansión lógica una serie de binarios se transforma en un campo cuaternario que refleja la oposición original y, al mismo tiempo, la abre. Se convierte en un campo lógicamente expandido[...]»(Krauss, 1979, p.67) (Fig.2).

Sol Le Witt, Walter De María, Tony Smith, Robert Morris, Michael Heizer, Mary Miss, Robert Irwin, Robert Smithson, Richard Serra, Alice Aycock, John Mason, Gordon Matta- Clarck, Charles Simonds, Richard Long, Hamish Futlon, Christo, Lucio Pozzi, Suzanne Harriz, Patrick Ireland, Joel Fisher, Anne y Patrick Poirier, Constant, Eva Hesse, Asger John, Martha Rosler, Hans Haacke, Rachel Whiteread, Roni Horn...llevan a cabo su práctica dentro del campo expandido, dando lugar a una ruptura histórica y la transformación estructural del campo del arte, se posicionaron en lo periférico para abordar sus propuestas.

La reinterpretación del diagrama de Rosalind Krauss posibilita el cambio de foco de la escultura al paisaje, para plantear un nuevo método de indagación, entendimiento y posible proyección del paisaje contemporáneo: un paisaje expandido.

2.2.EL PAISAJE EXPANDIDO.
2.2.1. Proceso Metodológico.

Se propone como punto de partida la metodología de la condición negativa y el campo expandido, desarrollado por Rosalind Krauss, para generar una lógica estructural-desestructural y compositiva-descompositiva del paisaje contemporáneo. Dando lugar al siguiente siguiente proceso metodológico.

1. En primer lugar plantear la condición negativa en términos de paisaje, esto es el paisaje es el término medio privilegiado entre dos cosas en las que no consiste: del *no-país*(no anestética) y del *no-arte*(*no estética*).

2. En segundo lugar aplicar el campo logicamente expandido del paisaje. Generando un campo cuaternario, en función de una serie de oposiciones. En este caso país-no país y arte- no arte. Paisaje pasa a ser el término en la periferia de un campo en el que hay otras posibilidades estructuradas de manera diferente. Asi mismo se generan en los vértices periféricos lo que

hemos denominado el campo expandido de cada una
de las disciplinas del arte y el campo expandido de cada una de las disciplinas de las ciencias de país. dando lugar a la aparición de nuevos interrogantes definidos por una serie de condiciones de contorno que desarrollan las nuevas categorias periféricas del paisaje expandido.

3. Lo siguiente sería pues proponer los condicionantes de contorno integrados por condicionantes anestéticos y condicionantes estéticos.

4. Centrándose en la definición del campo expandido del paisaje definido por los condicionantes de contorno estéticos se propone el siguiente replanteo de las estructuras del mismo, dando lugar a tres campos expandidos, propios de los condicionantes estéticos: 1) en primer lugar podemos ver el campo expandido generado por la serie de oposiciones entre escultura-no escultura y arquitectura-no arquitectura; 2) en segundo lugar observamos el campo expandido generado por la serie de oposiciones entre pintura-no pintura y esculturano escultura; 3) y por último podemos ver el campo expandido generado por la serie de oposiciones entre pintura-no pintura y arquitectura-no arquitectura. Como se observa se han generado tres campos expandidos propios del paisaje en función de arquitectura, pintura y escultura. Para dar forma e integrar la estructura que se genera de estos tres campos expandidos del paisaje, es necesario superponer y encajar cada término (arquitectura-no arquitectura; escultura-no escultura- pintura-no pintura)de los mismos, dando lugar a la siguiente figura en cuyo centro encontramos el paisaje generado entre no-arquitectura, no- escultura y nopintura y a su ven se encuentra en paisaje como elemento de las categorías periféricas de cada uno de los campos.

4.1. Los tres campos son planteados de forma tridimensional, plegando cada uno de ellos se conforman las caras de un triángulo extruido en el cual paisaje es el centro y periferia del mismo. Como vemos en la diapositiva.

4.2. Finalmente desplegando las caras sobre un mismo plano y conectando los vértices de los campos periféricos se define el siguiente diagrama; se observa que los tres campos periféricos dan lugar a cinco nuevas incógnitas que son propuestas como nuevas categorías limítrofes o umbrales categóricos propias del campo expandido del pasaje, las cuales enunciaremos más adelante.

5. Los segundos condicionantes a tener en cuenta son los condicionantes anestéticos. Estos intervienen conjuntamente con los estéticos en la construcción conceptual y formal del paisaje como una entidad relacional, medial, con eficacia técnica y simbólica. Sólo plantearemos que para poder integrar

ambos aspectos: estético y científico se requiere realizar el mismo proceso metodológico enunciado anteriormente. Dando lugar a los diagramas que vemos en pantalla, los cuales sólo han sido desarrollados en un primer nivel conceptual si dar una posible respuesta a nuevas categorias o umbrales categóricos propios del los condicionante anestéticos.

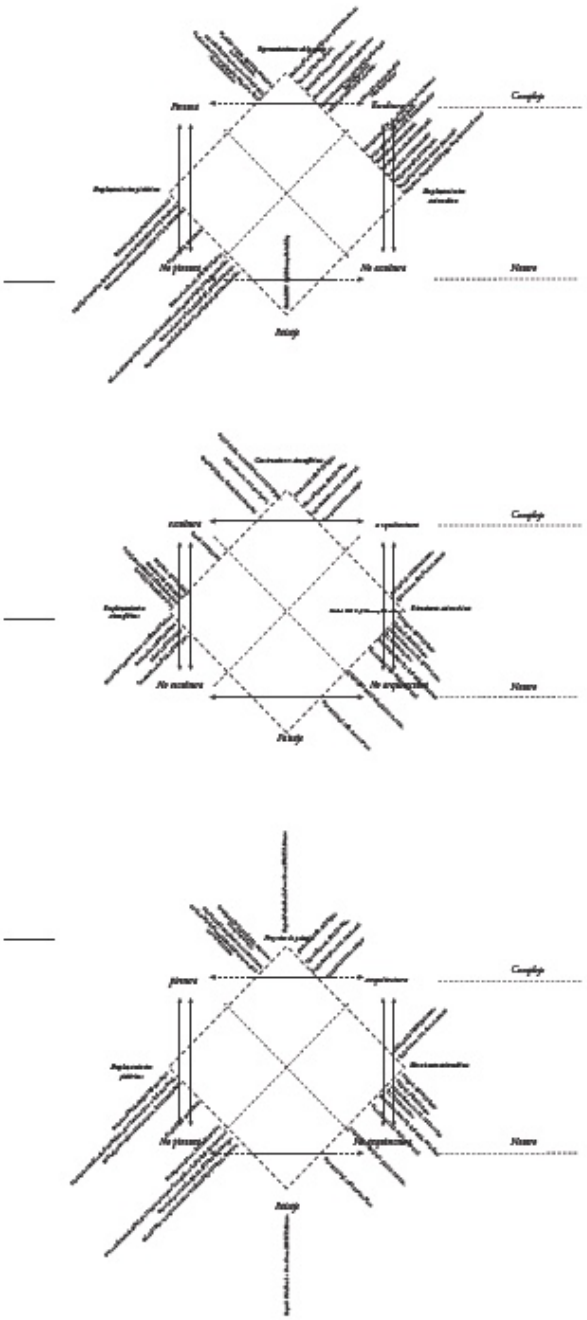


Fig. 3. *Diagrama tridimensional de las estructuras de cada uno de los campos expandidos propio del paisaje en función de sus condicionantes estéticos*. Marina Rodríguez Sotoca, 2017.

6. Condicionantes estéticos & anestéticos. Finalmente al integrar y vincular ambos campos expandidos nos encontramos que paisaje se encuentra y se efectúa en las mediaciones entre unos y otros condicionantes, una morfología dinámica entre la fuerzas internas y externas de una realidad espectral.

2.2.2. Umbrales categóricos del paisaje expandido

Por último se se propone un definición y desarrollo a las nuevas incógnitas como nuevos umbrales categóricos derivados de los condicionantes estéticos que enunciamos sin entrar a desarrollar. Estos son:

Emplazamientos/señalizaciones axiomáticas
Construcciones atmosféricas.
Estructuras axiomáticas
Proyectos de paisaje
Emplazamientos pictóricos.
Representaciones del paisaje.

A su vez, como se observa en el diagrama (Fig.3) de cada unos de ellos se ha comenzado a integrar a modo de ejemplo, ciertas obras en las periferias de cada uno de los campos que se deslizan entre los umbrales categóricos enunciados anteriormente.

2.3. UNLANDSCHAFT. EL PAISAJE INDEFINIDO.

Concluiremos diciendo que las aproximaciones al paisaje que se han realizado van dirigidas constantemente a encontrar aquellas categorías, expresiones y condicionantes fronterizos de todas estas disciplinas que convergen en el mismo.

El paisaje se conforma desde la dialéctica de lo múltiple; en este caso desde la multiplicidad del imaginario paisajístico de la autora como lugar de la dialécticas contemporáneas, de los vínculos y contingencias limítrofes, relativas

al territorio y el ser: un lugar fronterizo, ulterior originado por mediación de los procesos del arte.

Paisaje; landscape; paysage; landschapt; landschaft, son todos ellos términos de una realidad ambigua, compleja e indefinida: un constructo multidisciplinar; una cartografía taxonómica en constante fluir que se proyecta y desarrolla en dimensiones, con una serie de estratos entretejidos de indefinición o como se propone un: *unlandschaft. Un paisaje indefinido*.

Referencias

Baudrillard, Jean, Hal Foster, and Jordi Fibla. 2006. *La posmodernidad*. Ensayo. 6a ed. Barcelona: Kairós.

Deleuze, Gilles. 2008; 2007. *Pintura :El concepto de diagrama*. Argentina: Editorial Cactus.

Deleuze, Gilles, José Vázquez Pérez, and Umbelina Larraceleta. 1998. *El pliegue*. Paidós básica. Vol. 48. Barcelona: Paidós.

Eco, Umberto. 2002. *La definición del arte*. Imago mundi. Vol. 4. Barcelona: Destino.

Flügge, Matthias., Fleck, Robert, *Akademie der Künste* (Berlin, Germany),-Deichtorhallen Hamburg.,. 2006. Hans haacke : For real : Works 1959-2006. Düsseldorf: Richter.

Foster, Hal, Fabián Chueca, Francisco López Martín, and Alfredo Brotons Muñoz. 2006. *Arte desde 1900 :Modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Akal.

Foster, Hal, and José Adrián Vitier. 2013. *El complejo arte-arquitectura*. Noema. Madrid: Turner.

Gombrich, E. H., Julian Hochberg, and Max Black. 2007. *Arte, percepción y realidad*. Paidós estética. 1{487} Vol. 42. Barcelona etc: Paidós.

Harvey, David. 1998. *La condición de la posmodernidad :Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.

Hatton, Brian. 2012. Suburban minimalism -'dan graham's new jersey' [by] craig buckley and mark wasiuta (eds), and essay by mark wigley; 'dan graham, hans ulrich obrist: Conversation series', no 25 [by] walter könig verlag.

Architectural Review 231 (1385) (07): 87-9, http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&dbvh&AN=679363&lang=es&site=e host-live.

Hauskeller, Michael. 2008. *¿Qué es arte? : Posiciones de la estética desde Platón a Danto*. Valencia: Diálogo.

Hussey, Christopher, Maysi Veuthey, Javier Maderuelo, and Pedro Miguel Lucía. 2013. *Lo pintoresco :Estudios desde un punto de vista*. Colección paisaje y teoría. Vol. 10. Madrid: Biblioteca Nueva.

Krauss, Rosalind E., and Alfredo Brotons Muñoz. 2010; 2002. *Pasajes de la escultura moderna*. Arte contemporáneo. Vol. 9. Madrid: Akal.

Maderuelo, Javier. 1994. *La Pérdida del pedestal*. Madrid: Círculo de Bellas Artes.

Maderuelo, Javier. 2008. *La idea de espacio*. Arte contemporáneo. Vol. 25. Tres Cantos, Madrid: Akal.

Maderuelo, Javier. 2001. *Arte público :Naturaleza y ciudad*. Ensayo. Vol. 1. Teguise, Lanzarote: Fundación César Manrique.

Maderuelo, Javier. 2006. *Paisaje y pensamiento*. Madrid: Abada.

Maderuelo, Javier. 2005. *El paisaje: Génesis de un concepto*. Madrid: Abada.

Maderuelo, Javier and Paolo Bürgi. 2007. *Paisaje y arte*. Lecturas. Madrid: Abada.

Maderuelo, Javier, and Simón Marchán. 2006. *Paisaje y pensamiento*. Lecturas. Madrid: Abada.

Marchán Fiz, Simón. 2010. *Del arte objetual al arte de concepto :(1960-1974) : Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna" : Antología de escritos y manifiestos*. Arte y estética. 10a ed. Vol. 4. Tres Cantos, Madrid: Akal.

Nogué i Font, Joan. 2007. *La construcción social del paisaje*. Colección paisaje y teoría. Vol. 1. Madrid: Biblioteca Nueva.

Papapetros, Spyros, Rose, Julian. 2014. *Retracing the expanded field : Encounters between art and architecture*.

Smithson, Robert, Eugenie Tsai, Cornelia H. Butler, Thomas E. Crow, Alexander Alberro, and Moira Roth. 2005. *Robert smithson*. Berkeley: University of California Press.
Spengler, Oswald, and Manuel García Morente. 1958. *La decadencia de occidente :Bosquejo de una morfología de la historia universal.* 10a ed. Madrid: Espasa-Calpe.

Trías, Eugenio. 1991. *Lógica del límite 1*. ed. Barcelona : (sp): Destino,.

Trías, Eugenio. 1999. *La razón fronteriza*. Barcelona : (sp): Destino,.

Trias, Eugenio. 1998. La existencia y la condición fronteriza. *Revista De Occidente*. (N. 204 (abr. 1998), p. 89-101).

Trías, Eugenio,. 2004. *El hilo de la verdad*. Barcelona: Ediciones Destino.

Krauss, Rosalind,. 1979. *Sculpture in the expanded field*. October October 8 : 31-44.

Krauss, Rosalind, 1977. *Notes on the index: Seventies art in america*. October October 3 : 68-81.

Krauss, Rosalind, 1977. *Notes on the index: Seventies art in america*. part 2. October October 4 : 58-67.

Notas:

1 Véase Krauss, R.E., y Brotons Muñoz, A. (2010;2002). *Pasajes de la escultura moderna*. Madrid: Akal.

2 La condición negativa, eso que Rosalind Krauss, definía como: «una especie de falta de sitio o carencia de hogar una pérdida absoluta de lugar,[...](Krauss, 1979, p.64). Como se expone a continuación, la condición negativa produce un tipo de escultura, cuya funcionalidad monumental ha sido desplazada hacia la autorreferencia y el nomadismo. Consecuentemente la pérdida del pedestal, el vínculo, el basamento sobre el que se posaba la obra, es absorbido por la misma.

3 El grupo de Klein o el Vierergruppe (en alemán, grupo de cuatro) es el grupo integrado por cuatro elementos en el que cada elemento es el inverso de sí mismo.

LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COLABORATIVAS: BREVE RECORRIDO DESDE SUS ORÍGENES A LA ACTUALIDAD

LAURA RUÍZ BECERRA
Universidad de Granada / Departamento de Historia del Arte, programa de doctorado en Historia y Artes, línea de investigación en Cultura Artística.

Resumen

El presente artículo *Las Prácticas Artísticas Colaborativas: breve recorrido desde sus orígenes a la actualidad*, se enmarca dentro de la investigación doctoral denominada: *Nuevas Formas de Autogestión y Cooperación entre Profesionales de las Bellas Artes*, la cual plantea una indagación acerca de nuevas propuestas y colectivos organizados autogestionados para generar e impulsar una red cultural-artística que se centre en los siguientes objetivos: compartir conocimientos, procesos, generar proyectos, reivindicar mejoras y derechos en el ámbito artístico-cultural, etc.

El objetivo de esta comunicación se centra en el estudio histórico de estas prácticas artísticas y cómo estos agentes se han ido organizando en distintas etapas del siglo XX. Se establece como punto de partida del objeto de estudio el final de la Segunda Guerra Mundial con el crecimiento de los intercambios sociales (Bourriaud, 2008). Posteriormente, en los años 70 en Estados Unidos y Gran Bretaña surge el denominado arte comunitario o *community art*, enlazado a situaciones sociales y políticas concretas, con un objetivo común: el beneficio y mejoras sociales y colectivas (Palacios, 2009). Finalmente, se analizarán brevemente algunas prácticas artísticascolaborativas actuales, aportando una visión global de colectivos activos en nuestros días.

Palabras-clave: COLECTIVO, COMUNIDAD, AUTOGESTIÓN, COOPERACIÓN, COLABORACIÓN, PARTICIPACIÓN.

Abstract

This present article *Collaborative Artistic Practices: a brief study from the origin to the present*, is part of the PhD investigation entitled *New Forms of Self-Management and Cooperation between Fine Arts Professionals*, which raises an inquiry about the new proposals of self-managed groups that generate and promote a new cultural-artistic network through the following objectives: sharing knowledge, processes, generating projects, claiming improvements and rights in the artistic-cultural field, etc.

The aim of this communication is to study the historical aspects of these artistic practices and how they have been organized in different stages of the 20th century. The starting point is the final of the 2nd World War with the growth of social exchanges (Bourriaud, 2008). Afterwards, the concept of

community art was born in the 1970s in the United States and Great Britain, connected to specific social and political situations, with a common goal: social and collective benefits and improvements (Palacios, 2009). Finally, this article analyzes some current collaborative artistic practices briefly, providing a global vision of these kinds of groups in our day.

Keywords: COLLECTIVE, COMMUNITY, SELF-MANAGEMENT, COOPERATION, COLLABORATION,
PARTICIPATION.

1. INTRODUCCIÓN

Desde el comienzo del siglo XX y más aún después de la Segunda Guerra Mundial con el renacimiento de las nuevas ciudades a causa del crecimiento económico del desarrollo industrial, surgen nuevas zonas de concentración de la población en las periferias urbanas. Esto fue debido en gran parte al aumento de la emigración rural durante los años de posguerra que buscaba en la ciudad un nuevo modo de vida en un nuevo marco denominado como postindustrial. En este contexto surgen nuevas problemáticas sociales y políticas, con movimientos muy diversos como feministas, derechos civiles, estudiantiles, ecologistas, liberación, gay, pacifistas, etc., que reivindicaban un espacio propio en una realidad considerada hostil. En paralelo, artistas y otras personalidades adoptaban una postura comprometida para con estas problemáticas, dando lugar a nuevas iniciativas que se podrían denominar como “prácticas artísticas colaborativas”. Para comprender y entender de un modo preciso la situación y las nuevas prácticas artísticas colaborativas, es necesario realizar una introducción acerca del origen de las mismas y cómo estas han ido evolucionando a lo largo de la historia. Como introducción, podemos resumir en una frase de Bourriaud el cambio que se produjo en el arte durante estos años: “el arte actual muestra que solo hay forma en el encuentro, en la relación dinámica que mantiene una propuesta artística con otras formaciones, artísticas o no. (…) La esencia de la práctica artística residiría así en la invención de relaciones entre sujetos” (Bourriaud, 2008, pp. 22-23).

Las prácticas artísticas colaborativas tienen como origen el arte comunitario o community art, enlazado a situaciones sociales y políticas concretas en Estados Unidos y Gran Bretaña en los años setenta y con un objetivo común: un beneficio y mejoras sociales y colectivas (Palacios, 2009). Para ello, la jerarquía o forma de trabajo tradicional de la producción artística se transforma en una co-autoría de la obra y una forma de trabajo horizontal, donde unos se nutren del conocimiento de otros, trabajando para un único objetivo colectivo que está por encima de los intereses individuales. La obra

ya no es únicamente un producto final, sino que su carácter experiencial y procesual adquiere gran importancia, siendo parte fundamental de la misma. Sus componentes suelen actuar por un objetivo común, que tiende a ser un elemento clave en su cohesión y motivación por trabajar juntos. Estos colectivos esencialmente interdisciplinares, mezclaban profesionales artistas con diversa formación: arquitectos, sociólogos, etc. (Marín y Salóm, 2012). Se trataba, por tanto, de construir y explorar discursos alternativos al dominante a partir de una necesidad clara de regeneración del tejido artístico-cultural mediante un proceso de deconstrucción de las normas que regían el mundo y que de alguna manera no se podía cambiar (Asensi, 2011). Por tanto, la obra experiencial y procesual tendrá su razón de ser en su capacidad de expansión; "es aqudonde la experiencia como espacio articulador realmente será colectiva y sobretodo relacional, ya que transformaría un modo de hacer en un modelo de trabajo en red, (...) en un modo relacional, ya que conecta con diversas personas y se expande de forma autónoma, para ser rearticulada en otras situaciones" (Claramonte y Rodrigo, 2008).

Actualmente, es esto lo que se intenta potenciar desde espacios periféricos introduciendo conceptos posmodernos tales como la deconstrucción de los grandes relatos, la oposición entre baja cultura/alta cultura, las tácticas apropiacionistas, el juego con el simulacro y la hiperrealidad, la inclusión de las micronarrativas que dan voz a los colectivos marginales (Acaso, 2006). Por lo tanto, nos encontramos ante una manera de abordar el arte que se opone a los grandes relatos; una micronarrativa que desplaza las tendencias universalizantes de la modernidad en favor de una pluralidad biográfica, reivindicando un lugar dentro del espacio social a grupos marginales (De Diego, 2011). El fin de estos grandes relatos – metanarrativa-posibilita el que convivan en un mismo espacio cultural una pluralidad de identidades, cada cuál con una historia diferente.

2. CAMBIO DE PARADIGMA: EL ARTE COMO MOTOR DE CAMBIO SOCIAL

A finales de la década de los sesenta, en un contexto donde la jerarquía social y política, así como las ideas centralizadas regían situaciones de poder que parecían inamovibles, grupos de movilización social colectiva salieron a la calle y reivindicaron cambios hacia una democracia más participativa y horizontal. Así, surgieron protestas masivas en grandes ciudades como la Primavera de Praga o Mayo del 68 en París y las cuales se extendieron a otros países como República Federal Alemana, Suiza, Uruguay, México, Argentina, Estados Unidos o Italia, entre otros. Incluso en España, que bajo la dictadura franquista, universitarios y cantautores de la canción protesta realizaron conciertos en recintos universitarios. Esto solo fue el principio de una

Fig. 1. Primavera de Praga. 1968.

oleada de demandas de cambio posteriores liderados por diversos colectivos como las redes feministas, de igualdad racial e, incluso el altermundismo o movimiento antiglobalización (Montero y Sierra, 2015).

Este ambiente repercutió de una forma profunda en el arte y la cultura, produciéndose una unión con lo social o, mejor dicho, "un cambio de planteamiento en el pensamiento de las artes" (Ranciére, 2009). Este nuevo pensamiento del arte propuso un nuevo reto que apostaba por la idea de arte como herramienta de cambio social. Este nuevo paradigma fue motor del surgimiento de nuevas formas de actuar que ya se estaban fraguando desde las vanguardias como la performance, el happening o el arte conceptual, entre otras (Palacios, 2009). Las prácticas artísticas comienzan a encontrar en la calle, fuera de las instituciones, un espacio de visibilidad y contacto con lo social y sus problemáticas, es decir, su contexto, propiciadas en gran medida por protestas contra la Guerra de Vietnam y a los discursos marxistas más recientes. Por lo tanto, podemos entender que, bajo este término se encuentran las formas de expresión artística que difieren de la obra de arte más tradicional y que se caracterizan por su naturaleza activista, intervencionista, participativas y/o apoderativas del espacio común, y que se construye bajo un nexo imprescindible entre obra y realidad (Ardenne, 2006).

Pero no nos desviemos del tema que aquí nos ocupa y centrémonos en aquellas prácticas que, formando parte intrínseca de este contexto, no se erigen bajo la escenificación contemplada bajo la mirada de un espectador pasivo, sino en aquellas que crean modos diversos de construcción y concepción del espacio público. Es aquí cuando la obra artística expande y desborda sus propios límites transgrediendo el espacio museístico o la galería, conectando de una forma directa las problemáticas sociales y políticas y adquiere un compromiso desembocando en proyectos públicos. Por tanto, son las relaciones entre diversos agentes el fundamento de estas prácticas, su comportamiento viral y de co-construcción de autoregeneración (Claramonte y Rodrigo, 2008). Encontramos, aquí una necesidad de generar una

respuesta a nuevos contextos que propicien el surgimiento de nuevas prácticas obviando los poderes hegemónicos propios del Capitalismo (Collados, 2015) y fomentando la cooperación, la creación de redes y el fomento del plano socio-comunitario (Gómez Arcos, 2005) dándoles visibilidad a problemáticas de la época.

Ya entrada la década de los setenta se llevaron a cabo gran variedad de proyectos entre artistas, voluntarios y voluntarias y comunidades minoritarias con problemas de racismo y pobreza. Uno de los ejemplos más relevantes que se desarrollaron en esta época fue *The Great Wall,* el cual reflejaba la pintura mural de la historia no blanca de Los Ángeles. Dirigido por la artista Judy Baca, en ella participaron profesores, ingenieros, políticos locales, bandas adolescentes, etc.

Fig. 2. Fragmento de *The Great Wall*. 1976.

Otro proyecto de gran relevancia y donde también participó Judy Baca, entre otros artistas como Suzanne Lacy, Adrian Piper, Marie Johnson-Calloway, Allan Kaprov, fue *City Sites* (1989) que abordaba la problemática de determinadas comunidades como los homeless, aportando posibles soluciones a partir de colaboraciones entre afectados y artistas (Ivern, 2010).

Fue Suzanne Lacy quien planteó por primera vez la existencia de unas nuevas prácticas denominadas “arte público de nuevo género” que abarcaban aquellas modalidades artísticas “políticas” en una serie de textos bajo el título Mapping the Terrain: *New Genre Public Art* (1995). En estos textos, la artista establecía una serie de características sobre estas nuevas practicas tales como: la importancia de fomentar la comunicación y el compromiso de las comunidades, la implicación de un público activo y coautor de la obra, el rechazo de que la obra pueda ser mercantilizada, establecer redes de trabajo y vínculos entre colectivos o grupos reales, etc (Blanco, 2005). El artista es entonces una pieza más de todo este enclave, un organizador y parte integrante de la obra.

3. ACOTACIONES ENTRE PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COLABORATIVAS Y MODOS DE RELACIÓN

Es prácticamente inevitable, llegados a este punto, preguntarnos qué caracteriza a las practicas artísticas colaborativas de las no artísticas. Parece ser que, cuánto más nos adentramos en el tema, más difusa parece la figura del artista en este tipo de prácticas. La vinculación del arte con la participación en el espacio públco es debatida desde los años ochenta por Group Material en Nueva York. Durante el Dia Art Foundation en 1988, Group Material planteó que “los artistas podían involucrar a ciudadanos o construir espacios participativos cuyas prácticas trasciendan a un ámbito público de interés compartido” (Parramon, 2003). Por tanto, es en esta participación donde el discurso artístico se contagia de otras disciplinas y se convierte en un generador y un activador de cambio de las problemáticas políticas y sociales.

Fig 3. Reclaim the streets ocupando Candem Town (Londres), 1995.

Si pensamos en proyectos tan relevantes como Reclaim the streets, -un grupo activista anticapitalista que hacían uso de las fiestas callejeras como protestas políticas, tomando la carretera y evitando que los automóviles accedieran a ella interrumpiendo su flujo-¿cómo podemos separar las denominadas “prácticas artísticas” de las que no lo son?, ¿realmente hay diferencias?.

Se podría decir que las barreras y los límites de lo artístico están asentadas desde la propia tradición del arte, un discurso arropado, en gran medida, desde lo institucional pero que cada vez es más cuestionado, inevitablemente. Quizá sea problemático e incluso desactualizado el uso de algunos términos lingüísticos que seguimos utilizando en la actualidad y que connotan y determinan nuevas realidades. Ya el término “arte” parece encorsetado, el propio significado actual lo desborda.

Quizá por ahora se pueda utilizar el término “cultural” para referirnos a las denominadas prácticas. Tomando como referencia las palabras de Brian Wallis (2001) sobre el término “activismo cultural”, parece concretar el uso del término “cultural” y no “artístico” como promotor de cambios sociales. Dejando de lado a lo cultural desde un punto de vista institucionalizado y uti-

lizado como herramienta propagandística del sistema capitalista, deducimos aquí que los medios culturales no son únicamente los denominados "artísticos", sino que podrían implicar otras disciplinas conectadas con la sociedad de una forma directa tales como el urbanismo, la arquitectura, el diseño, etc. Ahondando en este sentido, podemos encontrar términos que defienden una visión más amplia de la creatividad, la autonomía y el desarrollo democrático cultural como *Community Cultural Development* (Adams; Goldbar, 2001). Por lo tanto, estamos ante prácticas colectivas creativas características de cualquier ser humano sin diferencias de ninguna clase. En 1918 ya Rudolf Steiner atribuía a las personas la capacidad de transformar la sociedad de una forma creativa y posteriormente fue Joseph Beuys quien, en los años sesenta, recogió esta idea afirmando que todo hombre es un artista, refiriéndose a la facultad creativa como patrimonio de todos y todas (Parreño, 2006).

En Gran Bretaña encontramos un claro ejemplo de esta unión de disciplinas y saberes con el destacado proyecto New Towns (1968-1978) donde arquitectos, ingenieros y artistas se unen para crear nuevos espacios públicos y atender a las necesidades de las nuevas zonas residenciales para aliviar las grandes ciudades después de la II Guerra Mundial. Cabe destacar la labor del artista David Harding, quien realizó más de 250 trabajos (Palacios, 2009). Este legado sigue vigente en diversos proyectos hoy día, entre los cuales encontramos *Tower Songs* (Dublin, 2003-actualidad), que surge a raíz de la destrucción de bloques de viviendas de familias trabajadoras de los años cincuenta y sesenta: lucha de derechos sociales, establecer conexiones y vínculos con otros barrios implicados, etc. (Collados, 2006).

En un contexto más cercano, en España existía una preocupación por las problemáticas sociales desde el ámbito artístico desde los años setenta y ochenta, aunque ésta comienza a tener un papel verdaderamente relevante ya en la década de los noventa (Blanco, 2005). Mientras que se daban lugar ferias de arte y megalómanas exposiciones universales, surgían de forma silenciosa propuestas pacifistas o ecologistas, entre otras. Fue entonces cuando nacieron grupos o colectivos como Agustín Parejo School, SEAC (Selección de Euskadi de Arte de Concepto) o El Grupo Surrealista de Madrid, entre otros, además de numerosos centros culturales alternativos o publicaciones, desde las cuales también se comenzó a plantear el papel del arte y su función en la sociedad. Desde entonces y hasta ahora, en el contexto español se han ido desarrollando prácticas colaborativas donde lo comunitario, la interdisciplinaridad y la participación han sido pilares básicos e imprescindibles. Como ejemplo, podemos citar el proyecto *Recetas Urbanas: la necesidad de inventarse la vivienda* (Sevilla, 1996-actualidad) del artista Santiago Cirugeda. Donde el autor ofrece de forma libre y gratuita

algunas “recetas” elaboradas por él mismo las cuales suponen posibles soluciones a problemáticas relacionadas con la vivienda en nuestro país.

4. CONCLUSIONES

Actualmente nos encontramos en un momento de gran incertidumbre. Los límites del arte y sus prácticas cada vez se encuentran en un terreno más desconocido, abordando multitud de problemáticas desde un sinfín de posicionamientos.

Desde los años ochenta en Estados Unidos y posteriormente durante los noventa en España, las políticas gubernamentales comenzaron a ofertar partidas para subvencionar algunas de estas prácticas con fines sociales (Ivern, 2010). Es en este momento cuando la institución artística (museos, galerías, centros de arte, etc.) vuelve a absorber estas prácticas mediante publicaciones de convocatorias para proyectos y visibilizándolas en bienales u otras muestras. Pero es en este momento, cuando aún perduran muestras megalómanas y con grandes presupuestos como la Documenta de Kassel o la Bienal de Venecia, donde encontramos otras propuestas tan diferentes a las anteriormente mencionadas como el concepto de “laboratorios sin muros” (Lafuente, 2008), como espacio de intercambio de conocimiento donde no existen fronteras, o los “laboratorios artísticos colaborativos” donde se plantean alternativas de organización y estructura a los espacios culturales tradicionales (Collados, 2015), entre otros.

En muchos casos, estos colectivos no reciben ninguna compensación económica procedente de su propia actividad, sino que el mayor beneficio lo obtienen con el mero intercambio de conocimientos y el disfrute de compartir experiencias y conocimientos con otras personas. Un espacio híbrido sin fronteras ni límites. En otros casos, su financiación depende de ayudas estatales o de algún organismo público o privado. Aun así, durante todos estos años y tras la reducción o desaparición de subvenciones o ayudas en esta área, han surgido nuevas formas de autofinanciación como son el uso de licencias *creative commons* o el las comunidades “microcosmos”, las cuales producen a pequeña escala y tienen capacidad de distribución (Marín y Salóm, 2012).

Todas las prácticas artísticas que desde las vanguardias se han intentado alejar de la institución, finalmente han sido absorbidas por ella. Quizá su inclusión o no en el ámbito comercial no sea lo más determinante siempre y cuando dichas prácticas contribuyan a un bien común. El objetivo fundamental, por tanto, será su capacidad de generar un impacto en lo social ya sea desde el propio ámbito del conocimiento o mediante nuevas formasde hacer en una directa relación con el entorno.

Referencias

Acaso, María. 2009. *La educación artística no son manualidades.* Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual. Madrid: Los libros de la Catarata.

Adams, David & Goldbar, Arlene. 2001. *Creative Community. The Art of Cultural Development.* Nueva York: Rockefeller Foundation.

Aguirre, Peio. 2017. *Fortunas de la llamada Estética Relacional*. Victoria Gasteiz: Campo de relámpagos (Centro Museo Artium).

Ardenne, Paul. 2006. *Un arte contextual: creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación.* Murcia: Azarbe.

Asensi, M. 2011. "La estrategia de la deconstrucción: ¿cómo deconstruir?". Barcelona: MACBA. Vídeo.

Blanco, Paloma. 2005. "Prácticas artísticas colaborativas en la España de los años noventa". *Desacuerdos 2. Sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español*. pág 188-205. Barcelona: Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona

Bourriaud, Nicolas. 2006. *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Claramonte, Jordi. 2010. *Arte de Contexto*. Donostia-San Sebastián: Editorial Nerea.

Claramonte, Jordi & Rodrigo, Javier. 2008. Arte colaborativo: Politica de la experiencia. [accedido 10, septiembre, 2017]. http://jordiclaramonte.blogspot.com.es/2008/05/arte-colaborativo-politica-de-la.html

Cirugeda, Santiago. 2007. *Situaciones Urbanas*. Barcelona: Editorial Tenov.

Cirugeda, Santiago. 2010. *Arquitecturas colectivas. Camiones, Contenedores, Colectivos*. Sevilla: VIBK.

Collados, Antonio. 2015. "Laboratorios artísticos colaborativos. Espacios transfronterizos de producción cultural" en *Arte, Individuo y Sociedad*, 27: pág. 77-96.

De Diego, Estrella. 2011. *No soy yo: autobiografía, performance y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela.
Gómez Arcos, J. R. 2005. “Posibilidades educativas de la performance en la enseñanza secundaria” en *Arte, Individuo y Sociedad,* 17: pág. 115-132.

Ivern, Joan. 2010. *Prácticas artísticas colaborativas: Análiis de tres casos en el contexto educativo español*. [accedido 5, octubre, 2017]. https://joanivern.files.wordpress.com/2010/02/tesina_joan-ivern.pdf

Lafuente, A. 2008. *Laboratorios sin muros: inteligencia colectiva y comunidades de afectados.* Madrid: MediaLab-Prado.

Marín, T. & Salóm, E. 2012. “Los colectivos artísticos: microcosmos y motor del procomún de las artes” en *Teknokultura (Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales),* 1: pág. 49-74.

Palacios, Alfredo. 2009. “El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas”. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 4: pág. 197-211.

Parreño, José María. 2006. *Un arte descontento. Arte, compromiso y crítica cultural en el cambio de siglo*. Murcia: Cendeac.

Wallis, Brian. 1998. *Democracy A Project by Group Material (Discussions in Contemporary Culture)*. Gloucestershire: Paperback.

Wallis, Brian. 2001. *Después de la modernidad*. Madrid: AKAL.

EL PEREGRINAR DEL BASTARDO

NARCE DALIA RUÍZ GUZMÁN
Estudiante Doctorado en Industrias Culturales y Comunicación
Universidad Politécnica de Valencia

"*De los ranchos bajaba la gente a los pueblos, la gente de los pueblos se iba a las ciudades. En las ciudades la gente se perdía, se disolvía entre gente…*"

Juan Rulfo, *El llano en llamas*

Resumen

Este proceso de creación, tiene como finalidad el de enfrentarse al material en bruto, compartir el material grabado en plataformas de trabajo colaborativo audiovisual con el objetivo de una colaboración online. Sin embargo, la inscripción del proyecto en este tipo de plataformas no tuvo el resultado esperado, por lo cual, se decidió la vía tradicional de proporcionar el material a una red de contactos personales, para ver quién tenía el interés de participar en el proyecto en la fase de postproducción. Dos editoras fueron las que aceptaron trabajar sobre el proyecto y los resultados son los que se documentan a continuación.

Un objetivo secundario de este proceso, es efectivamente documentar el proceso de trabajo con las plataformas de trabajo colaborativo audiovisual tales como weereel, cruhub y frameio.

Palabras clave:TRABAJO COLABORATIVO, AUDIOVISUAL, MATERIAL EN BRUTO, PLATAFORMAS DE CREACIÓN COLABORATIVA.

1. FASES DEL PROYECTO

En agosto del 2017 emprendí un viaje con mi padre desde la ciudad de Monterrey, en México, hacia varias ciudades del centro del país, primero San Luis Potosí, después el pueblo de Ocampo, de vuelta a San Luis Potosí, para después ir a ver a la Virgen de San Juan de los Lagos en Jalisco y de regreso de nuevo a Ocampo. La primera intención de este proyecto, era un viaje personal con mi padre, un hombre mayor que vive sólo, al tengo la oportunidad de ver muy poco. Este viaje tenía la doble función de hacerle compañía en este viaje personal, y hacer un registro de su peregrinaje anual a su pueblo natal.

Después de 5 días de viaje, en compañía de un fotógrafo, a tres cámaras y algún equipo adiciona, se crearon 20 carpetas de videos y casi 200 gigas de material en bruto; el siguiente paso era poner en orden todo el material, para posteriormente, iniciar

su proceso de postproducción, en colaboración con editores, correctores de color, musicalizadores, etc.

La siguiente fase, esta ligada a una investigación que tengo vigente en mis estudios de doctorado y tienen que ver con las plataformas de trabajo colaborativo audiovisual online y el cambio de paradigma en el encuentro de profesionales del sector audiovisual. esta ligada a una investigación que tengo vigente en mis estudios de doctorado y tienen que ver con las plataformas de trabajo colaborativo audiovisual online y el cambio de paradigma en el encuentro de profesionales del sector audiovisual.

Las plataformas en las que se creo un proyecto de colaboración fueron: Cruhub, Frameio y Weereel, los resultados a partir de esta creación de proyecto, se documentan más adelante en el presente documento.

Finalmente los videos que se presentan a este congreso, están editados por dos profesionales de mi red de contacto personal y están en una fase preliminar, a la espera de seguir un proceso de corrección de color y musicalización.

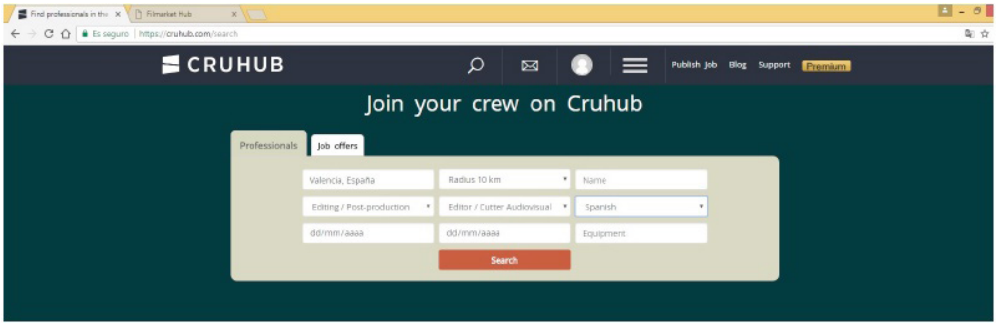
2. SOBRE LAS PLATAFORMAS DE TRABAJO COLABORATIVO AUDIOVISUAL

El concepto de creación colaborativa no es nuevo, pero las nuevas herramientas tecnológicas computaciones nos permiten acceder desde cualquier lugar a páginas web para tener procesos de creación conjunta, algunas de ellas a nivel amateur y otras a nivel profesional. Muchas plataformas son con costo y algunas otras sirven más como redes sociales, para hacer redes de contacto tipo Linkedin y otras funcionan más bien como bolsas de trabajo. Pero lo que interesa a efectos de este proyecto, son las plataformas de trabajo colaborativo entre profesionales del audiovisual.

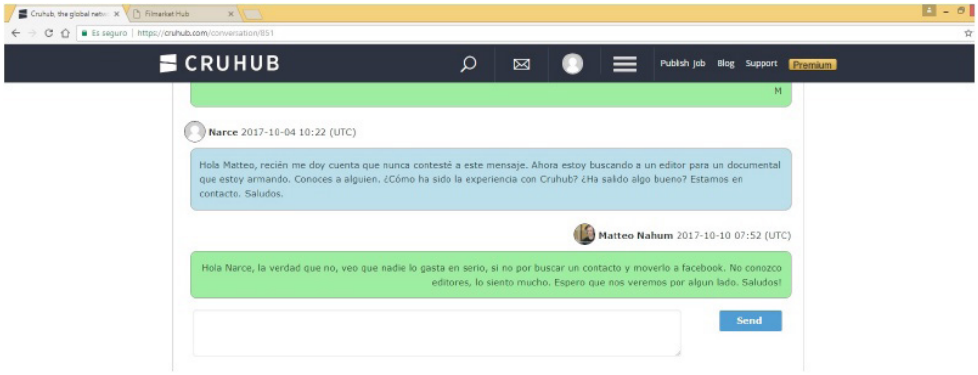
> “Una plataforma de trabajo colaborativo es un espacio virtual de trabajo, o sea, una herramienta informática (con frecuencia un sitio digital de internet), que centraliza todas las funciones ligadas a la conducción de un proyecto, la gestión de conocimiento y/o el funcionamiento de una organización, poniendo las mismas a disposición de los diferentes actores involucrados”. Plataforma Colaborativa. (2017, 1 de marzo). En Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado el 29 de mayo 2017 a las 10:06 de https://es.wikipedia.org/wiki/Plataforma_colaborativa

Existen diferentes tipologías de plataformas de trabajo colaborativo audiovisual, dependiendo de la fase de creación:
• Desarrollo de proyecto
• Financiamiento
• Equipo de producción y actores
• Postproducción
• Distribución

En el caso específico de este proyecto de “El peregrinar del bastardo” se busco la colaboración con plataformas de trabajo colaborativo en el área de Postproducción, que en territorio español operan cruhub y weereel. Frameio es una plataforma internacional con la que han trabajado algunos colegas en México. A continuación se documentan los resultados:



2.1. CRUHUB

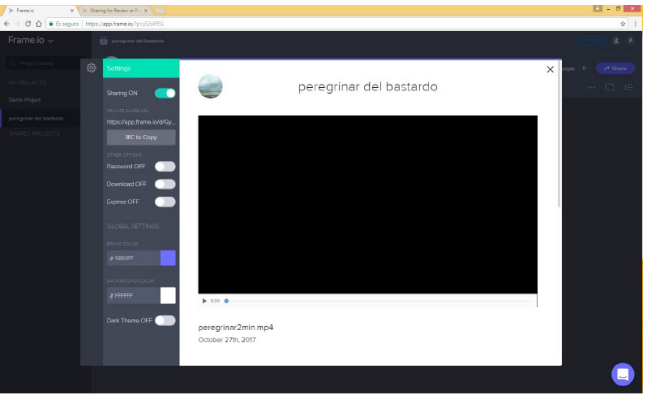


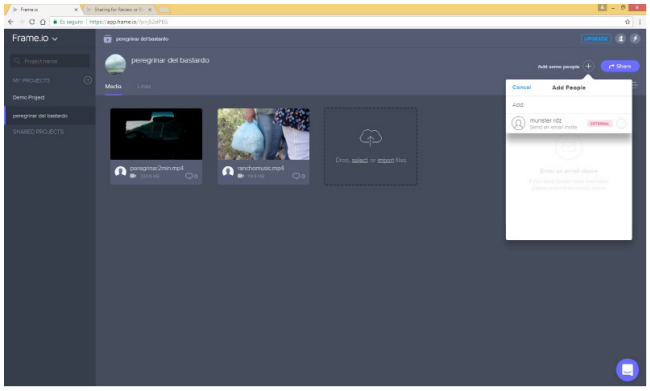
www.cruhub.com se define en su página como “…una plataforma de mercado de trabajo para todos los profesionales de cine, televisión y video y proveedores de servicios. Es un grupo de talentos locales y globales con un potente motor de búsqueda.”

Al entrar a su portal efectivamente te pide filtrar para buscar profesionales.

En la partida de edición, se encontraron 18 perfiles de personas. Personalmente estaba buscando ponerme en contacto con una mujer, y aparecieron 3 perfiles de mujeres. Contacté a las 3 y no obtuve ninguna respuesta.

Una persona con la que había hablado con anterioridad me dijo que para él la experiencia es más bien para buscar nombres y contactarlos por otras redes sociales como Linkedin o Facebook. La experiencia en Cruhub fue infructífera.





2.2. FRAME.IO

Frameio es una plataforma en específico que funciona más bien como un punto de encuentro entre colaboradores, para editar video y fotografía.

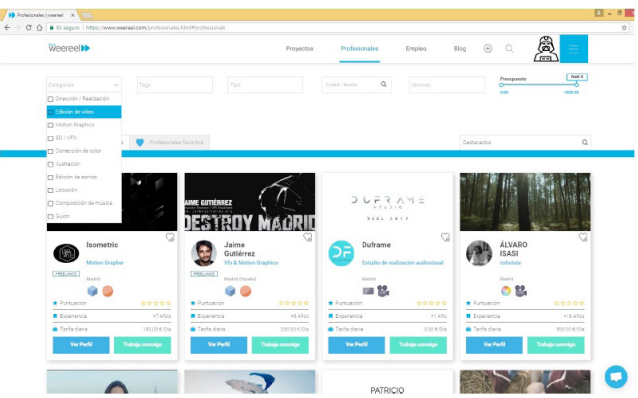
La plataforma es muy amigable y permite ponerte en contacto con personas que ya sean usuarios de esta página. Deja subir hasta 30 gigas de video y foto.

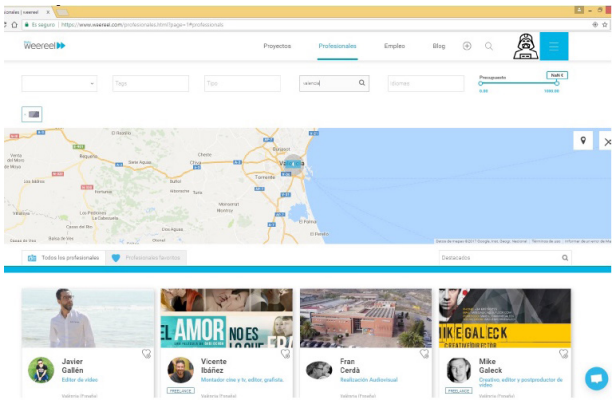
Pero si no conoces personas que ya estén en frameio, no puedes agregar-los ni conocer personas nuevas.

Con la cual la plataforma no funciona para una creación colaborativa con desconocidos, es sólo para equipos de trabajo que ya estén operativos en la página.

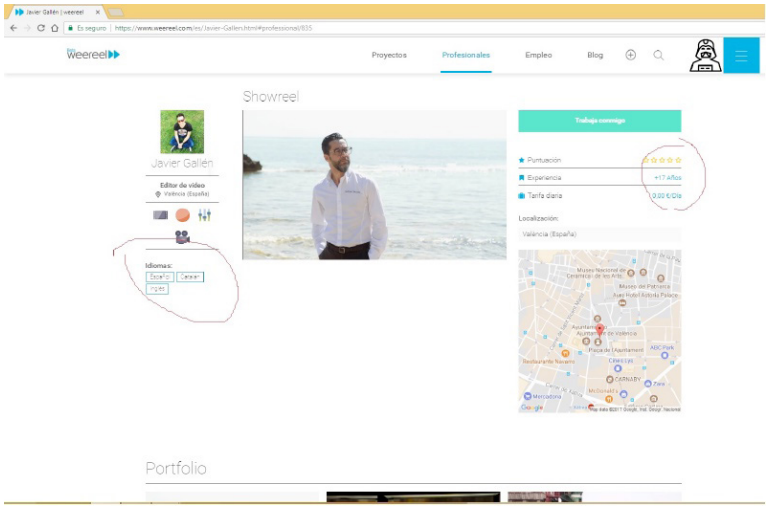
2.3. WEEREEL

Weereel es una plataforma online española orientada al mercado freelance audiovisual. En esta página los clientes publican su proyecto y deciden lo

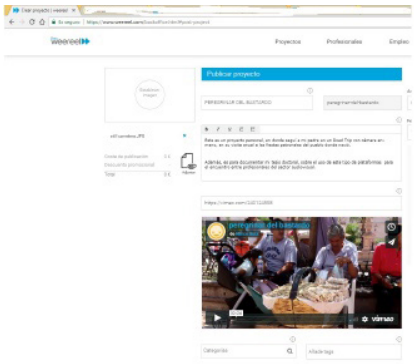


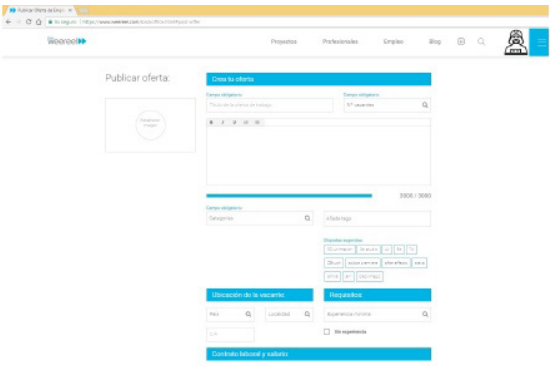


que se necesita para llevarlos a cabo lo mejor posible. Hay un catálogo de profesionales sobre todo del área de la postproducción.



Permite filtrar la búsqueda:
Sin embargo en Valencia ciudad editores de video, solamente aparecen 4 personas y todos son hombres: Das click y puedes visualizar el perfil de los profesionales, pero no hay manera de contactarlos directamente: manera de contactarlos directamente: Puedes publicar o un “proyecto audiovisual” o una “oferta laboral” creados previamente. Sin embargo, es el único portal donde hay una atención completamente personalizada.





Inmediatamente te contacta uno de los cofundadores de la página para guiarte con tus dudas y preguntarte más sobre el proyecto para poder optimizarlo.

Weereel es la plataforma ideal en caso de que busques “desconocidos” profesionales del área audiovisual, para realizar un proyecto, pero un proyecto ya grabado, ya que sólo permite la postproducción y no para todas las áreas de la creación.

3. SOBRE LOS DOS VIDEOS DE “EL PEREGRINAR DEL BASTARDO”

Aunque el proyecto fue grabado en México, actualmente, por mis estudios de Doctorado, me encuentro radicando en la ciudad de Valencia. Por ello la búsqueda de personas radicadas en Valencia en las plataformas de trabajo colaborativo audiovisual.

Sin embargo al no tener éxito con dichas plataformas, decidí hacer una aproximación a amigos y conocidos editores, solicitando apoyo para trabajar con el material registrado en México, algunos que radican en España y otros que radican en México.

Finalmente dos amigas mías accedieron a editar el material, utilizando música libre de derechos y sin corrección de color ninguna. Marne-la ubicada en Monterrey, en México y Ruthiegril, radicada en Madrid, España. A ambas se

les comentó la necesidad de que no tuvieran una narrativa tradicional y que se buscaba una estética de videoclip.

Los resultados son dos videos completamente diferentes. La decisión de ambas editoras en usar pseudónimos es una agradable coincidencia.

En el proyecto de Marne-la que es más musical, hay un hilo conductor que nos lleva en un recorrido cronológico, primero la carretera, después Ocampo, de nuevo la carretera y después San Juan de los Lagos, de regreso cierra con la fiesta del pueblo, que es la principal razón del viaje, dando protagonismo a la gente del pueblo y cierra con los castillos de fuego. La música elegida entre las dos es protagonista del video.

Su idea del peregrinaje, fue literalmente ir al santuario físico para adorar una virgen o para adorar tradiciones antiguas. Su narrativa a nivel musical, que nos lleva de la mano en una cronología por los lugares que se visitaron, permite conocer el itinerario del viaje. Hay un solo diálogo en todo el video que lo menciona el protagonista y dicta: “Yo siempre digo, si Dios no quiere que se haga aquel trato, es que Dios no quiere por algo…” que sirve como doble reflexión de las creencias del protagonista y también como augurio de lo que pasará posteriormente con el material registrado.

El otro video, se hizo más en conjunto, el proceso de edición no fue en solitario como en el caso de Marne-la, con Ruthiegirl se trabajo en conjunto, ella solicitó material adicional, grabado en voz en off para acompañar las imágenes, su idea del peregrinaje, fue más un viaje más hacia lo sagrado, a nivel interior, personal, la búsqueda de la felicidad y lo que le hace sentir completo, no como lugar físico, sino como shangri-la que lo completa y lo hace feliz.

La relación de la imagen con el audio a veces inconexa, a veces ilustrativa, un sonido de viento al final del video, deja la sensación del pueblo abandonado, pero poblado de recuerdos.

4. CONCLUSIONES

Las imágenes actuales, son imágenes esencialmente fluidas, en el campo de la cultura visual, su análisis está relacionado tanto con la forma y la intención. La aproximación del material en bruto, de una historia personal, abordarla desde la actualidad, con una narrativa no tradicional, donde la relación de identidad e imagen su entrelazan para dar una nueva connotación a los recuerdos. El bagaje personal de las personas que lo abordan da lecturas diferentes a la connotación del peregrinar, posicionándose en diferentes

latitudes del material. Con las limitantes de duración, peso y calidad del archivo, pero sobre todo de tiempo, el resultado es una valoración del material por parte de las editoras y su visión personal. Sin embargo, parte importante de este ejercicio es el cómo se elabora el material a nivel unión de profesionales de la creación audiovisual. El registro del proyecto en las plataformas de trabajo colaborativo, arroja resultados poco alentadores. Mucho trabajo hay que hacer desde las plataformas y con los profesionales, para lograr una colaboración mucho más orgánica y fructífera para todos.

Se continúa con este análisis para ofrecer opciones de cómo sería una plataforma ideal no sólo de creación colaborativa audiovisual, sino también de cómo dar más visibilidad a las mujeres profesionistas del sector audiovisual.

Referencias

Alberich-Pascual, J. (2009) *Creación colaborativa y autoproducción audiovisual. Iniciativas emergentes de creación y producción*. Universidad de Granada. Disponible: https://www.researchgate.net/publication/265080188

Anderson, C. (2006). *The Long Tail: why the future of business is selling less of more*. Hyperion New York.

Berlinguer, M., Martínez, R., Fuster, M., Subirats, J. (2013). Modelos emergentes de sostenibilidad de procomunes audiovisuales. *Teknokultura*, revista digital. Disponible: https://www.researchgate.net/publication/275713023

Català, J. (2008). *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales.* UOC. Barcelona.

Magny, J. (2005) *Vocabularios del cine*. Paidós.

Roig, A. (2008). *Cap al cinema col.laboratiu: practiques culturals i formes de producción participatives*. Tesis doctoral Universitat Oberta de Catalunya. Disponible: http://hdl.handle.net/10609/1473

http://www.cibersociedad.net/congres2009/es/coms/creacion-colaborativa-yautoproduccion-audiovisual-iniciativas-emergentes/389/

https://www.vivus.es/blog/economia-de-hoy/crowdfunding-que-es-como-funciona/

REDES ARTÍSTICAS Y CULTURALES EN LA CIUDAD GLOBAL.

ARTISTIC AND CULTURAL ALTERNATIVE NETWORKS IN THE GLOBAL CITY

OIHANE SÁNCHEZ DURO
Universidad del País Vasco / EHU

Resumen

En el momento en el que la economía de la acumulación entra en crisis, ésta viene a ser reemplazada por un modelo económico basado en lo inmaterial en el que la cultura se convertirá en el producto principal de los modos de producción propios del capitalismo tardío.

La cultura, además de suponer *la fuerza expedicionaria para la gentrificación de la ciudad central* (Ley 1996, 191) de las estrategias de regeneración económica y transformación urbana, es un elemento de consumo indispensable en la industria del ocio y el entretenimiento, a menudo sometiéndose a su propia espectacularización.

En este sentido surge el proyecto de investigación *Bilbao Dé-Tour-Nement. Catálogo de Espacios y Prácticas Artístico-Culturales,* cuyo objetivo es visibilizar los espacios y la actividad artístico-cultural implícita en la citada ciudad además del circuito principalmente conocido. Del mismo modo, repara en la red de agentes culturales que trabaja en relación a la misma y cuya labor surge de forma cohesionada y comprometida con la cotidianeidad del espacio urbano en el que se sitúan y que habitualmente desarrollan su actividad profesional en condiciones de precariedad.

Palabras-clave: CIUDAD, TURISMO CULTURAL, INSTRUMENTALIZACIÓN, GENTRIFICACIÓN, ESPECTÁCULO, INVESTIGACIÓN, CARTOGRAFÍA, ESPACIOS, ARTISTAS, PRECARIEDAD

Abstract

The moment an economy of accumulation plunges into crisis, it is replaced by an immaterial-based economic model in which culture becomes the key product of the production methods that are intrinsic to late capitalism.

As well as being the *expeditionary force for centracity gentrification* (Ley 1996, 191) and for economic regeneration strategies and urban transformation, culture is an essential element of consumption in the leisure and entertainment industry, often undergoing its own spectacularisation.

It is in this sense that the research project “Bilbao Dé-Tour-Nement. *Catalogue of Artistic and Cultural*

Spaces and Practices" comes to light. The aim of the project is to cast light on the implicit artistic and cultural activity and spaces in the aforementioned city, as well as on the primarily known circuit. In the same vein, the project highlights the network of cultural agents who work in this area and whose duty arises in a cohesive manner and is compromised by the everyday life of the urban space in which they find themselves, and who often carry out their professional activity in precarious conditions.

Keywords: CITY, CULTURAL TOURISM, INSTRUMENTALISATION, GENTRIFICATION, SPECTACLE, RESEARCH, CARTOGRAPHY, SPACES, ARTISTS, PRECARIOUSNESS

1. INTRODUCCIÓN.

El presente análisis toma como caso principal de estudio la ciudad de Bilbao, que como otras ciudades del primer mundo desindustrializadas, se ve en la necesidad de abordar la transición de un modelo económico industrial, a un modelo basado principalmente en el sector servicios.

Si bien en la década de los 90 se ponen en marcha diversos proyectos para su regeneración, podemos mencionar la construcción del museo Guggenheim como uno de los elementos del cambio más paradigmáticos. Advertimos claramente una relación recíproca entre cultura y economía como base del capitalismo contemporáneo (Brea 2009). Bien es sabido que a dicho museo, inaugurado en octubre de 1997, se le atribuye haber "colocado la ciudad en el mapa", rompiendo con el pasado convulso de la misma: aún con las secuelas de la crisis del metal de las décadas anteriores, la ciudad no sólo necesitaba recuperarse económicamente, sino que también era necesario reformar la imagen de sí misma a proyectar tanto hacia sus habitantes, como hacia el marco internacional. Bilbao se abría así a la ventana global, posicionándose como una ciudad postmoderna completamente integrada en el panorama universal.

2. EL ARTE Y LA CULTURA COMO MOTOR DE LA REGENERACIÓN ECONÓMICA

De este modo, el museo fue una pieza clave a la hora de recuperar no sólo un espacio degradado por la agitada actividad industrial como ha sido el caso de la zona que hoy conocemos como Abandoibarra, sino de favorecer un proceso estratégico de renovación y estetización urbana de las áreas colindantes y por ende, extensible a toda la ciudad. Así, La institución museo juega entonces un papel crucial, especialmente en lo relativo al poder que se le atribuye al hecho cultural como elemento transformador y recurso de regeneración económica.

Entre otros tantos ejemplos, vemos cómo la cultura es utilizada en la costrucción de una imagen de ciudad preconcebida, en la que se emplean sus recursos locales como,

"*[…] instrumento tanto al servicio de legitimación simbólica de las instituciones políticas de la ciudad como de la promoción mercadotécnica de sus singularidades estéticas de cara a promotores inmobiliarios, clases medias ávidas de nuevos y viejos "sabores locales" y al turismo de masas, todo ello en un contexto generalizado de reapropiación capitalista de las metrópolis y de conversión de éstas en un mero producto de y para el consumo*". (Delgado 2011, 96-97)

Continuando con el ejemplo que nos ocupa, podemos hablar de un *efecto Guggenheim* (Esteban 2007) y una revalorizada Abandoibarra; de un *SoHo* bilbaíno en clara referencia al barrio de Bilbao La Vieja; o del que será "el nuevo Manhattan de Bilbao", como ya se le llama a la ahora isla de Zorrotzaurre y a la que también se denomina como "isla creativa", en referencia a los espacios y actividades artístico -culturales que se vienen asentando en la zona desde principios de los 90.

Así, *la creación y las prácticas culturales y artísticas quedan identificadas como motor de innovación y como elementos esenciales de la nueva economía* (Estankona 2014).

2.1. CREATIVE ROOM: CATÁLOGO DE ESPACIOS Y PRÁCTICAS ARTÍSTICO-CULTURALES

En este escenario surge el proyecto de investigación *Bilbao Dé-Tour-Nement. Catálogo de Espacios y Prácticas Artístico-Culturales/Espazio eta Praktika Artistiko Kulturaleen Katalogoa*, realizado con el apoyo de una Beca de Creación para las Artes Plásticas Visuales concedida por la Diputación Foral de Bizkaia/Bizkaiko Foru Aldundia, y cuyo objetivo ha sido el de recoger los espacios e iniciativas artísticas y culturales de Bilbao, activas en la horquilla cronológica comprendida por la duración del proyecto (2015-2016).

Éste no se presenta como un catálogo al uso, sino que reúne, señala y visibiliza aquello que acontece al margen de los circuitos culturales más normativizados y de mayor peso mediático de la citada ciudad.

Asimismo, emergen numerosas iniciativas desde la práctica artística que cuentan con un marcado componente social que, bien a través de un

espacio o sin él, asumen el contexto socio-cultural específico del lugar como parte integral de su práctica y no *como un mero aderezo o complemento de orden sociológico* (Claramonte 2010, 10). Podemos distinguir propuestas que parten del arte y la cultura en las que

[…] se opta por procesos de distribución en esferas públicas menos segregadas socialmente que las del mundo del arte, y que pueden oscilar entren las pequeñas comunidades vecinales y los grandes medios de comunicación y de relaciones sociales y políticas, siendo este proceso de distribución y recepción no un mero residuo de la productividad artística, sino un factor central para su comprensión y su retroalimentación. (Claramonte 2010, 16).

2.1.1. Descripción del proyecto y metodología

Durante la realización del proyecto se entrevistaron 55 agentes provenientes de distintos ámbitos del arte y la cultura, haciendo especial hincapié en la relación de la actividad que desarrollan con el contexto en el que se ubica, así como en los vínculos entre otros agentes, actividades y espacios. Se genera de este modo una red relacional en torno a intereses afines, transformando continuamente sus actividades, buscando nuevas fórmulas en base a las que trabajar partiendo lo social, lo colaborativo y participativo, hibridando distintos formatos y personas.

Se presentan perfiles propios de asociaciones culturales, cooperativas, colectivos, intervenciones y proyectos artísticos de carácter efímero o de periodicidad concreta, artistas individuales, estudios compartidos, galerías, salas expositivas institucionales o independientes, museos de distinta categoría, espacios polivalentes, fundaciones, etc. pertenecientes a cualquier disciplina o materialización contemporánea del quehacer artístico. De este modo, el catálogo se compone de dos libros relacionados entre sí, acompañados por un mapa que recoge los espacios en activo durante su realización:

1) *Quién/Qué-Nork/Zer*: un libro dedicado especialmente a los agentes y equipos de personas que llevan a cabo las distintas iniciativas artísticas y culturales, incluyendo una breve descripción sobre su trayectoria formativa y profesional en dicho ámbito.

(2) *Dónde/Non-Cómo/Nola*: recoge los espacios y aquellos lugares en el que se llevan a cabo las actividades y todo tipo de expresiones artístico-culturales, así como la metodología que hace posible su puesta en marcha.

(3) El mapa recopila las localizaciones de aquellos agentes entrevistados y espacios visitados.

En esta amalgama de espacios tanto institucionales como independientes se hace perceptible lo que Claramonte ha definido como paisaje/complexo cultural: un ecosistema en el que conviven e interactúan diversos elementos (Claramonte 2016). En lo que respecta a los profesionales, es ineludible el debate en torno a las condiciones de precariedad en la que desarrollan su actividad laboral.

3. CONCLUSIONES

En el caso de la investigación descrita, tomar el mapa como herramienta junto con los libros que completan el catálogo, supone rescatar la lectura al margen del discurso dominante, reclamando la presencia y riqueza de las diversas expresiones artísticas y culturales en el mismo, que con independencia de estos contenedores-marca realizan una aportación constante en el ámbito artístico-cultural de Bilbao, y que sin embargo ni son lo suficientemente visibilizadas, ni muchas las garantías para su perdurabilidad.

Si bien la propuesta se ciñe a un ámbito geográfico concreto, la aquí descrita supone una metodología válida para analizar, alejándonos de las categorías estancas, un ámbito de por sí rico y heterogéneo; una metodología que dé cuenta de las múltiples capas de relación entre cada elemento mediante los lazos que conectan personas, espacios, actividades y su cohesión en relación a distintos territorios urbanos.

La vinculación con el entorno y una clara predisposición por las características y circunstancias que atañen a lo social será lo que haga que el arte y la cultura se configuren como una herramienta de acción y resistencia y de una práctica artística social y políticamente articulada (Claramonte 2010) frente a su mera instrumentalización y espectacularización en la ciudad global.

Referencias

Brea, José Luis (2009). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en las sociedades del capitalismo cultural*. Murcia: CENDEAC.

Claramonte, Jordi (2010). *Arte de Contexto*. Donostia-San Sebastián: Nerea.

Claramonte, Jordi (2016). *Estética Modal.* Vol. 1. Madrid: Tecnos.

Delgado, Manuel (2011). *El espacio público como ideología*. Madrid: Catarata.

Estankona, Andrea (2014). “Fábricas de futuro. Nuevos espacios para la producción cultural y la innovación en el ecosistema creativo urbano”. En *Áreas emergentes e innovación en el sector cultural y creativo vasco*. Bilbao: Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua/Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Esteban, Iñaki (2007). *El Efecto Guggenheim. Del Espacio Basura al Ornamento*. Barcelona: Anagrama.

VOLVER AL BOSQUE. NOSTALGIA, UTOPÍA Y JUEGO

ANA ESTHER SANTAMARÍA FERNÁNDEZ
Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Departamento de Ciencias de la Educación, Lenguaje, Cultura y Artes, Ciencias Históricas-Jurídicas y Humanísticas y Lenguas Modernas.

Resumen

El crecimiento apabullante del mundo industrializado y el crecimiento exponencial de la especie humana han provocado cambios irreversibles en el entorno natural. Las iniciativas para proteger el medio ambiente y la preocupación por la conservación de la naturaleza son cuestiones que están presentes tanto en la escena política como en el ámbito artístico. Desde las últimas décadas no faltan quienes han hecho de sus obras caballos de batalla en la lucha por la defensa y la recuperación del entorno con propuestas de distinto cariz.

Por otra parte, el bosque, un espacio medio salvaje, medio civilizado y lugar al margen, sigue funcionando en el imaginario colectivo como el epítome de la naturaleza virgen y casi en una materialización de la metáfora del paraíso. Y es, para muchos de los artistas que trabajan con la naturaleza, uno de los espacios más transitados en sus discursos poéticos. Estos discursos, unas veces sugieren la imposibilidad de regreso a esta naturaleza salvaje y originaria y otras construyen caminos que faciliten la profunda comunión con el entorno. En otras ocasiones, las obras se imponen sobre el territorio de forma categórica, como lo hicieron aquellas primeras producciones norteamericanas de *land art* y, no faltan las que quieren ser un instrumento de concienciación ante la crisis ecológica, muchas veces basadas en acciones colectivas con un pronunciado corte ideológico.

Sin embargo, el ámbito artístico tampoco es ajeno a estas cuestiones y desde las últimas décadas, muchos creadores han hecho de sus obras caballos de batalla en la lucha por la defensa y la recuperación del medio ambiente, con propuestas de muy distinto cariz. Unas sugieren la imposibilidad de regreso, a una naturaleza salvaje y originaria, otras, construyen caminos que conducen a una comunión profunda con el entorno. También están las que se imponen sobre el territorio de forma categórica, como las primeras producciones norteamericanas de *land art* y las que, recientemente, entienden el arte como una herramienta de concienciación ante la crisis ecológica, muchas veces basadas en acciones colectivas con un pronunciado corte ideológico.

Sin embargo, aunque se sepa que el arte tiene la capacidad de provocar respuestas, ponerlo exclusivamente al servicio de un ideario, ahoga muchas otras de sus competencias. Y para volver al bosque no bastan un puñado de ideas, es preciso soñar

con paraísos perdidos, imaginar mundos nuevos y, sobre todo, jugar a perderse.

Palabras clave: PARAÍSO, BOSQUE, NOSTALGIA, UTOPÍA, JUEGO, ARTE.

El género del paisaje se consolidó con el arranque del mundo contemporáneo. La autonomía que ha adquirido en las últimas décadas ha hecho que se haya convertido en una de las vías más transitadas del terreno artístico. La relación entre el arte y la naturaleza ha abandonado la pura representación del pasado y se ha abierto un amplio abanico de posibilidades y escenarios. Se ha vinculado con los principios de la tecnología, de la biología, de la ecología, incluso del compromiso social al aludir a la responsabilidad que los individuos tienen en las cuestiones de conservación y protección del medio ambiente. Podría decirse que el paisaje está de moda y, por tanto, es un tema inapelable en los discursos de artistas y pensadores de muy diversos ámbitos. Y si el paisaje está de moda, el bosque es uno de los espacios más aludidos en la escena artística. Baste pensar en los innumerables parques de esculturas que ofrecen al espectador la posibilidad de contemplar las piezas artísticas durante un tranquilo paseo dentro de un bosque, en una experiencia que simula una naturalidad bastante dudosa. Este breve ensayo va dejar de lado cualquier análisis acerca de la capacidad museística del bosque, cualquier relación del arte con la ciencia o la tecnología y tampoco se va a hacer eco de los contenidos programáticos que hacen del arte una bandera en pro de la sostenibilidad. Los párrafos siguientes se van a ocupar de delinear los modos en que algunos artistas han vuelto al bosque y que tiene mucho que ver con la relación emotiva que los individuos han venido estableciendo con este espacio a lo largo del tiempo.

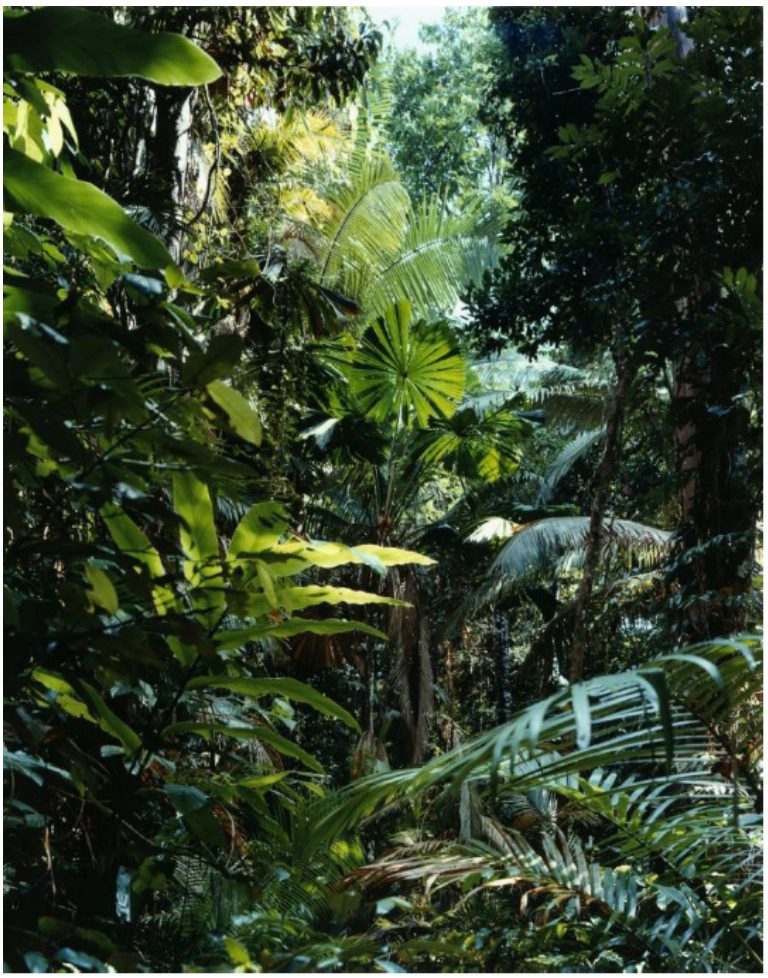
Irse al bosque, emboscarse, decía Ernst Jung en su libro *La emboscadura* no es una actividad idílica y sencilla. Hablar del bosque con la intención de desenmarañarlo no resulta solo complicado, sino que es un cometido imposible ya que un bosque desbrozado ha perdido una parte importante de lo que le hacía ser bosque. La denominación del bosque tampoco es diáfana, no resulta claro el significado del propio término “bosque” pues está colmado de imprecisión. Además, son numerosas las palabras que se usan para designar estos espacios. Bosque es tanto un espacio indómito y un lugar ameno para el deleite o una espesura tenebrosa. Trae a la memoria la idea de una madrastra hostil que al tiempo es madre fértil, nutricia y espiritual. Fuente de recursos inagotables y santuario. Espacio vedado en el que habita la divinidad y lugar de desenfreno. Escondite para los proscritos y camino de búsqueda y hallazgo para los neófitos. Casa primera del hombre y tierra de nadie, es núcleo de la condición salvaje, margen de la civilización y origen inseparable de la misma.

Por tanto, puede bien entenderse que tampoco resulta simple la relación que los hombres han tenido y tienen con el bosque. De hecho, en la tradición occidental, el nexo que los humanos han establecido con los bosques ha sido eminentemente bipolar. Una conexión que siempre ha estado sometida a la tensión entre contrarios. Así, la dimensión salvaje del bosque queda contrarrestada con el afán de domesticación que venía de la mano de la cultura; la faceta de lugar sagrado, con el utilitarismo y la de *locus horridus* con la de *locus amoenus.* Es decir, a medida que la presencia física del bosque mengua debido al avance de la civilización, se potencian, en el imaginario colectivo, todas sus dimensiones positivas al tiempo que aumenta el interés por su custodia. Resulta innecesario explicar que, desde las últimas décadas, la preocupación por el presente y el futuro de estos espacios ha crecido exponencialmente en muchos aspectos, no solo desde la perspectiva de su gestión, también desde la de su conservación y preservación. Las iniciativas encaminadas al cuidado de los bosques son cada vez más variadas, unas veces realizadas por las instituciones oficiales, y otras veces llevadas a cabo por iniciativas que parten del ámbito privado y que se mueven en un espectro amplísimo.

La difusión e popularización del pensamiento ecológico han favorecido la alta estimación que ostentan los parajes verdes sobre otros paisajes. Aunque la mayoría de ellos son emplazamientos muy tocados por la mano del hombre, las selvas y los bosques se han convertido en el símbolo de la naturaleza sin mancillar y son uno de los espacios en los que la utopía contemporánea se torna verosímil. Así lo mostraba Ernest Callenbach (1929-2012) en *Ecotopía*, una novela publicada en 1975 y que se convirtió en una obra de culto entre los ecologistas. La utopía de Callenbach está basada en el respeto riguroso al entorno natural más que en cualquier otra cuestión de carácter social o político. Los bosques son la máxima preocupación de los habitantes de esa tierra imaginaria y su verdadero orgullo, pues el principal logro de esta sociedad ideal es que sus gentes han sido capaces de restituirlos a su estado originario. Curiosa utopía la de este autor norteamericano, pues no consigue eliminar de esa sociedad verde ni la violencia ni las desigualdades sociales pero que regresa al bosque a una Edad de Oro primordial.

El anhelo de un estado primigenio ideal no es utopía, es nostalgia, pues la utopía es algo que está siempre por venir. Y aquí surge otro de los componentes semánticos que encierra el concepto de bosque, la idea de espacio edénico. “El bosque corresponde a las primitivas formas de vegetación que preceden a toda cultura humana”. Esta frase se lee al comienzo de la entrada que la *Enciclopedia Espasa* dedica a la voz “bosque”. Ciertamente, los bosques poblaron la tierra muchos millones de años antes de que el ser humano hiciese su aparición. Pero la historia del hombre se construye también

desde el lugar frondoso, una cuestión que puede rastrearse en numerosos mitos de distintas culturas. El avance hacia la civilización fue alejando al ser humano del hábitat salvaje al tiempo que comenzaba a gestarse en él una conciencia, cada vez más vaga, de aquello que había dejado atrás. Porque el abandono del estado de naturaleza acompañado de un sentimiento nostálgico por la pérdida de algo que no se va a poder recuperar es un lugar común en el acervo cultural de muchos pueblos. No sorprende que muchas culturas alberguen entre sus creencias la idea de que existe un lugar idílico en el que todos los aspectos penosos de la realidad no tienen cabida. Tampoco extraña que, en los tiempos que corren, en los que todo lo verde es apreciado con veneración, el bosque, un ecosistema en peligro, evoque de una manera más potente su dimensión edénica que la de lugar tenebroso e inhóspito.



Thomas Struth,
Paradise 01,
1998.

Thomas Struth comenzó en 1998 a tomar fotografías de distintas selvas y bosques de Asia, América y Australia y la tituló *New Pictures from Paradise*. Las imágenes, de gran formato, ofrecen al espectador la naturaleza salvaje y anterior a la Caída. Espacios oscuros, apabullantes y enmarañados, no permiten
delimitar formas únicas porque estas selvas son inabarcables en un golpe de vista. No se las puede atrapar, apenas se puede fijar la atención en un punto y al mismo tiempo no puede apartarse la vista de ellas. Son las nuevas estampas del paraíso, imágenes imposibles, pues no se pueden mirar. Esa imposibilidad genera en el espectador un desasosiego similar al que muestra Axel Hütte en algunas de sus obras. Fotografías que exhiben el bosque como un espacio extraño. En sus imágenes nunca aparece la figura humana y quiere atrapar aquello que se escapa de la naturaleza y alejarse de los estereotipos del paisaje creados por el arte Lo que no puede cogerse, lo que no se ha visto nunca, como si quisiera proporcionar al espectador una mirada pura, incólume y desconocida, en un afán extremado por mostrar lo imposible teñido de extrañeza. Como si sus imágenes registraran la frágil ensoñación de lo fragmentado, lo escindido, de lo que no puede ser, de lo que no fue y de lo que no será porque su acceso ha sido vetado.

Entonces surge una suerte de sentimiento de culpa ante lo que queda de

ese Edén menoscabado por la acción humana. Lucía Loren, en *El bosque hueco*, intervención que realizó en Puebla de la Sierra, una localidad de la Comunidad de Madrid en 2004, rellenó los huecos de una serie de árboles con tejidos vegetales. Trenzando una maraña en ese vacío que un día estuvo lleno de vida, la artista materializaba una solicitud de perdón tratando de restituirle a la planta lo que ésta había dado antes generosamente. No faltan las propuestas artísticas que se afanan en la reintegración de una naturaleza mutilada y que recrean el bosque que ya no está, haciendo un ejercicio arqueológico que incide en la idea de bosque fundacional o anterior a la presencia humana. En *El bosque virgiliano*, obra de Ian Hamilton Finlay en Fattoria Celle en 1985, un grupo de olivos se yergue junto a un arado. Este era un elemento usado de forma ritual cuando se elegía el lugar en el que se iba a levantar una ciudad nueva. Árboles y arado recuerdan el origen de la gran urbe de Roma, levantada sobre los bosques que Virgilio describió en la *Eneida*. Alan Sonfist, en la intervención *Time Landscape*, sembró en 1965 árboles y plantas anteriores al periodo colonial, en la zona meridional de la isla de Manhattan, en Nueva York; en otra pieza, *Circles of time* creada en 1986 en la Toscana, ofrecía una estratificación biológica en círculos concéntricos que iba del bosque primordial a los campos de cultivo actuales. Fernando Casás también reflexionaba en *Árboles como arqueología*, en 2003, sobre la vegetación que ya no está. La presencia de la ruina en la obra que la ruina otorga dimensión temporal al entorno. Andy Goldsworthy ha intervenido en algunas áreas de Pentpont, en las que se había producido una tala agresiva del bosque autóctono para dar paso a la agricultura y el pastoreo. Construyó en 1988 una división entre su tierra y la de la granja vecina con la obra *Give and Take Wall*, y ha logrado en casi treinta años que los árboles volvieran a crecer transformando el terreno en un bosque secundario espeso y rudo, como el que existía antes de la explotación ganadera.

Otras veces la obra incide en la recuperación de los atributos espirituales del bosque. Así aparecen, en la obra de Ian Hamilton Finlay titulada *Five Columns or Cortot Saint-Just* y realizada para el Kröller-Müller Museum, en los Países Bajos en 1982. Cinco árboles, alzados sobre basas clásicas, se mezclan con los otros árboles del bosque que forma parte del jardín del museo, recordando la dimensión sagrada que tuvieron en el pasado. Giuliano Mauri en Malga Costa comenzó a construir en 2001 la *Cattedrale vegetale*, un templo-bosque que con el tiempo se ha convertido en un cobijo que recuerda la alianza del hombre con la naturaleza. Los santuarios de hermann de vries se basan en la idea de no intervención, de no hacer, para que la naturaleza se manifieste por sí misma.[i] Crea lugares inaccesibles y cerrados, a los que solo se puede acceder mediante la mirada y en los que crece la vegetación autóctona con la única intervención humana que supone el acotamiento que el artista crea alrededor. Cerca de uno de estos bosques

sagrados, en el santuario de *roche-rousse*, del año 2000, de vries ha colocado un cartel en el que se puede leer la palabra “silencio” como una invitación a dejar que el lugar hable por sí mismo.

Otras veces, los elementos cotidianos generan una tensión incómoda al mostrarse insertos en lo que parece una naturaleza virgen. Esta cuestión se pone de manifiesto en Groundspeed (Red Piazza) de la artista australiana Rosemary Laing. En esta serie de fotografías realizadas en el año 2001, Laing muestra la imagen de un entorno salvaje cuyo suelo ha sido cubierto por una alfombra procedente del mundo industrial. Con estas fotografías, la artista, denuncia la presencia de lo artificial en las relaciones con los entornos naturales establecidos desde la cultura. Unas relaciones que, antes que crear lazos estrechos, inciden en la idea de una naturaleza marginada por la actividad humana, una naturaleza que sobrevive en reservas o en los documentales de televisión. Estas imágenes traen a la memoria una de las pinturas más conocidas de la Historia del Arte, *Las musas* (1893), de Maurice Denis. En esta pintura, Denis quería recuperar la espiritualidad perdida al conectar con elementos procedentes de esferas lejanas de la cultura, como lo es la connotación sagrada de este bosque habitado por las Musas. Lo hace de una forma tan estilizada, con un gusto tan extremo por lo decorativo que la frondosidad de este espacio se ha convertido en un decorado. La forma en que resuelve el suelo se parece más a una moqueta de motivos vegetales que a la hojarasca que se forma bajo los árboles. Hay algo que resulta familiar y también algo que se escapa, que es inasible. Todo ello compone un espacio onírico, que al igual que en las imágenes de Rosemay Laing, muestra al mismo tiempo artificialidad y misterio impenetrable de un espacio que, como el bosque, solo se puede ya leer a través de símbolos o imágenes construidos por la cultura.

Rosemary Laing, *Groundspreed (Red Piazza),* 2001.

Algunos van más allá, como Alexander Timtschenko, que ha mostrado en algunas de sus fotografías la fascinación que le producen los espacios artificiales que son recreados en zoológicos para reproducir visualmente el hábitat de algunos animales. O Alex Dorsfman que ofrece al espectador una inquietante realidad al fotografiar los dioramas en algunos museos de Ciencias Naturales. En estas estampas muestra las visiones miopes que obtiene a partir de estas naturalezas reproducidas. Decorados que, como el bosque

artificial que recreó Ridley Scott en *Leyend* (1985), trasmiten la magia del bosque mejor que el propio bosque. Selvas de fibra de vidrio y poliéster nos acompañan igual que esas imágenes de selvas perdidas y originarias decoran a diario nuestra vida y ayudan a componer una nueva realidad. Esta fue la reflexión de fondo que sustentó la serie *Paisaxes* realizada entre 1989 y 1991 por el fotógrafo gallego Manuel Sendón. El artista exponía abiertamente cómo esas imágenes extraídas de la realidad, pasan a formar parte de los decorados de la vida cotidiana para configurar una realidad bien distinta. Estas fotografías que se pueden encontrar en cualquier vivienda particular o en cualquier establecimiento público, la mayoría de las veces reproducen escenas de la vida natural salvaje, en la que no aparece en absoluto la mano del hombre. Cuanto mayor es la destrucción de los entornos, mayor es la intensidad del idilio que se establece con la idea de paraíso perdido, de selva primigenia.

El bosque como origen, como patria primera, perdura sobre todo en las leyendas y en la imaginación. Así son los bosques realizados con grafito del artista canario Julio Blancas, una suerte de simulacros de la memoria, naturalezas que nacen directamente de la imaginación del creador. El bosque de Bialowieza es un entorno real y está considerado por los expertos como el bosque primario más antiguo de Europa. En él no ha entrado la mano del hombre y allí conviven especies animales y vegetales que no pueden encontrarse ya en ningún otro lugar del mundo viviendo en libertad, como es el caso del bisonte europeo. Las posibilidades de visitarlo están limitadas a un área restringida para los turistas y solo unos pocos investigadores pueden acceder al corazón de esta espesura. Bielowieza, aunque no es una ilusión, permanece físicamente inalcanzable para cualquier profano. Polacos, rusos, alemanes y lituanos han reclamado históricamente este bosque, en el que no entró nunca la mano del hombre, como su patria originaria. Es, por tanto, en este sentido, una construcción más de la imaginación. Joachim Koester tomó una serie de fotografías de este emplazamiento en 2001 para investigar el lugar imaginario mediante el análisis de la realidad material. Bielowieza es un bosque de la memoria en el que Koester reclama el silencio en el que conviven la memoria historia y la vegetación, como un documento dramático ante el que el espectador no encuentra una solución iluminadora. Pero paradójicamente, es una historia sin historia, pues como bien apuntaba Gaston Roupnel en su *Histoire de la campagne française,* el bosque reproduce una situación primitiva y su función permanece fijada en la inmovilidad de una edad sin memoria porque ha escapado del tiempo histórico: “Las edades han pasado sobre él porque él viene de mucho más lejos. Su historia terminó cuando empezaron nuestros anales”.[1]

Parece inevitable topar con la noción de paraíso cuando se trata de expli-

car la historia, decía Emil Cioran en Desgarradura. Esta sería una negación gradual, un distanciamiento paulatino de una situación que resulta tanto convencional como seductora: "*kitsch* a base de nostalgia", un camino sin retorno dentro de ese tiempo que en occidente se entiende como lineal e irreversible. Y al negar la posibilidad de regreso, de volver atrás, se sueña con la utopía, con aquello que está por venir y que se sitúa en el otro extremo de la cuerda temporal, poniendo de manifiesto la relación alterada de carácter bipolar que los hombres mantienen con la naturaleza. Las fotografías del brasileño Caio Reisewitz son un buen ejemplo de esta tensión. En algunas de sus imágenes muestra al espectador las selvas que rodean la ciudad de Sao Paulo, espacios vírgenes, salvajes, que parece que no existen y que se asemejan a una maraña fértil e impenetrable. Son espacios cercanos a la ciudad con los que el individuo habitante de la urbe mantiene una enorme distancia psicológica. En otras, como las que presentó en 2005 en la Bienal de Venecia bajo el título *Utopías amenazadas*, en las que hace hincapié en la pugna que se establece entre la voracidad de la explotación humana y la selva virgen del territorio brasileño.

Quizás sea la mítica obra de Joseph Beuys, *7000 robles* que presentó en la Documenta VII de Kassel en 1982, una de las que consiguió materializar de forma excepcional una breve utopía. El arte actúa como una herramienta capaz de cambiar el mundo. La acción consistía en dispersar un bosque dentro de la ciudad de Kassel al plantar siete mil robles. Colocó en la plaza que está enfrente del Museo Fridericianum una pirámide enorme formada por siete mil columnas de basalto. Por cada árbol plantado, se retiraba una columna de la pirámide y se colocaba junto al roble, con la idea de que la pieza artística hecha con las columnas desapareciera para transformarse en una escultura viva con la participación activa del espectador, pues los propios ciudadanos eran los encargados de plantar el árbol. La obra operaba más allá de la mejora de la ciudad, exigía la puesta en práctica de que todo hombre era un artista al tiempo que implicaba a los ciudadanos en una protección activa del medio ambiente. Se hermanaban la naturaleza y la cultura en pro del bienestar comunitario.

Joseph Beuys, *7000 robles,* 1982

La utopía de Reiseweitz, se refería a la magnificencia de un entorno no contaminado y sugería que esta se edifica en el lugar en el que no está el hombre, con lo que difícilmente esta utopía se refiere a un proyecto de

perfección colectiva civil. El grupo finlandés IC-98, desde el año 2013 trabaja en un proyecto que lleva por título *Abendland*. Este trabajo consiste en una serie de animaciones digitales en las que se imagina el mundo después de la Edad Humana. Espacios envueltos en un misterio oscuro que, sin embargo, dejan traslucir cierta esperanza y cierto alivio de que el hombre haya desaparecido de la faz de la tierra y que preconiza el triunfo absoluto, en el fin de los tiempos históricos, de la naturaleza. Las imágenes de las películas se desenvuelven en un ambiente en el que se ha silenciado lo humano. Solo se escucha el sonido de una bandada de pájaros solitarios, el batir suave de las olas del mar y el sordo rumor del bosque.

Abendland significa Occidente, define el lugar del crepúsculo, el punto por que el sol se pone. El camino hacia el Oeste se ha relacionado en numerosas ocasiones con la persecución del paraíso, pues Caín fue desterrado al este del Edén. Y el Oeste es la meta para los colonos norteamericanos que buscaban en occidente la tierra prometida. Durante el mundo antiguo, el occidente fue considerado el confín del mundo, el final de la tierra. En ese punto sitúan los mitos de muchas culturas el mundo de ultratumba, un emplazamiento que se concebía como un lugar ameno. Allí estaban el gran Océano que simbolizaba la inmortalidad y el principio, el Jardín de las Hespérides, los Campos Elíseos, las Islas de los Bienaventurados, o el amplio valle feliz al que partían los indios Comanches después de morir. Lugares de acceso vetado al hombre mortal donde la utopía es realizable precisamente porque el hombre, como tal, ya no está presente.

Los caminos que conducen a la nostalgia o a la utopía tienen algo en común, la manifestación de una profunda tensión con el elemento salvaje que se traduce en un estado de ánimo angustioso que se concreta en formas alienadas de mirar el bosque. La espesura aparece como un elemento extraño al hombre, algo imposible de entender y por tanto enajenado. John Fowles se hace eco de este sentimiento en su libro *El árbol* (1979). Recurre a la expresión latina *Aut Caesar, aut nullus* (o César o nada) para poner en evidencia algo que no es más que una trampa heredera del Romanticismo. Si algo no se puede entender completamente, si no puedo ser ya un verdadero salvaje, un hombre natural porque he perdido la selva originaria, ya no quiero tener nada.[2] Incluso, si pongo en mi casa una imagen boscosa esta ha de trasladarme inmediatamente a una naturaleza incólume, inaccesible e irreal. "*The wildness pleases*", lo salvaje gusta, es una conocida frase de Shaftersbury que traduce el malestar producido por la civilización y también la desesperación de haber perdido para siempre el paraíso, concepto del que tampoco se tiene una noción certera pero que funciona perfectamente como convencionalismo culposo.

Es probable que, como apunta Fowles, lo que esté en peligro, no sea en sí la naturaleza, sino nuestra actitud hacia ella. La naturaleza no ha desaparecido del planeta, no se sabe si algún día esto sucederá, pero, de momento no es así. La cuestión no es tampoco que no se pueda acceder al bosque, está ahí, sobreviviendo a los numerosos avatares que la historia humana le ha deparado. Lo que realmente se ha desvirtuado, según el escritor inglés es nuestra manera de acercarnos a él, una forma que niega el descubrimiento individual porque se incide en discursos intelectuales que están perfectamente codificados de antemano.[3] La naturaleza y el bosque, al igual que el arte, tienen una faceta de autodescubrimiento y de autoexpresión que es intransferible y que se lleva a cabo de una forma tan desinteresada como lo es el juego para un niño.

A través del proceso del juego, el niño descubre el mundo. Este ejercicio no precisa el traslado a lugares ignotos, puede hacerse a la vuelta de la esquina. Así, el encuentro con lo salvaje puede estar tan a mano como lo están en los descampados de las ciudades para sus habitantes. Esos espacios de los que decía Ignasi de Solà-Morales que están llenos de posibilidad. Lugares en los que, por el propio abandono, se tornan en verdaderos jardines botánicos, ahítos de fertilidad, que reelaboran desde el olvido una nueva virginidad selvática. Amalgamas “informes donde la materia se concentra y se organiza formando estructuras”.[4] La nueva *wilderness*, como la ha denominado Careri, crecida como un bosque desde los despojos de la modernidad.[5] Jeff Wall los fotografió en el año 2000, espesuras marginales en las que se hace posible poder comenzar de nuevo. Otra artista que se ha aproximado a la poesía que emanan estos lugares en los que la falta de memoria se convierte en el abono de un espacio absolutamente salvaje es Lara Almárcegui. Ella los considera como una alternativa, pero nunca impone lo que se debe hacer con ellos, abandonando el principio de utilidad que rige el pensamiento occidental. Así, este bosque en ciernes no es una madre, ni una madrastra, ni una fuente de recursos ni un bálsamo terapéutico que cure los males que proceden de la civilización. Son lugares que no encajan en la trama urbana. “Esos descampados, territorios residuales en los que no hay nada: ni pasado, ni futuro, nada que no sea el presente, hecho diagrama, de quienes los cruzan. Espacios también para el juego, porque, pareciendo decrépitos, acaso son en realidad la infancia de todo territorio.”[6]

Otros artistas que han vuelto su mirada al bosque, como Giusepppe Penone, tampoco han sentido la necesidad de trasladarse a lugares remotos. Han elegido espacios cercanos a sus lugares de residencia que les resultaban familiares. Penone es hijo de campesinos y creció en Garessio, una pequeña localidad del Piamonte. En 1968 fue al bosque que estaba al lado de su casa y realizó Alpi Maritimi, una obra compuesta de varias acciones en las

que, como los niños juegan a modelar el barro, él artista veía el crecimiento del árbol como una materia fluida susceptible de ser modelada. La primera de estas acciones, *Continuera a crescere tranne che in quel punto*, quería ser una confrontación del tiempo del hombre y del árbol. Colocó una reproducción de su propia mano realizada en bronce alrededor del tronco de un árbol joven. Con el tiempo, la planta ha envuelto la mano dentro de su propia materia y en el futuro quedará totalmente inserta en el corazón del tronco, en un abrazo eterno entre el árbol y el hombre. La relación del bosque es inseparable del devenir de la cultura para Penone.

Una actitud similar empujó al joven Andy Golsworthy a actuar durante algunos meses de 1976 en el bosque de Alwoodley, un lugar cercano a Grove Farm, la granja en la que trabajaba. Operar en lugares cercanos se convirtió en lugar común en la mayoría de sus obras: crear “lugares conocidos”. *Pine tree bent released* y *Bracken thrown*, constituyen dos de sus primeras obras efímeras al aire libre. Como si de un juego de niños se tratase, tiraba de las ramas de un pino y luego la soltaba o lanzaba helechos sobre las copas de los árboles. Goldsworthy elabora así un “lugar practicado” según la denominación de Michel de Certeau (el espacio es un cruce de elementos que están en movimiento), “por tanto, golpear, arrojar, soltar y saltar se convierten en ejemplos del yo, vividos como tal en el espacio que nos rodea”.[7]

Un espacio que no se experimenta ni con nostalgia ni con el idealismo imposible de la utopía, que no es, por tanto, ni pasado ni futuro, sino que es presente puro como lo son tanto el descubrimiento como el juego. David Hockney regresó hace pocos años a Yorkshire, su tierra natal para pintar sus bosques y colinas. Se lanzó a pintar al aire libre y a experimentar la técnica al óleo, algo que no había hecho hasta el momento. Quería tener también la vivencia de la visión directa del entorno sin ningún tipo de prótesis visual y entregarse al espíritu del lugar sin ideas preconcebidas, pues Hockney cree que trabajar al aire libre emancipa al artista del exceso de pensamiento. En el estudio se piensa, pero en el lugar el cuadro surge sin apenas haber pensado en él, sin distraerse con la reflexión. Allí solo se ve una parte ínfima del bosque, casi no puede ver al mismo tiempo el paisaje y el cuadro que está pintando porque la distancia es tan corta que tiene una visión miope que le fuerza a sumergirse en el espacio y en el tiempo que el ambiente le marca. Es estar en el presente de forma plena, “es el presente lo que es eterno.”[8]

Una de las formas más habituales de sumergirse en el bosque sin ser engullido por él es fabricarse una cabaña. Muchos levantaron esta breve construcción para ejercer de una forma activa la soledad dentro de un marco silvestre: H. D. Thoreau, T.H. Lawrewnce, Edvard Grieg, Virginia Wolf o Gustav Mahler, son algunos de ellos. Hacer una cabaña es uno de los juegos más

recurrentes en la infancia y también una de las formas más recurrentes de los creadores que penetran en el bosque. Chris Drury, Patrick Dougherthy, Nils Udo, Giuliano Mauri o Lucía Loren han recurrido a este tipo de estructura en algunas de sus piezas. La cabaña es un espacio de tránsito que permite ir al bosque y volver. Son símbolos de individualidad y de intimidad y, como apunta Alberto Ruiz de Samaniego, también de desprendimiento de sí y aportan experiencias que pueden ser contradictorias: extrañamiento ante el mundo y familiaridad.[9] La cabaña está fuera del bosque y de la civilización al mismo tiempo, pero es uno de los medios más adecuados para acceder al bosque, pues como apunta Duque, define tanto la esencia del entorno salvaje como la que le es propia al ser humano. Pero no es para quedarse a perpetuidad porque implica un regreso, la cabaña no es una vivienda. El que construye una cabaña no quiere volver a un estado de semibestialidad sino "enseñar a los hombres a vivir de nuevo, a vivir de otra manera…*sobre la tierra*"[10], con conciencia de presente.

El acceso al paraíso es imposible, no se puede volver al pasado y el futuro es incierto. Regodearse en la desazón de no poder volver al estado de naturaleza es tan absurda como la de imaginar utopías enajenadas de cualquier connotación humana. Es imposible entender el bosque desde esas lindes. Al bosque hay que entrar y jugar a perderse dentro de él para después regresar. La idea de "emboscarse" lleva implícita la intención de mantenerse oculto, una acción que tiene muchos puntos en común con el juego del escondite. Dentro del bosque uno puede permanecer apostado un tiempo, pero lo que sostiene el placer que produce mantenerse fuera de la vista de los otros es que el que se esconde sabe que esa situación tiene que tener un final, uno no puede estar escondido de por vida. Los que juegan al escondite saben que tarde o temprano se van a hacer vivibles a los otros, ya sea porque el otro les descubra, ya sea porque el que está oculto decida salir de su escondite, muchas veces de forma estrepitosa.

Esconder es también preservar, proteger, es también un acto fundacional que parte del descubrimiento de lo oculto, es un acto creador. Algo a lo que ha jugado también Penone en *Ripetere il bosco,* una acción que ha reiterado desde que comenzó su carrera. El artista, descubre a golpe de gubia los árboles que se esconden en sillas, mesas, vigas o postes de teléfono. Así recupera un bosque perdido mediante el rastreo de la naturaleza en objetos elaborados por la cultura. Escarbando con herramientas propias de un carpintero va eliminando minuciosamente los añillos de crecimiento, desvelando los lugares de las pequeñas ramas del árbol, como un viaje en el tiempo que le permite hacer presente la antigua forma vegetal.

Perejaume escribió en 2004 un texto para el XV Encuentro de Arte de Saja-

rraza, que acompañaba a una obra realizada en vídeo que llevaba precisamente el título de Esconderse. Las personas que aparecían en la filmación se escondían entre la vegetación del Cerro del Otero hasta fundirse con el paisaje. Ante el exceso de presencia del hombre y sus obras en el mundo contemporáneo el artista plantea dos cuestiones, dejar de hacer y esconderse para conseguir el merecimiento de hacer y para generar lugares habitables. Para el artista, dejar que el lugar se exprese por sí mismo es una constante a lo largo de su trabajo. Es necesario que lo que produce el hombre y la obra no humana convivan, por eso esconderse facilita el camino de esa integración, al conseguir incorporar las formas de expresión no humanas.[11] La naturaleza es capaz de expresarse por sí misma, lo natural tiene ya en sí un valor estético, y hay que permitir que sea la propia naturaleza la que hable. El mismo artista en una exposición celebrada en el año 2005 en la galería Joan Prats de Barcelona, mostraba varias piezas dentro de un itinerario que terminaba con la visualización de una película de veinticuatro minutos titulada *Ensayo de mimología forestal*. En ella se daba la palabra a un bosque, una voz que planteaba el artista como democrática, para poder volver a percibir el rumor del bosque.[12]

Una idea muy similar a la que plantea Chiara Sgaramella en *Bosque de palabras*. La artista italiana plantea un juego complejo al espectador para generar en el espectador un vínculo emocional con el bosque. Para ello, rodea la corteza de algunos árboles con signos gramaticales, como si se tratase de una segunda piel. En muchos puntos de esta trama que realiza colocando una máscara de símbolos realizados con tela sobre el tronco de los árboles, es absolutamente incomprensible. El individuo delante de la obra ha de buscar como si de un crucigrama se tratase, unos breves poemas en forma de haiku que Sgaramella ha escondido en ese bosque de palabras. Realiza una invitación al descubrimiento al tiempo que genera una tensión al hacer hablar a los árboles con un lenguaje de signos gramaticales que están muy lejos de parecerse al lenguaje de la naturaleza son los que, al mismo tiempo están transcribiendo la poesía que emana de la misma. La codificación de la naturaleza a través de la cultura también transforma a aquella en un elemento enajenado, como ajena al árbol se percibe la amalgama de símbolos que se superponen en el tronco. Sólo la poesía que emana del arte, representada en este caso por los pequeños poemas escondidos es capaz de acercar al ser humano a la comprensión de este lenguaje, al encuentro que emana del propio descubrimiento. Porque arte y naturaleza, son hermanos, como las ramas de los árboles, “y lo son sobre todo, por lo inexplicable de muchos de sus procesos, principalmente el de la creación, y también de los efectos que producen en sus respectivas audiencias”.[13]

Chiara Sgaramella, *Bosque de palabras*, 2012.

Lars Vilks construyó una obra que recoge muchos de los elementos a los que se han hecho alusión en este breve ensayo. Vilks parece partir de la premisa citada anteriormente y que se refiere a que solo puede manifestarse aquello que ha permanecido oculto. El artista consiguió esconder durante más de dos años una de sus piezas más polémicas, *Nimis* (lat. “demasiado”). Está erigida en un pequeño paraíso, la Reserva

Natural de Kullaberg, en Suecia. Se trataba de un lugar cercano a la localidad de nacimiento del autor, Helsinborg, y es más que probable que el bosque de esta zona de naturaleza privilegiada formase parte de sus vivencias infantiles. Lasr Vilks había construido *Nimis* en 1980 con maderas y materiales que el mar había devuelto a la playa. Vista desde el mar parece una ciudad hecha a base de cabañas de madera que se hunde en la espesura y cuya presencia evoca un camino de ida y vuelta. Esas maderas desechadas fueron sacadas de un bosque y usadas para construir enseres o edificios habitados por los hombres. Después fueron entregadas al mar que las devolvió a la tierra y el artista las usó para recrear la ilusión de un cobijo elemental.

Al ser descubierta comenzó una larga contienda del gobierno contra Vilks, quien tuvo que pagar algunas multas para que no se derribara la escultura. En 1982 fue adquirida por Joseph Beuys por 1500 dólares y, a la muerte de este, pasó a ser propiedad de Christo y Jeanne-Claude. La obra fue creciendo año tras año y en 1991, Lars Vilks emprendió el proyecto de otra pieza, *Arx* (lat. “fortaleza”), que fue erigiendo con piedras y cemento que transportaba en su mochila. *Arx* es un libro de piedra que no se puede mover, pero fue publicado por la editorial Nya Doxa, con ISBN 91- 88248-47-X y tiene un precio de 89.240 sex. Si el lector se sienta sobre la página 352 puede ver todo el libro. La creación de esta escultura también fue objeto de multas y conflictos del artista con la justicia sueca. Y también esta vez fue eludida la justicia porque la obra fue vendida a trescientas personas. Otras creaciones posteriores como *Omfalos*, también fueron retiradas por las autoridades y, paradójicamente, hoy se puede contemplar en el Moderna Museet de Estocolmo. En el juicio, no se pudo determinar quién había sido el autor de la obra, pero el juez decidió que había sido Vilks. Con ello se ponía en funcionamiento la ironía de que un juez podía decretar lo que era el arte y lo que no y también establecer la autoría, aunque Vilks negase haber sido él. Posteriormente, en

2 de junio de 1996, Lars Vilks junto con otros artistas declararon la independencia ese territorio, designado como Ladonia respecto de Suecia. Ladonia es:

> "un happening o performance que dura más de un cuarto de siglo, ejecutado por funcionarios judiciales, policías, burócratas, autoridades, una función cultural dedicada a destruir obras de arte y público en general espectador, todos animados por un profesor y artista con la colaboración de otros conciudadanos y algún colega de talla internacional como Joseph Beuys y Christo".[14]

Pero Ladonia se ha convertido también en un lugar de juego. Tiene actualmente cerca de veinte mil ciudadanos y más de cien ministerios. Ladonia es también una utopía del arte a la que se puede acceder a través de la fantasía y también físicamente. Una utopía en los márgenes en la que se diluye el arte en el paisaje, la autoría individual en la colectiva, en la que el derecho a la propiedad no es una certeza, en las propias autoridades juegan el rol de elemento artístico, que reivindica el poder del disfrute y del entretenimiento artístico y en la que el juego y la fantasía han acotado un espacio ilimitado para la libertad frente a los discursos establecidos por el poder y la cultura.

REFERENCIAS

Blázquez, Jimena, *Arte y Naturaleza.* Guía de Europa. Parques de esculturas, Madrid/ Vejer de la Frontera, Documenta Artes visuales/ Fundación NMAC, 2006.

Careri, Francesco, *Pasear, detenerse,* Barcelona, Gustavo Gili, 2016.

Delgado, Manuel, "Breve elogio del descampado. La poética de los terràins vagues.", en *El País*, 9/10/2017, https://elpais.com/elpais/2017/10/06/seres_urbanos/1507276876_392427.html, (Consulta 11/10/2017).

Fowles, John, *El árbol* (tr. Pilar Andón), Madrid, Editorial Impedimenta, 2015.

Olmedo, Alfredo; RUIZ DE SAMANIEGO, Alberto (com.) *Cabañas para pensar,* Madrid, Maia Ediciones, 2015.

Perejaume, *Esconderse* (textos de Xavier Antich, Perejaume y Carlos Rosales), Logroño, edita gobierno de la Rioja, 2005.

Roupnel, Gaston, *Histoire de la campagne française,* Paris, Éditions Bernard Grasset, 1932.

Wollheim, Bruno, *David Hockney: A bigger picture*, Edited by Christopher Swayne, Coluga Pictures Production, 2009.

Notas

1 Roupnel, 1932, pp. 110-111.

2 Fowles, 2015, p. 42.

3 Íbid., p. 50.

4 Careri, 2016, p. 18.

5 Íbid., p. 23.

6 Delgado, 2017.

7 Fiske, 2007, p. 27.

8 Wollheim 2009.

9 Olemedo Y Ruíz de Samaniego, 2015, p. 32-33.

10 Íbid., 2015, p. 50.

11 Perejaume, 2005, p. 19.

12 Guerrero, 2005, p. 15.

13 Fowles, 2015, p. 53.

14 Blazquez, 2006, p. 174.

i Se respeta la voluntad del artista a la hora de escribir su nombre con minúsculas y los títulos de sus obras para evitar cualquier tipo de jerarquización.

EL USO DEL FOLKLORE EN LA CREACIÓN ARTÍSTICA DE LA ERA GLOBAL

LAURA SILES CEBALLOS
Universidad del País Vasco / EHU

Resúmen

En el proceso de gestación de esta investigación asumí establecer relaciones entre las estructuras artísticas y las estructuras del pensamiento; con el objetivo de descifrar qué tipo de pensamiento se obtiene a través de la experimentación artística. Por tanto, en este estudio he jugado alternativamente un doble papel, animada por la convicción de mi posición como investigadora/artista que es, a su vez, una distorsión compleja en relación con el campo de estudio. Bajo el propósito de analizar obras de arte contemporáneo que toman sonidos o melodías tradicionales. Estudiando como el desarrollo y adecuación de cada uno de estos elementos sonoros seleccionados –irrintzi, quejío, castañuela, txalaparta, cante flamenco, bertsolarismo, gaita rociera y txistu– ha atravesado itinerarios complejos, en los que la intertextualidad ha tomado una posición decisiva sobre los diferentes significados, simbologías y usos que se les ha otorgado a cada uno de ellos. Observando así un nuevo uso del patrimonio intangible que incondicionalmente siempre es vinculado a un ámbito geográfico concreto; en este caso Andalucía y Euskal Herria.

En la elección de estos dos lugares además de estar presente una fuerte vinculación personal. Existen otras razones de importante interés científico. Lugares donde parte de la construcción del imaginario identitario ha sido edificado a base de conceptos opuestos. Lo andaluz enarbola el sincretismo, el mestizaje y lo vasco, en cambio lo singular, su originalidad primigenia; como el interrogante que hayamos en la génesis de su lengua. Analizando el potencial del imaginario que de produjo de la imagen de Andalucía, «el valor universal español de lo andaluz.» Estudiando, así, cómo esto afectó a su propio folklore y la comparación con otro caso, el caso vasco, como ejemplo de una controversia de reconocimiento de una cultura, historia e identidad diferenciadas, respecto al Estado español.

¿Por qué surge un arte aparentemente emergente que evoca lo autóctono, lo característico de un territorio, si este ya no es real, en época en que las fronteras se disuelven en un vaivén híbrido y mestizo? Sin embargo, no son los de la globalización los únicos límites que transgreden estos trabajos; también ponen en cuestión las fronteras del arte, rompiendo la dicotomía entre lo culto y lo popular. De tal manera que, a partir de las obras seleccionadas, estudiaremos cómo el «folklore sonoro» se adentra en los círculos de ese llamado «arte elitista» de

museos y galerías, donde los términos de alta y baja cultura se fusionan.

Palabras clave: FOLKLORISMO, IDENTIDAD, ARTE SONORO, REINTERPRETACIÓN, RECUPERACIÓN, HUMOR, RELECTURA, ANDALUCIA. EUSKAL HERRIA

Abstract
In the process I have been working on this research I assumed to establish relations between theartistic structures and the structures of the thought; with the aim of deciphering what kind of thinking isobtained through the artistic experimentation. Therefore, in this study I have alternately played a double role,animated by the conviction of my position as a researcher / artist, which in turn is a complex distortion of therelation to the field of study.

The purpose is to analyze different works of contemporary art that take traditional sounds or melodies and Study how the development and adaptation of each of these selected sound elements -irrintzi, quejío, castañuela, txalaparta, flamenco cante, bertsolarismo, gaita rociera and txistu- have gone through complex itineraries, in which each of them has taken a decisive position on the different meanings, symbology and uses that have been granted to each of them. To observe the new use of the intangible heritage that is unconditionally always linked to a specific geographical area; in this case Andalusia and Euskal Herria.

I have selected this to place as part of my study for different reasons. Once is due to a strong personal relationship and there are other reasons of great scientific interest. Places where part of the construction of the imaginary identity has been built based on opposing concepts. The Andalusia embraces syncretism, mestizaje and Basque, represents the singular, unique and originality; as the question we have in the genesis of their language. Analyzing the potential of the imaginary that produced the image of Andalusia, “the Spanish universal value of the Andalusia.” Studying, thus, how this affected its own folklore and the judgment with another case, the Basque, as an example of a controversy of the recognition of a culture, history and identity differentiated, with respect to the Spanish State.

Why emerges a seemingly emerging art that evokes the autochthonous, the characteristic of a territory, if this is no longer real, at a time when borders dissolve in a hybrid and mix of cultures? However, it is not globalization’s only limits that transgress these works; also call into question about the frontiers of art, breaking the dichotomy between the cult and the popular. In such a way that, from the selected works, we will study how “Sound of the folklore “enters the circles of this so-called “elitist art” of museums and galleries,

where the terms of high and low culture merge.

Keywords: FOLKLORISM, IDENTITY, ART SOUND, RECOVERY, HUMOR, ANDALUCIA. EUSKAL HERRIA

1. INTRODUCCIÓN

Los sonidos son invisibles a nuestros ojos, siendo la resonancia de nuestros cuerpos y oídos sus receptores. La propagación del sonido involucra transporte de energía sin transporte de materia, como me comentó Iñaki Martinez de Albeniz en una ocasión: «el sonido no paga arancel». (Martínez de Albéniz, 2010, en Siles, 2010) Pero algo diferente ocurre si pensamos en identidades culturales o en fronteras políticas. La presencia del sonido contribuye al proceso mediante el cual los ambientes se convierten en «lugares». En este sentido, el folklore sonoro puede ser entendido como los sonidos con los que una comunidad étnica se identifica: los instrumentos autóctonos, las formas de emitir la voz, el ritmo, etc. En esta investigación me propuse abordar obras, tanto propias como de otros autores contemporáneos, que hacen uso de los elementos sonoros procedentes del folklore de un lugar, dotando así de un nuevo uso al patrimonio intangible que incondicionalmente siempre está vinculado a un ámbito geográfico concreto, en este casoAndalucía y Euskal Herria.[i]

Esta investigación se encuentra vinculada al programa de doctorado: Investigación y Creación en Arte de la Facultad de Bellas Artes del País Vasco. UPV-EHU. De tal modo que he invertido una parte importante en la práctica y producción de obra. Esta ha sido una de la vías primordiales de investigación ycreación de discurso. Esto a supuesto jugar con el factor del desplazamiento de manera permeable a lo largode toda esta tesis. Comenzando con mi doble posición como investigadora/artista, que es a su vez una distorsión compleja en relación al campo de estudio; ya que cabe resaltar que tomar la decisión de vivir en Euskal Herria surge a par del comienzo de esta investigación. «Actuando como dos. Más que como una».(McEvilley, 2007, pp. 181-192) Entendiendo que la investigación en arte no se limita a realizar un libro de arte, o un libro sobre arte, sino al conjunto de una creación e investigación en si misma.

2. ESTRUCTURA

Plantear un acercamiento de carácter comparativo, el cual se enraíza en mi doble desplazamiento geográfico/identitario entre lo vasco y andaluz, ha sido de gran utilidad de cara a estudiar el imaginario folklórico contemporáneo. Para ello, he echado mano de una muestra construida a base de ocho elementos sonoros, organizados por parejas, dependiendo de su origen

vasco o andaluz: el irrintzi y el grito flamenco — quejío, jipío, ayeo—; la txalaparta y las castañuelas; el bertsolarismo y el cante flamenco; el txistu y la gaita rociera— . Esta elección ha supuesto la creación de una matriz de contenidos, a partir de una heterogénea selección de propuestas artísticas, estructuradas en cuatro capítulos: GRITO, GOLPE, PALABRA y VIENTO. Comprobando que cada uno de estos elementos sonoros ha atravesado itinerarios complejos sobre los diferentes significados, simbologías y usos. Ello ha permitido, pensar la diferencia y la especificidad local, prestando atención al mismo tiempo a las actualizaciones, resignificaciones o recreaciones de lo folklórico realizadas en las obras analizadas. Estableciendo, a partir de esta estructura una poética narrativa a la par de creativa en la redacción de esta Tesis.

Fig. 1. Estructura de la Tesis. Laura Siles Ceballos. 2017

2.1. GRITO

En el capítulo EL GRITO, por ejemplo, se ha señalado cómo las expresiones sonoras del cante flamenco como el quejio, el jipio o el ayeo arrastran un imaginario perenne enraizado junto a la identidad nacional española, (Ribalta, 2012, pp. 219-220) en contraposición al emblemático irrintzi vasco que, además de funcionar como un elemento espontáneo y festivo, ha recreado en su acto una expresión rebelde en relación al ansia de libertad del pueblo vasco. (Loti, 1896, pp. 62-63)

Posteriormente, presentamos dos obras concretas, de dos artistas coetáneas, una de origen andaluz y la otra de origen vasco. Ambas, desde la acción performativa, han utilizado gritos pertenecientes a su cultura popular más cercana, respectivamente, como elemento sonoro de expresión artística. Pilar Albarracín (1968, Sevilla) tomó diferentes expresiones y técnicas vocales usadas en el flamenco (quejíos, jipíos y ayeos) para su acción titulada Prohibido el cante, con el objetivo de transgredir los discursos de la construcción de la identidad andaluza. (aa. vv., 2004; Albarracín, 2006, 2009) Por otro lado, Itziar Okariz (1965, Donostia), utilizó el irrintzi en una serie reiterada de acciones, realizadas en diferentes localizaciones, a la par de exposiciones formadas con el material documental generado en estas acciones con el objetivo de descontextualizarlo a partir de la experimentación acústica. (Okariz, 2012a, 2012b; Vergara, 2008, pp. 111-113). En definitiva,

la bidireccionalidad que atestiguan, por un lado, el grito de Albarracín y, por otro, el de Okariz, está íntimamente relacionada con la coetánea combinación de factores y circunstancias que caracterizan las situaciones políticas, sociales y culturales vasca y andaluza, respectivamente. Al visualizamos estos trabajos observamos que, aunque a primera vista sus propósitos parezcan dispares, percibimos que ambas artistas coinciden en la necesidad de una nueva lectura de los elementos culturales, desgastados desde lo político en su entorno local, donde el arte resulta un espacio fértil para actuar.

2.2. GOLPE

Hemos observado asimismo en el capítulo el GOLPE cómo los usos asociados a la castañuela o la txalaparta, se engendraron desde polaridades divergentes. La castañuela desarrolló su esplendor en el siglo XVIII, junto a la gestación de la Escuela Bolera, que representaba el arte español de la época, evolucionando posteriormente hasta configurarse como un «fetiche» de la de marca de lo español. Al contrario que la txalaparta bajarán literalmente del monte a la ciudad, en un momento en que «lo vasco» estaba prohibido, cobrando un gran protagonismo en el contexto de la lucha por el reconocimiento de una cultura vasca. (Washabaugh, 2005, pp. 91-98; Maleras en Carandell, 2002, p. 146; Goiri, 1996; Beltrán, 2009; Hurtado, 2015a; 2015b; Escribano, 2012; Cavia, 2013; Díaz, 1994; Bennahum, 2009)

En este capítulo presento dos serie de proyectos personales, desarrollados indistintamente a partir de estos dos idófonos. Por un lado estarían la serie Txala da que engloba proyectos como Txalamobil, Txalabilbote o Berbatxala.[ii] Y por otro lado estarían las acciones The castanets that predict the future (Las castañuelas que predicen el futuro).iii A partir de estos proyectos hemos observamos cómo el público adopta una posición distinta a la del pasivo receptor, mostrando una actitud activa y participativa. Esta adecuación estimulante generada a partir de la implicación ciudadana, puede encontrar su semejanza en la manera de operar que podemos experimentar a la hora de formar parte de un folklore vivo. A partir de los dispositivos creados desde la reformulación de un elemento tradicional —Txalamobil, Txalabilbote, Txalaswing o Las castañuelas para predecir un futuro mejor—, que funcionan como potentes mediadores culturales y sociales, emerge, así, una nueva forma de producir folklore y por consecuencia una nueva folklorística.

2.3. PALABRA

Por otro lado, como bien enmarca el título del tercer capítulo: LA PALABRA, es uno de los puntos en común más destacables en la comparativa generada entre las diferentes prácticas culturales expuestas en torno al bertsolaris-

mo y el cante flamenco. Pero, además entre todas ellas podemos observar un propósito deliberado de desestabilizar la asignación de los roles establecidos según el género. En este sentido, es interesante recalcar aquí el trabajo desarrollado tanto por Maialen Lujanbio como por el Niño de Elche en relación al redescubrimiento del cuerpo como herramienta para cantar. De este modo, uno de los propósitos de experimentación de ambos ha estado en la deconstrucción de la acción aprendida. Como sabemos el bertsolarimo ha sido un campo de hombres. Maialen Lujanbio junto a Judith Montero y Xabier Erkizia en el proyecto Orniturrinkus establece desde la praxis corporal otros horizontes que irrumpen lo establecido, transformado el espacio en acción política y sexual del cuerpo de la mujer en escena. En este sentido, Niño de Elche declara que la teoría queer le ha ayudado mucho a entender que cuando uno comprende la libre relación entre los seres entiende que las fronteras son una construcción, que no van más allá y por tanto es absurdo utilizar etiquetas, ya que nunca son fieles a la acción. De tal modo que rehúye de quienes definen su música a partir de palabras que encierran clichés y tampoco las quiere para que se le defina en función de su sexualidad. Como cantó Maialen en Ornitorrinkus: «Baldin eta sailka ezina, orduan,'sailkaezin' bezala sailkatua»[iv] (Lujanbio y Montero, 2009). Igualmente, algo de todo esto se pudo ver materializado en En el Nombre de (2016), en el festival Sónar en Barcelona. El Niño de Elche mediante su voz se apoyó en cantes anónimos y textos del poeta Ignacio Miranda y Paul B. Preciado, filósofo queer y activista: «El miedo como zona protegida por el miedo».[v]

La teoría queer entiende el género como una performance, es decir, como una forma de construcción de la identidad a partir de la repetición del comportamiento corporalizado. En este sentido, Richard Schechner sostiene que «algo es una performance cuando en una cultura particular, la convención, la costumbre y la tradición dicen lo que es» (Schechner, 2000). A partir de ello, estos trabajos de manera consciente o no, operan en la revisión de los roles establecidos en las prácticas populares, de carácter folklórico, como son el bertsolarismo o el cante flamenco, cuestionando otras formas desde la esfera del arte y sin quedarse en una mera fusión junto a otro género o práctica, sino que van más allá. Como experimenta Maialen Lujanbio con el bertso, llevándolo hacia la poesía concreta; la deconstrucción del compás de La Bicicletera de la Factoria Bulos o el juego escénico del cuerpo y la mudez del cante de El Niño de Elche. Atendiendo a vislumbrar en este recorrido que ambas tradiciones no son tanto una herencia anterior, sino algo que se fabrica de forma continuada en el presente. En definitiva, esta apreciación resulta cercana a la manera de crear desde necesidad más allá de la estética. Una actitud anárquica que caracteriza, en cierto modo, lo popular de ir haciendo por unas necesidades comunes, sin pensar en qué cajón van catalogadas.

2.4. VIENTO

Bueno, como he comentado anteriormente un de los aspectos reseñables de esta investigación es elfactor del desplazamiento — en este caso del viaje—. Desde la experimentación creadora hemos presentando la reunión de elementos atávicos de distintos lugares del mundo. Como la producción realizada durante el disfrute de dos residencias artísticas durante el año 2009; una en Pekín (China) y otra en Tetuán (Marruecos). El eje vertebrador entre ambas experiencias estuvo en la utilización de instrumentos de viento; enmarcando todos ellos en un proyecto común Haizea badator! (viene el viento).[vi] En ambas aventuras llevé un equipaje peculiar: cámara de video, trajes regionales, mi txistu y mi gaita rociera. Y en los lugares a los que viaje adquirí otros instrumentos de viento, así como otras indumentarias tradicionales propias de esos otros lugares para realizar una serie de trabajos donde destaca la fusión de estos elementos aparentemente inconexos geográfica y culturalmente, pero que al unirse funcionan creando una nueva realidad.

El humor llena nuestra vida; con él nuestros problemas parecen más pequeños. Por ello, opino que el humor requiere un sitio importante y el terreno del arte es propio para este regocijo. Todos estos trabajos se valen de la parodia, la deslocalización de elementos identitarios llevados al extremo del surrealismo. La multiculturalidad genera risas. En la actualidad se vive una situación compleja mediante la que se constata que el movimiento generado por la globalización viene acompañado de una exacerbación de las identidades particulares que, a la vez, no dejan de mezclarse ente ellas. Esta multiplicidad de desplazamientos culturales de la sociedad contemporánea, propicia que se mezcle el original con la copia, el pasado con el presente y lo popular con lo elitista. De tal modo que el mundo en el que vivimos hoy día nos ofrece recursos para la construcción de la imagen de uno mismo, en relación a una imagen del mundo, estableciendo límites o puentes simbólicos en relación con «los otros» y con los propios; con la posibilidad de exponer este montaje a disposición de audiencias diferentes, generando una infinidad de nuevas lecturas y reflejos de nuevas realidades (Villarreal, 2006). De hecho, esta serie de obras fue originada gracias a estas becas de movilidad artística en Pekín y Tetuán, bajo mi pequeño bagaje musical del lugar donde me crié, Andalucía, y del lugar donde resido, Euskal Herria.

3. CONCLUSIONES

Llegados a este punto, Hemos podido comprobar que algunos artistas trabajan verdaderamente el campo del ente folklórico y otros, en cambio, hacen un uso lícito del mismo encaminado a sus necesidades artísticas. El interés de Pilar Albarracín no está en contribuir en la técnica del cante. Por otro lado

Okariz tampoco pretende contribuir al mundo de los irrintzilaris. En cambio, es muy distinto lo que hacen, por ejemplo La Factoría Experimental Bulos net (Santiago Barber y Raúl Cantizano) junto a la colaboración de cantaores como El niño de Elche, quienes entienden que su trabajo debe alimentar el propio campo donde están inmersos, es decir, el del arte flamenco. De forma similar ocurre en el contexto vasco, en relación al uso del bertsolarismo con el proyecto Ornitorrinkus ideado por la bersolari Maialen Lujanbio, la saxofonista Judith Montero y el artista sonoro Xabier Erkizia. De tal modo que nos hemos preguntado de qué manera hemos abordado el ente folklórico en los diferentes proyectos artísticos, personales, analizados en el transcurso de esta investigación, —Txala da,The castanets that predict the future; Mesedez, cántame un bertso; Euskaldun bat Malagan jaioa mendira igo da; Egun da Santi Mamiñe-Karaoke; El primer emperador bailan- do sevillanas al txistu y Maitana Nazazu Samurki,Yo también lo haré...—. En cada una de estas piezas nuestro uso del elemento sonoro procedente del folklore ha estado dirigido exclusivamente a mis propias necesidades artísticas, sin intención de contribuir en ningún momento al contexto sociocultural del que forman parte.

Sin embargo, entendemos que el trabajo del artista no debe concluir sino que configura un proceder, una manera de entender y de actuar ante la vida. Por ello, desde los parámetros trabajados en esta investigación, siento necesario aportar, más que como conclusión, como propuesta, otras posibilidades del uso del folklore en la práctica contemporánea, desde donde continuamos trabajando. Ya que, a partir de esta línea de investigación abierta, entre otros devenires relacionados, se narra un proyecto de vida. Un alegato generado a partir del arte en torno al territorio, participando en la conservación y renovación del patrimonio desde la creación, con el propósito de contribuir de lleno al hábitat al que pertenecen y les otorga sentido en el sentido moral del término «economía», oikos nomos, la «norma que rige la casa». Comenzando por tomar la decisión de desplazarnos a su entorno, a Karrantza. En definitiva, podemos decir que nuestro siguiente desplazamiento, ese paso a la vida que es Mutur Beltz, surge a partir de parámetros forjados durante el proceso de investigación que aquí concluye, y que eclosiona en tres conceptos: preservar, crear y participar, bajo una actitud saludable y creativa ante la vida, un modo de hacer y de vivir, repensando nuevos modelos de caserío desde la experiencia creativa; trabajando desde el arte un proyecto agroecológico.[vii]

Curiosamente, todo este trabajo de investigación y sensibilización desarrollado desde Mutur Beltz acontecía como un proceso paralelo y en cierto modo tangente a la redacción de esta tesis. Pero, según hemos ido avanzando, nos hemos dado cuenta de que están íntimamente relacionados, ya que

todas estas tareas nos han permitido reflexionar sobre el cambio de paradigma en las relaciones entre arte y artesanía, lo culto y lo popular, lo rural y lo urbano, etc. Oposiciones binarias enfrentadas donde estos oficios artesanos —en este caso, del trabajo de la lana— se nutren del privilegio social del arte, entendiendo este como un lugar de resistencia vital y reflexión.

Referencias

AA. VV. (2004). Pilar Albarracín [catálogo de la exposición: Pilar Albarracín], Reales Atarazanas de Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía; Obra Social Caja de San Fernando.

Albarracín, Pilar (2006). Entrevista de la artista en Metrópolis, programa a la carta de tve. Recuperado de:<www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-pilar- albarracin/275486>. Fecha de consulta: 22 de marzo de 2016.

— (2009). Intervención pública de la artista con motivo del Seminario «El arte como ve- hículo de significados sociales: las imágenes de género», organizado por el Centro de Estudios Andaluces, Sevilla. Recuperado de: <www.youtube.com/watch?v=k10kcz jU0J8&list=LLtJ3i5xf4zif-Kp-d8AE-mzA&feature=mh_lolz>. Fecha de consulta: 4 de junio de 2012.

Beltrán Argiñena, Juan Mari (2009). Txalaparta (trad. Xabier Andonegi Santamaria). Donostia-San Sebastián: Nerea.

Bennahum, Ninotchka Devorah (2009). Antonia Mercé. El flamenco y la vanguardia española (trad. Lourdes Bassols). Barcelona: Global Rythm Press.

Carandell, Andreu (2002). Emma Maleras. Les castanyoles: la grandesa d'un instrument petit. Barcelona: Diputació de Barcelona.

Cavia Naya, Victoria (2013). La castañuela española y la danza. Baile, música e identidad. Valencia: Mahali Ediciones.

Díaz, Joaquín (1994). La castañuela tradicional. Valladolid: Castilla Ediciones. (Colección Nueva Castilla, 19).

Escribano del Moral, María (2012). Rhythms of Struggle. Recovery, Revival and Re- Creation of Txalaparta in the Basque Country. Irish World Academy of Music and Dance, University of Limerick. Recuperado de: <https://ulir.ul.ie/handle/10344/2468>. Fecha de consulta: 19 de julio de 2016.

Goiri, Josu (1996). Txalaparta. Txakun, los sonidos del corazón (trad. Teresa Lázaro). Arrigorriaga : Josu Goiri Iturrizar.

Loti, Pierre (1896). Ramuntxo (trad. Manuel de Montoliu). Navarra:Ttarttalo Estudios.

Lujanbio, Maialen y Judith Montero (2009). Despojándose del corsé en público. Orniturrikus: bertsolarismo y música experimental. Revista Zehar de Arteleku, 65.

Hurtado Mendieta, Enrique (2015a). La txalaparta digital: Un análisis de la txalapar- ta a través del desarrollo del software [tesis doctoral]. Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea. Recuperado de: <https://addi.ehu.es/handle/10810/17307>. Fecha de consulta: 31 de mayo de 2016.

— (2015b).Txalaparta y vanguardia, ruido y música. AusArt Journal for Research in Art, 3(2), 58-68.

McEvilley, Thomas (2007). De la ruptura al «cul de sac». Arte en la segunda mitad del siglo xx (trad.Afredo Brotons Muñoz).Madrid:Akal (Arte contemporáneo).

OKARRIZ,Itziar (2012a).Entrevista a Itziar Okariz realizada por Laurita Siles. Recuperado de:<https://www.youtube.com/watch?v=7QaxYMDwBRk>. Fecha de consulta: 15 de marzo de 2016.

— (2012b). Soy una ciudadana feminista, no una artista feminista. El Correo Digital. Recuperado de: <http://info.elcorreo.com/territorios/articulo/artes-plasti- cas/582871/soy-una-ciudadana-feminista-no-una-artistafeminista. Recuperado de:>. Fecha de consulta: 26 de junio de 2012.

Ribalta, Jorge (2012). Laoconte Salvaje. Representaciones flamencas contemporáneas (una con- versación entre Pedro G. Romero, Gerhard Steingress y Jorge Ribalta. Cáceres: Periférica. (Pequeños tratados, 13).

Schechner, Richard (2000). PERFORMANCE:teoríayprácticasinterculturales. Buenos Aires: Libros del Rojas UBA. Recuperado de: <www.damiantoro.com/ frontEnd/images/objetos/QUESONLOSESTUDIOSDEPERFORMANCE. pdf>.Fecha de consulta: 16 de diciembre de 2016.
Siles, Laura y González Ibáñez,Edurne (coords.) (2010.) DinastíaTrini [catálogo].Universidad del País Vasco.

Villarreal, Héctor (2006). Imaginarios musicales de la globalización. De la

World Music al Psychodelic Trance. México, D. F.: Fondo Editorial Tierra Adentro. (Colección Tierra Adentro).

Vergara, Leire(2008). La voz que vuelve. Itziar Okariz, Ghost Box. Bilbao-Bilbao: Sala Rekalde.

Washabaugh, William (2005). Pasión, política y cultura popular (trad. Verónica Canales y Enrique Folch González). Barcelona: Paidós.

Notas

i Empleo Euskal Herria como un referente cultural y geográfico a la vez, no para designar una realidad política o administrativa.

ii SILES, Laura (2009-2013): Blog Txalamobil,. Disponibe en: http://txalamobil.blogspot.com.es/ Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017.

iii SILES, Laura (2010-2012): Acciones Las castañuelas para predecir el futuro. Disponibe en: http://folklorenomada.com/section/392426-Casta-uelas-para-predecir.html Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017

iv Traducción propia: Lo que no se puede clasificar, entonces, clasifícalo como inclasificable.

v «El miedo como zona protegida por el miedo», dice Ignacio Miranda en un poema titulado Procesos de inversión (líneas de orden). Cortiñas, Gabriel: Mad eze eze Mad. Una antología de la poesía española actual, p. 10. Recuperado de: <https://laliteraturadelpobre.files.wordpress.com/2011/10/mad-eze-eze-mad-una- antologia-de-poesia-espanholaactual. pdf>. Fecha de consulta: 13 de octubre de 2017

vi SILES, Laura (2009): Seire Haizea Badator. Disponible en: http://folklorenomada.com/section/430360-Haizea badator.html Fecha de consulta: 13 de octubre de 2017

vii MUTUR BELTZ, nació en 2015 como un pequeño proyecto de vida y ha ido evolucionando convirtiéndose en la actualidad en una Asociación agroecológica, artística y cultural para promover la oveja carranzana cara negra, actualmente una especie en peligro de extinción, de la misma forma que el propio oficio de pastor/a. Esta iniciativa local del Valle de Karrantza, trata de responder desde la agroecología a esta perdida de saberes y valorizar la lana como materia prima a través de la práctica artística contemporánea y el diseño. Disminuyendo, de este modo, el impacto medioambiental,

ya que a día de hoy la lana en nuestro territorio se trata como un residuo. Bajo unos principios de producción, uno de sus objetivos, cada año, está en comprar a un precio justo la lana a los pastores con los que trabajan.

ARTE Y PERCEPCIÓN ESPACIAL: LA REALIDAD DEL OBSERVADOR.

JOSE ANTONIO SORIANO COLCHERO
Universidad de Granada

Resumen

El presente texto trata sobre uno de los problemas que ha perseguido y continúa persiguiendo al ser humano: el conocimiento de la realidad y la interpretación que hacemos de la misma. Partiendo de este inicio, desarrollaremos nuestra argumentación fundamentada en teorías filosóficas, pero con una inclinación artística y centrada en la imagen como medio de conocimiento. Para ello hemos procedido a realizar un análisis deductivo que parte desde el estudio de la percepción, tratando temas tan esenciales para ello como el espacio. En este punto, desde la más humilde posici ón no hemos querido introducirnos en temas propios del campo de la física o las matemáticas, sino que ente nderemos el espacio como realidad en la que tiene lugar las relaciones entre el sujeto observador y el objeto observado. De esta forma y comparando diferentes teorías, hemos recurrido a conceptos como la profundidad interior y exterior del sujeto en relación a sus circunstancias, con una realidad preestablecida pero que es asimilada desde la experiencia. El autoconocimiento del sujeto como ser existente y perteneciente a un contexto determinado nos lleva al análisis de la percepción de las imágenes, dudando de la capacidad de las mismas par a ofrecer un discurso único y universal, por motivo s como la influencia de la educación percibida por el observador, las circunstancias espacio temporales del mismo, o conceptos como la denotación y la connotación. De esta forma consideramos las imágenes como polisémicas y susceptibles de múltiples interpretac iones en constante transformación. Para finalizar y ejemplificar todos los puntos principales desarrollados en el texto, presentamos un caso concreto de análisis de la percepción del espacio desde la obra artística contemporánea; tratándose de una instalación anam órfica que tiene la capacidad de abstraer al observador de su contexto espacio temporal y de su corporeidad; pero que al mismo tiempo ofrece al observador la capacidad de ser consciente del espacio que le rodea en su más pura conceptualización.

Palabras-clave: ESPACIO, PERCEPCIÓN, REALIDAD, IMAGEN, OBSERVADOR , ARTE.

Abstract

The paper addresses one of the problems that has pursued, and nowadays continues to pursue, the human being: the knowledge of reality and the interpretation we make about it. On this basis,

we will develop our argument based on philosophical theories, but with an artistic inclination and focused on the image as a means of knowledge. That is why we have developed a deductive analysis that starts from the study on perception, dealing with such crucial issues as space. At this point, from the humblest position, we have not attempted to write about space from a scientific perspective, but we will understand space as a reality in which the relations between the observer and the observed object take place. In this way and comparing different theories, we have resorted to concepts such as the inner and outer depth of the subject in relation to their circumstances, with a pre-established reality but which is assimilated from experience. The self-knowledge of the subject as an existing being and belonging to a given context leads us to the analysis of the perception of images, doubting their capacity to offer a single and universal discourse, for reasons such as the influence of education perceived by the observer, his space-time circumstances, or concepts such as denotation and connotation. In a certain way, we consider that images are polysemic and liable to multiple interpretations in a state of constant change. Finally, to exemplify this, we give an specific case study of spatial perception from the contemporary artistic practice: an anamorphic installation that has the capacity to distance the viewer from his space-time context and his corporeality; at the same time it offers to the viewer the ability to be aware of the space around him in his purest conceptualization.

Keywords: SPACE, PERCEPTION, REALITY, IMAGE, VIEWER, ART.

1. INTRODUCCÓN: LA PERCEPCION. MERLEAU PONTY COMO PRIMERA FUENTE.

Como introducción presentaremos la referencia que hace Merleau-Ponty a Descartes hablando del cogito: el Ser consciente de su pensamiento y por lo tanto de su existencia. De la misma manera que confirma la existencia del individuo a través del pensamiento, este observador pensante encuentra la certeza de su percepción: "*No puede reducirse la visión a la simple presunción de ver* […]" (Merleau-Ponty, 1994, p. 384). Partiendo de ello, introducimos el concepto de ilusión, apareciendo como el resultado de la ambigüedad, de tratar como veraz aquello de cuya existencia creemos estar seguros. Pero en las ilusiones la apariencia no se corresponde con lo real, aunque un factor necesario para que se dé la

ilusión es la ausencia de conocimiento de que algo es irreal ¿Pero cómo podemos estar seguros de conocer la realidad si ni el saber científico es capaz de dar una explicación lógica a todo lo existente?La creencia del ser humano es lo que permite que veamos la realidad como acabada. "*Una hipótesis es lo que suponemos verdadero, y el p ensamiento hipotético presume una experiencia de la verdad de hecho*" (Merleau-Ponty, 1994, p. 395).

¿Pero qué percibimos entonces? El estudio de la percepción que hace Merleau-Ponty está relacionado tanto con el mundo que rodea al ser humano, su realidad externa, como con su realidad interna. En primer lugar veremos qué es para el filósofo esta realidad externa que percibimos, para lo que es fundamental el concepto de cuerpo. "[…] *toda figura se perfila sobre el doble horizont e del espacio exterior y del espacio corpóreo* " (Merleau-Ponty, 1994, p. 118). De entre las múltipl es definiciones que ofrece la RAE, nos gustaría destacar dos, que son las que creemos, más se ajustan al concepto del que trata Merleau-Ponty: "*1. m. Aquello que tiene extensión limitada, perceptible por los sentidos*." (Real Academia Española, 2016) y "*20. m. Geom. Objeto que posee las tres dimensiones principales, longitud, anchura y altura*" (Real Academia Española, 2016). Esta segunda tiene especial importancia debido a que para el filósofo, la percepción de un cuerpo debe hacerse desde todas las perspectivas posibles (tanto desde el exterior como adentrándonos en el mismo) para co nocerlo en su totalidad. Pero además necesitamos del resto de elementos que interactúan con dicho objeto en el espacio. Para ello, pone de ejemplo los grandes primeros planos del cine, en el que según Merleau-Ponty, la falta de relación del objeto con un contexto hace que no lo concibamos en su totalidad, y nos falte empatía hacia el mismo. Por lo tanto, una visualización del espacio en perspectiva sería lo ideal para la percepción de los diferentes objetos que conforman la realidad. Pero según la necesidad de los múltiples puntos de vista s necesarios para la percepción que establece el filósofo, no bastaría con tener un único punto de vista ; por lo que el concepto espacial resulta esencial, y con él la superposición de los diferentes elementos que lo componen, que aportan más información sobre la realidad y por lo tanto ayuda a la percepción del objeto: "…*si debe existir un objeto absoluto, es necesario que sea una infinidad de perspectivas diferentes contraídas en una coexistencia rigurosa, y que, como a través de una sola visión, se ofrezca a mil miradas* " (Merleau-Ponty, 1994, p. 90).

Como vemos, el estudio del espacio es necesario para la percepción visual, pero además son importantes otros aspectos no visuales, pertenecientes a otros sentidos como el tacto, el oído, el gusto y el olfato; además de otros posibles factores como asoc iaciones que a través de las costumbres culturales y sociales hacemos entre los objetos y la realidad, dando lugar a sen-

saciones. La importancia que tienen las sensaciones en nuestra percepción según Merleau-Ponty se fundamenta en que el propio sujeto forma parte de la realidad. No debe verse como algo externo al mundo, sino que debe concebir su percepción en perspectiva desde un ángulo perteneciente a la realidad como ne xo de unión con su ser. Debemos ver el espacio como una realidad hacia la que nos proyectamos.

2. EL ESPACIO DE LA PERCEPCIÓN

El concepto espacio es uno de los temas más importa ntes de nuestros tiempos según el filósofo y teórico social Michel Foucault (1926 – 1984). Para él esta relevancia no es algo nuevo, sino que desde el siglo XVII con Galileo Galilei (1564 – 1642) y su descubrimiento de que la Tierra gira alrededor del Sol, se desestructuró la jerarquización y la limitación delespacio dando lugar al espacio infinito. "[…] *el lugar de una cosa no era más que un punto en su movimiento, asícomo el reposo de una cosa no era más que su movimiento indefinidamente desacelerado*" (Foucault, 1984, párrafo 3º). Aun así, hoy en día seguimos dividiendo los espacios que forman parte de nuestra vida diaria, haciendo distinciones entre espacios privados y públicos entre otras muchas más relaciones.

2.1. EL ESPACIO COMO FORMA A PRIORI Y A POSTERIORI

Como bien se expresa en el capítulo titulado *El espacio y el arte* (Maderuelo, 2008. Pp. 11-30), el espacio ha sido tratado por numerosas mentes. El polímata Jules Henri Poincaré (1854 – 1912), sostenía que el espacio se aprendía a través de la experiencia (1997). Según otra gran mente como la de Albert Eins tein (1879 – 1955), para comprender el espacio es necesario entenderlo desde los conceptos de lugar, como sitio o enclave; contenedor de realidad; y campo cuatridimensional, en su concepción más abstracta (Jammer, 1969, pp. 11-15). Pero esta concepción del espacio no altera la percepción estética del sujeto observador. Heidegger (1889 – 1976), ofrece una explicación del espacio más artística, entendiendo tal concepto como la rela ción que se establece entre los cuerpos. Desde este punto de vista, resulta importante la comprensión del concepto "límite" en la filosofía y las matemáticas como tér mino y como "*acotación física de los cuerpos* " (Maderuelo, 2008, p. 16).

Dadas tantas teorías sobre este concepto, nos gustaría dejar clara nuestra incapacidad para realizar un estudio del mismo en su totalidad, ya que a pesar de ser un punto importante para el desarrollo de nuestro trabajo, es un tema muy extenso en el cual podemos perdernos, sobre todo porque no pertenecemos al ámb ito de la física y las matemáticas que son las ciencias en-

cargadas del estudio del espacio desde su concepción más pura. Es por ello que hablaremos del espacio en tendido como ámbito de trabajo del artista, como si tuación en la que tienen lugar sus aportaciones artísticas, y como fuente de investigación desde las artes plásticas en cuanto a la representación del mismo. Este espacio lo encontramos en nuestro mundo a su correspondiente escala. Es por ello que resulta interesante comenzar hablando del concepto espacio del filósofo Immanuel Kant (1724 – 1804), porque el trato del concepto espacio que tiene lugar en su *Crítica de la razón pura* (Kant, 2005), tiene que ver con la forma en la que percibimos la realidad.

Kant Abandonó la confianza plena en las capacidades de la razón para conocer la realidad, pero no se dejó caer en el escepticismo. Para él todo conocimiento requiere de elementos materiales provenientes de la experiencia, pero también de elementos formales, que son los que el sujeto aporta y que posee con independencia de toda experiencia. Por ello, se puede afirmar que el sujeto cognoscente no es un simple receptor de la realidad, sino que la conforma a priori para poder conocerla. Este modelo de conocimiento es llamado por el filósofo *Idealismo Trascendental.* Idealismo porque nuestro conocimiento recae sobre las ideas: la cosa en sí (la realidad) solo es real en la medida que es conocida por el sujeto; y trascendental porque el sujeto posee una forma a priori que determina el conocimiento.

Dentro de esta forma de conocimiento son necesarios los juicios o enunciados emitidos por el sujeto que se corresponden con la realidad. Según los dife rentes razonamientos, parece seguirse que existen juicios analíticosi (extensivos, no aumentan el conocimiento) a priori (universales y necesarios), fundamentándose en el principio de no contradicción; y juicios sintéticos[ii] (no son extensivos) a posteriori, fundamentándose en la experiencia. Sin embargo, Kant añade una nueva posibilidad que hace que su clasificación de los juicios sea diferente a las otras dos: sostiene que además exis ten juicios sintéticos a priori. Este tipo de juicios tienen las ventajas de los otros y carecen de sus inconvenientes. Es decir, por ser sintéticos amplían el conocimiento, son extensivos; y por ser a priori no requieren comprobaciones experimentales para conocer su verdad, son universales y necesarios.

Pero para la creación de estos juicios sintéticos a priori encontramos una serie de condiciones necesarias. Es aquí donde aparece el espacio. Para Kant, el espacio se entiende como la primera de las formas a priori de la sensibilidad junto con el tiempo. Son formas porque no son impresiones sensibles, son a priori porque no proceden de la experiencia; y de la sensibilidad porque son propias del conocimiento sensible. Por lo tanto para Kant, el espacio es necesario para la creación de juicios, siendo así un elemento

esencial para el conocimiento. Cuando la sensación es captada por el sujeto, se transforma en un conocimiento inmediato, que Kant denomina intuición. Así, podemos afirmar que la percepción de la realidad para Kant se da en la relación entre un sujeto que conoce[iii] y un objeto conocido[iv]. El espacio, además del tiempo junto a las condici ones trascendentales y la intuición pura, posibilitan la captación del objeto a través de la sensibilidad: contenido de la sensación dada por el objeto más el modo innato del sujeto de captación de la materia.

Pensamos que la aportación que Kant hace sobre el concepto espacio tiene mucho que ver con la idea general que actualmente se tiene del mismo. El espacio lo concebimos como un elemento a priori, algo que existe desde antes de que nacemos y que vamos interiorizando a medida que vamos creciendo y aprendiendo a través de la experiencia y las ideas que ha ido generando en el intelecto. Son estas ideas las que finalmente determinan aquello que entendemos como espacio en cada uno de los individuos, por muy a priori que éste se encuentre. Es por ello que la percepción desempeñaun papel fundamental.

2.2. EL SUJETO EN EL ESPACIO: LA PROFUNDIDAD

2.2.1. La profundidad exterior

Merleau-Ponty establece la necesidad de ser consciente del cuerpo de uno mismo para poder percibir la totalidad de la realidad que se pretende conocer. Y es a través del recorrido espacial como se toma conciencia de lo observado. Se trata pues de concebir el cuerpo del observador como un objeto móvil del cual tenemos conciencia experimentada. ¿Pero qué es exactamente la profundidad? Según Merleau-Ponty: " …*la profundidad revela inmediatamente el vínculo del sujeto con el espacio*" (Merlau-Ponty, 1994, p. 286). Pero antes de este firme enunciado, el filósofo francés hace referencia al filósofo irlandés George Berkeley (1685 – 1753), que afirmaba la imposibilidad de percibir la profundidad debido a que la retina sólo es capaz de percibir la imagen plana; por lo que la única referencia que podemos t ener de la profundidad es la relación entre las distancias que observamos. Esto significa que denominamos como profundidad a la distancia que se establece entre el sujeto y el objeto observado, a lo que se añaden las dimensiones de estos objetos. Comparamos la magnitud de lo que vemos a cierta distancia con su verdadera magnitud cuando lo medimos (Berkeley, 1965).

De igual manera, para Foucault el espacio se da en relaciones de emplazamiento entre los individuos y los elementos del mundo. La profundidad del espacio no sería más que las relaciones existentes entre cada uno de los sub-espacios. Pero para ser conscientes de la magnitud de los elementos es

necesario aislarlos de la visión natural y observarlos con un solo ojo, a modo de perspectiva geométrica.

2.2.2. La profundidad interior

El espacio interior del sujeto es aquello que se crea a partir de una realidad exterior, pero que depende de algo más que de ello. La acumulación de sensaciones percibidas y las que propiamente nuestra mente genera son las creadoras de este espacio. De tal manera que como bien apoya Merleau-Ponty, existe el espacio del sueño, el esquizofrénico y el mítico; aunque éstos no podrían existir sin la consciencia del "espacio objetivo" (Merleau-Ponty, 1994, p. 303). Esto quiere decir que nuestra percepción espacial está compuesta de objetividad y subjetividad. Por ello en la percepción espacial es necesario el buen conocimiento del contexto que habita el sujeto, ya que de su aprehensión conoceremos cómo ypor qué el sujeto percibe el mundo de cierta manera y no de otra. Esta aprehensión espacial del sujeto es mucho más compleja que la asimilación de las formas exteriores. Tal y como comenta Merleau-Ponty, la percepción puede ir más allá del espacio humano, abstrayéndose conforme se aleja de las formas reales: "…perder mi mirada en esta superficie granosa y amarillenta: y ni siquiera hab*rá piedra, no quedarámás que un juego de luz sobre una materia indefinida*" (Merleau-Ponty, 1994, p. 308). Este proceso de abstracción da lugar al espacio mental, que permite al artista la creación. A partir de la imaginación se da lugar al espacio creado por y para el arte. "*El espacio llama a la acción, y antes de la acción la imaginación trabaja* " (Bachelard, 2009, p. 42).

2.3. EL SUJETO EN EL ESPACIO: EL AUTOCONOCIMIENTO

Si el mundo se nos da a partir de unas determinadas magnitudes que pueden cambiar dependiendo de nosotros como punto de referencia de la percepción, interviniendo la situación espacial en la que nos encontremos con respecto a la realidad: ¿qué hace que identifiquemos ciertas formas con sus respectivas magnitudes en los objetos, de tal manera que podamos calificarlas con un nombre concreto? Podemos reconocer que una mesa tiene base circular, pero seremos incapaces de ver un círculo en el espacio porque las deformaciones de la visión nos mostrarán dicho círculo con forma de elipse. Somos capaces de reconocer los objetos que componen la realidad a través de su magnitud porque de la experiencia hemos aprendido cómo éstos sufren numerosas variaciones en función de la perspectiva con la que son vistos; manteniendo una distancia óptima entre objeto y sujeto. Así somos capaces de saber que un objeto es pequeño a pesar de que ocupe todo nuestro campo de visión por estar muy cerca de nuestros ojos, y de igual manera ocurre con la forma.

3. IMAGEN Y OBSERVADOR

Merleau-Ponty, en *La duda de Cézanne* (2012), nos muestra cómo el espectador puede llegar a comprender la obra de arte, a través del factor humano como vínculo que une a este con el artista. Didi-Huberman habla del ser humano como un elemento completo para captar el conocimiento en *Ser cráneo* (2008).

El espectador como continente y contenido de conocimiento, y con ello del mundo real. Cráneo como elem ento necesario de un contenido, en cuyo interior encontramos el pensamiento como fósil eterno que permanece oculto hasta ser encontrado a través de un mecanismo fluido de introspección. Según Merleau-Ponty, para Cézanne, el conocimiento está basado en la percepci ón empirista y es determinado por los factores que intervienen en la vida; limitándose así la libertad completa del ser. (Merleau-Ponty, 2012). El artista como espectador de la vida, del mundo que a través de su interpretación personal, dada por una serie de circunstancias, como el lugar de nacimiento, la familia, el nivel económico social, etc., expresa su realidad en la obra plástica. De la misma manera, el espectador de la obra de arte interpreta ésta en función de sus propias circunstancias, de aquella cadena a la que lleva atado desde que nace, y que le imponen un determinado tipo de pensamiento, con cierto rango de libertad. La historia de la percepción depende de muchos factores, pues el observador que percibe está rodeado de multitude s de existencias en su contexto, que por una parte le dan libertad y por otra, lo limitan. No se puede hablar de prototipo de observador pero sí de condiciones generales a las que éste está sometido. La invención de la cá mara oscura condicionó la forma de percibir, al igual que otros instrumentos ópticos relevantes a la hora de representar y observar. Por otra parte, los medios económicos, sociales y políticos también intervienen en la observación, la percepción e interpretaciónde imágenes. El observador se encuentra interno en est os medios.

Desde la oposición a lo anterior, la percepción visual puede ser entendida como universal e ilimitada en el tiempo, como podemos ver en Visión y pintura. *La lógica de la mirada* (Bryson, 1991). Para ello es necesario que se dé una actitud natural de la imagen, fácil o rápida de percibir y comprender, desvinc ulándose el espectador de factores como el proceso histórico. Además la imagen y el receptor deben ser los únic os elementos de comunicación de ese concepto que existe a priori en la mente del que crea. En este caso, el estilo de la pintura aparece como problema, como elemento confuso que influye en la exactitud de transmisión de ese concepto real. La historia de la imagen en el realismo siempre ha evolucionado en favor de la captación de la realidad. El espectador aparece ante la pintura como "… *un*

receptor ansioso de satisfacción perceptiva " (Ibid, p. 25) y la pintura como "…*una fuente repleta de material perceptivo* " (Ibid).

¿Pero la experiencia visual es universal? La sociedad educa al receptor para la comprensión de las imágenes, tanto en la figuración como en la abstracción por lo que la educación juega un papel esencial en la percepción de las imágenes. Los avances tecnológicos están permitiendo la visualización de espacios al espectador que nunca existieron físicamente y estas nuevas imágenes son las que nos están educando actualmente. Desde que tuvo lugar el rechazo de la perspectiva renacentista surgieron dos caminos a la hora de representar: las vanguardias de la creación plana, y los avances de la fotografía y el cine que siguen utilizando los espacios tridimensionales en las imá genes que generan. Se ha llegado a asociar a la planicie de la representación y la abstracción con los nivelescultos, pero al fin y al cabo, la imagen plana surgió a través de la mera experimentación. "*El modernismo se presenta, por tanto, como la apariencia de lo nuevo para un observador que permanece perpetuamente igual, o cuyo estatuto histórico nunca es cuestionado* " (Crary, 2008, p. 20).

Pero para ver la imagen en su comprensión y no como signo, (Mitchell, 2011) el espectador debe desprenderse de la formación cultural y concentrarse en la experiencia visual. Las sensaciones vividas de forma individual en el espectador pueden intervenir en la percepción de la imagen, aunque el signo siempre nterviene en ello, debido a la cultura. Por lo tanto, la imagen se mueve entre el signo y la interpretación subjetiva. En la mímesis pura, el significado pasa a un segundo plano y la imagen se analiza desde la percepción. "…*el significado se concibe como algo que penetra en la imagen desde un espacio imaginario exterior a ella*" (Bryson, 1991, p. 71). Para seguir tratando este tema debemos acudir a los conceptos de "denotación" y "connotación". La denotación de la imagen proviene de la misma, ajena a su exterior (reconocer el coche de un anuncio). Los mecanismo de la connotación al contrario, son transferidos a la imagen desde el factor social del espectador (marca y símbolo de estatus social). Al admitir la connotación como necesaria para la digestión de laimagen, la estructura interna de la misma se rompe, abriéndose a la sociedad. "*Los significados de los códigos de connotación, o diferencia de los códigos iconológic os, son, por tanto, no explícitos y polisémicos*" (Ibi, p. 82). Pero la sociedad también está construida bajo una s erie de reglas, que son difícilmente detectables por los que la habitan y fáciles de detectar por los que no: " *…es que las reglas […] están cimentadas en las nece sidades prácticas…*" (Ibid, p. 87). La incapacidad de reconocer las reglas de la connotación, no es una limitación, sino que las reglas están relacionadas a la práctica soc ial. La imagen se hace más real cuanto más se aleja de la denotación, al naturalizarse, y de la connotación

en cuanto a la ausencia de significación. Al vaciar las formas, el espectador improvisa el significado a partir de la aplicación de los códigos subconscientes connotativos. Esto hace que la imagen sea polisémica, pues su discurso dependerá de cada uno de los observadores. Este discurso dependerá de la sociedad en la que se cree , por lo tanto, la imagen va cambiando su discurso con el paso del tiempo.

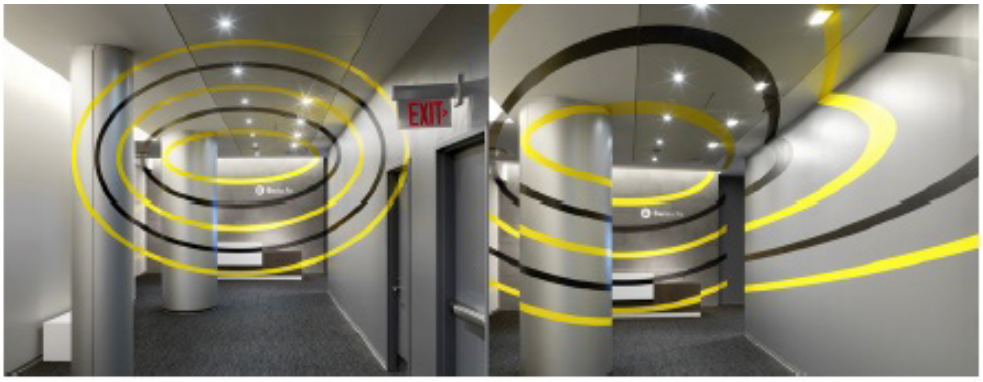


Fig. 1. *Elipses concéntricas amarillas y negras*, Felice Varini. 2016.

3.1. EL OBSERVADOR ANTE LA OBRA DE FELICE VARINI

La obra del artista contemporáneo Felice Varini (Su iza, 1952) ejemplifica directamente estas teorías desarrolladas hasta el momento. En ella aparecen los términos realidad, espacio, profundidad, percepción, objeto y sujeto. Resulta muy destacable el efecto pantalla que generan las instalaciones pictóricas que desde la técnica de la anamorfosis, crea este artista. La oposición entre la figura plana intangible que se percibe desde un punto de vista concreto y el fondo, se basa en que la primera (proyectada en una pantalla virtual) sobresale sobre un fondo en segundo plano (el espacio tridimensional). Es la visión la que sintetiza la información y nos permite creer una bidimensionalidad donde realmente existen tres. En el trabajo de Felice Varini, por lo tanto, conviven tanto la segunda como la tercera dimensión. "[...] *l'espace concret et l'espace abstrait, l'espace "réel" et l'espace de l'art (de la fiction), etc.*" [v] (Fibicher, s. f., párrafo 10º).

La fenomenología de la percepción del objeto que establece Merleau-Ponty (1994) evidencia más la virtualidad de la imagen que se ofrece desde el punto de vista establecido en las creaciones del artista. Una imagen que solo se ofrece a la percepción desde un único punto de vista establecido, en el que únicame nte puede situarse un sujeto en un momento preciso. Por lo tanto, un objeto inexistente, una ilusión óptica que se aprovecha de las derivaciones de la perspectiva. Además, el filósofo establece la relación sujeto – objeto, como de objeto - objeto: "*…en adelante trato al ser como objeto, lo deduzco d e una relación entre objetos* " (Ibid, p. 90). Con relación a ello, la percepción de Merleau-Ponty tiene sentido en el momento en el que el observador es consciente de las tres dimensiones de la realidad, pero no cuando se encuentra en el punto original de proyección, pues pierde las referencias espaciales al mismo tiempo que la consciencia sobre su corporeidad.

La abstracción desaparece con el desplazamiento del observador, que ayuda a la asimilación del espacio en cuanto que puede proyectarse desde todos los ángulos posibles. El mundo es para el individu o, la experiencia que tiene con el mismo; y cuantas más e xperiencias tenga, más veraz será su pensamiento re specto al mismo.

4. CONCLUSIONES

En el desarrollo de nuestro trabajo hemos planteado una serie de puntos correspondientes a los conceptos fundamentales que estructuran el presente estudio. En un primer acercamiento a la temática h emos querido estudiar la percepción como herramienta a través de la cual el ser humano es capaz de generar cierto conocimiento sobre la realidad, o su realidad. Así hemos comprendido que la realidad espacial del observador depende tanto de las formas preexistentes como de las que él añade. La percepción del espacio es, puesun cúmulo de sensaciones que juegan con lo establecido de forma natural, para generar un conocimiento individual, que al mismo tiempo es colectivo pero provisional.

Siguiendo con el estudio de la percepción de las imágenes de nuestra realidad, hemos recurrido al sujeto analizando los conceptos de profundidad exterior e interior que hemos aplicado finalmente al ám bito artístico desde la obra del artista Felice Varini. En este caso hemos tratado la relación que se establece entre el sujeto y la abolición del espacio en la imagen plana, lo que nos ofrece una relación directa entre la obra de Varini y las imágenes de los *mass media*. Así concluimos que la realidad sólo puede ser experimentada desde la misma realidad, formando nosotros parte de ella. Los medios como la televisión, la fotografía o el cine, son generadores de ilusiones que aplanan la realidad. Según nuestro artista, su obra no consiste en genera r un plano bidimensional al igual que los medios, sino intensificar la tridimensionalidad, otorgándole más visibilidad. "*Howeber it´s not about illusion. Quite the opposite. It´s about deconstructing reality into segments that are no longer recognizable*". [vi] (Von Drathen, 2013, p. 9). Se puede decir que su obra tiene por objetivo dar visibilidad a la realidad tal y como es.

Referencias

Bachelard, Gaston. 2009. "La Casa del sótano a la guardilla. El sentido de la choza". En *La poética del espacio*. Méjico: Fondo de Cultura Económica

Berkeley, George. 1965. *Ensayo de una nueva teoría de la visión* . Madrid: Aguilar.

Bryson, Norman. 1991. *Visión y pintura. La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza Editorial, S.A.

Crary Jonathan. 2008. *Las técnicas del observador: Visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac.

Didi-Huberman, Georges. 2008. *Ser cráneo: lugar, contacto, pensamiento escultura*. Las Ediciones de Media Noche. Recuperado de: http://www.facartes.unal.edu.co/catedra_creacion/craneo.pdf

Fibicher, Bernard. (s. f.). *Perspectives particulières et lieux communs*. En Varini, Felice. 2012. "Felice Varini". [21 julio 2017]. http://www.varini.org/04tex/texa03.html

Foucault, Michel. 1984. "Des espaces autres" Conferencia. En Blitstein, P; Lima, T. (Tr.). *De los espacios otros "Des espaces autres"*. Architecture, Mouvement, Continuité, n 5. [Pdf]. Recuperado de: http://yoochel.org/wp-content/uploads/2011/03/foucalt_de-los-espacios-otros.pdf

Jammer, Max. 1969. *Concepts of Space. The History and Theories of Spaces in Physics*. Cambridge: Hardvard - Univerisity Press.

Kant, Immanuel. 2005. *Crítica de la razón pura*. Madrid: Taurus

Maderuelo, Javier. 2008. "El espacio y el arte". En *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneo*. 1960 – 1989. Madrid: Akal. [Recurso electrónico]. pp. 11 – 30. Recuperado de: http://site.ebrary.com/lib/univgranada/reader.action?docID=10584108

Merleau-Ponty, Maurice. 1994. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-De Agostini, S.A. [pdf]. Recuperado de: https://filosinsentido.files.wordpress.com/2013/07/merleau-ponty-maurice-fenomenologia-de-la-percepcion.pdf

Merleau-Ponty, Maurice. 2012. *La duda de Cézanne*. Madrid: Casimiro libros.

Mitchell, William John, Thomas. 2011. "¿Qué es una imagen?" En Varas, Ana. 2011. *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. pp. 107 – 154.

Real Academia Española. 2017. *Diccionario de la lengua española. Edición del Tricentenario*. Cuerpo. [16 junio 2017]. Recuperado de: http://dle.rae.es/?id=BamJ7kx

Varini, Felice. 2012. “Felice Varini”. [21 julio 2017]. http://www.varini.org/

Von Drathen, Doris. 2013. *Felice Varini. Place by Place*. Zürich: Lars Müller publishers.

Notas

i Juicios analíticos: No son extensivos, no aumentan nuestro conocimiento. Del análisis del sujeto se in fiere el predicado. “el triángulo tiene 3 ángulos”. Se fundamentan en e l Principio de no contradicción: Son así y no pueden ser de otra forma. Si es verdadero, su contrario tiene que ser falso.

ii Juicios sintéticos: Son extensivos: aumentan nuestro conocimiento. Del análisis del sujeto no se infie re el predicado. “Los individuos de esta tribu miden 1,80”. No se fundamentan en el Principio de no contradicción: Si es verdadero, su contrario no tiene por qué ser falso.

iii Kant lo llama: fenómeno.

iv Kant lo llama: noúmeno.

v “…el espacio concreto y el espacio abstracto, el es pacio real y el espacio del arte (de la ficción), e tc.”. Cita de Felice Varini.

vi “Sin embargo, no trata sobre la ilusión. Justamente lo opuesto. Es sobre la deconstrucción de la reali dad en segmentos que dejan de ser reconocibles”. Cita de Felice Varini.

ACCIÓN#7 DE NO-DOS(3). EL LENGUAJE DE LAS INTERFACES EN MOVIMIENTO[1]

ELIA TORRECILLA
Universitat Politècnica de València / Laboratorio de Creaciones Intermedia, Departamento de Escultura
CRISTINA GHETTI
Artista visual e investigadora
JULIO SOSA
Artista multimedia

Resumen

No(DOS)3 es un equipo de trabajo formado por Cristina Ghetti, Julio Sosa y Elia Torrecilla. Tres puntos que conforman una red que conecta e interrelaciona tres maneras de hacer, uniendo intereses y combinando experiencias para crear un nuevo lenguaje basado en lo transmedia. Desde diferentes ámbitos como la pintura, los nuevos medios y la performance, se abordan cuestiones como la línea, el sonido y el cuerpo respectivamente, para investigar y experimentar nuevas relaciones con el espacio urbano, físico y virtual. Acción#7 propone explorar "el lenguaje de las interfaces en movimiento": un paseo por espacios intermedios e híbridos en el que se establecen líneas de comunicación con el lenguaje de las máquinas. Una performance en la que los cuerpos activan, debido a su desplazamiento, unos dispositivos móviles que conectan cuerpo y espacio a través del sonido. Un trayecto en el que los puntos espaciales se convierten el coordenadas audibles y el recorrido en unas líneas visibles que establecen nodos de conexión entre cuerpo y espacio, y entre cuerpo y cuerpo, para generar una red de relaciones.

Palabras-clave: ACCIÓN, CUERPO, ESPACIO, CIUDAD, CAMINAR, TECNOLOGÍA, INTERFACES

Abstract

No(DOS)3 is a work team formed by Cristina Ghetti, Julio Sosa and Elia Torrecilla. Three points that form a network that connects and interrelates three ways of doing, joining interests and combining experiences to create a new language based on the transmedia. From different areas such as painting, new media and performance, issues such as line, sound and body are addressed, respectively, to investigate and experience new relationships with urban, physical and virtual space. In this way, Action#7 proposes an exploration about "the language of the interfaces in movement": a walk through in-between and hybrid spaces in which lines of communication with the language of the machines are established. A performance in which the bodies activate, due to their displacement, some mobile devices that connect body and space through the sound. A path in which the spatial points convert the audible coordinates and the path into visible lines that establish connection nodes between body and space and between body and body to generate a network of relations.

Keywords: ACTION, BODY, SPACE, CITY, WALKING, TECHNOLOGY, INTERFACES

1. INTRODUCCIÓN

La tecnología es ya una parte inseparable las ciudades y por tanto de la vida cotidiana de sus habitantes, que transitan acompañados de diferentes dispositivos tecnológicos móviles que han influido de una manera notable en la experiencia que se obtiene del espacio y del tiempo, no solo porque ha modificado la manera de moverse, sino también de comunicarse, ofreciendo, entre otras, la posibilidad de la ubicuidad.

Partiendo de esta premisa se propone un análisis, desde la práctica artística y desde un punto de vista performático, sobre el cuerpo, el espacio y la tecnología como interfaz y sobre el caminar como el movimiento que activa la conexión entre lenguajes y sistemas. Tomando lo artístico como punto de partida metodológico, se hace visible la influencia de la tecnología en la experiencia del espacio urbano, produciendo una continuidad entre el espacio sonoro y el visual.

Medios que operan como extensiones de un cuerpo (McLuhan, 1996) que actúa como el motor que hace posible que la tecnología sea móvil, y por lo tanto generador de historias. Movimientos que con el uso de los medios locativos se convierten en actos trazables (De Souza e Silva, 2006), visuales y sonoros para ser recorridos a través de diferentes interfaces en tiempo real.

En este sentido se propone una experiencia de la interfaz como umbral, como puerta de acceso, como una vía de comunicación con el lenguaje-máquina de los dispositivos digitales.

2. DESCRIPCIÓN

Categoría: Performance
Duración: 7´

Acción#7 es una adaptación de *Acción#3* realizada en Belleville (París) con motivo de la exposición “Échanges” del colectivo *La línea que camina* en Espace Julio PopUp – Space in progress. Haciendo uso de los elementos que componen el trabajo de No(DOS)3 (línea -cuerpo -sonido), se propuso una acción en la que se buscaba una interacción con los habitantes del barrio y un acercamiento de la calle al espacio expositivo y viceversa. De esta manera, *Acción#3* se desarrolló principalmente en el espacio público plan-

teando, en primer lugar, un recorrido por Belleville, del que previamente a través de herramientas basadas en GPS, se recopilaron las coordenadas pertenecientes a aquellos puntos a recorrer.

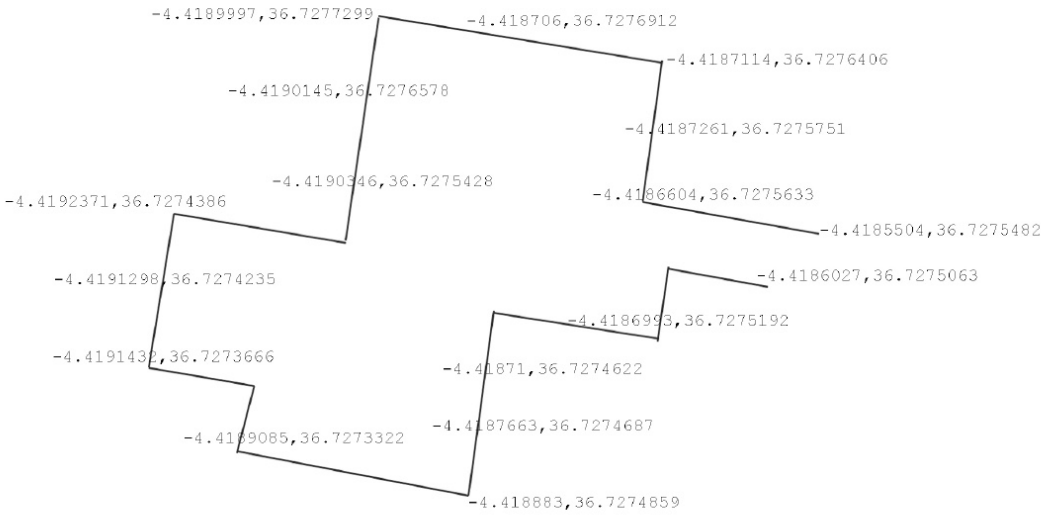


Fig. 1. Plano del recorrido y coordenadas recopiladas para Acción #7

Siguiendo el mismo procedimiento, para *Acción#7* se proyecta un recorrido del cual se obtienen las coordenadas. Este conjunto de datos numéricos son traducidos mediante un programa informático, a una serie de ondas sonoras que son activadas en el momento en que las performers se encuentran atravesando los puntos exactos pertenecientes a dichas coordenadas. Esta activación sonora del espacio se produce través de dos dispositivos adheridos a sus cuerpos, gracias a los cuales se vuelven "móviles".

Durante el recorrido y de forma simultánea se produce una red simbólica en la que se extienden unas líneas (cintas) que permiten interactuar con el pú-

Fig. 2. Fotografías correspondientes a *Acción #3* realizada en Belleville (París), 2017.

Fig. 3. Fotografías correspondientes a *Acción #3* realizada en Belleville (París), 2017.

blico, que deviene participante, estableciendo puntos de unión (nodos) entre el espacio urbano (físico y digital) y sus usuarios.

En definitiva, *Acción #7* consiste en caminar por unos puntos y extender unas líneas que, interpretados a través del sonido se volverán audibles, y visibles, estableciendo vínculos entre los participantes y entre estos y su entorno.

3. CONCLUSIONES

A través de *Acción#7* se lleva a cabo una exploración del "lenguaje de las interfaces en movimiento" en la que asoma la idea de interfaz como umbral, entendiendo esta como un espacio de interacción y comunicación, de contacto y conexión entre dos componentes físicos, dos aplicaciones o entre un usuario y una aplicación. Interfaz como el lugar donde se produce la interacción, el espacio donde sucede el intercambio.

En un primer momento y de una forma metafórica, esto se hace visible en el paso que se produce del espacio interior al exterior, un acto en el que la propia arquitectura deviene superficie de intercambio entre el adentro y el afuera.

Una vez atravesado este primer umbral, el cuerpo entra en acción haciendo uso de una tecnología que lo extiende y prolonga; unos dispositivos móviles que son activados por su movimiento, un paseo a través del cual surge la noción del cuerpo como interfaz: una puerta de acceso y conexión entre espacio y tecnología.

De esta manera, lo físico y lo digital se entremezclan para producir nuevos sistemas y modos de relación. Las tecnologías móviles sumergen a los usuarios dentro de un mundo virtual donde tiene lugar una sensación de movimiento que se complementa con sus desplazamientos por entornos físicos, generando un espacio híbrido.

Así, *Acción #7* genera una red formada por cuerpos, espacios y tecnologías que se conectan y desplazan fluctuando por unos umbrales que disuelven límites.

Referencias

De Souza e Silva, Adriana. 2006. 'Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces'. *Space and Culture* 9.

McLuhan, Marshall. 1996. *Comprender los medios de comunicación.* Paidós, Barcelona: Paidós.

San Cornelio, Gemma. 2010. "Capítulo 6. Espacios, flujos y lugares: una aproximación estética a los medios locativos". *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: Uocpress.

Yeregui, Mariela. 2009. "Móviles en movimiento. Cuerpo y territorio en la escena posmedia". En *Nomadismos Tecnológicos. Dispositivos móviles, usos masivos y prácticas artísticas*. Eds. Jorge La Ferla & Giselle Beiguelman. Buenos Aires: Ariel/Espacio Fundación Telefónica.

Notas

1 Estos resultados forman parte de un proyecto I+D concedido por el Ministerio de Economía y Competitividad (ref. HAR2014-58869-P).

FACEBOOK A TRAVÉS DEL ESPEJO. LA RE-CURSIVIDAD EN LA ERA DEL YO 2.0

ELIA TORRECILLA
Universitat Politécica de Valencia

Resumen

¿Qué estás pensando? ¿Qué quieres compartir? ¿Qué está pasando?

Son preguntas recurrentes que la red social Facebook nos formula cada vez que accedemos a ella. El uso de las redes sociales ha cambiado nuestra manera de comunicarnos. En ellas se busca tanto contar y compartir la experiencia de nuestro día a día como también compartirse y mostrarse a uno mismo. Facebook es un diario, un muro donde exponer la biografía de uno a la vista de los otros, que son "amigos". Dar un paseo por la red social es pasear biografías y autobiografías: es un espejo que ofrece el reflejo de aquello que queremos ser; reflejo en tanto imagen extendida y repetida de uno mismo (McLuhan, 1964) en tiempo real.

El presente continuo es fundamental en las redes sociales por su búsqueda constante de la novedad. Opciones como la de "Vídeo en directo" dejan constancia de esta necesidad del acontecimiento del aquí y el ahora que surge de forma paralela a la portabilidad de los dispositivos móviles. Morozov (2012) mencionaba que la práctica del paseo en el ciberespacio, la ciberflânerie, había desaparecido debido al éxito de las redes sociales y de las aplicaciones que imposibilitan deambular por el ciberespacio al estar diseñadas para el acceso inmediato y directo, algo que ha ocurrido también en el espacio urbano, dominado por el comercio y el consumo. En este sentido, el paseo, que siempre ha estado asociado al ocio, hace necesario un empleo diferente del tiempo que se encuentre alejado de aquel que es ndisociable de la productividad. Perder el tiempo en internet y pasear por él es un acto que Goldsmith (2016) reivindica como método creativo y experiencia estética; por ello, no resulta extraño que se haya relacionado la figura del *facebooker* con la del flâneur, encarnación de la experiencia urbana (McCarthy, 2013), ya que ambos disfrutan en sus deambulaciones del anonimato inmersos en el espectáculo de la multitud de rostros virtuales, encontrando consuelo en la naturaleza contingente, maleable e indeterminada de su identidad en este nuevo espacio. Imágenes cristal, circuitos de dobles inmediatos, simétricos, consecutivos y simultáneos (Deleuze, 1987).

Abordando estas cuestiones se presenta un trabajo artístico que surge en Facebook, con Facebook y para Facebook. Una práctica denominada aquí como facebook-art y que surge por error y por errar

en la propia red social. Como resultado se obtienen una serie de vídeos que hacen visible el mecanismo de la máquina funcionando sola y que se re-produce gracias a la (retro)alimentación de contenidos. La imagen múltiple, el reflejo y extensión del yo y la autobiografía se repiten en un bucle infinito: la recursividad en la era del yo 2.0.

Palabras clave VÍDEO-ARTE, FACEBOOK, FACEBOOK-ART, CIBERFLÂNEUR, RECURSIVIDAD, REPETICIÓN, INFINITO

Abstract

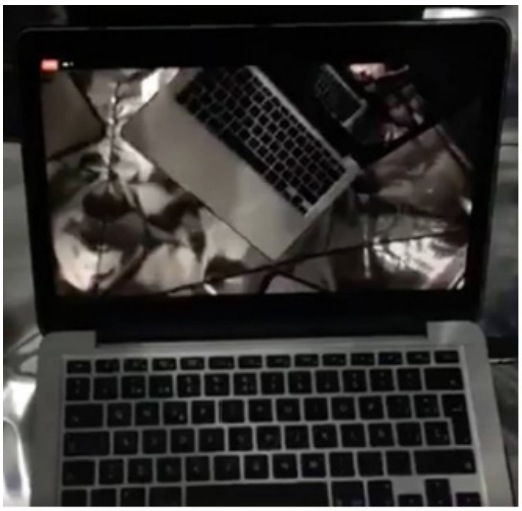
What are you thinking? What would you like to share? What's going on? These are recurring questions that the social network Facebook formulate us every time we access it.

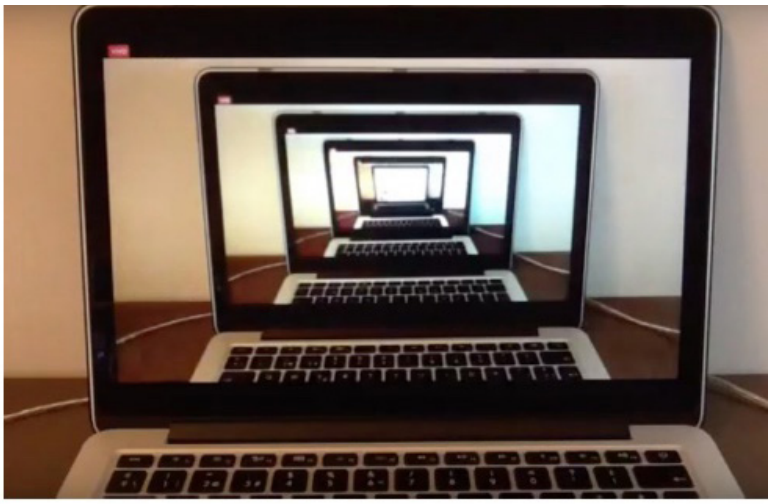
The use of social networks has changed the way we communicate. They seek to share the experience of our day to day as well as to share and show oneself.

Facebook is a journal, a wall where exposing the biography of one in the sight of others, who are "friends." Taking a walk through the social network is walking around biographies and autobiographies: it is a mirror that offers the reflection of what we want to be; Reflecting as an extended and repeated image of oneself (McLuhan, 1964) in real time.

The continuous present is fundamental in social networks for its constant search for novelty. Options such as the "Live Video" loop leave the record of this need for the yel event now that it arises parallel to the portability of mobile devices. Morozov (2012) mentioned that the practice of walking in cyberspace, cyberflayer, had disappeared because of the success of social networks and applications that make cyberspace impossible by being designed for immediate and direct access. In this sense, the walk, which has always been associated with leisure, necessitates a different employment from the time that is far from that which is inseparable from productivity. Losing time on the internet and walking around it is an act that Goldsmith (2016) claims as a creative method and aesthetic experience; (McCarthy, 2013), since both enjoy in their anambody walks immersed in the spectacle of the multitude of virtual faces, Finding solace in the contingent, malleable and indeterminate nature of their identity in this new space. Images of crystal, circuits of immediate, symmetrical, consecutive and simultaneous doubles (Deleuze, 1987). Addressing these issues in this article is presented an artwork that arises on Facebook, with Facebook and for Facebook. A practice that is called here as facebook-art and that arises by mistake and by erring in the social network

itself. As a result we obtained a series of videos that make visible the mechanism of the machine that works alone and that is re-produced thanks to a (retro) content feed. The multiple image, the reflection and extension of the self and the autobiography are repeated in an infinite loop: recursion in the age of the self 2.0.





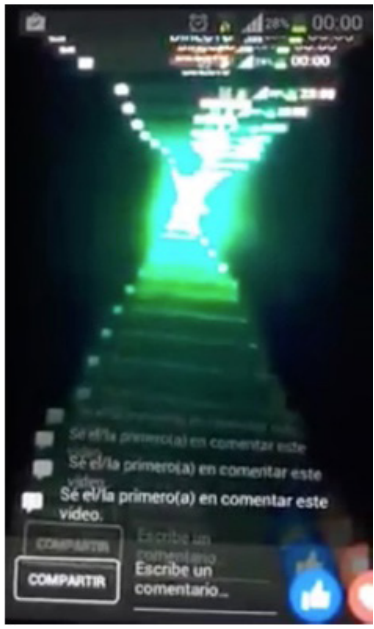


Fig 1. Capturas de vídeos.

Keywords VIDEO-ART, FACEBOOK, FACEBOOK-ART, CYBERFLÂNEUR, RECURSION, REPETITION, INFINITY

LA HISTORIA ORAL Y SU MIGRACIÓN DISCIPLINARIA. APORTACIONES A LAS ARTES VISUALES.

LUIS URQUIETA ROBLES
Universidad Politécnica de Valencia / Laboratorio de Creaciones Intermedia

Resumen

Desde la aparición de la historia oral como disciplina en 1948, esta ha sido duramente criticada por parte de los académicos, considerándola subjetiva y fútil. A partir de entonces, este campo de estudio ha debido recorrer un largo camino para quitarse esos prejuicios que la aquejaban en su inicio.

A casi setenta años de su aparición, la historia oral se ha ganado un espacio, llegando al punto de ampliar su uso a otros campos como la sociología, la antropología, el periodismo moderno, las artes visuales, etc. Esta posibilidad ha convertido a la historia oral en un vehículo que facilita a diversas áreas del saber, en entregar voz a los que por diversos motivos no han tenido cabida en lo anales históricos y que gracias a esta migración desde un punto inicial, ha podido desplazarse a otras disciplinas, como las artes visuales.

El presente artículo tiene como eje central la investigación interdisciplinar que resulta al combinar la historia oral y las artes visuales; mixtura que busca visibilizar diversas problemáticas entre el individuo y su contexto social, cultural y político, a través de diversas propuestas instalativas. El artículo se ha dividido en cuatro secciones: por una parte hablaré sobre el contexto, los inicios y características de la historia oral y sus aportaciones a los largo de su desarrollo como disciplina en las ciencias sociales; por otra parte abordaré los procesos de migración de la historia oral hacia el territorio de las artes visuales a través de la obra de tres artistas contemporáneos: se ahondará sobre la obra de Juan Manuel Echavarría (2003), Bocas de ceniza; analizaremos también la obra titulada *Nothing is Missing*, de la artista Mieke Bal (2006). Finalmente expondré una propuesta sonora de mi autoría titulada Historias en transito, un work in progress que data del año 2016.

Palabras-clave: HISTORIA ORAL, MIGRACIONES, ARTES VISUALES, ARTE SONORO, INSTALACIÓN.

Abstract

Since the birth of oral history as an academic discipline in 1948, it has been fiercely criticized by scholars, who consider it subjective and futile. Because of that, this field of study has gone through a long path to be able to break the prejudices that afflicted it in the beginning.

At almost seventy years of its emergence, oral history has gained place of acknowledgement, reaching the point of expansion of its usage to other fields of study such as sociology, anthropology, modern journalism, etc. This extension has turned oral history into a valuable source that contributes to a diversity of knowledge areas by giving a voice to those who haven´t been able to enter the annals of history. Also, because of this migration to other fields of study, oral history has been able to extend itself towards further disciplines such as visual arts.

This article is centered on interdisciplinary research, focusing on the combination of oral history and visual arts; a mixture that aims to provide visibility to a variety of issues between the individuals and their social, cultural and political contexts through the proposal of installation artworks. This article is divided into four sections: firstly, specifying context, origins and characteristics of oral history and its contributions through its development as a discipline in social sciences; secondly, it will demonstrate the migration processes of oral history to the territory of visual arts through the artwork of three contemporary artists: we will examine the work by Juan Manuel Echavarría (2003), Mouths of Ash; also analyze the work entitled Nothing is Missing by artist Mieke Bal (2006) and finally setting out a sound work of my own authorship entitled Histories in Transit, a work-in-progress from 2016.

Keywords: ORAL HISTORY, MIGRATIONS, VISUAL ARTS, SOUND ART, INSTALATION.

1. INTRODUCCIÓN

La recopilación de registros sonoros era una practica distendida por etnólogos y sociólogos de Estados Unidos y Europa a finales del siglo XIX. Con el correr de los años, esta práctica emigró hacia la historia, que poco a poco fue creando pautas y metodologías para estos testimonios orales. Esta irrupción no fue vista con muy buenos ojos por parte de las altas esferas de la historiografía, por considerarlas faltas de rigor metodológico. Recordemos que para esos años, la historia estaba supeditada a los planteamientos positivistas, quienes concebían la historia como una narración de sucesos, en donde el documento escrito era esencial para que dicho suceso fuese validado como tal. Esta rigidez tenía como consecuencia la validación de únicamente los documentos oficiales de los gobiernos imperantes, es decir, el reconocimiento era exclusiva para la oficialidad, en donde sus protagonistas eran grandes personalidades de la época, mientras que los colaboradores menores quedaban relegados al olvido.

Ante esta situación, fueron muchos los que se revelaron frente a los preceptos rankeanos y comenzaron a generar “historia desde abajo”, cambiando el paradigma de la historiografía, y enfatizando sus investigaciones, no como una narración de acontecimientos, sino en el análisis de las estructuras (Burke, 1998: 15). Personajes como Lewis Namier y R.H. Tawney en Gran Bretaña, Karl Lamprecht en Alemania o los franceses Lucien Febvre y Marc Bloch, fueron piezas claves para la transformación de la historia que se conocía en aquel entonces. Sus temas de investigación se centraban en las clases trabajadoras, los enfermos mentales, las mujeres, todo aquello que por entonces era obviado por la historia, ya que para ellos, todo, hasta lo más pequeño, tiene una historia, todo tiene un pasado que, en principio, puede reconstruirse y relacionarse con el resto del pasado (Burke, 1998: 14), y que a su vez se conecta con otra, para de esa manera ir conformando un panorama global.

Allan Nevils, profesor de la Universidad de Columbia, recoge todos estos nuevos preceptos acuñados desde inicios del siglo XX y organiza en 1948 la Oral History Research Office (Oficina de investigación de Historia Oral), la cual tiene como función crear archivos de historias orales y así poder obtener un medio alternativo a los documentos oficiales, cuestionando las prácticas historiográficas positivistas. La historia oral es la historia escrita a partir de la evidencia recogida de una persona viva, en vez de a partir de documentos escritos (Burke, 1998: 144). De algún modo, nos acerca a las mayorías, puesto que nos posiciona en el meollo de la contingencia historiográfica, de manera fresca, acuñando los criterios de aquella nueva forma de hace historia: Interés por toda actividad humana, no sólo la de los poderosos; enfocar sus estudios en los grupos u organizaciones que generaron cambios, no en relatar el acontecimiento; indagar en los invisibles, otorgándole voz a los sin voz.

2. DESCRIPCIÓN

Ya han pasado casi 70 años, desde que Nevils, creó la *Oral History Research Office*. Posterior a su instauración, han sido decenas de universidades en todo el mundo que han seguido sus pasos, abriendo departamentos que se dedican únicamente a la historia oral, y como toda entidad perteneciente a una universidad, las mixturas y trabajos colaborativos entre distintas facultades han logrado que esta disciplina siga vigente y emigrando a otros ámbitos del saber. Como artista visual, me detendré para ahondar en tres casos, en donde cada uno de los artistas involucrados utilizan, directa o indirectamente, componentes metodológicos de la historia oral, siguiendo con lo realizado por Nevils y tanto otros que aportaron para que esta disciplina continúe con más fuerza que nunca.

2.1. BOCAS DE CENIZA (2003 - 2004)

Bocas de ceniza lleva su nombre, aludiendo a la ubicación geográfica en donde han transcurrido terribles hechos que han afectado a la población del sector de la zona noroeste colombiana por el conflicto armado del país. Debido a ello, era recurrente que como resultado de aquellos enfrentamientos, los cuerpos de aquellos que perecían (entre ellos, innumerables inocentes), terminaran flotando río abajo. Debo aclarar, que este no fue un hecho aislado, ya que el conflicto armado en Colombia tiene casi 60 años de existencia, por lo que situaciones de este tipo eran bastante frecuentes.

El proyecto del artista colombiano Juan Manuel Echavarría es un vídeo de 18:15 minutos de duración. Se trata de una serie de testimonios de algunos de los sobrevivientes de las masacres acontecidas en esta región de Colombia - concretamente los Departamentos de Chocó y Magdalena. Zonas que muchos de ellos debieron abandonar, ante los acontecimientos, entre los años 2000 y 2002. Los siete testimonios hablan sobre la guerra, la muerte, el éxodo, el gobierno colombiano y sobre Dios. Los registrados están grabados en un primer plano, donde únicamente se ven sus rostros, intensificando la atención de la mirada del espectador hacia la proyección y creando una sensación de intimidad entre ambas partes. Sus narraciones están hechas a modo de cantos, como lo hacían los bardos en la antigua Europa; aquí es posible dimensionar la tristeza de las historias vividas por sus protagonistas. Contrariamente a lo esperado cantan sin rencor. Agradecen a Dios algo que fácilmente puede escapar a la comprensión del espectador consiente del drama. (Echavarría, 2003).

Uno de los participantes del vídeo es Rafael Moreno, quien exclama con una elocuencia demoledora:

Oiga señor Presidente ¡caramba!,
a usted no le da dolor
de tantos desplazamientos, ¡hombe!,
que se oye por la región (bis)

Como corre el campesino, ¡caramba!,
buscando donde escapar
porque en los enfrentamientos, ¡hombe!,
no los vayan a matar (bis)

2.2. NOTHING IS MISSING (2006 - 2010)

Este proyecto de Mieke Bal corresponde a un trabajo de larga investigación

y documentación de una serie de registros audiovisuales a un grupo de madres de diversos lugares del mundo en donde hablan con alguien más sobre la ausencia de un ser querido. Se trata de una instalación que emula un conjunto de salones compuestos por sofás, sillas, mesas, alfombras y televisores. En cada una de estas pantallas se ve una grabación en bucle de una de las madres ubicadas en un ambiente intimo, en el cual ella y su relato son los protagonistas. Las miradas profundas invitan al espectador a tomar asiento, como si estuvieras en el salón de su casa. Cada una de ellas entra en un profundo dialogo respecto a carencia de su hijo que decidió irse para encontrar mejores condiciones de vida en otra latitud. Los relatos se oyen al unísono, creando una superposición de lenguas, dislocando el foco la atención y atrayendo tanto la mirada como el oído a otro televisor. El espectador tiene la libertad de cambiarse de puesto o sencillamente acercar la silla ocupada a otra pantalla, para continuar una suerte de peregrinación (si así lo desea) a través de cada aparato.

Estos quiebres temporales, comulgan de manera inteligente con los los quiebres de tiempo realizados por las narradoras, quienes van incorporando al presente, momentos sucedidos hace años. Estos momentos corresponden a fantasmas que existen en tiempo frágil; son insubstanciales, efímeras (Bal, 2008: 32), puesto que lo recordado es sólo una selección de lo ocurrido, una veladura que perdura en el tiempo a través del constructo mental.

2.3. HISTORIAS EN TRANSITO (2016 – EN CURSO)

Este es un proyecto de carácter sonoro interactivo que aborda el tema de las migraciones de latinoamericanos a España durante la primera década de los 2000. Esta fue una década de una marcado emigración, el cual ha sido documentado en gran medida a través de cifras y porcentajes relativas al país de origen, edad, sexo, ocupación, etc., pero que no ahonda en profundidad sobre los motivos, temores y periplos por los que tuvieron aquellas personas para dejar sus países y establecerse en España. Es ahí donde se quiere situar el proyecto, que por medio de una metodología semiestructurada de entrevistas, se registran un número de relatos provenientes de los protagonistas de este éxodo. Posterior a ello, se procede a la parte instalativa del proyecto por medio de una abstracción de un espacio de circulación, como son los aeropuertos, en donde cada historia está contenida en una maleta y al momento de que estas pasan por un escáner de rayos X para identificar el contenido de los equipajes, las historias salen a la luz y son escuchadas por el espectador-usuario. Por medio de esta propuesta interactiva, se busca evidenciar una situación social que en nuestros días sigue aconteciendo pero no se valoriza de manera total, por lo que el proyecto pretende presentar esa cara menos visible (B, 2016) de la inmigración contemporánea.

3. CONCLUSIONES

La historia oral es la especialidad dentro de la ciencia histórica que utiliza, como fuente principal para la reconstrucción del pasado, los testimonios orales. La historia oral posee una ventaja y vitalidad por sobre la historia que tradicionalmente conocemos -que basa sus fuentes de documentación en archivos escritos-, ya que crea una fuente histórica nueva (González y Vilanova, 2011), extrayendo la documentación desde un testigo o protagonista directo de un hecho, debido a que este sigue disponible. Se trata además, de un modo de recuperar testimonios vinculados a personajes anónimos de un hecho histórico en particular y que gracias a la entrevista, logran visibilidad, saliendo de ese anonimato. En el terreno de la historia oral, las fuentes que se producen a través de las entrevistas resultan fundamentales para la comprensión de los fenómenos contemporáneos (Schwarzstein, 1998). Su vigencia y adaptabilidad metodológica le ha permitido emigrar, como hemos visto, a distintas disciplinas en donde el tema de la memoria es trascendental y resulta atingente la práctica de este método cualitativo como vehículo de preservación de situaciones concretas del pasado.

Abordar la memoria involucra referirse a recuerdos y olvidos, narrativas y actos, silencios y gestos (Jelin, 2002: 17), y debido a sucesos complejos o incluso traumáticos, es vital trabajar cada una de estas, para que el “duelo” de portar las memorias, se puedan ir desprendiendo poco a poco, hasta que se pueda abordar con la distancia necesaria, el pasado desde el presente. El acontecimiento rememorado o «memorable» será expresado en una forma narrativa, convirtiéndose en la manera en que el sujeto construye un sentido del pasado, una memoria que se expresa en un relato comunicable, con un mínimo de coherencia (Jelin, 2002: 27), estas memorias narrativas pasan por un tamiz que las va depurando, con la finalidad psíquica de sobrevivir a lo duro que puede llegar a ser el rememorar dicha experiencia, por lo que memoria y olvido están directamente emparentadas. La memoria total es imposible (Jelin, 2002: 29).

El vínculo que poseen estas tres obras, es que todas tratan sobre la memoria. Cantadas con tintes folclóricos, como Bocas de Ceniza; a modo de conversación en Nothing is Missing, donde se genera una suerte de cacofonía en la cual, la escucha atenta se hace imprescindible; mientras que Historias en Tránsito se realiza a través de un relato carente de rostro, que exige al usuario un alto grado de involucramiento con la voz de quien cuenta la historia. Las tres piezas realizan un puente de carácter dual. Un puente temporal que conecta el pasado con el presente del narrador, quien durante el transcurso del ejercicio mnemónico, aprender o sanar su pasado; es también un

puente espacial, que conecta lo individual con lo colectivo en la medida que sea posible la realización del traspaso de de la información a la comunidad. La visibilización de cada una de estas situaciones propicia que a futuro se pueda generar un real cambio social.

Referencias

Bal, Mieke. 2006. “Mieke Bal.” [accedido 26, septiembre, 2017]. http://www.miekebal.org/artworks/installations/nothing-is-missing/

Bal, Mieke y Hernández-Navarro, Miguel. 2008. *2Move. Video, Art, Migration*. Murcia: Cendeac.

Burke, Peter (ed). 1998. *Formas de hacer historia.* Madrid: Alianza Editorial.

Echavarría, Juan. 2003. “Juan Manuel Echavarría.” [Accedido 25, septiembre, 2017].http://www.jmechavarria.com/pdf/Tiscornia_Echavarria_Spa.pdf

González, José A y Vilanova, Mercedes. 2011. *El intelectual y su memoria. Ronald Fraser: Explorando las fuentes orales*. Granada: Universidad de Granada.

Jelin, Elizabeth. 2002. *Los trabajos de la memoria*. Madrid: Siglo XXI.

Schwarzstein, Dora. 1998. *Una introducción al uso de la historia oral en el aula.* Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

Urquieta, Luis. 2016. “Historias en transito” en *Revista AusArt*, Vol. 4, Núm. 2: pág. 113 – 126.

NARRACIÓN Y METODOLOGÍA EN LA PINTURA CONTEMPORÁNEA: (LA IMAGEN APAGADA)

JOSÉ LUIS VALVERDE
Investigador, Universidad de Málaga, Línea 2 Historia del Arte: Arte moderno y contemporáneo.

Resumen

Tiene sentido prestar atención a una concreta metodología pictórica y conceptual que viene caracterizando a algunos artistas y cuyas obras han servido como anclaje y referencia para entender ciertas poéticas contemporáneas a través del trabajo de taller, de la metodología y del proceso artístico e investigador. Repercutiendo mi interés en las influencias de la fotografía y el cine en la pintura contemporánea, habiendo asumido esta, por lo tanto, nuevas retóricas plásticas y conceptuales desde un plano absolutamente transformador para el entendimiento de la pintura actual.

Atendiendo directamente a artistas que plantean estas nuevas vías de producción y lectura de la pintura, como son: Luc Tuymans (Mortsel, Bélgica, 1958), Vija Celmins (Riga, Letonia, 1938), Justin Mortimer (Cosford, Inglaterra, 1970), Michael Harrington (Canada, 1964), Servan Sabu (Rumania 1978) o Victor Man (Rumania, 1974) entre otros. Se establecen conexiones/hibridaciones entre disciplinas directamente vinculadas a un trabajo plástico, meramente estratégico en términos de producción de obra.

Con ello, viene también el interés de recuperar nuevamente antiguos géneros pictóricos como el bodegón y ciertas características propias de movimientos aparentemente rescatados, entre los que destacan ciertos artistas de las vanguardias como Emil Nolde (Burkal 1867), Paul Gogain (Paris, Francia 1848), Leon Spilliaert (Oostende, Bruselas, 1882) o Félix Valloton (Lausana, Suiza, 1865), ayudan a generar nuevos nexos en una dialéctica pictórica que caracteriza la pintura de los últimos años.

La hibridación entre disciplinas, concretamente la asimilación del cine y la fotografía en la pintura se ha caracterizado por la traducción de recursos característicos de sendos campos, potenciando claramente, no solo nuevas estrategias a la hora de resolver plásticamente el cuadro sino, también, nuevas vías para generar renovados discursos narrativos a través de la capacidad paratextual de las obras, convirtiéndose esta en una metodología narrativa que articula mis intereses plásticos.

Palabras-clave: HIPERTEXTO, PINTURA, NARRATIVIDAD, METODOLOGIA.

Abstract

It makes sense to pay attention to a specific pictorial and conceptual methodology that has been characterizing some artists and whose works have served as an anchor and reference to understand certain contemporary poetics through the work of workshop, methodology and the artistic and research process. Repercing my interest in the influences of photography and cinema in contemporary painting, having taken on this new plastic and conceptual rhetoric from an absolutely transforming plane for the understanding of contemporary painting.

Attending directly to artists who pose these new ways of producing and reading painting, such as: Luc Tuymans (Mortsel, Belgium, 1958), Vija Celmins (Riga, Latvia, 1938), Justin Mortimer (Cosford, England, 1970), Michael Harrington (Canada, 1964), Servan Sabu (Romania 1978) or Victor Man (Romania, 1974) among others. Connections/hybridizations are established between disciplines directly linked to a plastic work, which is merely strategic in terms of building site production.

With this comes also the interest of recovering new old pictorial genres such as still life and certain characteristics of movements apparently rescued, among which certain avant-garde artists such as Emil Nolde (Burkal 1867), Paul Gogain (Paris, France 1848), Leon Spilliaert (Oostende, Brussels, 1882) or Félix Valloton (Lausanne, Switzerland, 1865), help to generate new links in a pictorial dialectic that characterizes the painting of recent years.

The hybridization between disciplines, specifically the assimilation of cinema and photography in painting, has been characterized by the translation of resources characteristic of each field, clearly promoting not only new strategies when it comes to resolving the painting plastically, but also new ways to generate new narrative discourses through the paratextual capacity of the works, becoming a narrative methodology that articulates my plastic interests.

Keywords: HYPERTEXT, PAINTING, NARRATIVE, METHODOLOGY.

1. INTRODUCCIÓN, DESARROLLO Y CONCLUSIONES

Cuando George Didi-Huberman (Saint-Ètienne, Francia, 1953) habla en su libro "*Imágenes pese a todo*" sobre la importancia de entender la imagen, lo ejemplifica con un fragmento de la película *Historie(s) du cinema* de Jean Luc-Godard (París, Francia, 1930), en ella se nos cuestiona la lectura real de lo que vemos aludiendo a una estrategia narrativa, a un ensamblaje de

fragmentos, que consiste en “enfrentar” dos imágenes contrapuestas temáticamente, un *frame* de una película pornográfica y otro de una víctima del holocausto nazi, más concretamente de Birkenau, Auswitch. Esta contraposición que puede recordar al efecto Kuleshov, es una estrategia para retorcer la cualidad representativa de lo que vemos, una perversión dialéctica en toda regla que viene asumiendo la pintura no solo contemporánea sino histórica. (Didi-Huberman, 2004, 218-219).

Es importante enunciar varios ejemplos pertenecientes a diferentes momentos históricos que asumen estrategias similares. El primero de ellos es 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.

Aunque a diferencia de *Historie)(s) du cinema* de Jean- Luc Godard (1930, París Francia) u otros dípticos que podría citar aquí las imágenes no están enfrentadas, el espectador no las ve a la vez, no existe una narración lineal entre ambas, sino que una está detrás de la otra, el cuadro toma conciencia de su propia naturaleza objetual y como una escultura hay que darle la vuelta, una escena esconde a otra escena y esto hace que la dialéctica cobre otra dimensión, una dimensión espacial. La visión de San Jerónimo se esconde para mostrarse sola ante nosotros, ante el espectador. Este protagonismo de la pintura por encima de la imagen, del pigmento entendido como pigmento, el trazo entendido como trazo y los acentos de óleo que acaban por convertirse en el enigma a descifrar en la lectura del cuadro, lo que Daniel Arasse (1944, Orán, Argelia) denomina *acontecimiento pictórico.* (Arasse, 2008, 82).

La comunicación o relación intertextual entre pinturas, o entre pinturas y objetos son fruto de estas “nuevas” estrategias narrativas que asume la pintura actual. Ésta tiene una gran relevancia desde la década de los sesenta con Gerhard Richter (1932, Dresde, Alemania), comenzando más concretamente en 1963 con su exposición en Dusseldor, cuya pintura pretendía asumir

su fotografía como modelo, es decir, el carácter fotográfico como modelo a mimetizar en la pintura. Sus obras son básicamente trampantojos (*trompe lóeil*) de fotografías, esto es importante porque Gerhard Richter pretende "desvirtuar" el cuadro como un artefacto de representación pictórico y redirigir sus características para potenciar paradójicamente una de las cualidades que se ha buscado con la pintura a lo largo de su historia, el engaño. Podemos acudir a muchos ejemplos cuando hablamos de un engaño visual, un descoloque sobre la presunción de la pintura como pintura y no como imagen, podemos atender a los bodegones del siglo XVI, por citar un ejemplo.

A diferencia de Gerhard Richter tenemos en contraposición a un artista que aparentemente sigue su estela, pero nada más lejos de la realidad, ya que ambos son artistas radicalmente contrapuestos, es Luc Tuymans (Mortsel, Belgica, 1958). La pintura del belga, llamada por muchos estudiosos de su obra como "pintura sucia" se manifiesta como la precursora de un nuevo movimiento o escuela en la pintura europea. Jordan Kantor (1972, San Francisco) así se refiere en su texto *El efecto Tuymans* publicado en Artforum, 2007. En él recoge a una serie de artistas que trabajan tras el halo pictórico del belga, adjetivando el movimiento como "la estética del fracaso técnico", entre ellos destaca a Wilhem Sasnal (1972, Tarnow, Polonia), Eberhard Havekost (1967, Dresde, Alemania) y Magnus von Plessen (1967, Hamburgo, Alemania).

Este nace del aprovechamiento y traducción de recursos del cine y la fotografía, luces de flash, encuadres cinematográficos o imágenes distorsionadas se leen en su trabajo como estrategias meramente pictóricas para resolver cuadros. Esto es muy característico porque desde el planteamiento conceptual y plástico ya está huyendo de lo que Richter pretende con sus "trampantojos" en los 60 y 70.

Tuymans habla de la pintura desde un punto de vista plástico, matérico. La pintura debe de ser torpe cuando versa sobre el cine o la fotografía, es una afirmación desde la cual parece que trabaja en todos sus cuadros. En una entrevista publicada (*La pintura hoy*, Tony Godfrey, 2004) habla sobre su primera etapa antes de los años 90 y sobre su inicio en una pintura figurativa, casi hiperrealista, esto le obligaba a enfrentarse al cuadro de un modo metodológico, algo que según dice el autor le aburrió, así que empezó a experimentar con el video durante un tiempo lo que le permitió ahondar en sus posibilidades formales, cuando volvió a la pintura descubrió que pintar de manera "torpe" le abriría nuevos modos de diseccionar una imagen. Como si de un cirujano se tratase, estudia la imagen, y según cuenta," las mata", entendiendo este acto como una disección radical sobre el estudio de la misma, para según él, "no me sorprenda cuando la pinte". Esto es un

posicionamiento meramente político y sobre todo si asumimos que vivimos en la era de las imágenes, donde estamos continuamente bombardeados por ellas y las consumimos de manera intuitiva, sin posibilidad de resistirnos, por lo que el acto pictórico, hoy día, se convierte un acto revolucionario. (Godfrey, 2004, 23).

Fig 1. Sin título, óleo sobre lienzo, 25x25 cm c/u, 2017. José Luis Valverde

Heberhard Havekost (Alemania, 1967), siendo uno de los artistas que Kantor presenta en su texto, es un artista en el que lo cinematográfico y lo fotográfico a menudo se confunde. Su capacidad hipertextual que atañe al cine se refleja en *cómo* pone en discurso sus obras en el espacio expositivo. Evidencia de una manera absolutamente visual, plástica, de donde provienen las imágenes que pinta. Esto lo hace con un uso sistemático de representar en todas sus imágenes/pinturas elementos propios de la fotografía, a diferencia de Luc Tuymans, no hace de su *manera* de pintar un reflejo del medio fotográfico, sino que copia de lo fotográfico.

En su exposición titulada “The Gest” en la galería White Cube, 2010. El artista plantea una serie basada únicamente en nueve pinturas con un mismo tema, un árbol. Su proceso consistió en fotografiar dicho árbol en diferentes momentos y de distintas formas para posteriormente traducirlo a pintura. Con estas piezas el artista generó en la sala un bosque de imágenes en el que el motivo/modelo cambiaba de uno a otro, o, mejor dicho, era cambiado. La importancia de la fotografía en la obra de Havekost es esencial para poder llevarla a la pintura. Aquí se resuelve lo que hablaba anteriormente sobre la capacidad fotográfica y cinematográfica de su obra, y de cómo se pone de manifiesto una y otra, a través de la pintura y del montaje final.

En el lado opuesto nos encontramos con el pintor canadiense Michael Harrington, un artista que plantea una pintura focalizada estrictamente a una escenografía cinematográfica, cuyos códigos pictóricos difieren del cierto realismo al que nos tiene acostumbrado Havekos, Vija Celmins y en ocasiones Tuymans.

En sus cuadros el acontecimiento narrativo es intertextual, todo ocurre dentro del lienzo y a modo casi de un teatro, el punto de vista es absolutamente central, los personajes aparecen a lo largo del mismo, haciendo lo que tienen que hacer, nada, aparentemente. Aquí se plantea un punto de vista diferente a la idea de trampantojo que Richter y Havekost no muestra, la evidencia de la pintura es total y aunque la cita es siempre al cine, y más concretamente a un cine *lynchiano*, los personajes nunca ejercen ninguna acción en las escenas. Cabe citar a Didi Huberman cuando en su libro *Imágenes pese a todo* parafrasea a Jaques Ranciere (1940, Argelia), "no hay ángel de la resurrección porque la Magdalena de Giotto jamás tocará la mano de Cristo". Aquí se describe claramente, en ese "jamás", como la pintura eclipsa el acontecimiento, y eso, en menor o mayor medida es lo que los artistas citados anteriormente y sobre todo Harrington propone en su trabajo. (Didi-Huberman, 2004, 69).

PROYECTO PICTÓRICO

La capacidad de la pintura de afrontar nuevas vías narrativas a través del montaje expositivo y de la manera de pintar el cuadro ha aportado en mí el interés por cuestionar el cuadro como artefacto de representación, mediante la exploración y el retorcimiento de la cualidad de una supuesta función descriptiva/representativa que se le atribuye históricamente. A través de la descontextualización de fotogramas fílmicos y de fotografías, genero vínculos narrativos entre las distintas pinturas, produciendo otro tipo muy diferente de narratividad entre estas, valiéndome de sus diferencias formales, figurales o espaciales.

La aplicación del fragmento supone una ruptura o negación de la imagen independientemente del medio en el que se genere ese "accidente". Este cuestionamiento pretende regenerar el estatuto de la imagen en el ámbito del cuadro, suprimiendo el contexto y pervirtiendo su naturaleza a través de la pintura.

La búsqueda o el proceso de selección de estas imágenes acaba convirtiéndose casi en la deconstrucción de la escena de un crimen, con la que a partir de fragmentos pertenecientes a un contexto específico se generan las pinturas, una especie de puzle que permite que la obra resultante tenga una autonomía suficiente para generar un discurso narrativo a expensas del punto de vista del propio espectador. La necesidad imperiosa del detalle a lo largo de estos trabajos es un reflejo directo del modelo o imagen de la cual parto; la pintura, por lo tanto, tiene unas características "sutiles", "atmosféricas", no sólo por su valor plástico o estético sino por la exigencia que la propia imagen reclama para poder ser resuelta, algo que también tiene mucho que ver con el formato pequeño en el que trabajo.

HUILE DE POISON. ADORNOS

En *Adornos*, se plantean una serie de piezas que giran en torno a una imaginería doméstica donde aparecen como elementos en suspensión diversos tipos de objetos que uno podría encontrar fácilmente en su propia casa. Elementos como piedras o cráneos interactúan con escenas cotidianas donde se dejan ver fragmentos de acontecimientos que nos dan pistas sobre algo que está pasando; estos fragmentos en su mayoría son sacados de películas. Por ejemplo, respecto al filme *La Cinta Blanca,* de Michael Haneke (Munich, 1942) la utilización de esta película, como modelo no es para nada una cita al propio director o a su película sino un mero recurso al que acudo para generar cuadros; la cita al cine se vislumbra en cómo el espectador tiene que ir relacionando cuadros distintos para emprender una lectura como si de fotogramas se tratase, obligarle a involucrarse y a hacer un ejercicio casi intuitivo, de tal manera que sea el propio público el que termine de cerrar la obra. Todas estas pinturas o ventanas no pretenden dar cuenta de un lugar específico sino mostrar una idea de alcance general sugerida por el tono y el ambiente de dicho lugar.

Floreros

La subserie que funciona como hilo conductor del resto de cuadros en la serie *Huile de poison. Adornos son los Floreros* (compuesta por cinco cuadros); éstos plantean de una forma radical lo que decía anteriormente sobre la posibilidad de la pintura de eclipsar la imagen, aportando un grado de perversión a la estrategia narrativa a la que acudo, contrastando no sólo a modo de dípticos piezas muy distintas a nivel de representación, sino también con grandes diferencias formales de tamaño, factura pictórica, gama cromática, etc...

Estas piezas están basadas en una fotografía del artista Dirk Braeckman (1958, Eklo, Bélgica), en la que aparece la toma desenfocada de la pintura de un florero; con esta referencia planteé una serie de pinturas sobre una misma idea, una naturaleza muerta. Lo interesante de esto era la vuelta de tuerca a este género apoyándome en la posibilidad de sugerir o insinuar una imagen, casi velarla. Es ahí donde parece que se evidencia, gracias a la repetición de los cuadros en forma de serie, una problemática pictórica; la imitación y la copia, *imitare y ritrarre*.

AFTER MANET

El cuadro al que me voy a referir es una pieza de gran formato 200x200

cm, parte de una imagen sacada de una fotografía de Arthur Leipzig (Nueva York, Estados Unidos, 1918-2014), donde aparece un niño detrás de una verja. La otra pintura que acompaña al cuadro de la verja es una pieza de pequeño formato, de 20x20 cm, que representa a una mujer de espalda, en el que sólo se ve la cabeza y con una utilización del color casi nula, entonado en negros y algunos grises cálidos; está sacada de un fotograma perteneciente a la película *La Cinta Blanca* (2010), de Michael Haneke. Este personaje se puede relacionar con el que aparece en el cuadro original de Manet (París, Francia, 1832.1883). Se asemeja a la protagonista del cuadro, lo que ocurre aquí, y es donde radica el interés, es en la relación existente entre las pinturas, que dispuestas una al lado de la otra gestan una narración, un diálogo casi fragmentado que potenciado por los formatos tan radicalmente distintos que componen el díptico y por los diversos tratamientos de ambos cuadros, plantean sobre todo una problemática o reflexiones meramente pictóricas. Entre ellas la inversión temporal en el espacio representado del cuadro de Manet, en el que la niña de la verja aparece en mi pintura revelada en el cuadro pequeño como si fuera el otro personaje, y el que aparece detrás de la verja, podemos entenderlo como la mujer que nos mira en el cuadro de Manet, una inversión de roles dentro de la ficción de la pintura.

Por otra parte, en la pintura de Manet se plantean reflexiones pictóricas que cuestionan el cuadro como dispositivo de representación: el hecho de que la niña esté mirando algo que nosotros no vemos, provoca una intención en el espectador por no solo ver el frente del cuadro sino también el revés. Planteando por lo tanto una problemática basadas en estrategias de representación, “la obstaculización de la mirada”. Hay otras pinturas y versiones de diversos artistas que plantean estas dudas que explicaré a continuación.

Una de las versiones que más me interesan es la que hace Dexter Dalwood, (Bristol, 1970), sobre otro cuadro de Manet, *Baile de máscaras en la ópera*. (1873-1874). Lo realmente interesante es que el cuadro de Dexter Dalwood, titulado *La muerte de Lincoln* (2009), toma como escenario principal un teatro, y como es típico en su trabajo, relaciona imágenes casi a modo de collage, (en otros cuadros esto es mucho más evidente) ya que aquí parece un ensamblaje de imágenes distintas generando una cierta conexión que el espectador tiene que reconocer. Dalwood, en esta obra, lleva a cabo un cierto filtro meta-artístico ya que el observador tiene que darse cuenta de que la imagen superior pertenece a este cuadro de Manet, el cual efectivamente también está situado en un teatro; y además se centra en un fragmento del cuadro que Michael Foucault (Francia, 1926-1984) destaca en su texto “La pintura de Manet” (Foucault, 2004, 8).

Esto, por supuesto, genera un cierto extrañamiento en la imagen, que poten-

cia Dalwood, yuxtaponiendo dos imágenes dentro de un mismo cuadro, imágenes que se reconocen precisamente por contraponerse la una con la otra, una estrategia que ya plantea David Salle (Oklahoma, 1952) y que viene dada por la "prehistoria" del género del bodegón en el s.XVI. En las siguientes pinturas, primará en su mayoría el formato grande, y empezaré a pintar en serie. Dentro de la producción que más he trabajado se encuentra la serie de los floreros, en la que planteo un giro de tuerca al género del bodegón, en el cual éste pierde una de sus características más importantes: la ilusionista, puesto que su carácter era el de ser engañoso en la representación, alejándose de la concepción del cuadro-mueble para aparecer como cuadro-ventana. Otro planteamiento que me llama la atención cuando lo estudio en el ensayo La invención del cuadro de Victor I. Stoichita, es la utilización del verso (la parte frontal del cuadro) como espacio consagrado a la representación, y el reverso como el espacio dedicado a la verdad, donde se solía pintar lo que no se representaba en el haz del lienzo. Un ejemplo de ello es que detrás de los retratos se pintaba lo que nadie quería ver: una calavera (la verdad); pues bien, esto se había concebido como la anti-imagen. (I.Stoichita, 2011, 109). Esta cuestión me llevó a reflexionar acerca de la cualidad representativa de la pintura; sobre cómo escogiendo un género clásico cual es el bodegón, podría pervertir la imagen (a partir de una imagen-modelo de una obra de Dirk Braeckman) y velarla. De esta manera consigo integrar cuestiones autoreflexivas sobre el propio carácter de la pintura en esta nueva serie, añadiendo, además, un grado de extrañeza que ayuda a potenciar lo que venía hablando anteriormente acerca del carácter paratextual entre las diferentes pinturas. A este planteamiento de trabajo me llevó la propia experimentación de taller, a partir de recuperar una pintura que hice sobre el autor mencionado y que quería reformular de otro modo. Mi intención era plantear una pintura negra a partir de esa imagen, donde se radicalizase todo, desde la paleta de color al gesto y a la utilización de la materia. Aquí seguiría habiendo una cierta estrategia en la pintura, pero solo al principio, es decir, a la hora de encajar la forma. El resto era fruto de una cierta improvisación, aunque sabiendo casi siempre los riesgos que asumía.

3. CONCLUSIONES

Actualmente sigo inmerso en el estudio de lo hipertextual en la pintura basado en las influencias expuestas anteriormente y en la recuperación de géneros, como es el del bodegón y actualmente el del paisaje, siendo este último un inicio reciente hacia nuevos proyectos. La idea del fragmento y su utilización como eje contextualizador de un discurso me está permitiendo enlazar vías mucho más abiertas en mi trabajo, tanto teórico como plástico, por lo que seguiré trabajando a través de esta propuesta.

Referencias

Didi-Huberman, George. 2004. *Imágenes pese a todo*. Barcelona: Paidos.

Arasse, Daniel. 2008. *El detalle, Para una historia cercana a la pintura*. Madrid: Abada Editores.

Kantor, Jordan. 2004. “El efecto Tuymans”. Artforum. https://www.artforum.com/inprint/id=7810&pagenum=0

Dürer, Albrecht. “THE NATIONAL GALLERY.” [3, 10, 2017]. http:// www.nationalgallery.org.uk/paintings/albrecht-durer-saint-jerome

Godfrey, Tony. 2004. *Pintura hoy*. Madrid: Phaidon.

Richter, Gerhard. “Gerhard Richter”. [23, 10, 2017]. https://www.gerhard-richter.com/ Braeckman, Dirk. “Dirk Braeckman”. [5, 10, 2017]. http://www.dirk-braeckman.be/work

Leipzig, Arthur. “Howart Greenberg Gallery”. [10, 10, 2017]. http://www.howardgreenberg.com/artists/arthur-leipzig

Manet, Edouard. “The Courtauld Gallery”. [11, 10, 2017]. http://courtauld.ac.uk/gallery/collection/impressionism-post-impressionism/edouard-manet-a-bar-at-the-folies-bergere

Dalwood, Dexter. “Dexter Dalwood”. [28, 10, 2017]. http://www.dexter-dalwood.com/

Salle, David. “David Salle”. [14, 10, 2017]. http://www.davidsallestudio.net/

Havekost, Eberhard. 2010. “White Cube”. http://whitecube.com/exhibitions/eberhard_havekost_guest_hoxton_square_2010/

Foucault, Michael. 2004. *La pintura de Manet.* Barcelona: Alpha Decay.

I. Stoichita, Victor. 2011. *La invención del cuadro.* Madrid: Ensayos Arte Catedra.

PELÍCULAS DE GALERÍA:OLEORAMA DEL PARQUE DEL OESTE.

FRANCISCO JAVIER VALVERDE BUFORN
Universidad de Málaga

Resumen

La narrativa es una de las preocupaciones más evidentes dentro del género pictórico, el cual ha ido generando mecánicas narrativas a lo largo de toda su historia. Actualmente la pintura está generando nuevas narrativas a medida que se mezcla con otros medios. La que propongo para analizar es la pintura que se apoya en la narración espacial, más bien nos centraremos en el concepto "películas de galería" propuesto por la cineasta Maya Deren (Kiev,1917 – Nueva York, 1961), y que como bien explica: "*no son meramente películas realizadas para la exposición en espacios reducidos para un público específico del circuito artístico, sino que son las obras que usan técnicas cinemáticas y estéticas para profundizar en la característica principal del cine, que es la temporalidad.*"

Por lo tanto, podríamos decir que la propuesta de conferencia que planteo, se centra en el cruce interdisciplinar pintura-cine, en concreto con las obras pictóricas que introducen el tiempo cinematográfico dentro de su propio lenguaje. Nos centraremos en mi proyecto pictórico *Oleoramas del Parque del Oeste,* el cual, toma un paseo por el parque como objeto de representación. Esta investigación deja a un lado la película proyectada para remitirse al celuloide pasando por el proyector, es decir, a la película física. El montaje se presenta como tiras de cuadros verticales, subrayando el movimiento y la dirección de los fotogramas al pasar por el proyector. La heterocronía o doble temporalidad se ve a lo largo de la obra. Podríamos decir que existe una doble mirada en este proyecto: una mirada para para el conjunto donde el carácter narrativo de la obra se subraya; y una mirada para cada uno de los cuadros, que es donde la pintura se hace presente.

Palabras-clave: PINTURA, CINE, NARRATIVA ESPACIAL, HETEROCRONÍA

Abstract

The narrative is one of the concerns more important within painterly discipline that has building narratives mechanics throughout his history. At the moment the paintings is building news narratives as it mixing with other disciplines. My proposal is analyse the painting that works with spacial narratives, more precisely about "gallerie´s film" concept by Maya Deren (Kiev,1917 – Nueva York, 1961), who explains: "There are not only film made for the exhibition in small spaces for a specific public inside

artistic world, but there are pieces that use cinematic techniques and aesthetics for focusing in the temporality".

Therefore, we could say that the conference proposal that I raise, focuses on the interdisciplinary cross-discipline painting-cinema, in particular with the pictorial works that introduce cinematographic time within its own language. We will focus on my pictorial project Oleoramas del Parque del Oeste, which takes a walk in the park as an object of representation. This research leaves aside the film projected to refer to the celluloid through the projector, that is, the physical film. The assembly is presented as vertical frame strips, underlining the movement and direction of the frames when passing through the projector. Heterochrony or double temporality is seen throughout the work. We could say that there is a double glance in this project: a look for the whole where the narrative character of the work is underlined; and a look for each of the pictures, which is where the painting becomes present.

Keywords: PAINTING, FILM, SPACIAL NARRATIVE, HETEROCHRONY

1. DESCRIPCIÓN

En la actualidad, la denominada "pintura fotográfica" viene a vertebrar una gran parte de la producción pictórica, aquella que ha asumido distintos elementos fotográficos en su lenguaje con el fin de plantear o replantear nuevas problemáticas narrativas y pictóricas. Podemos decir que el padre de todo este movimiento es Gerhard Richter (Dresde, 1932), especialmente con la serie de cuadros que comienza a trabajar a mitad de los años sesenta en los que las imágenes representadas aparecen desenfocadas (el desenfoque es un recurso eminentemente fotográfico), lo que generaba no solo nuevos conceptos alrededor del medio pictórico sino que añadía nuevas problemáticas en torno a su factura plástica. Esta pintura fotográfica está más que asumida en la producción contemporánea y sigue generando nuevas vías: especialmente cabe destacar la obra de Luc Tuymans (Mortsel, 1958), y la de Wilhelm Sasnal (Tarnów, 1972), los cuales se han convertido, por sus planteamientos pictóricos y narrativos, en los máximos referentes actuales de este modo de comprender el hecho de representar mediante pinturas, para generar nuevas vías que tratan la narratividad, y lo hacen en gran medida apropiándose o adaptando recursos y planteamientos de otros medios a su propio lenguaje.

1.2. WILHELM SASNAL Y LUC TUYMANS. LA REPRESENTACIÓN DEL FRAME.

Wilhelm Sasnal (Tarnów, 1972) es, precisamente por razones lingüísticas

que aquí nos interesan sobremanera, uno de los artistas más influyentes del panorama actual. En su obra es muy fácil reconocer recursos puramente fotográficos, cinematográficos o del cómic. Además, tiene una gran capacidad para adaptar códigos de estos campos al de la pintura, en la que genera un lenguaje particular que lo hace muy característico. Sasnal combina una aparente "fácil ejecución" con composiciones en 6 las cuales mezcla lo misterioso con lo banal, trabajando con conceptos que reflexionan sobre el pasado, el presente y el futuro, ya sea sobre su propio país o sobre sí mismo. Establece, por ejemplo, una clara relación de su obra con el álbum familiar, de la que son buen ejemplo todos los retratos de su pareja Anka en distintos momentos y lugares. Además de pintor es cineasta, y es importante este dato para valorar mejor la cualidad cinematográfica que tienen sus lienzos. En cada proyecto que plantea el objeto temático es distinto, y por lo tanto, sus recursos narrativos —una de las grandes preocupaciones en la obra del artista—, también lo son. Como ya he dicho, la preocupación narrativa en la obra de Sasnal es muy profunda, y podríamos dedicar largo trecho al análisis de todos los recursos que agencia desde el campo de la pintura, como sus muy particulares composiciones, o incluso el proceso de resignificación figural de los fallos fotográficos para generar nuevas problemáticas pictóricas que luego resolver desde la factura del cuadro. Sin embargo, y para concretar la cuestión que aquí planteamos, me centraré ahora en un cuadro concreto, y que casualmente coincide con una obra de Luc Tuymans [i], The park (1979), en la que ambos representan una secuencia de frames, uno arriba del otro, es decir, representan el celuloide en el proyector.

El planteamiento comparativo de ambas obras es clave para entender la diferencia de lo que proponemos como objeto de estudio. Así, Tuymans plantea una imagen divida en tres de manera horizontal, y en cada sección ha pintado la misma imagen, lo que nos lleva a el celuloide pasando por el proyector, es decir, representa tres frames, uno encima de otro, cuando pasa por el celuloide entre la bombilla y la lente. Y Sasnal, en su obra, plantea el mismo procedimiento de Tuymans pero con la diferencia de que el artista polaco representa el marco del propio celuloide, evidenciando la fisicidad de la película al pintar los agujeros de la cinta. Sin embargo, aunque la relación con el cine es evidente, lo que están planteando ambos artistas es la representación de un fragmento de la película, sirviéndose de esa secuencia de imágenes para plantear una problemática pictórica y compositiva. Pero, yendo más allá, lo que a nosotros nos interesa -además de la capacidad de la pintura de asumir códigos cinematográficos desde los que plantear composiciones pictóricas- es sobre todo la hibridación que se produce entre la pintura y el cine. Nos preguntamos: ¿se puede hacer cine desde la pintura?

1.3. ¿SE PUEDE HACER CINE DESDE LA PINTURA?

Para ello sería conveniente acotar la investigación hacia un tipo de obra pictórica que tiende hacia la instalación y que comprende la sala de exposiciones como lugar donde se genera la narratividad, es decir, las obras que trabajan con la narración espacial. Además de apoyarse en el concepto de heterocronía propuesto por Mieke Bal [ii]. Y es precisamente en este concepto donde puede existir la hibridación pintura-cine.

Es muy relevante algo que la profesora Blanca Montalvo propone en su tesis doctoral: frente al planteamiento clásico (lineal) del tiempo en el relato aparece el montaje espacial de la obra, lo que permite generar nuevos modos de narrar, lo que hace que se pueda romper con el tiempo lineal y abrir la posibilidad a nuevas formas de entender el tiempo narrativo mediante el espacio. Asimismo, el concepto de Manovich [iii] de montaje espacial es muy interesante ya que no solo se refiere a una organización del lugar que es la galería, sino a la idea de montaje en sí misma:

El problema de la presentación del tiempo en el relato se plantea a causa de la diferencia de la temporalidad de la historia y el discurso. El tiempo del discurso en la narrativa clásica es un tiempo lineal, en tanto que el tiempo de la historia es pluridimensional. En la historia varios acontecimientos pueden desarrollarse a un mismo tiempo; pero el discurso debe obligatoriamente ponerlos uno tras otro […] Pero si forzamos las posibilidades del montaje, por ejemplo en una estructura multidimensional donde cada elemento pueda ser anterior o posterior de cualquier otro; donde sea el usuario quien decide la contigüidad; donde las unidades narrativas tengan que tener una individualidad tal que permita esta combinatoria, nos encontraremos con que no sólo la forma de contar, sino también y especialmente la historia contada, será otra. Y no sólo eso, sino que el usuario será consciente de que es él, y no un narrador -con sus múltiples figuras- quien dirige la historia. [iv]

En esta comprensión del espacio como lugar donde se encuentra el tiempo narrativo, también nos ha resultado significativa la atención a la obra de la artista Cecilia Edefalk [v] (Norrköping, 1954), y más concretamente a su obra *To view the painting from within* (2002). En ella, la artista coloca un pequeño busto de bronce sobre una peana en mitad de la sala; y sitúa en las paredes de la galería -la cual es de forma cuadrada y diáfana, sin ningún tipo de elemento arquitectónico visible (columnas, vigas, etc…)- una serie lineal de cuadros del mismo formato en los que vemos pintado el busto que ocupa el centro de la sala. Lo interesante de esta pieza es que la perspectiva en la que aparece representado el busto corresponde con el punto de vista que tiene el espectador de la propia escultura si la mirase desde el lugar donde

está el cuadro. Por lo tanto, si el espectador observa un cuadro en el que la escultura aparece representada desde una perspectiva frontal, y se girara a mirar la escultura en el centro de la sala, la vería desde ese punto de vista. El planteamiento que Edefalk hace aquí del espacio se aproxima, precisamente, a lo que la profesora Blanca Montalvo propone en su investigación. La artista representa en los cuadros el recorrido del espectador al girar sobre la pieza escultórica, por lo que realmente propone dos tiempos distintos: el tiempo físico del recorrido y el tiempo del recorrido representado.

Esta distribución del espacio hace que, catalogándola según la tesis de Panagiotis Vakalidis vi la obra sea dialogante parcial, lo que significa existe una "relación física entre la obra de arte y el espacio que la hospeda"; y lo vemos en cómo la artista aprovecha el movimiento que genera la sala al ser un espacio totalmente cuadrado, situando una escultura en el centro y los cuadros rodeando a ese bulto redondo. Si la estructura de la galería hubiera sido de otra forma, seguramente el montaje de la pieza hubiera variado por completo.

Esta doble temporalidad, que se relaciona con el concepto de heterocronía[vii] propuesto por Mieke Bal, tiene también su conexión con el análisis que hace Daniel Arasse [viii] sobre la pintura de paisaje, donde propone "la mirada dislocada" o "la doble mirada", que viene a significar que frente a las pinturas de paisaje el ojo del espectador se sumerge en un continuo acercarse y alejarse, del detalle al plano general y al detalle de nuevo.

Nuestra investigación también se nutre de modo relevante de ese "abrir y cerrar plano" que propone Arasse, de modo que tal movimiento en el plano pictórico pueda tener su símil en el espacio, lo que nos permite relacionarlo con el tipo de obra instalativa que estamos proponiendo como objeto de análisis. El Marqués deGirardin, en *La composición del paisaje* [ix], propone cómo se deben estructurar los jardines que rodean las residencias, y en todo momento habla de "componer" el paisaje, un término procedente del campo pictórico. El Marqués de Girardin en la construcción del jardín de Ermenonville plantea "el doble paseo de la mirada"; un paseo para los ojos y otro paseo para las piernas. Algo que puede parecer anecdótico pero que nos va a traer un concepto clave para definir esta investigación, que hemos visto cómo se relaciona directamente con el planteamiento de Arasse de acercarse/alejarse del cuadro, y que es lo que Victor I. Stoichita x (Bucarest, 1949), en su libro La invención del cuadro, plantea cuando atiende atiende a la importancia de la aparición del género del paisaje en la pintura. Stoichita analiza la composición de los cuadros y precisa que en un primer plano aparecía el bodegón, dejando en el centro de la composición el objeto religioso, y en un último plano, entre vanos, es decir, a través de las ventanas o de la

arquitectura, aparecía un fragmento del paisaje. De hecho, utiliza una carta que le escribe Aretino a Tiziano que dice:

Al maestro Tiziano:
Amigo mío, […] me he levantado de la mesa harto de esta angustia que me acompañaba al sentarme a la mesa. Después he puesto mis brazos sobre el marco de la ventana y, apoyando mi pecho y casi todo mi cuerpo, comencé a admirar el magnífico espectáculo de las innumerables góndolas, llenas tanto de extranjeros como de gente del país, que deleitaban no sólo mi mirada, sino también el Canal Grande en sí, tan encantador para no importa qué travesía (…). Cansado de soledad y no sabiendo sobre qué posar mis pensamientos, he alzado mis ojos hacia el cielo, que desde que Dios lo ha creado no ha sido jamás tan maravillosamente pintado con las sombras y las luces. […]¡Qué perfectos los trazos con que los pinceles de la naturaleza componían el cielo, alejándolo progresivamente de las casas, como lo hace Vecellio en sus paisajes! También podían verse aparecer, aquí un verde azulado, allá un azul verdoso, creados por el capricho del maestro de maestros, que es la naturaleza. […] Creedme, si Vos hubierais pintado lo que acabo de describir, habríais hecho nacer en todos los corazones la admiración de la que yo estaba invadido. Mirando cuanto yo acabo de describiros, mi ánimo se ha saciado, pero el milagro no ha durado más que los colores de esta pintura inimaginable. Mayo de Venecia, 1544. [xi]

Así, expone Stoichita que la aparición del paisaje como género autónomo es consecuencia de la desaparición de los vanos que lo enmarcaban en la pintura; y, apoyándose en esta carta, propone un andar hacia la ventana, lo que en cine podría ser un traveling o un zoom, hasta que solo esté el paisaje, la vista. Recuperaremos este recorrido más adelante, ya que nos va a permitir crear, como buscábamos, un puente sólido entre la pintura y el cine. En definitiva, este “doble paseo” es lo que hemos visto en la obra de Cecilia Edefalk; o, lo que es lo mismo, observamos cómo se aprovecha el espacio expositivo de la galería para generar un planteamiento narrativo que es capaz de poner dos tiempos distintos, el físico (de las piernas), y el pictórico (de la mirada), en una misma obra. Es precisamente lo que centra nuestro objeto de investigación, analizar cómo las obras pictóricas que plantean problemáticas y nuevas soluciones narrativas se valen del espacio, del montaje, para generar otros tiempos.

Apoyándonos en esta pieza y con el objetivo de acotar aún más el concepto de la investigación, nos vamos a centrar en la idea de la secuencia, un concepto que dentro de las artes visuales toma su posición dentro del cine, ya que, precisamente, el cine está construido por una sucesión de imágenes. Sin embargo, no podemosen este punto olvidarnos de la aparición del

"libro-álbum" los cuales se caracterizan por ser "un tipo de libro cuya narrativa se establece con imágenes, fotografías o ilustraciones, en algunos casos aparecen de manera exclusiva en todas las páginas y, en otros casos se acompañan de texto para que éste complemente o contradiga lo que se dice en las imágenes pero jamás para ilustrarlo" [xii]. Esta forma de composición 19 narratológica nos recuerda al videoarte y a un primer cine que utilizan esa sucesión de imágenes para investigar distintos tipos de narrativa. Concretamente nos lleva al trabajo de alguien que, como aspiramos a hacer nosotros con nuestra investigación doctoral, teorizara sobre el cine al tiempo que lo realizaba. Nos referimos a Maya Deren (Kiev, 1917 - Nueva York, 1961), quien consideraba sus filmes como "películas de galería" [xiii]. No se refería a películas realizadas para exposiciones en espacios donde el público fuera minoritario, o que fueran específicamente para el público del arte. Más bien indicaba que las películas de galería usan técnicas cinemáticas y estéticas para desarrollar y ampliar la característica principal del cine, que es la temporalidad. Además, si recordamos lo antes propuesto por Lev Manovich, en la galería el espacio es el contexto sobre el que la instalación o la "película de galería" genera sus elementos específicos. Así, las películas de Maya Deren se presentan como viajes interiores que atienden a un tiempo vertical, lo cual, en palabras de Casalprim y Palomar, viene a significar que:

[…] mediante el montaje (y los cambios escenográficos) se definen propiedades distintas para la caracterización de la iniciadora, con dos variantes estructurales posibles: por un lado, el tránsito de un objeto a otro según una lógica horizontal, que enfatice los cambios dramáticos durante el desarrollo lineal de la escena; por otro lado, el tránsito entre cualidades distintas de un objeto según una lógica vertical, que enfatice la pluralidad significativa en una misma unidad de tiempo. [xiv]

Como vemos, la apertura a otras temporalidades, que tanto viene definiendo nuestra investigación artística como, obviamente, la teórica que de ella deriva, nos lleva a comprender unos modos narrativos que evitan la linealidad clásica. Así, otro planteamiento parecido que también hemos empleado fructíferamente en nuestro trabajo a partir del tiempo no lineal proviene de los textos y obras de Bruce Conner [xv], el cual deducía que:

[…] one of the values that i was dealing with in making A MOVIE was that I considered each shot of footage a movie in itself. For example, a shot of an airplane turning in the sky, that´s a movie to me. So on one hand, A MOVIE is twelve minutes long with a start and a finish, and in this way is linear. But on the other hand, it has individual shots in it that are maybe two seconds long, and to me these are little movies that break up the film. […] A movie is a Non linear film. Its fragmented structure makes the narrative appear to

change. People would say to me. "Oh, you reedited that film since the last time I saw it." And I hadn´t changed it at all. [xvi]

De un modo similar, uno de los más radicales renovadores de la narración gráfica, Yuichi Yokoyama (Miyazaki, 1967) plantea su particular estructura narrativa en la cual el movimiento cinético es la trama del cómic. En una de sus obras más relevantes en este sentido, Viaje (2005) [xvii], Yokoyama nos trae la historia de tres personajes que se 24 suben a un tren y emprenden un viaje. En este cómic de 200 páginas sin diálogo, compuesto por líneas en las que los personajes y la arquitectura se fusionan en una misma imagen, el movimiento (la acción) es todo lo que articula la obra. Significativamente, a la pregunta "¿Qué hiciste antes de dedicarte a los cómics?", Yokoyama responde:

Estudié pintura al óleo en la escuela de arte y me interesé por el arte contemporáneo. […] Empecé a hacer manga porque quería hacer series de cuadros más que cuadros individuales. Un cuadro es únicamente una imagen, y sólo describe una escena. Yo quería incluir también lo que sucede antes y después de esa imagen. Por eso mis cómics son como series de cuadros. […] No tiene hilo narrativo. Empieza con una imagen, por ejemplo, un lugar en obras. En vez de dibujar esa imagen como algo único, también dibujo lo que sucede en el tiempo. De este modo puedo dibujar el proceso.

Que Yokoyama muestre con tanta claridad su proceso de trabajo nos permite resumir y conectar con claridad todo lo que hemos visto. Es decir, lo que el autor japonés plantea, y lo que hemos ido proponiendo nosotros en esta investigación, es que frente a la imagen fija y a sus limitaciones narrativas aparece el espacio, y con él la narrativa espacial[xviii], para generar nuevas posibilidades de relato dentro de la pintura contemporánea. Y esta evolución no se debe a que la pintura haya permanecido aislada y haya construido nuevas formas de narrar por sí misma, sino a que ha ido estableciendo cruces entre distintas disciplinas, lo que ha llevado a un inédito enriquecimiento del medio y a situarlo en unos nuevos y fértiles campos nacidos de la hibridación.

2. OLEORAMAS DEL PARQUE DEL OESTE

"Sí, el paseo por el parque ha acabado siendo un recorrido por la superficie de cada cuadro: me gusta entenderlo como una traslación del tiempo del recorrido físico a través del parque al tiempo del deslizamiento de la mirada sobre la extensión de la pintura en el lienzo." [xix]

Así terminaba el texto del catálogo de mi anterior proyecto Maryon Park, un

proyecto que comenzaba por unos paseos por el parque que enlazaban con Blow up xx de Michelangelo Antonioni y que finalmente acababan en una serie de cuadros donde la acción de ampliar – una de las principales tramas de la película– articulaba el groso del proyecto. Sin embargo, la obra "1,3 segundos en el parque" dejaba el zoom a un lado y se centraba en trasladar un plano fijo a la pintura, lo que hacía que esta obra estuviera compuesta por 30 cuadros en los que aparecía pintada la misma imagen.

Lo interesante era ver cómo había dos tiempos distintos en una misma obra. Por un lado, el tiempo cinematográfico aparecía en el conjunto de la composición, montada como una línea horizontal que cruzaba por completo la sala. Pero a la misma vez, cuando los cuadros se veían uno a uno, la pintura reclamaba su propio tiempo. Esta obra es la que da pie a este nuevo proyecto: "Oleoramas del Parque del Oeste". Un proyecto que perfectamente podría ser la precuela de "Maryon Park", ya que deja a un lado la película proyectada para remitirse al celuloide pasando por el proyector, es decir, a la película física. A nivel formal y conceptual resulta mucho más complejo que el proyecto anterior, pues en este proyecto el montaje se presenta como tiras de cuadros verticales, subrayando el movimiento y la dirección de los fotogramas al pasar por el proyector. Además, los espacios en blanco sugieren "huecos del metraje", trozos de película que no aparecen. La heterocronía o doble temporalidad de la obra "1,3 segundos en el parque" ahora se ve a lo largo de toda la exposición pero con mayor complejidad. Podríamos decir que existe una *doble mirada* [xxi] en este proyecto: una mirada para para el conjunto donde el carácter narrativo de la obra se subraya; y una mirada para cada uno de los cuadros, que es donde la pintura se hace presente.

Esta dualidad de la mirada no solo aparece en el observar desde el conjunto de la obra a algún cuadro en particular y de nuevo otra vez al conjunto, sino que ocurre también dentro de cada cuadro. Cada obra mantiene una composición concreta, los márgenes funcionan a modo de las perforaciones de los fotogramas para poder pasar por el proyector, los cuales aparecen siempre repitiendo la misma imagen, que es la vista del parque que se ve desde mi ventana. Como objeto central de la composición aparece siempre un plano subjetivo del paseo por el mismo parque que se ve desde la ventana, y esto nos lleva de nuevo a una doble temporalidad, dos acciones que comparten un mismo plano pictórico: la vista desde la ventana y el plano subjetivo desde el interior del parque.

Puedo decir que este proyecto nace de repetir una misma imagen, pero ¿Por qué un procedimiento tan obsesivo? Y posiblemente lo más importante ¿de dónde sale ese proceso? Aunque pueda parecer extraño, resulta algo muy natural e intrínseco en mi persona, de hecho, actuar de esta forma tan

repetitiva está en mi vida desde que tengo uso de razón, y es que, el tiro con arco (deporte que practico) apareció en la vida de mi padre antes de yo nacer, y él me lo transmitió desde que era un niño.

En la pieza “1,23 segundos en el parque” ya comenzaba a plantearme las relaciones que había entre lo que ocurría en el estudio y en el campo de tiro. Esto me hizo decidir que el siguiente proyecto tratara, en cierta forma, sobre el tiro con arco. Empecé pintando unos tondos que recordaban a las dianas, de las cuales solo conservo una, pero la realización de estas piezas me llevó a plantear unos cuadros que se centraban en pintar los parapetos sobre los que se sostienen las dianas. Nada de esto llegó a nada, pero me hizo reflexionar si la relación que yo tenía con el tiro con arco era meramente formal (por querer pintar dianas, parapetos y flechas), o si realmente había algo más. Este punto de inflexión me hizo volver al parque —lugar donde me encuentro muy cómodo y donde puedo experimentar con mejores resultados—, y reconducir la investigación planteándome qué nexo existe entre el estudio y el campo de tiro.

Entonces me di cuenta de que, cuando planteaba un tiempo cinematográfico que se veía en el conjunto de la obra y un tiempo de la pintura que se veía en el detalle de cada cuadro, realmente hablaba del tiempo de tirar flechas. Todas las flechas se tiran igual, pero hay que tirar todas y cada una de ellas. Cuando cualquier arquero está disparando se sumerge en una mecánica de repetición en la que todos los movimientos están medidos y depurados. Quizás por esta mecanización (ritual) del tiro, entienda esta disciplina casi como una meditación: poner los pies en la línea de tiro, sacar la flecha del carcaj, poner la flecha en el arco, encarar el arco, abrir el arco, mantener el arco abierto con la escápula, apuntar y mantener el balanceo del arco en el centro de la diana, soltar suave, terminar el tiro, volver a sacar la flecha del carcaj…

Por tanto, esto fue lo que quise llevarme al estudio, empezando, por supuesto, por depurar la pintura simplificando las formas, experimentando con colores y tonalidades e investigando la composición que me ha permitido yuxtaponer dos tiempos distintos. Una vez alcanzado este punto, me planteé mi propio ritual en el estudio: primero pintaba el mismo elemento verde y acababa por el rojo inglés. Sin embargo, el arquero toma siempre distancia de sí mismo en busca de errores o de nuevos elementos que le sugieran nuevos modos de (hacer) tiro. Esta búsqueda, o quizás esta forma de cribar, hace que en los cuadros predominen las formas simplificada, como intentando borrar cualquier elemento que distraiga, o que me hagan perderme en los detalles innecesarios perdiendo de vista la pintura; y centrarme en elementos que creo de mayor importancia y que además me presentan problemas pictóricos más interesantes como puede ser los distintos tipos de luces, las

sombras, el tono, o como entonar el verde esmeralda con la imagen de los márgenes. También para mí es muy importante la diferencia de factura entre el plano general y el plano subjetivo. Así como el plano general está pintado casi a tintas planas y con las formas muy simplificadas; el plano subjetivo apenas entra en ese ritual de repetir las formas, por lo que la imagen se complica más y la factura pictórica es más matérica.

Si cuando estoy en el arco estoy atento a cómo cambia el tiro si relajo la mano del arco o si agarro el mismo con uno o dos dedos; en el estudio observo lo que ocurre en el cuadro, desde una pincelada a pintar sin usar cinta de carrocero, pasando por cómo se mezcla la pintura cuando quiero borrar un cuadro. No sé si cuando paseo lo hago con la misma obsesión que cuando pinto (aunque tenga decenas de fotografías del mismo seto), o si mis paseos se parecen más a lo que plantea JiroTaniguchi [xxii] en *El caminante*, que los plantea como momentos en los que cualquier detalle o encuentro azaroso detiene al caminante y lo suspende en un tiempo ajeno al ritmo del mundo, abriendo quizás así nuevos caminos, quizás más espirituales, para entender nuestra propia vida, como encontrar una caracola en el jardín y decidir ir al mar para devolverla. Lo que sí sé es que el ritual que llevo a cabo en la disciplina que practico encuentra su lugar, cada vez más fuerte, en el estudio. No hay un cambio de personaje entre arquero y pintor, sino que siempre soy el mismo, quizá por eso me gusta pensar que tiro con arco cuando pinto.

3. CONCLUSIONES

Es evidente que la narrativa ha sido una de las principales preocupaciones de la pintura a lo largo de toda su historia. La pintura contemporánea juega un papel primordial en lo que aquí se ha planteado, ya que, quizás por su larga tradición, ha ido incorporando nuevos elementos y recursos para solucionar la problemática planteada. Podemos ver la evolución de la narrativa en la pintura partiendo, por ejemplo, desde *La historia de Nastagio degli Onesti* (1483) de Sandro Boticelli (Florencia, 1445 – 1510), pasando por la obra impresionista de por ejemplo Claude Monet (París, 1840 – 1926, Giverny), sus cuadros de *La Catedral de Rouen* (1891), de la que podemos interpretar una representación de los cambios temporales físicos, sin olvidarnos de cómo el nacimiento de la fotografía provocó grandes cambios sustanciales en la disciplina pictórica. Y son precisamente los nacimientos de otros medios lo que provoca que la pintura adopte conceptos de otros medios, como por ejemplo el concepto cinematográfico del frame, con el fin de generar nuevos lenguajes, y en el caso concreto que aquí hemos visto, nuevos códigos narrativos que se apoyan en el espacio expositivo. Por lo tanto, podemos asegurar que la pintura tiene la capacidad de adaptar conceptos propios de otros medios

como es el tiempo, concepto con el que trabaja el vídeo o el cine, y a través de la narración espacial, crear nuevos lenguajes que le permitan romper con el tiempo lineal, en definitiva, nuevas formas de narrar.

Referencias

Bal, Mieke. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Ediciones Akal. 2016. Edefalk, Cecilia. Gladstone Gallery. New York. http://www.gladstonegallery.com/ artist/cecilia-edefalk/work#&panel1-1

Valverde, F. J: *Maryon Park.* Málaga: Universidad de Málaga. Málaga, 2015.

Francés, Fernando (comisario). *Caro Niederer*. Málaga: Editorial CAC Málaga, 2006.

Kantor, Jordan. *The Tuymans Effect.* Artforum. Noviembre, 2004.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación.* Madrid: Paidós, 2005.

Miranda, Carlos. Galería JM. Málaga. http://www.galeriajm.com/verexpo.php? Expo=87&Artista=Carlos%20Miranda

Montalvo Gallego, Blanca. *La Narración Espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Escultura, 2003.

R. I. de Girardin. *De la composition des payages.* París: Ed. Du Champ urbain, 1979.

Salas González, Carlos. *Del cine a las artes plásticas. Relaciones e influencias en las vanguardias históricas.* Murcia: Universidad de Murcia departamento de Historia del Arte, 2010.

Sasnal, Wilhelm. *Wilhelm Sasnal*. Editorial Phaidon. Dominic Eichler,Jörg Heiser. 2011.

Star, Polaroid: “Sobre la pintura-tiempo de Francisco Javier Valverde”. En *Valverde, F. J.: Oleoramas del Parque del Oeste.* Málaga: Los Interventores / Galería JM. 2017.

Stoichita, Victor. I.: *La invención del cuadro. Arte, artificies y artificios en los orígenes de la pintura europe*a. Madrid: El Serbal, 2000.

Tuymans, Luc: “Boys and Science”, Pinakothek der Moderne, Munich, Hatje Cantz. 2011.

Vakalidis, Panagiotis. *Naturalización de la obra de arte contemporánea en los distintos espacios (Diálogos fisicoplásticos).* Granada: Universidad de Granada, 2009.

Yokoyama, Yuichi. *Viaje*. Barcelona: Apa-apa ed. 2010.

Taniguchi, Jiro: *El caminante*. Ponent Mon. Tarragona, 1990.

Blow up. Dirigida por Michelangelo Antonioni. Reino Unido e Italia: 1966, 111 min.

Meshes of the afternoon. Dirigida por Maya Deren. Estados Unidos, 1945, 14 min

Ivonne, Lonna. Narrativa contemporánea: El libro álbum. Revista: *Economía creativa*, primavera 2015. Recuperado de www.centro.edu.mx/economia-creativa

Joaquim Casalprim i Suárez, Natalia Palomar. Ritual in transfigured time: Tiempos fílmicos y experiencia del mito. Revista: *Filmhistoria*, 2009. Recuperado de http:// revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/13673

Notas

i Kantor, Jordan. *The Tuymans Effect.* Artforum. Noviembre, 2004. Aquí Kantor ahonda en un concepto que llama “estética del fracaso técnico”: lo que quiere decir es que frente a la problemática técnica de representar aparece el recurso pictórico, haciendo que la pintura aparezca como objeto y se contraponga al objetivo de mimetizar para derivar de lo figurativo a lo figural.

ii Bal, Mieke. *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Ediciones Akal. 2016

iii Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Madrid*: Paidós, 2005.

iv Véase Montalvo Gallego, Blanca. *La Narración Espacial: Una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia.*

Valencia: Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Escultura, 2003.

v Edefalk, Cecilia. Gladstone Gallery. New York. http://www.gladstone-gallery.com/artist/ 12 cecilia-edefalk/work#&panel1-1

vi Véase Vakalidis, Panagiotis. *Naturalización de la obra de arte contemporánea en los distintos espacios (Diálogos fisicoplásticos).* Granada: Universidad de Granada, 2009.

vii Véase Arasse, Daniel. *El detalle. Para una historia cercana de la pintura*. Madrid: Abada editores, 2008

viii Véase R. I. de Girardin. *De la composition des payages.* París: Ed. Du Champ Urbain, 1979.

ix Véase Stoichita, Victor. I.: *La invención del cuadro. Arte, artificies y artificios en los 16 orígenes de la pintura europea*. Madrid: El Serbal, 2000.

x Véase Stoichita, Victor. I.: *La invención del cuadro. Arte, artificies y artificios en los 16 orígenes de la pintura europea*. Madrid: El Serbal, 2000.

xi Aretino fue un poeta y dramaturgo italiano, el cual hizo numerosos escritos sobre el arte y 17 en concreto sobre la pintura de Tiziano, lo que hizo que el prestigio del pintor aumentara considerablemente.

xii Ivonne, Lonna. Narrativa contemporánea: El libro álbum. Revista: *Economía creativa*, 19 primavera 2015. Recuperado de www.centro.edu.mx/economiacreativa [última visita: 10/09/2017].

xiii Véase, por ejemplo, Meshes of the afternoon. Dirigida por Maya Deren. Estados Unidos, 20 1945, 14 min. Es una de sus películas más influyentes, en la cual Deren plantea como trama principal del film los miedos personales de la protagonista a través de los objetos domésticos. Lo interesante es ver cómo la directora plantea narrativamente su obra, repitiendo la misma acción una y otra vez, como si se tratara de un bucle, pero añadiendo pequeñas variaciones en la acción que suponen un cambio sustancial del episodio

xiv Casalprim i Suárez, Joaquim / Palomar, Natalia. Ritual in transfigured time: Tiempos 21 fílmicos y experiencia del mito. Revista: *Filmhistoria*, 2009. Recuperado de http:// revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/article/view/13673 [última visita: 13/09/2017]

xv Véase Aitken, Doug: Broken Screen. *Expanding the image: 26 conversations with Doug 22 Aitken*. New York: Art Publisher, Inc. 2006.

xvi Uno de los valores con los que me estaba enfrentando al hacer UNA PELÍCULA era el hecho 23 de considerar cada escena de imágenes una película en sí misma. Por ejemplo, una escena de un avión dando vueltas en el cielo, eso es una película para mí. Por eso, por un lado, una película tiene doce minutos de duración con un principio y un final, y en este sentido es lineal. Pero, por otro lado, contiene escenas independientes que pueden tener dos segundos de duración, y para mi estas son pequeñas películas que rompen el film […] Una película es un carrete no lineal. Su estructura fragmentada hace que la narrativa parezca cambiar. La gente me diría. "Oh, has reeditado la película desde la última vez que la vi". Y yo no la había cambiado en absoluto. (La traducción es nuestra).

xvii Yokoyama, Yuichi. *Viaje*. Barcelona: Apa-apa Ed. 2010.

xviii En su caso, el espacio no es la arquitectura de la galería sino que son las páginas del libro.

xix Valverde, F. J: *Maryon Park*. Málaga: Universidad de Málaga. Málaga, 2015.

xx Blow up. Dirigida por Michelangelo Antonioni. Reino Unido e Italia: 1966, 111 min

xxi "Esta dialéctica de la dislocación […] es lo que el marqués de Girardin construye en Ermenonville a través del doble <<paseo>> de la mirada (para el conjunto) y de las piernas (para los detalles)". Víd. Arasse, Daniel: El detalle. Para una historia cercana de la pintura. Abada. Madrid, 2008.

xxii Taniguchi, Jiro: *El caminante.* Ponent Mon. Tarragona, 1990.

CREACIÓN INTERDISCIPLINAR DE MÚSICA ELECTRÓNICA: PRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y NUEVOS PROCESOS CREATIVOS DESPUÉS DEL FOSS Y LA PEER PRODUCTION

VERTEDOR-ROMERO, JOSE ANTONIO. Universidad de Málaga / Facultad de Bellas Artes
ALONSO-CALERO. JOSÉ MARÍA. Universidad de Málaga / Arte y Arquitectura
RUIZ DEL OLMO, FRANCISCO JAVIER. Universidad de Málaga / Comunicación audiovisual y publicidad

Resumen

El FOSS y la peer production ha fomentado el desarrollo de la innovación y la creación abierta de colaboración para el trabajo colaborativo de grupos descentralizados y sin jerarquía organizacional. Esto ha dado lugar a una revolución social vinculada a las tecnologías de código libre e internet que reporta unos derechos a la "sociedad red" que antes sólo pertenecían a las grandes industrias. Un ejemplo lo encontramos en el caso de las discográficas, que han sido apartadas por los creadores dando lugar a plataformas de lanzamiento de música independiente, como en el caso de Bandcamp. Comprobamos cómo desde campos ajenos a la música y desde el software libre existen aproximaciones a la producción de música computacional creando vínculos de carácter participativo. Se establece de esta manera un panorama creativo transversal que vincula arte-ciencia-sociedad-investigación que a su vez se introduce en el terreno de la educación como un modelo de pensamiento auto organizado, donde es posible aprender recursos que permiten descubrir e investigar en lugar de continuar con el tradicional sistema obsoleto de *memorizar para que después se vomite* (Chomsky, 2001). Dentro de este panorama creativo, nos interesa resaltar las prácticas de producción audiovisual como el caso del *Live Coding* desarrolladas en los eventos Algorave, que revisan culturas clásicas como la *Rave* de los años 90 en sesiones de música computacional programada mediante código manipulado en directo. Estas prácticas acentúan el trabajo que hace la "sociedad red" ofreciendo a cualquier usuario la posibilidad de encontrarse en las mismas condiciones depoder trabajar con el código para la creación de música computacional, o de realizar cualquier tipo de producción audiovisual. Se pone de manifiesto cómo la filosofía del código libre diluye las barreras jerárquicas del proceso creativo acercándolo al usuario, esto es posible gracias a que el desarrollo de código abierto ha sido implementado desde diferentes campos del pensamiento, como podemos ver en los ejemplos del código y hardware libre empleado en el ámbito

de la sostenibilidad o el caso de software desarrollado para la producción creativa.

Palabras-clave: BANDCAMP, ALGORAVE, FOSS, PEER PRODUCTION, LIVE CODING

Abstract

FOSS and peer production has fostered the development of innovation and open collaboration for collaborative work by decentralized groups without organizational hierarchy. This has given rise to a social revolution linked to open source technologies and the Internet, which brings rights to the “network society” that previously belonged only to large industries. One example is the case of record labels, which have been set aside by the creators giving rise to platforms for launching independent music, as in the case of Bandcamp. We can see how from fields outside of music and free software there are approaches to the production of computer music creating links of a participative nature. In this way, a transversal creative panorama is established that links art-science-society-research, which in turn is introduced into the field of education as a model of self-organized thinking, where it is possible to learn resources that allow us to discover and investigate rather than continue with the traditional obsolete system of “memorizing and later regurgitated” (Chomsky, 2001). Within this creative panorama, we are interested in highlighting audiovisual production practices such as the Live Coding case developed in Algorave events, which review classical cultures such as the Rave of the 90s in computer music sessions programmed with live manipulated code. These practices accentuate the work done by the “network society” by offering any user the possibility of being able to work with the code for the creation of computer music, or to carry out any kind of audiovisual production. It shows how the philosophy of open source dilutes the hierarchical barriers of the creative process by bringing it closer to the user, this is possible thanks to the fact that open source development has been implemented from different fields of thought, as we can see in the examples of free code and hardware used in the field of sustainability or the case of software developed for creative production.

Keywords: BANDCAMP, ALGORAVE, FOSS, PEER PRODUCTION, LIVE CODING

1. CULTURA CIBERPUNK EN LA ERA DIGITAL

Iniciamos esta reflexión partiendo de la base de que la información, el conocimiento y la cultura son cruciales para la libertad y el desarrollo humano.

El modo en que estos valores son producidos e intercambiados en nuestra sociedad influye críticamente en el modo en que percibimos cómo es el mundo y cómo podría ser, quién decide estas cuestiones y qué podríamos y deberíamos hacer nosotros en cuanto sociedades y comunidades políticas (Benkler, 2006, 35). Por lo tanto, dirigimos nuestra atención a internet como una herramienta imprescindible para esta evolución de la "sociedad red", tomando las palabras de Manuel Castells. Una sociedad basada en un sistema de organización en el que la generación, el procesamiento y la transmisión de información son las fuentes fundamentales de la economía y el poder. En esta idea expuesta por Castells, el uso de internet en el campo político tiene dos aplicaciones fundamentales,la transparencia y la participación ciudadana que debe utilizarse para convertir la democracia representativa en democracia participativa (Castells, 2013).

Nos apoyamos en este enclave social basado en la red de internet para observar el surgimiento y evolución de nuevas estructuras culturales dentro del campo de la creación audiovisual que se articulan en un entorno creativo basado en la programación mediante código libre y hardware libre, en concreto nos centraremos en las prácticas de *Live Coding*. Esta emergente práctica creativa consiste en la programación en tiempo real de música electrónica que utiliza entornos de programación basados en texto. Nos resulta relevante por ser una práctica que puede desplegarse como táctica de resistencia contra el alcance excesivo de la política restrictiva de la propiedad intelectual. Resulta complicado encasillar estas prácticas bajo el manto del derecho de autor. En particular, el énfasis de la forma de arte en los procesos creativos de improvisación es bastante difícil de captar por la ley.

1.1. PROCESOS DE LA DIGITALIZACIÓN EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Para comenzar a ver este proceso generado por la sociedad en red, tomaremos un ejemplo del ámbito audiovisual. Podemos observar cómo la fijación clásica de producción musical en dispositivos físicos, como podría ser el formato CD, ha tomado en la actualidad diferentes direcciones. Gracias a la red de internet se ofrece una mayor versatilidad en la posibilidad de distribución, promoción y difusión mediante la creación de redes con las que compartir y construir un marco de trabajo más participativo y colaborativo. Estos sistemas de distribución del trabajo audiovisual los encontramos en bases de datos ubicadas en la red que se dedican a catalogar contenido audiovisual por estilos para la autopromoción y distribución de estos proyectos, encontramos un ejemplo de esto en las plataformas virtuales, *Bandcamp* (Bandcamp, s.f.) y *Kickstarter* (Kickstarter, s.f.). Un gran número de artistas utilizan estas plataformas para liberarse del control de las discográficas y

establecerse como artistas independientes directamente respaldados por sus fans, pero apelando a la generosidad y la reciprocidad de estos fans, más que a la ley de los derechos de autor en particular, para forzar el pago. El resultado ha sido que aparece una creciente clase media de músicos que está haciendo una vida modesta haciendo música de forma independiente (Benkler, 2013).

No podemos perder de vista en este punto la influencia que supone el pensamiento vinculado al *software libre*. Secundamos las palabras de Richard Stallman cuando afirma que *el software libre anima a todos a aprender. La comunidad del software libre rechaza el "sacerdocio de la tecnología", que mantiene al público en general en la ignorancia acerca del funcionamiento de la tecnología; animamos a los estudiantes de cualquier edad y situación a que lean el código fuente y aprendan todo lo que deseen saber* (Stallman, 2016).

Nos parece importante recordar que Stallman es un programador estadounidense fundador del movimiento por el Software Libre en el mundo en el año 1983 mediante el proyecto GNU. En el terreno del Software Libre, Stallman estableció cuatro libertades esenciales necesarias para que los usuarios puedan ejercer el control del programa que nos gustaría señalar a continuación:

(0) La libertad de ejecutar el programa como se quiera, para cualquier propósito.

(1) La libertad de estudiar el código fuente del programa y adaptarlo a uno mismo.

(2) La libertad de hacer copias exactas y distribuirlas cuando se desee.

(3) La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas cuando se quiera.

Como dice Stallman, con las dos primeras libertades cada uno de los usuarios ejerce el control sobre el programa individualmente. Con las otras dos libertades, cualquier grupo de usuarios puede ejercer un control colectivo sobre el programa. Con las cuatro libertades, los usuarios controlan el programa. Si falta alguna de ellas, o si son inadecuadas, el programa es privativo (no es libre) e injusto (Stallman, 2017).

1.2. SOCIEDADES PARTICIPATIVAS EN RED: NUEVOS FORMATOS DE PRODUCCIÓN

Entendemos la cultura del *FOSS (Free Open Source Software)* y la producción entre iguales (*peer production*) como las bases que han permitido la liberación de la creación y distribución audiovisual, como caso concreto relacionado con el tema que queremos abordar en este texto. Estos dos conceptos fueron entendidos por algunos a comienzos del siglo 21 como un aspecto de la cooperación en línea en general, poniendo un fuerte énfasis en las ventajas comparativas de la producción entre iguales como un modelo organizacional e institucional de colaboración, innovación y producción de información. Desde entonces se ha ido implementando la información referente al FOSS y a la peer production apuntando hacia la innovación y la creación abierta en colaboración, realizada por grupos diversos y descentralizados sin jerarquía organizacional. En algunos casos han surgido categorías subyacentes que se muestran superiores a los modelos tradicionales de producción: Mercados, empresas (tanto con fines de lucro como sin ellos) y gobiernos (Benkler, 2004).

En este contexto del *FOSS* y *peer production,* nos aproximamos a las ideas del economista Yochai Benkler, que define estas dos manifestaciones sociales de la red como elementos que posibilitan el crecimiento hacia el procomún y el empoderamiento de la sociedad civil con la adopción de las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías. Esta forma de pensamiento se ha canalizado en la sociedad de diversas maneras, desde nuevos modos de creación de empresas mediante la producción colaborativa emergente, que aumenta los potenciales de libertad y autonomía y desplaza el equilibro de poderes entre mercado, Estado y sociedad civil (Benkler, 2006), hasta, por ejemplo, nuevos modos de producción audiovisual donde se hace un uso de la tecnología de una manera creativa.

Este uso creativo de la tecnología lo encontramos en las prácticas de *Live Coding.* A partir de su posición intrínsecamente ambivalente en materia de derechos de autor, el *Live Coding* puede desarrollar una posición crítica sólida, basada en el rendimiento frente a los desequilibrios y deficiencias de los regímenes de propiedad intelectual y las nociones anticuadas de propiedad cultural exclusiva. Al integrar las prácticas artísticas con las críticas en curso y emergentes de la propiedad intelectual, se ofrece una resistencia que puede contribuir en gran medida a poner de relieve las oportunidades que ofrecen para oponerse a la ley y confundirla (Zeilinger, 2014, 77).

2. CREATIVIDAD, MÚSICA ELECTRÓNICA Y CÓDIGO LIBRE

Es una evidencia que el uso de la computadora ha supuesto una evolución en general en la sociedad actual. En nuestro trabajo nos centramos en concreto en la línea de investigación de la producción audiovisual computacional y en el uso de la tecnología como herramienta creativa. La programación y el trabajo con la computadora han generado diferentes tendencias artísticas que utilizan este dispositivo como herramienta principal para el trabajo, como es el caso de la *Laptop Performance*. Existen numerosos compositores que operan con computadoras portátiles trabajando en nuevas formas de expresión computacional, el reto de estos compositores es la codificación de música sobre la marcha, asumiendo los errores o fallos en la codificación como parte de su propia expresión. Una de las peculiaridades de estos creadores de *Live Coding* es que no se conforman con someterse mansamente a las rígidas interfaces de software como Ableton Live[i] o Reason[ii], sino que trabajan con lenguajes de programación, construyendo, retocando o escribiendo a medida los programas que realizan por sí mismos (Collins, Mclean, Rohrhuber, & Ward, 2003, 321).

Nos parece fundamental destacar uno de los principios fundamentales del *Live Coding*, y es que estas prácticas no se limitan al manejo instrumental ya existente, sino que se centran en hacer música computacional con la que se exalte la importancia del código de programación. Las prácticas creativas de *Live Coding* basan su puesta en escena en el acto de la programación como fuerza expresiva de la música combinada con la imagen y se vinculan directamente al potencial de la máquina. Lo principal es la combinación del *software* de producción de sonido con la propia creatividad del usuario (Collins et al., 2003, 323). Este realce de la belleza del código y la nueva manera de entender el software como instrumento musical nos parecen puntos relevantes a destacar de estas tendencias artísticas que se centran en el manejo de la computadora y la tecnología como herramientas creativas de producción audiovisual.

2.1. RECURSOS DE CREACIÓN PLÁSTICA COMPUTACIONAL

La tecnología actual nos permite un mayor campo de interacción con la producción de música computacional (edición, instrumentos, hardware, sintetizadores, combinación de sensores…). Además, como ya hemos comentado al principio, en el terreno audiovisual el software libre e internet nos han aportado la posibilidad de producir música, editarla y colgarla en la web para su difusión. Consideramos fundamental conocer estas herramientas en profundidad para conseguir un beneficio óptimo de las mismas. La práctica de *Live Coding* implica escribir y modificar programas para la computadora que

generan música en tiempo real. Como ya hemos señalado, esta actividad de creación de música ocurre en una situación de actuación en vivo con el código fuente proyectado para la audiencia. También es posible activar eventos de sonido directamente mientras se codifica en vivo, es mucho más eficiente crear procesos generativos que hacen la música de forma autónoma, ya que esto libera al intérprete y le permite construir o modificar el código para la siguiente etapa de la actuación. (Bown, Bell, & Parkinson, 2014, 14).

Elegir un programa con el que nos sintamos cómodos para programar será la clave de sacarle el máximo partido a una *Live Performance*. Por este motivo nos gustaría destacar brevemente algunos de los programas de código abierto y gratuitos utilizados en los procesos de Live Coding para dejar constancia de un repositorio de recursos digitales. Destacaremos en primer lugar el ya clásico *Pure Data*[iii], utilizado en numerosas ocasiones como herramienta para enseñar electrónica a modo de juego en combinación con microprocesadores u otro hardware (Hancock, 2014). Cabe señalar que este programa evolucionó a su versión de pago Max MSP[iv]. Otro programa también utilizado para *Live Coding* es Supercollider. SuperCollider es un lenguaje de programación altamente personalizable para la música en *Live Coding* por su capacidad de reestructuración dinámica del código, lo que ofrece múltiples posibilidades musicales interesantes. Se trata de un programa que ha sido utilizado también para la enseñanza de música computacional por diferentes autores (Collins, 2016, 13). El último programa que nos gustaría destacar es Tidal Cycles, un lenguaje específico de dominio incluido en Haskell[v] e inspirado en la Functional reactive *programming*[vi] (FRP).

En Tidal, el tiempo es racional, de manera que las subdivisiones musicales pueden ser almacenadas con precisión como fracciones simples. Detrás de esto subyace la suposición de que el tiempo está estructurado en términos de ciclos rítmicos (o más correctamente, métricos), un fenómeno perceptivo que yace en la base de muchas tradiciones musicales, incluyendo las clásicas indias y las músicas de baile electrónica. El primer tiempo de cada ciclo, conocido como sam, es significativo tanto para resolver el ciclo anterior como para comenzar el siguiente. La línea numérica de números enteros representa ritmos sucesivos de sam. (Mclean, 2014, 64).

2.2. CULTURA RAVE + ALGORITMO: PUNTO DE ENCUENTRO

Después de ver algunos de los principios fundamentales del *Live Coding* y de su contexto social, nos interesa observar el evento donde se celebran principalmente la mayoría de festivales de *Live Coding*, la Algorave[vii]. Alex McLean es investigador de música computacional, programador de *Live Coding* y creador de la Algorave. Según McLean, la Algorave surgió como una

broma mientras conducía a un concierto en Nottingham con su amigo Nick Collins a finales de 2011: *Sintonizamos una estación pirata donde pinchaban Happy Hardcore y pensamos que sería bueno programar algo de música Rave*. Desde entonces, McLean ha organizado diversas *Algoraves* informales alrededor del mundo, como podemos ver en el sitio oficial de la Algorave, https://algorave.com/. *Es una especie de cambio en la forma en que la gente piensa acerca de la música computacional y permite romper los límites de lo que puede ser la música electrónica*, dice McLean (WIRED, 2013). Podemos comprobar que el *Live Coding* se ha convertido en una creciente comunidad internacional de investigación y práctica durante la última década, así lo demuestra la International Conference on *Live Coding*, que desde 2015 viene celebrándose en distintas ciudades del mundo (ICLC, s.f.).

La música en una *Algorave* puede parecer desordenada, pero eso es en parte el punto de este evento, los algoritmos se construyen por personas, en vivo y para una multitud. La *Algorave* se articula con los sonidos de las fiestas *Rave* del pasado e introduce ritmos futuristas hechos a través de extraños procesos asistidos por algoritmos. Lo importante en la *Algorave* es la participación de artistas que disfrutan al exponer y compartir el funcionamiento interno de los procesos creativos que se encuentran detrás de su trabajo. Esto pone de manifiesto lo que los seres humanos siempre han hecho, explorar tanto las representaciones analógicas como las digitales en su arte. Tomando unas palabras de McLean: *A medida que se desarrollan los lenguajes de programación diseñados especialmente para la codificación creativa y el Live Coding, estos se acercarán más a los lenguajes naturales: combinando expresiones gestuales y simbólicas de una manera similar, pero permitiéndonos trabajar con abstracciones más allá de nuestra imaginación* (Sugarman, s.f.).

Otra de las cualidades que nos gustaría destacar de este tipo de eventos es su relación con la implicación cada vez más creciente de la sociedad con la tecnología y el interés que se despierta por el conocimiento del funcionamiento de sus procesos, lo que abre las vías en el entorno de los vínculos sociales para el surgimiento de nuevas plataformas que generan tipos de relaciones vinculantes que permiten a la gente transmitir información sobre oportunidades y recursos disponibles a través de las redes sociales. Existe en la red un incremento de las plataformas desarrolladas para permitir a la gente crear estos tipos de vínculos débiles basados en intereses o prácticas comunes. Un ejemplo claro de esto es Meetup.com. Meetup es una página web que permite a los usuarios buscar a otras personas que comparten un interés y que están localmente disponibles para conocerse cara a cara, potenciando de esta manera los encuentros en un espacio físico para el intercambio y transmisión de información de intereses o prácticas comunes (Benkler, 2006, 420).

Estos nuevos formatos de pensamiento libre han dado paso a crear diferentes modos de comprender el espacio físico tradicional, como el caso del museo, donde éste pasa a ser un espacio abordado desde la participación colaborativa, más interesados en aglutinar Arte-Tecnología-Sociedad-Investigación. En este sentido, Ars Electronica Futurelab (http://www.aec.at/futurelab/en/) es un ejemplo de espacio en el que se desarrollan contribuciones a través de métodos y estrategias de la ciencia aplicada que revelan nuevos conocimientos y experiencias relevantes dentro de terrenos como el del arte y la ciencia. Se trata de un lugar dedicado al pensamiento y diseño del futuro de la tecnología y la sociedad para los próximos 10 a 20 años. El director de este espacio, Horst Hörtner, es partidario de llevar el conocimiento y la investigación al público, que la gente esté en contacto con ellos y que puedan inspirar el desarrollo de nuevos proyectos. De esta forma, se pretende empoderar a la misma sociedad en la toma de decisiones del futuro de las tecnologías o la evolución misma de las ciudades y la civilización (Castáin, s.f.).

El *Live Coding* es por tanto un poderoso mecanismo dispuesto para la sociedad que permite la interacción en vivo con los algoritmos mismos mediante una biblioteca de abstracciones musicales, un entorno de lenguaje de programación bien desarrollado y un código de programación diseñado específicamente para la producción en vivo de música de baile que pueden ayudar a apoyar la espontaneidad y la frescura de estos eventos. Volviendo al inicio del este texto, veremos un ejemplo del uso práctico de Bandcamp tomando como referencia un trabajo de *Live Coding* de Alex McLean que publica en esta base de datos bajo el seudónimo de Yaxu[viii]. Tenemos de esta manera un paso de estas prácticas audiovisuales a la posibilidad de poner en venta la producción generada mediante el uso de estas plataformas que se mantienen al margen y liberadas de las industrias discográficas privativas.

3. CONCLUSIONES

Mediante la elaboración del presente trabajo hemos podido introducirnos en el cambio que han supuesto las tecnologías en las diferentes maneras de pensamiento que existen en la actualidad, como hemos visto en el ejemplo de la creación de diferentes modelos de producción/distribución, en concreto en la industria audiovisual o en la producción creativa mediante el uso de *software* libre. Podemos entender que estos modelos se extienden a cualquier disciplina con lo que se presenta un cambio de paradigma a nivel social donde podemos atender a las leyes de la complejidad aplicadas a una "sociedad red". Ha sido gracias a internet por lo que se ha podido crear esta red informática global, que actualmente opera sobre todo a través de plataformas de comunicaciones inalámbricas. Esto nos proporciona la ubicuidad

de una comunicación multimodal e interactiva en cualquier momento y libre de límites espaciales.

Siguiendo a Castells, pensamos que para comprender en profundidad los efectos de internet en la sociedad, debemos partir de la base de que la tecnología es cultura material que se produce en un proceso en el que es imprescindible contar con los usuarios de esta tecnología, que se apropian de ella y la adaptan en lugar de limitarse a aceptarla tal y como está. De esta manera, la modifican y producen en un proceso infinito de interacción entre producción tecnológica y uso social. Como afirma Castells, vivimos en una nueva estructura social, la sociedad de las redes globales, caracterizada por la aparición de una nueva cultura que utiliza la comunicación en red como forma de organización predominante, la cultura de la autonomía (Castells, 2013).

En resumen, se pone de manifiesto el hecho de que la red ha estructurado la manera de comprender los procesos creativos por parte de la sociedad, esto lo hemos visto mediante las prácticas de *Live Coding* en la Algorave. Entendemos la Algorave como un espacio de investigación donde las personas se encuentran para compartir el trabajo que han desarrollado durante un tiempo en forma de música electrónica y donde se hace relevante mostrar el código con el que se ha producido. Las implicaciones de la tecnología en los procesos de producción audiovisual ofrecen la posibilidad de que surjan numerososencuentros interdisciplinares entre profesionales de diferentes ámbitos unidos por un único fin, la producción de imagen y sonido. Los músicos-programadores han estado explorando métodos alternativos al software de producción con interfaz gráfica para explorar formas más espontáneas y flexibles de componer música en tiempo real (Allik, 2016). Resulta fundamental hacer visible el código en una Algorave, en caso contrario, es decir, si los algoritmos no se hacen visibles para los asistentes durante una Algorave, se corre el riesgo de que se sienta como un acontecimiento estándar de música electrónica.

Existen ciertas características en la *Algorave* que son bastante explícitas, estas son que los algoritmos, la música, los visuales y el baile deben estar involucrados. De esta manera entendemos que la riqueza creativa del código de programación se ve implementada por obtener múltiples puntos de vista. Este evento no es exclusivamente una reserva de programadores en directo, sino que es fundamental la presencia del público en el espacio. El entorno Algorave ha aumentado el perfil de intérpretes de producción de música computacional basada en algoritmos. La repercusión de este tipo de eventos ha sido notable, prueba de esto podemos encontrarlo en los diferentes programas que han aparecido en televisiones nacionales (Arte Alemania 31-

1-2013, Arte Francia 31-1-2013, RTV Eslovenia 17-10-2013) 2013, o en una serie de blogs de alto impacto o webs de noticias (por ejemplo, *Boing Boing, Vice*, *NOS OP 3, SD Times* o la web especializada en *Live Coding TopLap*), donde podemos encontrar información relevante sobre este tipo de eventos y numerosas entrevistas a los principales productores de *Live Coding*.

Referencias

Ableton. 2017. Music production with Live and Push | Ableton. [accedido 4, octubre, 2017]. https://www.ableton.com/

Algorave. Sin fecha. algorave. [accedido 22, enero, 2017]. https://algorave.com/

Allik, A. 2016. Spectrorhythmic evolutions: Towards semantically enhanced algorave systems. En ICMC 2016 - 42nd International Computer Music Conference, Proceedings.

Bandcamp. Sin fecha. Bandcamp. [accedido 7, agosto, 2017]. https://bandcamp.com/

Benkler, Y. 2004. *Peer Production and Cooperation*, forthcoming in J. M. Bauer & M. Latzer (eds.), 1–29.

Benkler, Y. 2006. *La Riqueza de las Redes*. (F. Cabello & A. Alonso, Eds.). Icaria Antrazyt Análisis Contemporáneo.

Benkler, Y. 2013. Practical Anarchism Peer Mutualism, Market Power, and the Fallible State. Politics & Society, 41(2), 213–251.

Blackheath, S., & Jones, A. Sin fecha. Functional reactive programming. [accedido 4, octubre, 2017]. https://wiki.haskell.org/Functional_Reactive_Programming

Bown, O., Bell, R., & Parkinson, A. 2014. Examining the Perception of Liveness and Activity in Laptop Music: Listeners' Inference about what the Performer is Doing from the Audio Alone. En Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression, 13–18.

Castáin, I. Sin fecha. No se puede delegar el futuro a políticos ni a corporaciones: Hörtner | Total Sapiens. [accedido 7, octubre 2017]. http://totalsapiens.com/total/no-se-puede-delegar-el-futuro-a-politicos-ni-a-corporaciones-hortner/

Castells, M. 2013. *El impacto de Internet en la sociedad: una perspectiva global.* University of Southern California, 24.

Chomsky, N. (2001). *La (des)educación*. (2001 Crítica, Ed.). Barcelona, España.

Collins, N. 2016. Live coding and teaching SuperCollider. *Journal of Music, Technology and Education*, 9(1), 5-16.

Collins, N., Mclean, A., Rohrhuber, J., & Ward, A. (2003). Live coding in laptop performance. *Organised Sound,* 8(3), 321–329.

Computer Club. 2015. - Peak Cut | Computer Club. [accedido 9, octubre, 2017] https://computerclub.bandcamp.com/album/peak-cut

Cycling'74. Sin fecha. Cycling '74. [accedido 4, octubre, 2017]. https://cycling74.com/

Hancock, O. 2014. learning of Pure Data : A case study. *Journal of Music, Technology & Education* Volume, 7(1), 93–112.

Haskell. Sin fecha. Introduction - HaskellWiki. [accedido 4, octubre, 2017]. https://wiki.haskell.org/Introduction ICLC. Sin fecha. International Conference on Live Coding - Home. [accedido 31, enero, 2017]. http://iclc.livecodenetwork.org/

Kickstarter. Sin fecha. Kickstarter. [accedido 7, agosto, 2017]. https://www.kickstarter.com/?ref=nav

Mclean, A. 2014. Making programming languages to dance to : Live Coding with Tidal. En *Proceedings of the 2nd ACM SIGPLAN international workshop on Functional art, music, modeling & design,* 63-70.

Propellerhead. 2017. Create more music, record and produce with Reason | Propellerhead. [accedido 4, octubre, 2017]. https://www.propellerheads.se/en/reason

PureData. Sin fecha. Pure Data — Pd Community Site. [accedido 4, octubre, 2017]. https://puredata.info/

Stallman, R. 2016. Why Schools Should Exclusively Use Free Software. [accedido 9, agosto, 2017] https://www.gnu.org/education/edu-schools.es.html

Stallman, R. 2017. Free Software Is Even More Important Now. [accedido 5, agosto 2017] https://www.gnu.org/philosophy/free-software-even-more-important.html

Sugarman, E. Sin fecha. Alex McLean on Music Coding and Algorave. [accedido 22, enero, 2017]. http://britishmusiccollection.org.uk/article/alex-mclean-music-coding-and-algorave

Wired. 2013. Hacking meets clubbing with the “algorave.” [accedido 28, febrero, 2017]. http://www.wired.co.uk/article/algorave

Zeilinger, M. 2014. Live coding the law: Improvisation, code, and copyright. *Computer Music Journal*, 38(1), 77–89.

Notas

i Ableton Live es un software privativo diseñado tanto para la composición musical que, aunque más orientado a la composición y edición en estudio, también permite creación de música en directo. Este programa permite la conexión de diferentes interfaces o el funcionamiento de diferentes instrumentos virtuales como por ejemplo los plugin VST (Ableton, 2017).

ii Software de creación musical desarrollado por Propellerhead Software. Este programa emula sontetizadores, samplers, procesadores de señal, secueciadores, etc. Se utiliza como estudio virtual o como colección de instrumentos virtuales para hacer música en directo (Propellerhead, 2017).

iii Pure Data es un lenguaje de programación gráfico de código abierto desarrollado por Miller Puckette durante los años 90 para la creación de música por ordenador interactiva y obras multimedia. Aunque Puckette es el principal autor del software. Este proyecto continúa implementándose en la actualidad por una gran base de desarrolladores que trabajan en nuevas extensiones al programa (PureData, n.d.).

iv Max MSP es un entorno de programación gráfico desarrollado y mantenido por Cycling’74 para la creación de música y multimedia utilizado por compositores, artistas y diseñadores para la creación de entornos interactivos (Cycling’74, n.d.).

v Haskell es un lenguaje de programación informática polimórficamente estático y puramente funcional, muy diferente a la mayoría de los demás lenguajes de programación. Está específicamente diseñado para manejar

una amplia gama de aplicaciones, desde numéricas hasta simbólicas. Para este fin, Haskell tiene una sintaxis expresiva, y una rica variedad de tipos de datos incorporados (Haskell, n.d.)

vi La Programación Reactiva funcional (FRP) integra el flujo de tiempo y los eventos de composición en la programación funcional. Esto proporciona una manera elegante de expresar la computación en campos como animaciones interactivas, robótica, visión por computadora, interfaces de usuario y simulación (Blackheath & Jones, n.d.).

vii (Algorave, n.d.)

viii (Computer Club, 2015)

ARTE DIGITAL MX

CYNTHIA PATRICIA VILLAGÓMEZ OVIEDO
Universidad de Guanajuato, México. División de Arquitectura, Arte y Diseño.

Resumen

El estudio que se presenta nos lleva a generar la siguiente hipótesis: ¿Es posible detectar en artistas digitales mexicanos los procesos de producción de ideas, a través de la observación de los propios procesos, así como de su contexto? De tal manera que sea posible proveer a otros artistas de herramientas para el desarrollo de nuevos métodos de desarrollo de ideas originales y nuevas, así como generar conocimiento que facilite la comprensión de trabajos digitales, contribuyendo al crecimiento, difusión y desarrollo del Arte digital mexicano. Esta investigación ha generado conocimiento sobre artistas digitales mexicanos y sus procesos de producción, debido a que no es un campo que haya sido estudiado a la fecha con la perspectiva que aquí se muestra. También se indaga sobre los procesos de reflexión y conceptualización en torno al trabajo artístico, desde el punto de vista de la realización, así como del proceso intelectual desarrollado por el artista, reflejo de los nuevos procesos de creación de los artistas digitales mexicanos, sus fuentes de inspiración y cómo han transformado las prácticas artísticas de este campo. Derivado de los análisis de los procesos de cada artista de este proyecto, una propuesta metodológica será realizada.

Palabras-clave: ARTE DIGITAL, CREACIÓN, PROCESOS, ARTISTAS, MÉTODOS, PRODUCCIÓN.

Abstract

The studies presented lead us to formulate the following hypothesis: Is it possible to detect in Mexican digital artists the processes of production of ideas, through observation of the processes and the context of their work? In such a way that it is possible to provide other artists with new methods of developing original and novel ideas, as well as facilitating the understanding of digital works, contributing to the growth, diffusion and development of Digital Art in Mexico. This research generates knowledge about contemporary Mexican digital artists and their production processes, because to date there are no virtual or physical documents that address this issue with the perspective shown here. We also study the processes of reflection and conceptualization around the artistic work, from the point of view of the realization, as well as the intellectual process carried out by the artist, reflect on the new production processes in Mexican Digital Art, its sources and how it has transformed the artistic practice of the field. Through the analysis of the production pro-

cesses of each of the artists of this project an interdisciplinary methodological proposal derived from the study and analysis of the productive processes of Mexican digital artists is elaborated.

Keywords: DIGITAL ART, CREATION, PROCESS, ARTISTS, METHODS, PRODUCTION.

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investiga en torno a los procesos de producción de artistas digitales mexicanos y su obra, en el entendido de que comúnmente estos procesos están envueltos por un halo de misterio, es decir, los procesos de creación son desconocidos y las más de las veces solo es posible ver la obra terminada, ya sea por el propio artista o por el público. Luego entonces, la necesidad de indagar sobre estos procesos es fundamental para el desarrollo del Arte Digital; en el entendido que, en México a la fecha no se ha realizado investigación a este respecto.

El desarrollo de la presente investigación está basado en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, luego generar perspectivas teóricas); es decir, de lo particular a lo general, de los datos a las generalizaciones, características propias de la investigación cualitativa (por ejemplo, se entrevista a una persona, se analizan los datos obtenidos y se sacan conclusiones; después se entrevista a otra persona, se analizan los datos obtenidos, se revisan los resultados y conclusiones; de la misma forma se realizan más entrevistas para comprender lo que se busca: es decir, se procede caso por caso, dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general); con cuyo acopio de datos se han obtenido las perspectivas y puntos de vista de los participantes (prioridades, experiencias y significados), así como el análisis de las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. Así pues, el tipo de investigación por la que se optó se enfoca en comprender y profundizar fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto, por lo que se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que nos rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad.

2.DESCRIPCIÓN

2.1. QUÉ ES EL ARTE DIGITAL

Actualmente el AD se ha convertido en una disciplina que agrupa a todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con la computadora.

Son obras de arte pueden realizadas con medios digitales y pueden ser descritas como una serie electrónica de unos y ceros. Una obra de este tipo también es producida por creadores que usan medios computacionales en los pasos previos a la materialización de la obra o en su exhibición. El AD combina Arte, Ciencia y Tecnología, aunque no todo lo producido con estos recursos es AD, se puede decir que la frontera es imprecisa, pero es debido a esto que el AD es semillero de nuevas ideas, debido a ello la investigación en torno a sus procesos de producción es indispensable.

2.2. FASES DEL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE IDEAS

Aquí vale la pena preguntarnos si realmente existen pasos similares para la concreción de un producto creativo que sean aplicables a cualquier individuo que haya producido algún objeto innovador y original. La realidad apunta a que cada individuo tiene su propia concepción de lo que es un desarrollo de esa naturaleza. Sin embargo, a pesar de que cada individuo tiene su forma de trabajar existen hilos conductores que podrían constituir lo que llamamos fases para la concreción de un producto creativo.

Estas etapas no son lineales, es decir, su orden no puede ser tomado literalmente, los procesos creativos reales se desarrollan de forma intercalada, se puede estar en la etapa de la evaluación y durante la misma tener intuiciones, incluso durante la incubación. O también, como se ha descubierto en la presente investigación de artistas digitales mexicanos: un sólo proyecto puede desencadenar otros proyectos, por lo que se tiene la impresión de que no hay conclusión, sino que son flujos de trabajo constantes y continuos; todo depende del tema, por lo que puede haber períodos de incubación que duren años.

De cualquier manera, la visión del proceso creativo en seis etapas, aunque demasiado simplificada, ofrece una forma válida y simple de organizar lo complejo que puede llegar a ser dicho proceso, las siguientes fases son la conjunción de la visión de Mihaly Csikszentmihalyi, Manuela Romo y el mexicano Mauro Rodríguez Estrada (Rodríguez, 1985, 39-47) sobre el proceso creativo, las cuales se han unido porque se considera son complementarias.

2.2.1. Preparación

Inmersión consciente o no, es un conjunto de aspectos problemáticos que generan curiosidad. Hay un cuestionamiento, se percibe algo como problema, resultado de la inquietud intelectual, de la curiosidad, de hábitos de reflexión, de percibir más allá de la apariencia.

2.2.2. Incubación e intuición

Las ideas se agitan por debajo del lado consciente del individuo, y precisamente debido a esto surgen combinaciones inesperadas pues el lado lógico-consciente no opera en esta fase. La intuición es cuando las piezas de rompecabezas encajan. La incubación y la intuición (o iluminación) están muy relacionadas entre sí, de tal manera que se consideran como partes de un mismo proceso. La incubación es una etapa de calma aparente, pero en realidad dentro de la mente se están gestando ideas.

2.2.3. Evaluación

Es cuando se sopesa si la intuición es valiosa y si vale la pena darle atención. Esta es la parte emocionalmente más difícil del proceso, cuando el creador se siente más incierto e inseguro. Es cuando se necesita la opinión de otros.

2.2.4. Elaboración

Es la fase que lleva más tiempo y supone el trabajo más duro. En esta etapa sucede la ejecución propiamente dicha.

2.2.5. Comunicación

La esencia de la creatividad es el elemento de novedad y lo valioso, ambos conceptos contribuyen a los objetos creativos, sin embargo, el resultado de la creatividad pide ser visto y reconocido para validarse a sí mismo, ante los demás y por tanto ante su creador. Esto se comprende, pues se necesita un “juez” que opine si el resultado es valioso o no; difícilmente el creador de algo podrá ser quien evalúe una idea u objeto creado.

2.3. LA METODOLOGÍA

En cuanto a los métodos de producción de ideas utilizados en el ADM, tenemos que son distintos a los métodos producidos en el arte tradicional, ya que presentan distintas condicionantes, las cuales hacen factible que otros procesos sean viables en este ámbito. Tales condicionantes son: el uso de dispositivos electrónicos, uso de diversas fuentes de energía y el uso de la computadora dentro del proceso o en la obra misma, entre otros, lo que exige cierta planificación previa al desarrollo de la obra artística. En el ADM lo producido sería muy difícil que fuera el resultado de una improvisación, debido a los elementos que participan en una pieza, es decir, las obras

investigadas en el ADM para el presente texto, tienen procesos de trabajo complejos. Por lo que, se requiere de fases dentro del proceso de trabajo más puntuales y específicas que demandan las más de las veces, trabajo colectivo coordinado entre profesionales de varias disciplinas.

El desarrollo en el conocimiento de la metodología de la investigación es amplio, en el caso de la producción artística han sido en muchas ocasiones los propios artistas quienes han documentado sus procesos[1] o se han dado a la tarea de analizarlos e investigar en torno a los mismos, dando como resultado propuestas útiles para otros artistas, es el caso de Bruno Munari y su método proyectual, que consiste en una serie de operaciones necesarias, ordenadas lógicamente de acuerdo a la experiencia, con la finalidad de conseguir el máximo resultado con el mínimo esfuerzo, dichas etapas son: Problema, Definición del problema, Elementos del problema, Recopilación de datos, Análisis de datos, Creatividad, Materiales tecnología, Experimentación, Modelos, Verificación, Dibujos constructivos, Solución; cabe mencionar que esta metodología es válida para el diseño en general, no solo para el AD.

2.4. ARTISTAS DIGITALES MEXICANOS

Tenemos pues, que de las “fases del proceso de producción de ideas” se desprenden los análisis de dos artistas digitales mexicanos (cabe mencionar, este artículo forma parte de una investigación personal más amplia donde el estudio se realiza a ocho artistas digitales mexicanos), de los cuales se analizaron sus procesos de creación, así como sus factores desencadenantes de ideas para posteriormente realizar Mapas Conceptuales de esos procesos, con la finalidad de establecer similitudes en la generación de ideas en artistas del ADM y de esta forma coadyuvar en los procesos de creación de nuevas generaciones de artistas digitales.

2.4.1. Arcángel Constantini

2.4.1.1. Proceso Creativo

2.4.1.1.1 Preparación

Características generales: el artista realiza un registro (ocasional) de las ideas; éstas son –como él asienta–, de diversa índole, como proyectos artísticos, pero también negocios, temas sociales y políticos, entre otros. Posteriormente asegura concretar tales ideas a partir de ese universo.

Problemáticas que generan curiosidad: son múltiples los temas que interesan a Arcángel Constantini, tales como los paralelismos entre los medios y la reproducción; los paralelismos históricos de los primeros medios de repro-

ducción masiva, como la foto, el cine y los procesos gráficos, la ficción científica; la exploración experimental en la red y los ordenadores; el Glitch informático y la materialidad del ordenador; la vinculación entre etapas anteriores y posteriores en lo analógico y lo digital; el lado humano de la tecnología, a través del Glitch –por ejemplo–, al respecto el artista comenta: "…son errores del proceso de la máquina que genera aleatoriamente o intencionalmente; errar es humano, si las máquinas cometen errores eso las humaniza2"; las críticas estéticas, formales no discursivas de procesos sobre fenómenos específicos; lo concreto onírico digital (teoría del artista); las percepciones personales del espacio y su vínculo con la capacidad de adaptación de las personas; lo lúdico y lo experimental y los procesos fortuitos y caóticos.

2.4.1.1.2. Incubación e intuición

Recursos para la generación de ideas. El artista refiere trabajar con lucidez onírica, o lo que comúnmente se conoce como "soñar despierto". La participación en talleres sobre percepción del entorno a través del sueño, la vinculación de espacios digitales de representaciones concretas de la realidad con el despertar del sueño: "el hacerte consciente que el espacio en el que estas experimentando es una construcción tuya y puede ser moldeable, modificado…[3]", lo considera también una forma eficaz para generar ideas. La práctica de la meditación como recurso (algunas de sus obras están inspiradas en la

meditación). El surgimiento de ideas a partir de un todo: del consumo, por ejemplo, de libros de ciencia-ficción, por ejemplo, de Philip k. Dick, Bradbury, Asimov, Stanislaw Lem, de la sociedad de consumo en general.

2.4.1.1.3. Evaluación

El artista practica un análisis; busca el por qué, el cómo, el para qué de las situaciones que está desarrollando; se adentra en una reflexión que lo lleva al entendimiento y al conocimiento del problema (la práctica artística como un hábito). En general describe su método como visceral. Que, en términos de la teoría de la creatividad, sería el operar por medio de intuiciones, los artistas como Arcángel Constantini, intuyen el valor de sus ideas en cargas de experiencia que se traducen en la intuición, es decir, ésta no es gratuita ni mágica, sino que obedece a los años de experiencia del artista, lo cual decanta en la confianza de sus intuiciones.

2.4.1.1.4. Elaboración

Debido a la naturaleza tecnológica de sus obras, su forma de trabajo en la

puesta en marcha y construcción de las mismas, en la mayoría de los casos, es interdisciplinar con la colaboración de profesionales de otras áreas: ingenieros, manufactureros, etcétera. A pregunta expresa de si colaboraba con diseñadores, (como fue el caso de Alejandro Magallanes en una instalación para Bakteria) señala, que en ocasiones colabora, pero no es muy frecuente debido a que se considera un artista complicado y muy demandante[4]. La elaboración descansa también sobre los siguientes ejes conceptuales: el loop conceptual (En sonido es una repetición de un patrón constante, lo mismo en la estética); el loop continuo (se mantiene la idea, se repite la misma idea, pero la forma en cada repetición cambia); la serialidad, aplicada como una práctica dentro del proceso de producción y la multiplicidad. Todo encaminado a obtener una respuesta del público.

2.4.1.1.5. Comunicación

Los procesos de Arcángel Constantini están dirigidos a la búsqueda de una reacción en el público y/o a la interacción con ejecución de alguna acción en la pieza (como las obras en Internet). Así como la reflexión sobre aspectos urbanos, sociales y culturales, a través de los ordenadores, la fotografía, la animación, la imagen en vídeo, la construcción a partir de pixeles de gráfica digital expuestos en trabajos visuales y sonoros dinámicos, instalaciones, acciones-propaganda, performances visuales sonoros, hackeo de hardware en computación física, arte sonido y Net Art, entre otros.

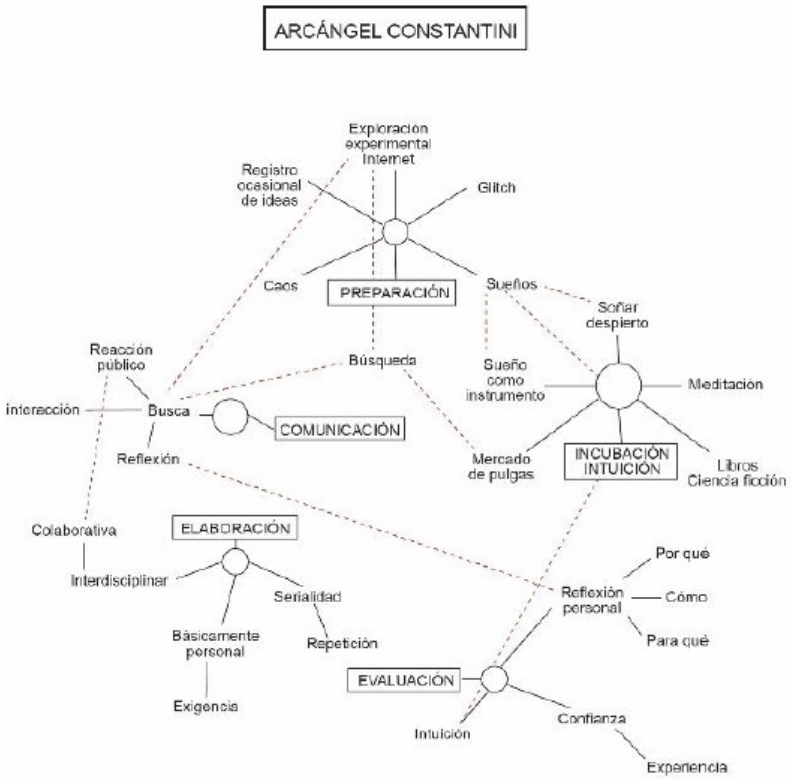


Fig. 1. *Modelo del Proceso de Producción Artística de Arcángel Constantini*. Cynthia Villagómez. 2014.

A manera de conclusión tras el análisis del trabajo del artista digital mexicano Arcángel Constantini puede considerarse que, a casi dos décadas de trabajo continuo, se ha instituido dentro del ámbito artístico mexicano como uno de los artistas más reconocidos y prolíficos de su generación. Amante de la tecnología, Arcángel Constantini, a la fecha, ha encontrado en ella los recursos necesarios para la expresión de aspectos de los cuales considera indispensable dejar constancia; con el uso de la repetición y reiteración

constante, crea secuencias continuas en imágenes y sonidos, muy similares a los experimentados en el contexto de las grandes urbes, donde el individuo no escapa a su cotidianidad, que es similar a los loops continuos del artista, quien tampoco escapa de las preocupaciones medioambientales, del consumismo excesivo traducido en montañas de basura en los tianguis de cosas usadas, evidentes en su obra a través de la obsesión del artista por reutilizar, por clasificar, por no resignarse a la obsolescencia de los objetos sino tratar de revivirlos como quien aplica un masaje cardio-respiratorio con desesperación, no con una visión dramática de la cuestión, sino nostálgica y lúdica, sí, sin duda.

Así tenemos que el estudio de la obra y del proceso de producción creativa del artista, arroja luz sobre estos caminos procesuales de la imaginación y las ideas, por lo que el contexto que ha rodeado al artista desde su infancia, así como sus preferencias estéticas y conceptuales son determinantes en la concreción de la obra misma, reflejo y manifestación de su época.

En relación al proceso de creación de Arcángel Constantini tenemos que, la práctica artística es un hábito. La preparación de los problemas a resolver pertenece más bien a series de trabajo y eso va llevando al artista a uno u otro desarrollo, aunque también pueden surgir obras con muy pocos enlaces con su trabajo precedente, caso es de Nanodrizas, donde retoma su interés en el tema espacial y la ciencia ficción, sin embargo, ese proyecto en esencia engloba muchos aspectos no abordados antes por el artista ni por el ADM, como la biorremedación.

2.4.2. Leslie García
2.4.2.1. Proceso creativo
2.4.2.1.1 Preparación

Forman parte de sus intereses la física y las matemáticas, la antropología, la filosofía, la biología y las letras. Refiere tener muchos amigos escritores, lo considera incluso como una “frustración” personal, por lo que sus piezas tienen este aspecto literario implícito.

Previo a realizar obra digital, Leslie García usó la pintura como medio de expresión. Los temas que trataba en su obra pictórica eran mapas terrestres o personas en movimiento; trazaba rutas de tiempo, por lo que su obra pictórica estaba fuertemente relacionada con lo que actualmente hace en su obra digital, especialmente en lo relativo a la observación de patrones.

Lo que descubrió estando ya en la Ciudad de México y haciendo una revisión de su obra en “Dreamaddictive”, fue su interés en la toma

de conciencia y lo que ella llama *la construcción del alquimista dentro de las artes*, que se refiere –según comenta–, a la capacidad de la mente humana de transformar la realidad a partir del conocimiento que se adquiere, donde refiere su caso personal y cómo su gusto por saber más sobre biología, matemáticas o acupuntura, ha extendido su capacidad de percibir el entorno de una forma global, holística, es decir, con una nueva perspectiva, donde la artista señala que si el individuo es capaz de ser más agudo en la observación de su interior, luego entonces, lo será también en su realidad externa[5].

2.4.2.1.2 Incubación e intuición

La artista considera que toda obra deriva de búsquedas personales, de estados de confrontación muy fuertes, para ella –comenta–, sus obras son una forma de probar hipótesis sobre alguna cuestión que se le presenta en el camino, Leslie García se percibe como una persona que problematiza todo, refiere incluso que por esta razón se encuentra constantemente en terapia (particularmente Gestalt), además de que combina dichas terapias con tratamientos de acupuntura. De tal manera que la artista considera que esa forma de ser y de vida se traduce en su trabajo: en una primera parte con el uso de generadores, con su esfuerzo, con programas que emulan y emiten procesos, los cuales simulan algo vivo a través de algo tecnológico[6].

Por lo que nuevamente encontramos en Leslie García una forma de trabajo detectada en otros artistas digitales: los procesos de trabajo continuos, una línea de investigación central sobre la cual derivan o "van saliendo" pequeños proyectos o "apéndices" de esa línea o líneas centrales.

A pregunta expresa sobre si había artistas que trabajaran con tecnología que considerara interesantes, o como forma de inspiración, a lo cual respondió, que para ella Nam June Paik (1932 -2006, Corea) y sus obras fluxus una referencia básica e indispensabe[7]. En este sentido se refiere a la muy influyente publicación de la comunidad de vídeoastas de principios de la década de los setentas llamada *Radical Software*[8], en la que Paik colaboró. En el primer número Paik parafraseó a Hegel: "Lo que es más educativo es más estético y lo que es más estético es más educacional". Para los artistas que colaboraban en esta publicación, Radical Software era una plataforma de exploración de alternativas a la estructura de medios dominante, constituía una forma de activismo social, más que una revista de arte. La motivación de la publicación, según David Ross, era "…la tecnología probablemente nos ha lleva do al borde de la destrucción global, probablemente ha habilitado el alineamiento entre el poder y el dinero que nos mantuvo al borde de la destrucción, pero la tecnología no es nuestro enemigo. De hecho, si es desarrollada y manejada humanamente, las tecnologías de la comunicación tienen el

poder de liberar algo realmente revolucionario…"[9]. Con esto se aborda una de las intenciones también del Arte digital y del arte con el uso de la tecnología, que es la de humanizar la tecnología a través del arte.
Otros personajes dentro del mundo del arte que le parecen interesantes son los músicos, tales como, Raymond Scott quien fue pionero de la música electrónica desarrollando su propio sintetizador, o Pierre Schaeffer[10] compositor francés. En la pintura Leslie García considera a Chagall una referencia básica y en los artistas actuales de su campo del Arte digital, reconoce el trabajo de artistas como el brasileño Guto Nóbrega[11]. La artista considera que todas las ideas ya han sido pensadas y plasmadas desde distintos ángulos, no obstante, su trabajo está en recontextualizar esas ideas en la realidad contemporánea[12].

2.4.2.1.3. Evaluación

La artista menciona que la evaluación de sus obras la realiza a través de lo que llama una sonda afectiva. Hace referencia también a su educación trunca como diseñadora, donde señala agradarle la idea de crear objetos de deseo en el arte, tal y como se hace en diseño. Puntualiza que al momento en que le surge una idea, comienza a bocetar, además, con personas de su círculo inmediato conversa al respecto, busca bibliografía y lee sobre el tema. La forma en que percibe si el tema tiene una resonancia real –dice–, es cuando empieza a haber más ideas al respecto y se percata que tiene una necesidad de discutir sobre el tema; es en ese momento que considera pertinente trabajar sobre ese aspecto en particular. En su caso, explica que sus ideas son de dos tipos o siente afinidad hacia éstas o las considera irrealizables[13].

Leslie García siempre se está cuestionando, *qué sigue, para qué, cuál es la resonancia*.Guto Nobrega, le ha dicho y lo aplica en la práctica: "Tú tienes que preguntarte la resonancia de lo que estás haciendo, si es más fuerte que la resonancia del silencio…". Si es así, entonces realiza el proyecto.

2.4.2.1.4. Elaboración

La elaboración de una pieza la construye en solitario, cuando es producto de búsquedas muy personales; pero dice agradarle mucho el trabajo en equipo, como el que realiza dentro del Colectivo Astrovandalistas, mismo que formó en Tijuana en 2010, inicialmente sólo con ella como integrante.

Su trabajo colectivo tiene mucho de literario, siempre trata de que haya en lo que realiza una presencia literaria. En ese proceso siempre se analizan todas las ideas; se discute; surgen propuestas; hay una búsqueda de inten-

ciones e intereses, siempre hay un cuestionamiento sobre qué es pertinente trabajar. La artista considera que al ser trabajo colectivo siempre buscan una función muy específica de impacto social, es decir que la obra "detone posibilidades" –dice–, de tal manera que tenga un eco social (como la obra *Arma telemática* accionada desde la red social Twitter a una torre de metal sonora ubicada afuera del Campo Marte en la Ciudad de México, sede del ejército mexicano donde, en el año de 1968, desaparecieron muchas personas). En Astrovandalistas, Leslie García afirma que la colaboración es de distintas maneras: a veces ella hace el trabajo de programación, en ocasiones de hardware; otro amigo de ella, llamado Rodrigo Frenk (también joven artista), es el brazo fuerte del colectivo; de ahí que la participación de otros profesionales se diversifica según el proyecto, desde diseñadores, animadores, comunicólogos, entre otros, que se identifican con la postura del grupo.

Dentro de estas formas de relación de trabajo, en la etapa de elaboración del proceso de creación, Leslie García afirma que existen las relaciones que se generan en los espacios experimentales. En los talleres, fue tutora en el evento Interactivos[14], dentro de un programa que realiza el MediaLab Prado. La artista menciona haber sido tutora en dos ocasiones en el año 2008 en la Ciudad de México, en una ocasión junto con Zach Lieberman (realizador de *Open frameworks*, artista y desarrollador) y en otra junto al artista colombiano Alejandro Tamayo (quien trabaja en laboratorios de biología). Leslie García comenta que a pesar de que el trabajo con estos dos artistas le resultó extraño –debido a que ella apenas rondaba por los 25 años–, comprendió que fue su colaboración en espacios como Eyebeam[15] en Nueva York, su comunicación con Miller Puckette (desarrollador de *Pure Data*), así como el contacto con todo el pensamiento de Computer Science de Estados Unidos (debido a la cercanía con Tijuana), lo que derivó en la invitación de la artista como tutora junto a dichos artistas[16].

La artista considera estos procesos de elaboración de piezas, bajo el modelo de tutoría, muy interesantes, porque como tutor quien determina y define el proceso de trabajo de un grupo de personas, el cual se constituye en un espacio experimental per se. Leslie García refiere agradarle conversar con otros artistas y gente interesada en procesos de producción, menciona interrogarles sobre su forma de trabajo (si trabajan ininterrumpidamente o toman descansos, por ejemplo). Se interesa también, en saber los estados anímicos idóneos para la creación, lo que considera esencial para producir mejor, es decir, si se está bien anímicamente, se produce mejor: comprendes más rápido, eres más creativo –señala–. En estos talleres donde ha participado, comenta que platica mucho con los alumnos y tutores sobre las formas de creación personales y colectivas, donde es esencial comprender que es ineherente a todo ser humano la dualidad de "estar bien y estar mal", lo que

conduce a ser más humilde y no pensar que siempre se tienen muy buenas ideas y se aprende a no aferrarse a ellas[17].

En relación con el trabajo colaborativo, García vierte ideas muy importantes al respecto que implican el conocimiento de vanguardia, adaptado a nuestra realidad actual. Sostiene el concepto del hombre integral, en lo que llaman *Cosmopolitical tactic*[18]. Ella lo describe como la forma en que al hombre integral le competen todas las áreas del conocimiento del mundo, es decir, en pequeñas fracciones –dice–, las personas pueden aportar a la resolución de problemas en su comunidad, entre más conciente se es de esta circunstancia, las soluciones serán más completas y amables con el entorno. La artista expresa que le interesa la búsqueda de la solución de problemas desde cualquier área: "…trabajando me resulta muy importante esa necesidad de aproximar y esa función del artista como una especie de satélite, de monitor […] estar tratando de captar [ademán de: "lo que hay"] y bajar para que se vuelva algo tangible"[19].

En relación con las escuelas de arte versus la educación autodidacta, y la madurez que da el ir autoconstruyendo tu mente, de su método de trabajo y el uso del registro como recurso, nos dice que la intuición es lo que aproxima a las soluciones, y para ella, es en ese aspecto donde radica la importancia de las personas que, como ella son autodidactas, pues basan su actividad en búsquedas bien documentadas, realizan un registro de la exploración; es por esta razón que en su caso, y en el de otros autodidactas, hay una obsesión por registrar cada cosa que va ocurriendo: pensamientos, errores, aciertos, todo marca la ruta para encontrar la solución a un problema planteado; la artista considera este proceso constituye una metodología de trabajo[20].

Otra forma de trabajar en la elaboración de las piezas, desde la concepción de las mismas y desde el principio con Dreamaddictive, ha sido entablando relaciones con el exterior o con instituciones ubicadas fuera de México, con Eyebeam, además de la relación cercana que tienen con el Medialab-Prado, Madrid (como tutores), hasta la participación con grupos de trabajo en Colombia, con Librepensante[21], Cartografías Sonoras[22]. Puntualiza sobre el aspecto sonoro como elemento presente en la mayoría de sus piezas, de ahí que sus trabajos en conjunto sean con artistas que privilegian este aspecto. Por esta razón los contactos de Leslie eran externos; sin embargo, en la actualidad hay muchos artistas en México que hacen uso del sonido como parte esencial de sus obras (según información proporcionada por Gilberto Esparza para esta investigación).

Sobre sus procesos actuales, aquellos en los que se encuentra trabajando ahora mismo, nos comenta que está explorando la idea de realizar un labo-

ratorio móvil, uno que permita no contar con un espacio para producir, sino que posibilite el trabajo en cualquier lugar, que permita llegar y adaptarse para trabajar. Por esto tiene considerado que esta adaptación determinará también el tamaño de las piezas, así como su complejidad. Para Leslie es importante que la pieza refleje las condiciones en que ésta se produjo, porque es parte de la circunstancia del artista; e insiste mucho que se deben reflejar las limitaciones y las condiciones de austeridad, porque este tipo de obras producen empatía con otros artistas en circunstancias similares, por lo que se pueden mejorar los propios procesos, a través del trabajo en conjunto. Y menciona el caso del trabajo con el artista brasileño Thiago Hersan, quien en quince días de estancia en la Ciudad de México en 2013, trabajó con Leslie García en Cráter Invertido[23] (un colectivo autónomo que tiene un espacio), sin una meta en específico, con la experimentación como camino: todo un ejercicio de flexibilidad menciona la artista[24].

2.4.2.1.5. Comunicación

Leslie García refiere, que la reacción de la gente al llegar a una obra varía mucho, algunas personas no parecen comprender nada, mientras otras son reflexivas frente a la misma. Lo que la artista busca a través de sus obras es la reflexión, para lo cual, indica que construye sus obras como arquetipos (en la acepción psicológica del término, a saber, como una representación que se considera un modelo de cualquier manifestación de la realidad y/o imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo"[25]), es decir, la obra como contenedor vacío que es llenado con expectativas, deseos y preocupaciones de quien la observa o interactúa con ella, según sea el caso, comenta la artista[26].

En el aspecto de la comunicación, García considera haber heredado cuestiones de sus estudios en diseño, menciona aspectos sobre la función y la forma, y cómo en sus piezas la interactividad tiene que ser dictada por la forma de la pieza, para que el espectador intuya cómo debe relacionarse con la misma. Por ejemplo, en la obra *Pensamiento profundo,* la artista invita a la gente con instrucciones, tales como: "respira profundo", "permite que el azar suceda", las cuales usa para sensibilizar a la persona e inicie una relación con la obra[27].

La artista considera este proceso interesante en tanto siembra inquietudes en el espectador de sus piezas. Le ha sucedido que ella se retira del lugar donde su pieza se exhibe y llega a escuchar tras de sí, por parte del público, una serie de cuestionamientos en torno a la obra: "Si eso sucede con dos personas de mil", para ella está perfecto menciona. Significa que hay una relación con la pieza. Incluso ha observado a niños muy entretenidos *jugando*

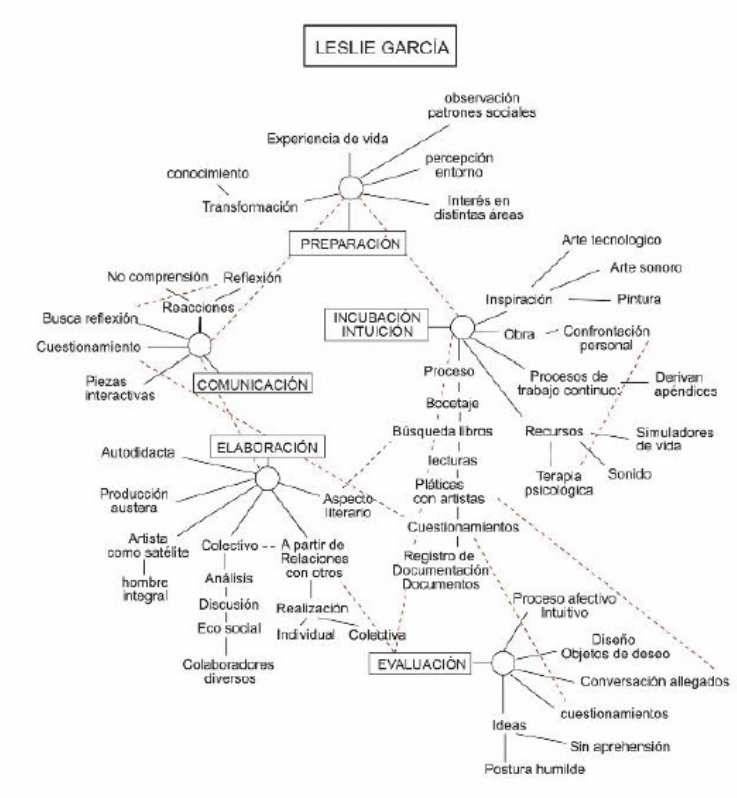


Fig. 2. *Modelo del Proceso de Producción Artística de Leslie García*, Cynthia Villagómez. 2014.

con las obras, como si fuera un vídeojuego; reflexiona entonces: "…si puedes captar la atención del niño y logras generarle una pregunta, un cuestionamiento, una necesidad y una respuesta, quiere decir que éstas tienen un proceso de comunicación bastante claro: de ida y vuelta".

3. CONCLUSIONES

Los que nos describen el amplio espectro sobre el que descansa y a la vez se trasforma el campo del ADM, nos indican también la ruta que se ha seguido, así como los temas abordados en el Arte Digital Mexicano; los artistas son quienes acotan y abonan a la definición del medio, lo que lo caracteriza y a la vez lo vuelve único. Así tenemos que la genealogía del Arte digital en el Arte contemporáneo mexicano obedeció a la necesidad y curiosidad de algunos artistas que se arriesgaron a involucrar a las tecnologías emergentes en su trabajo artístico. No ha sido sino hasta que los artistas crearon sus propios cauces para llegar al público, que se empezó a reconocer que las ansias por experimentar iban más allá de lo que las instituciones aceptaban como artístico.

Actualmente, existen en México espacios de exhibición, creación y generación de conocimiento en torno al arte con el uso de tecnología que, si bien son insuficientes y se ven rebasados por los vacíos generados a lo largo de décadas de omisión del Arte Digital dentro de espacios públicos e instituciones, el futuro es prometedor en cuanto a los esfuerzos invertidos por todos los involucrados en diseminar el conocimiento del Arte Digital Mexicano.

En lo que se refiere concretamente a los procesos de producción de los artistas digitales mexicanos y su obra, tenemos que el ADM, en la actualidad es realizado por un conjunto de artistas, en su mayoría, que se dedica por completo a este ámbito, y aunque este factor no es determinante en la forma en cómo producen, ni por el hecho de que sean mujeres u hombres, puede establecerse un denominador común en la mayoría de los participantes de los rubros analizados: preparación, incubación, intuición o iluminación, evaluación, elaboración y comunicación.

En la primera fase, la de preparación, dentro de la cual se incluyó el contexto (o formación previa del creador cuya incidencia en el proceso es relevante) y un entorno cultural rico en diversos estímulos que han nutrido su corpus mental, se observa en los artistas el interés o curiosidad innata hacia diversas áreas del conocimiento humano y no únicamente en lo que se refiere a la parcela del Arte Digital; en apariencia, los artistas parecieran no estar excesivamente atentos a su ámbito, y sí a los diversos descubrimientos científicos y tecnológicos. Lo contrario es lo cierto: ellos se han convertido en investigadores de aquello que encuentran con valor y a la postre satisface su curiosidad.

En el grupo de artistas estudiados, se advierten vínculos o semejanzas en todas las fases del proceso de creación, en el caso de la preparación, los intereses comunes están en la música, la lectura de textos diversos, en la intención de humanizar la tecnología, en encontrar paralelismos históricos, en la percepción del arte como proceso de conocimiento que posibilite el cuestionamiento, pero también la reflexión social. Uno de los hallazgos más importantes de la presente investigación, acaso sea la detección del trabajo artístico en “Procesos de trabajo continuos”, que ramifican en diversos sub proyectos que posiblemente devengan en apéndices u obras. La mayoría de los artistas indican tener registro de sus ideas, las cuales conservan y hacen uso de las mismas durante de los procesos de creación.

Es importante mencionar que los artistas, hacen reflexiones muy interesantes en torno al Arte digital y sus obras, lo que corrobora la vena intelectual que los artistas de este estudio poseen, por tanto, se afirma que no puede haber creación artística sin reflexión intelectual y/o la búsqueda de la misma a través de la obra.

En cuanto a la intuición e iluminación, encontramos que las buenas ideas no surgen de manera fortuita, sino que son producto del tiempo y de la formación del artista, un proceso que, en todos los casos ha tomado varios años. En este sentido la calidad de las ideas no es aleatoria, debe su aparición a la formación, a la fase de preparación y al contexto del artista. Considerando lo anterior, también se hace uso de recursos facilitadores para la generación de ideas, los artistas del ADM mencionan: el sueño, la meditación y la inducción a un alto nivel de concentración a través de distintos medios.

Se ha dicho que los artistas estudiados encuentran inspiración en la ciencia, la tecnología, la filosofía, la ciencia-ficción, las tecnologías obsoletas, la política, en aspectos de índole social como la injusticia, en el arte mismo, –de manera general, aunque no exclusivamente– y acuden a la fantasía o

ficción, de la misma forma que a la contemplación de su realidad nacional, tecnológica, cultural y social. Refieren algunas de sus ideas surgen de manera rápida como ocurrencias, pero otras toman años en surgir.

Se observa hacen uso de los principios ya estudiados en la teoría de la creatividad de forma intuitiva, tales como: la combinación, la asociación y el retomar elementos ajenos al tema para propiciar abordajes originales en torno a los mismos, produciendo asociaciones “forzadas” que alejan los resultados de soluciones trilladas o comunes.

En lo que se refiere a la evaluación de las ideas generadas, es común en todos los casos, la fascinación por el proceso de adquisición de conocimiento (producido y adquirido) *en sí*, es decir, más que el proceso en cuestión; por lo que, como característica general, en las obras del ADM se observa que los resultados son en todos los casos indeterminados, no previsibles; de tal manera que, los procesos de investigación y conocimiento que inician los artistas pueden durar meses o años y no necesariamente dar como resultado una obra artística. Cuando estos procesos derivan en una obra, estas no constituyen el fin del trayecto, sino posiblemente el comienzo de otros más. Por lo que el trabajo está concatenado y la valoración de una idea: si es viable de ser realizada o no, es compleja, toda vez por que la idea inicial ha quedado atrás en el tiempo o simplemente porque el artista sabe que eso es lo que hay que realizar.

La evaluación de una idea los artistas de este proyecto de investigación refieren llevarla a cabo por intuición, pero siempre responden a cuestionamientos personales o colectivos. En otros casos la factibilidad de que una idea sea llevada a cabo o no, depende de aspectos técnicos y limitantes tecnológicas, como también a la falta de recursos económicos para que sea producida.

En cuanto a la elaboración, se observa que las decisiones en torno al afinado o adaptación de las obras (en aspectos técnicos, en relación al sitio, etc.) las llevan a cabo –las más de las veces– con grupos de colaboradores (no así la ideación, que en los casos estudiados realiza el artista). Por lo que la idea de la realización de una obra en solitario, la mayoría de las veces, desaparece en este esquema de la elaboración de las ideas dentro de grupos interdisciplinarios.

En este sentido, es importante mencionar que, la falta de espacios de exhibición y de apoyos, aunados al desconocimiento del ámbito del ADM, hacen difícil el crecimiento en el número de artistas, no obstante, el interés es creciente. En una plática que sostuvimos con Christa Sommerer en el Taller

Solar Insects que impartió en el Laboratorio Arte Alameda en 2013, preguntó a la investigadora responsable de este proyecto si consideraba que en México había un "*boom*" o auge en el Arte digital, a lo que se le respondió: que sí, no obstante, esto solo aplicaba a algunas ciudades del país (como Ciudad de México, Guadalajara, Monterrey, Puebla, San Luis Potosí, Tijuana y León, entre otras que cuentan con centros y/o eventos vinculados al Arte digital). En la mayor parte del país sigue habiendo un predominio de las artes tradicionales en la práctica artística, así como en los espacios culturales, educativos y de exhibición, tales como la pintura, la escultura y el grabado. Aun y cuando el arte con el uso de tecnología tiene más difusión, no es el caso del Arte digital.

Los artistas del ADM analizados, hacen énfasis en el trabajo intenso físico y mental que conlleva la elaboración de las obras, por lo cual, los artistas de este ámbito en específico poseen una gran capacidad para el trabajo interdisciplinario y dentro de equipos de trabajo con profesionales de diversas áreas del conocimiento, donde la obra permanece abierta o indeterminada hasta el final. La duración de las mismas es variable, los artistas comentan que una obra les puede llevar horas, semanas, meses o hasta varios años.

En el aspecto comunicacional de los resultados de estos procesos de investigación y adquisición de conocimiento, se observa que hay una preocupación por la reacción del público, es decir, la forma en que el espectador participa con la obra es parte de los aspectos que el artista considera al realizarla; incluso en aquellos casos que se deja la obra *abierta*, entre cuyas posibilidades intrínsecas el público da la "forma final" a la obra, o en ciertos casos que la pieza ofrece "finales" variados. A través de la obra el artista busca: a veces una reacción, a veces la interacción, pero por lo regular se producen reacciones inesperadas.

Es así que concluimos la presente investigación, en las páginas anteriores se ha generado conocimiento en torno a artistas digitales contemporáneos mexicanos y sus procesos de producción, ya que a la fecha no existen documentos virtuales o físicos que aborden este tema con la perspectiva que aquí se le imprime; se han estudiado los procesos de reflexión y conceptualización en torno al trabajo artístico, desde el punto de vista de la realización, así como del proceso intelectual llevado a cabo por el artista; se ha hecho una reflexión sobre estos nuevos procesos de producción en el Arte Digital Mexicano, sus fuentes de alimentación y cómo han transformado la práctica artística del ámbito; es a través del análisis de los procesos de producción de cada uno de los artistas de este proyecto, que se ha hecho una propuesta metodológica interdisciplinar derivada del estudio y análisis de los procesos de producción de artistas digitales mexicanos, la cual se incluye en un estu-

dio más amplio de la que escribe estas líneas, es decir, en una investigación mayor y más profunda del tema en cuestión de la que se ha derivado este artículo.

Sea pues, que en estas páginas el lector haya encontrado parte de la explicación y razones al otrora considerado misterioso proceso de la creación artística, así como dilucidado los vínculos con una parte importante y fundamental del escenario del Arte Digital del México de nuestros tiempos.

Referencias

Rodríguez, Manuel. 1985. *Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Ciudad de México: Editorial Trillas.

Benjamin, W. 2003. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.* Ciudad de México: Editorial Itaca.

Csikszentmihalyi, M. 2007. *Fluir (flow). Una psicología de la felicidad*. Barcelona, España: Editorial Kairos.

Csikszentmihalyi, M. 1996. *Creatividad, el fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona, España: Paidós.

Deleuze, G. Guattari, F. 2009. *Rizoma*. México: Fontamara.

De Quesada, E. 2002. *Creación y proyecto, el método en diseño y otras artes*. Valencia: Institució Alfons el Magnani Diputació de Valencia.

Gardner, H. 1995. Mentes creativas una anatomía de la creatividad. Barcelona, España: Paidós.

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. 2010. *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: McGraw-Hill / Interamericana editores.

Lieser, W. 2009. *Arte digital*. Colonia, Alemania: H. F. Ullman.

Lieser, W. 2010. *Arte digital, nuevos caminos en el arte.* Potsdam, Alemania.

H. F. Ullmann. P. Malvido, A. 1999. *Por la vereda digital*. México. CONACULTA.

Marina, J. A. 2006. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona, España: Anagrama.

Marina, J. A. 2004. *Elogio y refutación del ingenio*. Barcelona, España: Compactos Anagrama.

Maslow, A. 2005. *La personalidad creadora*. Barcelona, España: Kairos.

Paul, C. 2008. *Digital Art*. Londres: Thames & Hudson.

Popper, F. 1993. *Art of the electronic age*. Nueva York, Estados Unidos: Thames & Hudson.

Rodríguez, M. 1985. *Manual de Creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. Ciudad de México: Editorial Trillas.

Romo M. 1997. *Psicología de la creatividad*. Barcelona, España: Paidós.

Rush, M. 2005. *New media in art.* Londres, Inglaterra, Thames and Hudson.

Shanken, E., 2009. *Art and electronic media*. Londres, Inglaterra, Phaidon.

Villagómez, C. 2010. *Métodos de la creatividad aplicados al diseño gráfico y las artes visuales*. Guanajuato, México, Universidad de Guanajuato.

Wands, B. 2007. *Art of the digital age*. Nueva York, Estados Unidos, Thames y Hudson.

Zinker, J. 2004. *El proceso creativo en la terapia guestáltica*. México, Paidós.

Notas

1 En libretas, diarios, manifiestos, archivos dentro de sus ordenadores, etcétera.

2 Entrevista a Arcángel Constantini por Cynthia Villagómez en la Fonoteca Nacional, Coyoacán, CDMX. Octubre 1, 2011. Duración 00:21:43.

3 *Ibídem*.

4 *Ibídem*.

5 Entrevista a Leslie García por Cynthia Villagómez (vídeo conferencia), Enero 15, 2013. Duración 01:09:41.

6 *Ibídem*.

7 *Ibídem*.

8 Otros artistas que colaboraron en Radical Software fueron: Douglas Davis, Paul Ryan, Frank Gillette, Beryl Korot, Charles Bensinger, Ira Schneider, Ann Tyng, R. Buckminster Fuller, Gregory Bateson, Gene Youngblood, Parry Teasdale, Ant Farm, entre otros. Los números completos están en Internet, fueron escaneados de la colección completa de Ira Schneider (690 páginas) a iniciativa de David Gigliotti con el apoyo de la Fundación Daniel Langlois. Radical Software. http://www.radicalsoftware.org/e/index.html. Consulta: 24 de enero de 2013.

9 Radical Software. http://www.radicalsoftware.org/e/ross.html. Consulta: 24 de enero de 2013. Del artículo Radical Software Redux de David A. Ross.

10 Compositor francés (1910-1995), compositor, escritor, locutor, ingeniero, musicólogo, innovador en acústica y comunicación, hizo trabajos de arte en música y literatura después de la II Guerra Mundial, así como activismo antinuclear y crítica cultural, lo que le generó amplio reconocimiento. All Music. http://www.allmusic.com/artist/pierre-schaeffer-mn0000679092. Consulta: 24 de enero de 2012.

11 Es Doctor en filosofía por la Universidad de Plymouth, y artista con desarrollos enfocados a interactividad, telemática, teoría e hiperorganismos. Guto Nobrega. http://cargocollective.com/gutonobrega#Sobre-mim-About-me. Consulta: 24 de enero de 2012.

12 Entrevista a Leslie García. *Op. cit*.

13 *Ibídem*.

14 Es una plataforma de investigación y producción para el uso creativo y educacional de la tecnología, cuya meta principal es la expandir el uso de la electrónica y el software como herramientas del arte. Interactivos. http://interactivos.marginalialab.com/en/. Consulta: 23 de enero de 2013.

15 Centro de Arte y Tecnología ubicado en Nueva York, dedicado a exponer a diferentes audiencias las nuevas tecnologías y el media art, al mismo tiempo estable y muestra los nuevos medios como un género significativo de la producción cultural. Eyebeam. http://www.eyebeam.org/. Consulta: 25 de enero de 2013.

16 Entrevista a Leslie García. *Op. cit*.

17 *Ibídem*.

18 Cosmopolitical tactic: “La especialización confina los problemas tanto como los define. A pesar de lo duro que pueda resultar la tarea, todos necesitamos convertirnos en biólogos, activistas, artistas y teóricos. Es posible e imperativo”. University of California, Davis. http://sts.ucdavis.edu/summer-workshop/Workshop%202009%20Readings/Dumit%202008%20Foreword%20Biological%20feedback.pdf. Consulta: 23 de enero de 2013. Del texto Tactical biopolitics, Art, Activism, and Technoscience. Beatriz da Costa and Kavita Philip. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. Londres, Inglaterra, 2008.

19 Entrevista a Leslie García. *Op. cit*.

20 *Ibídem*.

21 Librepensante. http://librepensante.org/. Consulta: 25 de enero de 2013.

22 Cartografía sonora. http://cartografiasonora.blogspot.mx/. Consulta: 25 de enero de 2013.

23 Cráter invertido. http://craterinvertido.org/. Consulta: 25 de enero de 2013.

24 Entrevista a Leslie García. *Op. cit*.

25 Diccionario de la Real Academia Española, www.rae.es. Consulta: 26 de mayo de 2014.

26 Entrevista a Leslie García. *Op. cit*.

27 *Ibídem*.

‘DRAWING AND TRANS-LATION’, USING VIDEO TO REGISTER THE CREATIVE PROCESS

‘DIBUJO Y TRADUCCIÓN’. EL USO DEL VIDEO PARA REGISTRAR EL PROCESO CREATIVO

SIMON ZABELL
Universidad de Granada / University of Granada, Spain

Abstract

The commission of an exhibition in a museum dedicated to drawing lead me to pose it around the immediacy of drawing and its nearness to pure, mental image, with the naive intention of analysing the origin of ideas and a hierarchy in their different materialisations. Also born from this intention was the initiative to document the production of the exhibition using video and stop-motion, in an attempt to eviscerate the creative process and show its broken parts separately, in case they should be of any use in achieving a greater understanding of the mystery of creativity.

Keywords: DRAWING, VIDEO, STOP-MOTION, CREATIVE PROCESS, PAINTING, SCULPTURE, INSTALLATION / DIBU-JO, VIDEO, STOP-MOTION, PROCESO CREATIVO, PINTURA, ESCULTURA, INSTALACIÓN

1. INTRODUCCIÓN

El encargo de una exposición en un museo dedicado al dibujo me lleva a plantearla en torno a la inmediatez del dibujo y su cercanía a la imagen pura y mental, con la ingénua intención de buscar los orígenes de las ideas y la jerarquía en sus diferentes materializaciones. De esta in-tención nace igualmente la iniciativa de documentar la materialización de la exposición medi-ante el video y ‘stop-motion’ en un intento de destripar el proceso de creación y mostrar sus partes desgajadas por si fueran de utilidad para lograr una mayor comprensión del misterio de la creatividad.

En el año 2014 recibí el encargo del comisario Óscar Alonso Molina de crear un proyecto expos-itivo para la sala principal del Museo ABC de dibujo e ilustración de Madrid. La exposición for-maría parte del proyecto ‘Conexiones’, que toma como punto de arranque la selección por parte del artista de una o varias obras de los archivos del Museo ABC y de la Colección de la Fun-dación Banco de Santander, colaboradora de la iniciativa. Opté por la pintura ‘El ámbito del pensamiento’ (1989) de Guillermo Pérez Villalta y una serie de ocho portadas de la publicación Blanco y negro, seleccionadas únicamente bajo un criterio cromático; sus dominantes cromáti-cas se correspondían con los principales colores de la pintura de Perez Villalta.

Por tratarse de un proyecto de artes plásticas en un museo dedicado al dibujo decidí incorporar a la exposición una serie de obras preparatorias, dibujos,

que ayudaran a la comprensión del proceso intermedio entre las ideas que tenía para las obras y sus materializaciones en forma de pinturas, esculturas e instalaciones; exponer el material que normalmente no existe para ser visto por el espectador, con la intención de aportar una mayor comprensión del proceso creativo en plástica, de mi proyecto creativo en particular y del origen de las ideas y la importancia que tiene el dibujo para que una imagen mental comience a ser una realidad, y en consecuencia un mensaje a recibir por terceras personas.

De esta misma intención surge la iniciativa de registrar videográficamente y de manera experi-mental, con la ayuda del videógrafo Gonzalo Posada León, no solamente el resultado de la ex-posición, sino además el proceso de elaboración de las piezas en un orden de creciente impli-cación material que parte de la simple actividad dibujística y desemboca en el montaje de la ex-posición en la sala del Museo ABC.

Un acercamiento visual al proceso creativo de un artista, desde las primeras materializaciones de una idea, puede aportar una mejora en la comprensión de la actividad creativa en general y de la importancia que en ella tiene la imagen; comprensión que puede ser útil para cualquier actividad de necesite de la creatividad para su desarrollo.

2. MÉTODO

Toda la materialización de obra relacionada con el proyecto ‘Dibujo y traducción’, incluido su montaje para exposición, la llevé a cabo bajo del encuadre de una cámara Sony Cybershot DSC R1, montada en trípode fijo de fotografía y conectado a un disparador automático en modo de repetición, con los siguientes tiempos:

-Durante la elaboración de los dibujos previos: 1 disparo cada 2 segundos.

-Durante la elaboración de las pinturas: 1 disparo cada 5 segundos

-Durante la construcción de las piezas escultóricas: 1 disparo cada 15 segundos

-Durante el montaje de prueba de la instalación con luces LED: 1 disparo cada 10 segundos

-Durante el montaje de la exposición en la sala del Museo ABC: 1 disparo cada 5 segundos

El material resultante de estos disparos fue editado con la asistencia de Gonzalo Posada León, en el orden en el que se había desarrollado el proceso de creación (dibujos, pinturas, escul-turas, prueba de instalación, montaje en sala) formando un documento de 'stop-motion' de 1 minuto y 11 segundos de duración, que puede visionarse en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=b9tIO6j6vIw&t=8s

Asimismo, una vez instalada la exposición en la sala del Museo, realicé un segundo documento de video, igualmente filmado y editado por Gonzalo Posada León, en esta ocasión con una cá-mara de vídeo Sony PXW-X70, que hace uso de travelling, barridos, zoom-in, zoom-out etc para dar forma a un documento videográfico del resultado final de la exposición de 4 minutos y 8 se-gundos de duración. Este documento comienza con planos cercanos de la luz emitida por los focos LED, con un carácter puramente abstracto, para paulatinamente mostrar una mayor dis-tancia sobre las obras y la exposición en su totalidad, en referencia al carácter misterioso e in-efable de la propia creatividad. Este documento puede visionarse en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=xs38arRzEZ8

3. RESULTADO

El resultado son dos videos de caracteres muy diferentes que ofrecen una visión de la práctica del arte centrada en la elaboración material de las obras, y la dependencia que estas material-izaciones tienen del dibujo, como primera materialización que permanece aún muy cerca de la idea que hay en la mente de su creador y que es indefinible hasta que no toma su primera forma.

En palabras del comisario de la exposición, Óscar Alonso Molina, "[…] cuanto más débil es un indicio, más sentido tiene, puesto que indica un origen. Y así ocurre con los dibujos: esa imagen mental, inaprensible, esa idea, esa visión fugaz en la mente del artista que cristaliza de manera precaria en el cuerpo traslúcido y apenas desarrollado de los dibujos me interesa sobremanera a la hora de estudiar cómo piensa por/en imágenes su creador […][1]. Es justo ese modo en que se piensa al crear a lo que estos videos intentan apelar mediante estos cortos experimentos videográficos que pretenden ser un vaivén entre lo innegablemente material y la inmaterialidad de la pura idea, pasando por sus principales estadios intermedios.

4. CONCLUSIÓN

Existen muchos documentos de video que pretenden acercar al espectador al proceso creativo de un creador en particular, pero suele tratarse de un ejercicio de pura documentación del modo en que trabaja en su estudio, que en los mejores casos se acompaña de las palabras del creador, que lucha con las limitaciones del lenguaje verbal en su intento de definir el lugar del que surge ese primer atisbo de idea o imagen mental de lo que acabará siendo una obra de arte; acabada y considerada lista para recepción por parte del público espectador de arte.

En contraste con ellos, en los modestos documentos aquí tratados he obviado de manera pre-meditada el uso de la palabra para intentar de manera puramente visual, apelar a la idea en su estado puro para que se manifieste en la imaginación del espectador, mediante el registro ex-haustivo de todo lo que lo rodea. Dando por hecho la inteligencia y sensibilidad del espectador, he planteado estos experimentos documentales con las mismas lógicas con las que planteo mis obras plásticas, cuya intención se supone que es puramente 'artística'. Al no ser documentalista he podido permitirme las licencias propias de la creación artística - el modo en el que me comu-nico habitualmente - para dar vida a un experimento que un documentalista jamás llevaría a cabo, por su falta de rigor, objetividad y conclusiones claras.

Notas

1 *Dibujo y traducción* (catálogo), Simon Zabell, Museo ABC, Madrid 2015

Málaga 2018

ISBN 978-84-17238-35-3