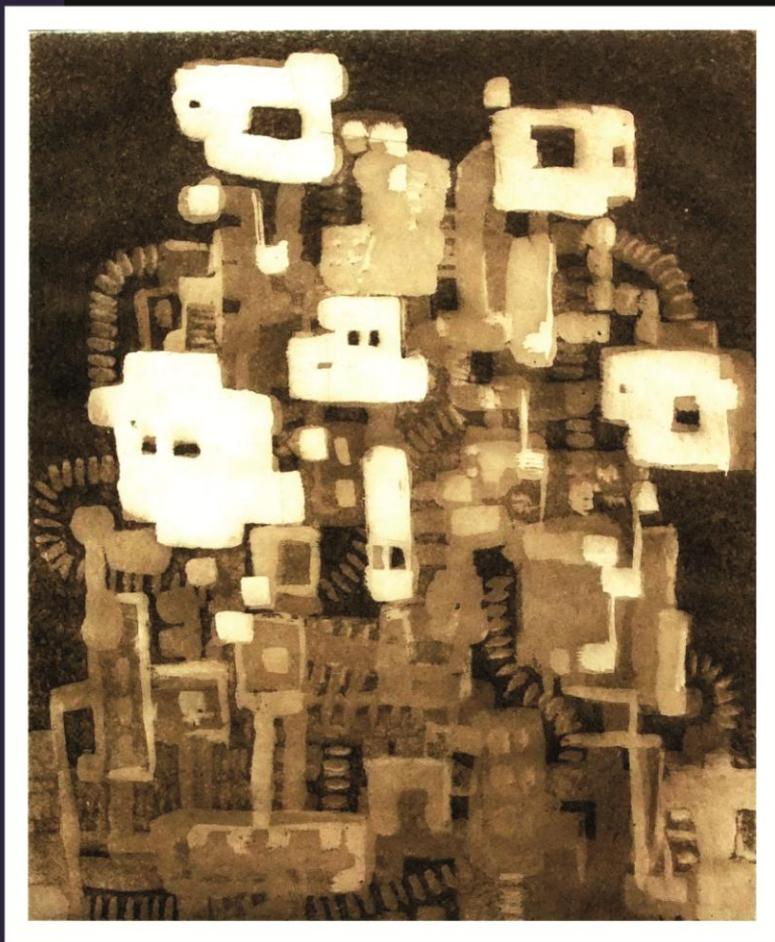


José L. Crespo Fajardo (Coord.)

# DISCURSOS SOBRE ARTE DIGITAL





# DISCURSOS SOBRE ARTE DIGITAL

## **Coordinador**

Dr. José Luis Crespo Fajardo.

## **Consejo Científico:**

Dr. Antonio Bautista Durán, Universidad de Sevilla.

Dra. Laura Vázquez Hutnik, Universidad de Buenos Aires.

## **Edita:**

Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga (España)



## **Colabora:**

Grupo de investigación Taller de Acciones Creativas. Arte, natura y paisaje. (TAC) Facultad de Bellas Artes de La Laguna (España).

ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación.



Imagen de portada:

*Monstruo de seis cabezas.* Antonio José López Gutiérrez.

Octubre de 2012

ISBN-13: 978-84-15547-94-5

Nº Registro: 201292203

# ÍNDICE

- Agradecimientos.....10
- Prólogo.....11  
*Atilio Doreste Alonso*
- Presentación.....16  
*José Luis Crespo Fajardo*
- 1. ¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital.....17  
*Luis D. Rivero Moreno*
  1. ¿La vida en tiempo real?
  2. Realidad y *shows*
  3. La ausencia de espacio
  4. Mundos virtuales
  5. Cascadas de luz, ceros y unos
  6. La obsolescencia. La posibilidad de desaparición
- Notas
- Bibliografía

2. Herodotus unbound. La historia vista a través del arte contemporáneo.... 34

*Ana I. Fernández Moreno*

1. Introducción
2. La relatividad del pasado
3. La mirada que fluye en el espacio
4. Constelaciones de imágenes y objetos
5. ¿El artista historiador o el historiador artista?
6. Concluyendo

Notas

Bibliografía

3. De la “ciudad letrada” a la ciudad digital latinoamericana: tecnología y *graffiti* digital en el nacionalismo mexicano del siglo XXI.....64

*Francisco Laguna Correa*

Notas

Bibliografía

4. La realidad aumentada en el campo del arte: nuevas formas de experimentación y conceptualización entre lo real y lo virtual.....75

*David Ruiz Torres*

1. Definición de realidad aumentada en el contexto del arte digital
2. Aplicaciones basadas en el uso de marcas: interacción y experiencias lúdicas con realidad aumentada
3. La creación de espacios aumentados: nuevas interpretaciones del mundo real y virtual

Conclusiones

Notas

Referencias

5. Sobre el Arte de los Nuevos Medios.....89

*Célia Riboulet*

1. Un arte del multimedia
2. Un autor único con infinitas firmas
3. Un tiempo circular
4. Un lenguaje a formar
5. El arte digital, una experiencia virtual del real

Notas

Referencias Bibliográficas

6. Heterotopía digital.....98

*Lino García Morales*

1. Mapas y territorios
2. Carta Digital
3. Otra mirada a la complejidad

Notas

Bibliografía

7. Meditaciones sobre la cursilería y sus tensiones visuales en facebook.....115

*Rosa Alcoy Pedrós*

1. Indeterminaciones del término
2. Más cursi que un repollo con lazos: ¿Cuándo y dónde?
3. Hacia algunas constantes: Poesía eres tú
4. Diminutivos visuales: lo cursi se atraganta
5. La cursilería en su modo consciente
6. *Je tiens mon sujet*: polvaredas visuales y ensoñación

en Facebook

Notas

8. Una nota sobre Nam June Paik.....158

*José Luis Crespo Fajardo*

Referencias

9. Guerrilla(s) de la comunicación: prácticas artísticas y activismo.....162

*Laia Manonelles Moner*

Notas

Bibliografía

10. Espacios de interacción entre la palabra y la imagen, proyección artística y posibilidades formativas: el videolit.....173

*Aleix Cort / Cori Pedrola*

1. Texto, imagen y sonido: rastreando en el tiempo.

2. Écfrasis, videolit y docencia.

Notas

Bibliografía

# DISCURSOS SOBRE ARTE DIGITAL

## **Agradecimientos**

Quisiéramos expresar un agradecimiento a los autores por habernos permitido ser partícipe de su talento gestionando esta publicación. Asimismo, nos gustaría dedicar unas palabras de elogio a la entidad editora, el Grupo de Investigación *eumed.net* de la Universidad de Málaga, dirigido por el profesor Juan Carlos Martínez Coll y apoyado por un destacado equipo humano, entre quienes nos gustaría mencionar y poner en valor a Lisette Villamizar y a Juan José Suárez Arana.

## Prólogo

*Atilio Doreste*

Para un desmemoriado profesor como yo, termina siendo una auténtica adicción, a la par que bendición, tener en mano el *smartphone* de turno que permite mostrar al alumno, sobre la marcha, el autor u obra de referencia. Una imagen digital e instantánea que inunda el momento con la mayor y mejor información para que siga imbuido en el óleo y poder desaparecer del área de su trabajo con la mínima desconcentración de su trabajo, pero con la mayor motivación. Cada vez es más importante, en nuestra labor académica, el disponer de conexión a Internet allá donde vayamos a dar una charla o *workshop*, y acceder a todos nuestros puntos y citas de referencia: el blog y la página web donde hemos acumulado experiencias y datos, nuestras propias obras perfectamente organizadas por series y épocas, así como textos citas oportunas. En el *eReader*, que llevo a todos lados, voy acumulando artículos pendientes de leer. Un *SMS* instantáneo nos sirve para pasar el enlace con el dato geográfico exacto donde poder conseguir determinado material, o el punto de encuentro para una jornada de pintura a *plein air*... Esta facilidad en el acceso y fluidez tecnológicos de la información permite el acercamiento al buscado ideal de trasmisión de la experiencia, a pesar del espejismo y riesgo generalmente mencionado de superficialidad de la comunicación. Es así que, personalmente, puedo centrarme en encontrar el recurso adecuado para transmitir una idea en una estructura apropiada, ya que, desde un momento dado, tengo a mi servicio abundancia de medios para recabar en este creciente contexto de archivo y memoria dinámica del patrimonio.

Y es así que se hace evidente la importancia de conectar el fenómeno artístico con el social y hacer trascender la obligada tarea de hacer extender el fenómeno creativo en todos los aspectos de nuestra cultura. Nos encontramos ante un verdadero reto en saber afrontar los grandes problemas estructurales que hagan permanecer nuestra permanencia como especie, teniendo en cuenta que necesitamos desarrollar sistemas de trabajo colaborativos y bancos de conocimiento útiles en el nuevo paradigma de entender la memoria, así como la generación de bancos de conocimiento útiles. Por muy apocalíptica que suene esta expresión de extinción, no deja de golpearnos, insistentemente, las diarias situaciones que ponen en primera plana conceptos como son el crecimiento económico desmedido, el progreso de la huella ecológica, el agotamiento de combustibles fósiles, el cambio climático, etc.

Las formas de reproducción y comunicación digital no solo son una herramienta consolidada en la expresión artística, sino un constante potencial de acceso de datos útiles para resolución de problemas con reflejo en lo que finalmente nos importa, y es aquello que intento dejar de manifiesto desde mis primeras líneas de este escrito: la experiencia. Centrados en los que realmente incide, sabemos que finalmente damos valor a lo que es poco transferible, dado su carácter efímero e intangible, y que precisamente nos da el bien hallado componente de humanidad en la manera que podríamos progresar como civilización. Tan importante es el avance tecnológico de los formatos, que nos hace encariñar, muchas veces, de los medios de reproducción aparentemente caducos, como son viejas cámaras, ordenadores, instrumentos electrónicos... Hace mucho que me di cuenta, gracias a la pintura, que lo que hace distinguir la realidad y valor de las cosas en la distancia y el contraste.

Algo así, en ese desapego, intento expresar en uno de mis textos en la reciente publicación sobre mis fotografías y caminatas, y que lleva el nombre de “Revelos del Paisaje”.

*No sé si intención tengan, pero en el ánimo de sus movimientos, y en sus presencias, establecen un diálogo mudo entre copas y huecos del bosque. Quizás no sea más que el reflejo de una interpretación interna, la manera de contrastes que intenta explicar lo inefable del sentir, y el asentar, durante el paseo. Subir el volcán tienes estas cosas, la partitura que anticipa la cima te canta sobre el turquesa que vienes a ganar. (Árboles que hablan con las nubes, pp.30).*

Pero lo digital tiende a recoger todo de nuevo, y es así que termino escaneando castigados mis negativos. Es así que ahora ando más ocupado, o quizás olvidado, en ejercer mis aparentemente inútiles derivas y explorar situaciones tan sutiles como el sonidos de los pasos y las hojas en los bosques, el chirriar y encuentro de troncos ante el viento, o dar cortes a una plancha de madera en la dirección de aquellas ramas para luego estamparla. Registrar las situaciones, ya sea con una gubia o grabadora digital, no permite comunicar la plenitud de los momentos y los encuentros, pero si acotar los diversos transectos y registros digitales que van directos a los formatos sociales que permiten compartirlos. Puedo generar nuevas cartografías digitales de aparentemente poca utilidad, pero que cada vez son más complejas por la creciente aportación. Me complace incidir en esta huella invisible que favorece el vislumbrar desde otras miradas. Podemos revivirlas o hacerlas derivar nuevamente a otras formas en nuestra mano. En la

manera que la tecnología nos hace más humanos, vemos lo virtual como un espejo que genera espejos, y con esto mayor ángulo de visión. En definitiva que más necesitamos para que ocurra este acontecimiento sino una imagen, y que menos que una limitación mental que la detenga.

Estos son aspectos de consciencia y desarrollo que generalmente no tienen que ver con el probable espejismo digital que hace que todo sea homogéneo, y pierda el valor de multiculturalidad y diferencia que trae cualquier voluntad insistente de lo que puede ser desarrollo a cualquier precio. En cualquier caso, pienso que nuestro trabajo académico debe de estar ligado a esta perspectiva atención, aquella que está ligada a la creatividad, y se enfrenta con las dificultades relativas a fenómenos como la propiedad intelectual, los reducidos conflictos de intereses, injusticia social, etc. En definitiva, todo aquello que contribuye a generar o mantener núcleos oscuros en aquella generación de estructuras de convivencia saludables.

En el grupo de investigación *Taller de Acciones Creativas* intentamos hacernos eco de esto, en la ambición de promover un colectivo en el que puedan participar en lo multidisciplinar, en el punto de partida la acción, la vivencia sólida en lo individual, y en la construcción de proyectos extensibles a lo social. Por ello, los retos tecnológicos son progresivos, muchas veces en la necesidad de desarrollo de *software*, de redes, dispositivos específicos, *apps* idóneas, etc. Vemos necesaria la oportuna reflexión, el análisis, y la discusión de todos aquellos aspectos que tienen que ver con el arte y lo digital. Cada vez es más evidente, por necesaria, la conexión operativa entre las diferentes áreas de conocimiento, y la implicación social en la idea de lograr este salto cuantitativo y consciente que se nos muestra incierto. Foros donde figuren

estudios novedosos en este concepto, son incondicionalmente soportados por nosotros, como es el caso de esta publicación que promueve nuestro colega y miembro TAC José Luis Crespo desde el grupo de investigación Eumed.net en la Universidad Málaga. Avancemos.

## Presentación

*José Luis Crespo Fajardo*

Vivimos un momento de transformación histórico. Hoy se produce un crucial cambio en la organización social. El modelo industrial de producción se va quedando obsoleto mientras deja paso a una época de redes descentralizadas regida por la economía de la información. Todo indica que ante estos cambios el arte debe explorar nuevas posibilidades, buscando la intersección de diferentes categorías. De este modo surgen con fuerza nuevas variaciones de videoarte, *mapping*, instalaciones multimedia, obras creadas en entornos virtuales, además de toda una serie de proyectos emergentes que aúnan medios tecnológicos con visiones estéticas, culturales y políticas.

La obra *Discursos sobre Arte Digital*, presenta una serie de estudios concernientes a las manifestaciones artísticas de los nuevos medios, a veces englobados bajo terminologías como *arte digital*, *arte multimedia*, *arte interactivo*, *arte electrónico*, *net.art*, *media art*... Los textos reunidos en este libro colectivo son en su mayoría de carácter discursivo y tono ensayístico —sin menoscabo de su carga investigadora— atendiendo a la importancia que las expresiones artísticas basadas en la tecnología cobran en la escena contemporánea.

## ¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital

LUIS D. RIVERO MORENO

### **Resumen:**

*Inmersos en una sociedad digital todo lo que nos rodea se convierte en imagen diseñada. El espectáculo, el simulacro, hacen indiscernible realidad y virtualidad o, quizás, lo ilusorio ha ganado la partida y ya es lo único verdadero. El tiempo domina sobre un espacio que tiende a desaparecer. El poder está en la velocidad, no en el dominio territorial. Los lugares se convierten en no-lugares, los cuerpos tienden a la disolución. Obsoleto ante un mundo plenamente tecnológico, el ser humano se abandona a su proyección en avatares creados en mundos binarios paralelos. Las identidades se confunden y la esquizofrenia parece inevitable.*

**Palabras clave:** arte contemporáneo, arte digital, medios de comunicación, estética, desaparición

\* \* \* \* \*

Aún con el *shock* de la reciente llegada a un nuevo siglo y nuevo milenio, el hombre y el arte viven momentos complicados, un período de confusión y rápidos cambios de situación y pareceres. En la constante cresta de la ola de la especulación sobre lo que vendrá tras surfearla, sólo capaces de divagar, pero no de asentar discusiones ni conocimientos debido al vertiginoso ritmo al que se mueve el mundo, no sabemos si vivimos más en la amnesia del pasado, el agujero negro del presente continuo, o la promesa de un futuro que nunca llega.

Las formas de crear en el mundo actual crecen, se multiplican y parecen avanzar hacia un infinito que sin embargo deja abierta vías a la desaparición, a la nada, pues lo excesivo abrumba y agota las formas. En este contexto el rol humano se complica, la esperanza de una vuelta de tuerca humanista conlleva a pensamientos post- y trans- humanistas, aceptaciones al fin y al cabo de la obsolescencia física de nuestro cuerpo en un entorno enteramente tecnológico y altamente virtual. Los problemas no obstante no se solucionan y, aún más, se multiplican: Las utopías concebidas terminan siempre por convertirse en aterradoras distopías que auguran a mayor o menor plazo situaciones límite en que el hombre deberá elegir hasta dónde llega su evolución y en qué momento podría dejar de ser hombre (al menos tal y como lo hemos conocido).

El triunfo de lo digital parece un paradigma superado, casi una obviedad. Lo analógico tan sólo es un resquicio romántico del pasado, visitable desde la morriña de la autenticidad de lo material, pero inservible de cara a lo práctico. Lo analógico queda así más como una rememoración de sensaciones pasadas, lo digital es la única realidad práctica posible desde todos los puntos de vista: trabajo, ocio, comunicación, creación...

Lo digital ha conseguido al fin sumirnos en cascadas de ceros y unos que nos apartan de lo físico tangible para hacernos vivir en el simulacro de la imagen y las sensaciones virtuales generadas por códigos informático-algorítmico-matemáticos. ¿Alcanzamos al fin el mundo de las ideas platónico? ¿O, muy al contrario, sucumbimos al más bajo de los engaños de la representación, a la lejanía de una verdad imposible de discernir en la simulación?

## ¿La vida en tiempo real?

No sabemos si será cierto que llegamos al “fin de la historia”<sup>1</sup>, lo que sí parece claro es que ha cambiado mucho la manera en que ésta se concibe y escribe. En la sociedad de las nuevas tecnologías los medios de comunicación en tiempo real se han alzado con la victoria. No hay plazos ni posibilidad de pensar lo acontecido, simplemente acontece y se narra-muestra en directo. Los medios de comunicación dominan nuestra concepción sobre el mundo, incapaces como somos de poder contemplar los acontecimientos históricos con nuestros propios ojos. No hay perspectiva que nos permita contemplar y asimilar ni tan siquiera aquello de lo que somos testigos. Pongámonos en el ejemplo de haber observado la caída de las Torres Gemelas en directo, al sur de Manhattan, y haber sobrevivido al desastre. La confusión del momento, el caos, nos hubiera impedido ni tan siquiera poder adivinar las causas y consecuencias de lo ocurrido. Tendríamos que ir a casa y encender el televisor o el ordenador para tratar de entender mínimamente el hecho vivido. Conclusión: la cercanía al lugar de los hechos no sólo no nos haría mejores conocedores de ellos, sino todo lo contrario.

Quizás de lo comentado (además de otros motivos) venga el enorme poder de los medios: la única manera de ver el mundo, de conocerlo, viene a través de los medios de comunicación y, principalmente, entre ellos, de los audiovisuales, pues lo escrito está devaluado ante lo visto. Lo mostrado en las pantallas es lo único que existe. Si nuestra versión como testigos de un hecho se contraponen y contradicen a la de un medio, claramente terminaremos por creer que nosotros estábamos equivocados y no el informativo que vemos desde el sillón de casa.

La paradoja gana: sólo existe lo representado. Sólo es real aquello de lo que podemos cerciorarnos a partir de la virtualidad de la imagen. Nuestro único modo de constatación de la verdad es a través de la documentación audiovisual, una documentación peligrosamente abierta a la manipulación, pues es, de base, limitada, parcial, generada y montada.

Por todo ello, sumidos en lo digital sufrimos la desrealización del mundo. Las imágenes y las experiencias virtuales provocan sentimientos y sensaciones, pero son fruto de un simulacro. Nuestras reacciones ante lo vivido en mundos virtuales (un videojuego, una red social, un chat...) son reales pero su causa no es tangible.

La sociedad global, la de internet y el post-capitalismo, termina por ser la de la telépolis. El mundo está unido y la información fluye al segundo de un punto al otro del planeta, pero como indica el prefijo: siempre “a distancia”. Estamos conectados a todo lo que pasa, pero sin ser partícipes de ello, desde la soledad y el confort de nuestra conexión a la red. El espacio físico ha sido así superado, uno de los ejes de coordenadas apenas es ya necesario. El tiempo es el dueño absoluto de la realidad. El mundo se ha convertido en tiempo, el poder se mide en tiempo. Ser capaz de moverse satisfactoriamente en este mundo es cuestión de *timing*, de ritmo. Hay que llegar rápido a la información pues en muy poco tiempo ésta estará desfasada y será inservible. En todo caso nuestra posibilidad de acceder a los hechos será siempre virtual, pues está “mediada”, pero, más aún, nunca saldremos del quicio de nuestra puerta para acercarnos y hacernos una idea personal de los mismos. “El medio es el mensaje”, como dijo MacLuhan, el medio manda, fue creado por nosotros, amplifica nuestras

capacidades en un primer momento para terminar moldeándonos, haciéndonos esclavos de la herramienta.

El conocido como mundo en tiempo real no es tal, pues quizás lo menos real de todo sea nuestra posibilidad de conocer y entender un acontecimiento ocurrido a miles de kilómetros de nuestra casa, careciendo por completo de una mínima idea del contexto del mismo. Tuvimos información de la llamada Primavera Árabe de manera directa a través de blogs, vídeos, etc. Sin embargo en ningún momento ningún medio ni ningún usuario del mismo parecía atender a las causas que la precedían ni a las consecuencias que pudiera tener. Tan sólo importaba el ahora, algo que más allá del “estar informado” o del entretenimiento es inservible históricamente hablando.

Lo que parece claro es que el mundo está acelerado, ha modificado las relaciones espacio-tiempo, dejando al primero en desventaja. Lo físico se ha visto devaluado, sufrimos una desvinculación, una desterritorialización, quizás como nuevo modo de control social, pues de lo físico deviene la fricción, el conflicto, la violencia, conceptos que tratan de ser ocultos, pues no generan “confianza” en los mercados en una sociedad que ha querido llamarse del bienestar cuando sólo atendía al consumo. El tiempo real, la retransmisión en directo, en todo caso nunca fue tal, pues el retardo por pequeño que sea siempre es suficiente para elegir la imagen adecuada en cada momento y generar así una censura más sofisticada, ahora más pendiente del fuera de campo que permite el gran número de cámaras simultáneas que la antigua omisión del tijeretazo en la película. Como decía la canción “La revolución no será televisada” y un gran número de acontecimientos físicos no llegarán a “realizarse” si no se visibilizan en los medios.

El tiempo no es real (del latín *res, rei*: “cosa”), no es cosa, muy al contrario es intangible y, aún más, es susceptible de alteración (puede mentir) si tenemos en cuenta la posibilidad del montaje audiovisual de los medios (que no deja de ser un juego con la narrativa temporal de lo que se cuenta). La vida a día de hoy queda desprovista de sustancia <sup>2</sup>. Lo que ocurre es que vivimos en un tiempo presente, o mejor dicho en la imposibilidad de asumir el pasado más allá de una mera moda cíclica o el futuro como posibilidad real fuera de la ciencia ficción literaria y cinematográfica. No aprendemos de lo ocurrido ni estamos dispuestos a trabajar por un proyecto firme para lo venidero. Vivimos en la unicidad de un presente que todo lo abarca y que desecha con rapidez lo acontecido como desfasado y lo futuro como irrelevante (ya que no puede ser noticia lo que aún no pasó).

## **Realidad y *shows***

Habitamos pues una realidad representada, donde importa el envoltorio y no el producto, la imagen corporativa, no la actividad que se esconda tras ella. En esta deriva de la imagen, el mundo entero hace tiempo que se declaró espectacular (Debord), de ahí que el arte se haya visto en cierto modo abatido por la incapacidad de la distinción entre platea y escenario (a la calderoniana).

Los *reality-shows* o la prensa rosa lo dejan claro, el mundo es continua representación, hay un guión que seguir. A día de hoy ya no sabemos dónde está el fraude, o si verdaderamente hay que preguntarse por él. El documental y el falso documental son lo mismo. Las cámaras de seguridad nos graban a todas horas, la paranoia del Gran Hermano nos persigue, o mejor, se ha consumado. Estamos controlados. Los

límites son confusos. Si Segismundo dudó entre realidad y sueño, Truman finalmente tuvo que aceptar que había sido concebido y habitado en un enorme plató de televisión. Quién sabe si no somos más que actores.

La realidad está dominada por el diseño. Todo lo que nos rodea es diseñado, es *atrezzo*. El arte pop supo verlo a tiempo para hacer de la cultura de masas musealizable. Una sopa de bote ha terminado por ser tan importante en la historia del arte como un Velázquez. Todo de algún modo es creación. Por ello el arte ha debido reinventarse y ser capaz de encontrar su hueco, un espacio ambiguo, de fronteras en ocasiones imperceptibles. Si algunos siguen en sus torres de marfil pintando y esculpiendo, otros han querido hacer del arte vida, acciones dentro de ella en forma de *performance* o *happenings*. Los más osados se lanzaron a la oscuridad de lo virtual, de la programación informática, para explorar sus posibilidades creativas, a pesar de que en un primer momento fueran ninguneados.

## **La ausencia de espacio**

Marx ya avisó de que el capitalismo parecía poseer la capacidad de hacer que “todo lo sólido se desvanezca en el aire”<sup>3</sup>. El pensamiento contemporáneo ha seguido ahondando desde diversos puntos de vista en la idea de la constante desmaterialización que conlleva el desarrollo tecnológico. Si Zygmunt Bauman lo llamó “Modernidad líquida”, Paul Virilio aún ve más cerca el desastre en su “estética de la desaparición”. Lo que queda claro es que todo esto no es más que la constatación de la fragilidad en la que se encuentra el ser humano en un mundo actual desterritorializado, donde el

espacio se suprime en los no-lugares, completamente desvinculados histórica y geográficamente.

En el año 1985 la exposición “Los inmateriales” ideada por Lyotard<sup>4</sup> pareció hacer conjunción de estas teorías junto con una creación artística que había ido investigando en las posibilidades generadas por la huida de lo tangible.

El arte desde sus comienzos había asumido su condición de representación, ontológicamente secundaria frente a la realidad, algo que haría que Platón (y todas las corrientes neoplatónicas hasta nuestros días) lo criticaran fuertemente como mecanismo de engaño de nuestros sentidos, mero trampantojo.

Sin embargo también existía la defensa de un arte, que si bien irreal, hace al ser humano comprender de mejor manera aspectos de la realidad que representa y de algún modo copia. Una paradoja que defendía la utilidad de la creación como modo de conocimiento. Como dijo Picasso el arte sería así “una mentira que nos permite entender la verdad”.

La experiencia estética generada por la obra de arte crearía de esta manera mundos paralelos que al mismo tiempo nos ponen en directa relación con contextos político-sociales reales. Quizás no exista más remedio que el alejamiento para conseguir una perspectiva que permita al ser humano entender una realidad de otro modo inaprensible. Nuestros ojos no captan realidad sino imágenes de la misma, reflejos de luz en la retina.

El mundo del espectáculo constante en directo, el de la retransmisión de la realidad y del diseño global (donde desde los edificios hasta los cuerpos han perdido su esencia y

funcionalidad más allá de su apariencia) sin embargo deja en una difícil posición al arte, por momentos indiscernible del resto de elementos que le rodean. Se produce así una especie de desinterés por lo artístico, pues de algún modo todo tiene la pretensión de estético, anulando la posibilidad de una experiencia estética verdadera. En una especie de nuevo barroco, el mundo actual nos bombardea con sus imágenes hasta hacernos inmunes a las mismas, hasta generar un hastío que nos impide valorarlas en su justa medida, pues de hecho su enorme cantidad hace imposible este hecho. El sinfín de posibilidades ofrecidas por internet, los millones de webs visitables, de vídeos reproducibles, el triunfo incluso de la imagen en la ciudad (que era uno de los últimos entes físicos experimentables) tras el advenimiento del efecto Guggenheim, hacen finalmente indistinguible la información, inclasificable en su infinitud. La imagen gana la batalla aunque para ello deba anularse a sí misma. La experiencia estética tradicional ofrecida por el arte, ese momento único de desvinculación de la realidad, de disfrute intelectual, se hace complicada a día de hoy.

## **Mundos virtuales**

La tarea del arte en este peculiar contexto será de difícil resolución, pero no por ello debe cejar en su empeño. La liberación provocada por el arte a través de la creación de mundos virtuales (idea defendida por Marcuse) será desarrollada de un nuevo modo en la sociedad digital y la creación asociada a ella. Escapamos de la realidad, sí, pero eso no tendría por qué ser siempre negativo. El arte utiliza así los nuevos medios como herramientas críticas que nos permiten conocer las fallas de los mismos, los problemas derivados de nuestra inmersión en ellos, de la posible ceguera que pueda provocarnos la confianza en que

el desarrollo tecnológico es en sí positivo, de que todos los medios actúen como fin.

El arte explora así los territorios fronterizos, las grietas abiertas por la autoimpuesta necesidad de un desarrollo veloz, apenas capaz de la pausa que permita al pensamiento funcionar debidamente. La ambigüedad y confusión de los límites de lo artístico y de lo diseñado con un fin meramente funcional o comercial son evidentes, pero no deben causar espanto sino hacernos ahondar en la reflexión. Así los mundos virtuales generados por la televisión, internet, las redes sociales, los videojuegos... serán explorados por nuevas formas de arte para hacernos así conscientes de las posibilidades creativas que ofrecen los entornos digitales a sus usuarios. La creación de avatares identitarios es en sí un hecho creativo. El problema es que debemos suponer una autoconsciencia para calificar de artísticas las realizaciones de los usuarios.

Videojuegos como *Los sims* o plataformas como *Second Life* ofrecen la posibilidad de generar identidades a nuestro antojo. *Second Life* se jacta de ser un entorno virtual paralelo, otro mundo en el que proyectarnos a través de personajes diseñados y controlados a nuestro gusto. En ese otro mundo se ha generado a lo largo de los años una actividad artística (de mejor o peor calidad, como en el mundo real). Así desde la reproducción de obras reales hemos llegado a ver la generación de nuevas identidades ficticias y plenamente artísticas como Gazira Babeli, una artista virtual que realiza acciones artísticas virtuales en *Second Life*.

Las paulatinas mejoras tecnológicas han ido haciendo cada vez más verosímil la inmersión en mundos virtuales, en un primer momento sujetos a la especulación pero cada vez más

extendidos y satisfactorios. La mejora gráfica ha ido haciendo posible la creación de entornos más realistas, más detallados y más creíbles donde ir desarrollando historias a través de películas en 3D, videojuegos, etc. Pero lo más importante sería la consecución de sensaciones “reales” en el usuario de estos entornos, algo que se ha logrado gracias a interfaces cada vez más sofisticadas que permiten la ilusión de inmersión total en los espacios 3D. Muchas películas han reflexionado sobre el desarrollo extremo de estas interfaces que permitirían una conexión casi total del sistema neurológico-sensorial del usuario, dejando al cuerpo físico en una especie de estado de hibernación. Desde *Tron* (Steven Lisberger, 1982) a *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999), pasando por *Nivel 13* (Josef Rusnak, 1999) o *Existenz* (David Cronenberg, 1999). En todas ellas se incide en un hecho clave: la esquizofrenia provocada por la imposibilidad de distinción entre el mundo real y el virtual. La proyección en lo virtual provocaría así problemas concretos de abandono de lo real, pues lo virtual tendría unas fascinantes posibilidades de jugabilidad que nos permitirían experimentar experiencias inconcebibles en nuestra rutina física.

La vuelta atrás hacia problemas fundamentales de la existencia ligados a filosofías y mitos antiguos se hace evidente una y otra vez. Si Mary Shelley escribió “un moderno Prometeo”, los nuevos mundo digitales remiten de nuevo a lo Frankensteiniano y a la caverna platónica, punto de referencia clave en la reflexión sobre la ilusión de las imágenes y su lejanía de la realidad. Así uno de los primeros entornos virtuales científico-artísticos terminaría por llamarse CAVE <sup>5</sup>.

Muchos artistas han ido tomando con mayor o menor seriedad o ironía las posibilidades de la creación digital. Así el grupo Studer / van der Berg ofreció vía internet la ocasión de

pasar unas vacaciones virtuales en los Alpes. Otro de los grupos más activos y conocidos del arte digital, el llamado 0100101110101101.org, no tuvo mayores problemas en experimentar con el traspaso de algunas de las acciones más importantes del arte de acción a animación 3D.

Incluso el activismo político ha pasado a ser habitual fuera del espacio físico de la ciudad o del territorio estatal. Gran parte de los movimientos sociales antisistema han pasado así a actuar en la red: atacando páginas webs y codificaciones de datos de grandes empresas e instituciones en una actividad entre la acción directa quasi-terrorista y el arte. Las modificaciones también han llegado a populares videojuegos en forma de “game modifications”.

### **Cascadas de luz, ceros y unos**

Lo curioso es que todas las imágenes basadas en la tecnología digital son en sí virtuales e intangibles, no son más que píxeles, puntos de luz en una pantalla. Desde las primeras creaciones abstractas generadas por computador (desde los años 50 y 60) hasta la generación de imágenes hiperrealistas en 3D (de artistas como Gero Gries), lo más importante de todo ello es el paso fundamental de la utilización de la materia, de los objetos, al lenguaje (en este caso informático y binario). Reducido a su esencia todo el arte digital está formado por cascadas de ceros y unos. Artistas como Vuk Cosic han experimentado con creaciones que forman imágenes dejando ver estas tramas esquemáticas de signos, en este caso a través del código ASCII. Aunque quizás sea la película *Matrix* la que más hizo a la hora de popularizar la esencia matemática oculta tras las imágenes virtuales.

Como nos advierte el propio Vuk Cosic en su página web (que reza *No man's land*) estamos en tierra de nadie o, mejor, en tierra ajena a lo humano (en el sentido tradicional del término). Nos conectamos a través de interfaces a la red, a lo cibernético, pero realmente no “estamos en”, no accedemos a ello, tenemos la ilusión de hacerlo pero simplemente nos conectamos. La vida digital no se basa en el estar “aquí y ahora”, sino en la conexión a la red, a un universo donde el espacio y el tiempo conviven de un modo muy distinto al hasta hora conocido.

Sólo las profecías post -y trans- humanistas aspiran a la consecución completa de un hombre preparado para la nueva tecnología. Los primeros en el desarrollo de la prótesis que lleve a la conjunción de carne y metal; los segundos en el abandono total del cuerpo para reducir nuestra existencia a la de la presumible energía que contendría nuestro aparato neurológico, supuestamente descargable en soportes informáticos en un futuro, con todos nuestros recuerdos y pensamientos almacenados en forma de documentos.

## **La obsolescencia. La posibilidad de desaparición**

El problema de todos estos supuestos avances deviene mayúsculo: las posibilidades de desaparición de las cosas aumentan, el desastre acecha. No hay territorios, no hay cuerpos, no hay trayectos. Se han abandonado los soportes materiales. Entonces, ¿qué nos queda?

La superación de lo físico acaba en un primer momento con el problema de la corrupción de la materia (las pinturas están sujetas a su ruptura o pérdida de igual modo que el hombre

está sujeto a la muerte), pero los soportes digitales en su intangibilidad también están sujetos a importantes problemas: el error, el virus, la obsolescencia... Una vez más sólo la copia (de seguridad) trataría de solventar el problema con la ventaja de que en lo digital la copia no es menor (en calidad ni autenticidad) que su primer referente.

El continuo avance tecnológico hace muy complicado el mantenimiento de los dispositivos envejecidos, que en un corto período de tiempo quedan obsoletos, por lo que rápidamente dejan de ser operativos. A este respecto es curioso el rápido y enorme peligro de pérdida que se ha producido en gran parte del primer *net.art*, debido al desuso y desaparición del software o al abandono del hospedaje de las páginas web sobre las que se crearon.

La obsolescencia del cuerpo humano anunciada por profetas del posthumanismo como Stelarc sería solventada con la posibilidad de la mejora protésica, el aumento de su esperanza de vida y de su adaptabilidad a un ambiente tecnológico y atmosférico cada vez más hostil. Sin embargo una vez más el ser humano quedaría así más que nunca a merced de una tecnología limitada, capaz de repararse pero abierta a errores. El transhumanismo, aún más allá, abogaría por el abandono total de lo físico para la sumersión en las redes de la información informáticas predichas de algún modo por las visiones *cyberpunks*.

El gran problema sería después de todo el peligro de creación de diferentes clases sociales atendiendo a la posibilidad económica de acceder o no a los avances científicos, que llegado el caso crearían ciudadanos de muy diversas categorías, incluso

físicas, o de la posibilidad de generar clases privilegiadas abandonadas al disfrute de la asepsia y el placer de lo virtual.

Los límites entre arte y realidad parecen cada vez más difusos. Quizás sea que el futuro nos lleve a borrar definitivamente su distinción, que la ilusión de la imagen lo sea todo, que el diseño lo invada todo y no exista posibilidad de cerciorarnos dónde quedó lo físico, aquello que realmente se podía ver y tocar.

La esperanza debe albergarse en la orientación de todos los avances, en la capacidad humana de ser consciente de que hay barreras tras las que sólo habrá un precipicio y que por tanto deben ser respetadas, de que debe ser el hombre y no una ciencia doblegada ante las posibilidades comerciales de los avances el que tome las decisiones para un desarrollo adecuado hacia el bien común.

Difícil reto. Probablemente deberíamos comenzar a asumir que quizás no haya infinitos más que en los sueños de ciencia ficción. Y que abandonados a códigos matemáticos algún día no salgan las cuentas... o se vaya la luz y no haya más píxeles que iluminar.

La permanencia de las cosas podría estar tan sólo abocada a la persistencia de la memoria, a la capacidad de almacenar conocimiento en nuestros cerebros o discos duros. El problema es que sucediéndose todo de manera tan rápida, probablemente no haya manera de almacenar tanta cantidad de datos. Y así, una vez más vivimos en el peligro de la desaparición.



Captura de pantalla de la página web de Vuk Cosic

### Notas:

<sup>1</sup> Mucho se ha escrito sobre este tema tras la obra de F. FUKUYAMA, *El fin de la historia y el último hombre*. Barcelona, 1992.

<sup>2</sup> J.L. MOLINUEVO, *La Vida en tiempo real: la crisis de las utopías digitales*. Madrid, 2006, p. 21.

<sup>3</sup> Un pensamiento que más tarde serviría de base para el libro de Marshall Berman con el mismo nombre.

<sup>4</sup> Exposición que tuvo lugar en el Centro Georges Pompidou de París.

<sup>5</sup> Acrónimo de Cave Automatic Virtual Environment, un proyecto ideado por Daniel J. Sandin en Chicago entre finales de los años 80 y principios de los 90.

## **Bibliografía:**

M. ALGORA (dir.), Artfutura: 20 ediciones, de la realidad virtual a las redes sociales. 20 editions, from virtual reality to social networks. Barcelona, 2009.

J. R. ALCALÁ MELLADO, La Piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital. Valencia, 2011.

R. COYNE, Richard. Technoromanticism digital narrative, holism, and the romance of the real. Cambridge, 1999.

J. FLORES CASTILLEJO, Océano digital: travesías por incertidumbres. Córdoba, 2011.

D. KUSPIT, Arte digital y videoarte: transgrediendo los límites de la representación. Madrid, 2006.

W. LIESER, Arte digital: nuevos caminos en el arte. Postdam, 2010.

L. MANOVICH, El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital. Barcelona, 2010.

J. MARTÍN PRADA, Prácticas artísticas e Internet en la época de la redes sociales. Madrid, 2012.

J. L. MOLINUEVO, La Vida en tiempo real: la crisis de las utopías digitales. Madrid, 2006.

A. QUINTANA, Después del cine: imagen y realidad en la era digital. Barcelona, 2011.

P. VIRILIO, El ciber mundo, la política de lo peor. Madrid, 2005.

*Herodotus unbound*  
**La historia vista a través del arte contemporáneo**

ANA I. FERNÁNDEZ MORENO

**Resumen:**

*Este artículo se propone examinar el modo en que algunas instituciones de la memoria están colaborando con artistas contemporáneos para proponer visiones alternativas de la historia gracias a la facilidad con que se mezclan realidad e imagen en los tiempos actuales. Más que un estudio con profundidad, se pretende dejar constancia de un suceso que se está popularizando. Un hecho relacionado con la revitalización de la temática histórica en la época posmoderna gracias al uso de documentos de archivos y museos para interpelar al presente. Esto nos permite ver a través de la función estética de la obra aquello que no percibimos.*

**Palabras Clave:** arte, historia, museo, imagen, objeto

\* \* \* \* \*

*“... el ser humano es una criatura cuya vida es «historia», está hecha de pasado, presente y futuro, y eso es lo que se expresa en los mitos, las leyendas, los relatos.”*

-LIPOVETSKY y SERROY, *Pantalla global-*

## Introducción

En un mundo cambiante, apenas consolidado, la historia nos proporciona objetos que conectan con el pasado, iconos propios y prestados que pretenden explicar la sucesión de acontecimientos que nos han conducido hasta aquí. Imágenes que enlazan con una memoria ajena intentando establecer vínculos con hechos que nunca vivimos.

Hasta no hace mucho tiempo, este tipo de artefactos se exhibían en museos y archivos como base material sobre la que interpretar la historia, y aunque es cierto que ésta puede intuirse a través de ellos, no lo es menos que se trata de una visión reductiva.

Muchas veces, la búsqueda de nuevas formas de indagar en la naturaleza de estos objetos, pasa por la interpretación de los mismos desde otras disciplinas, de manera que éstas puedan proporcionar lecturas diferentes, sin perder de vista su solvencia científica y cultural.

En la exposición de objetos, también participan otros elementos. Desde que Howard Gardner expusiera su teoría de las "*inteligencias múltiples*" en los años ochenta, se produjo un cambio en el paradigma educativo del museo, influyendo en su forma de mostrar y contar la historia a unos visitantes que poseían una amplia gama de habilidades, estilos de aprendizaje y muchas experiencias personales que podían mediar en su percepción de las cosas.

En la actualidad, algunos museos están recurriendo a los artistas como intérpretes de sus colecciones, capaces de iluminar ese pasado desde la creatividad contemporánea. Su visión del

mundo propone modelos alternativos de historia resaltando aspectos de objetos que no solemos ver habitualmente, transmitiendo su voz a través de su medio creativo natural que suele coincidir con las tecnologías digitales.<sup>1</sup>

Pero a su vez, están produciendo una nueva realidad, pues ya no existe una línea clara entre el mundo que nos rodea y el mundo digital. Puesto que el mundo que nos rodea se halla invadido por nuevas tecnologías, capaces de proporcionarnos tecno-experiencias muy reales, nuestra mirada plagada de imágenes digitales, se ha vuelto diferente.

Por vez primera en la historia, las imágenes artísticas son efímeras, ubicuas, carentes de corporeidad, accesibles, sin valor, libres. Nos rodean del mismo modo que nos rodea el lenguaje.<sup>2</sup>

Muchos de estos creadores trabajan desde premisas similares con objetos, imágenes, textos, historias, sonidos o espacios encontrados en archivos y museos, piezas que remiten al pasado insertas en obras efímeras. En sus instalaciones y montajes juegan tanto con tecnologías de *época* como con tecnologías digitales<sup>3</sup> para presentar enfoques diferentes.

## **La relatividad del pasado**

*“La conciencia de la complejidad de la historia -un conocimiento tanto de los aspectos dolorosos del pasado como de los agradables- proporciona un sentido auténtico a la vida en el presente”*

D. F. BRITTAN, *Historia pública y memoria pública*

En 2002, Pierre Nora hablaba de un cambio en la relación de la sociedad con su pasado, apuntando como posibles causas de este fenómeno a la aceleración de la historia y la perspectiva de un futuro incierto. Ante ese presente permanente sin relación orgánica con el pasado y el futuro, la sociedad ha desarrollado una exagerada obsesión por documentarlo todo mediante textos, pinturas, dibujos, construcciones, composiciones musicales, relatos orales,... Es decir, documentos potenciales en los que buscamos símbolos y significados de nuestra propia historia. Esa multiplicidad de testimonios ha incrementado el número de museos que los muestran como garantes de una memoria e identidad colectivas <sup>4</sup>.

Pero, ¿quién decide lo que debe ser recordado o por quién? Tradicionalmente la historia que se contaba era la historia política y aparecía como símbolo de orgullo nacional. Por lo general la iconografía presentada no reflejaba la experiencia total. Todo ello empezó a cambiar en el siglo XX, con la introducción de otro tipo de estudios orientados hacia aspectos poco corrientes. Acababa de irrumpir en la historia el planteamiento sociológico, incorporando en sus investigaciones disciplinas como la geografía, la economía o la antropología. En el ocaso del siglo XX el interés por lo cotidiano y la diversidad temática contribuyeron a la fragmentación de la historia. La enorme riqueza de medios y conocimientos llevó a cuestionar continuamente lo que teníamos por cierto.

La irrupción de las humanidades digitales y la historia pública, defensoras del trabajo colaborativo, ha ido un paso más allá introduciendo en el debate al público, haciendo accesibles y útiles sus aportaciones, pero también dialogando con ellos y alentando su participación, especialmente gracias a las nuevas tecnologías.

Se han creado infinidad de aplicaciones informáticas para organizar mapas históricos globales con fotografías históricas (*History pin, Sepia Town, What was there...*), documentales televisivos, películas y novelas, museos y sitios monumentales, estudios y exposiciones tanto en línea como *in situ*. Todo ello ha contribuido a crear una conciencia histórica a escala global. No obstante, esas espectaculares recreaciones del pasado no suelen inducirnos a planteamientos profundos acerca de nosotros mismos y del mundo en que vivimos. De ahí la importancia de la historia que documenta la vida de la gente común analizando su contribución particular.

Se siguen investigando nuevas formas de presentarnos el pasado, y una de ellas es aquella en la que el artista y la historia confluyen en un proyecto común. El creador con su particular sentido del tiempo, entiende el pasado como algo vivo que afecta al presente. A través del montaje de objetos e imágenes el creador contemporáneo propone narraciones alternativas para reconstruir la historia y la memoria, casi siempre desde una perspectiva crítica.

Hernández Navarro en “Hacer visible el pasado” aprecia tendencias entre las prácticas artísticas que se han acercado a la historia a través del archivo, la colección, la instalación audiovisual, el film o la fotografía.

Por una parte, tendríamos las historias singulares de personajes anónimos, es lo que llama “historias paralelas”, que muestran las conexiones entre lo personal y lo colectivo. Paul Graham, Matthew Buckingham, Anri Sala, Tacita Dean, Akram Zaatarí o Peter Forgacs serían algunos ejemplos.<sup>5</sup>

A continuación estarían las historias alternativas, aquellas que podrían haber sucedido. Joachim Koestler o Simón Fujiwara utilizan las tecnologías para presentar visiones alternativas a través de falsos documentales.<sup>6</sup>

Finalmente, lo que se denominan deconstrucciones de la historia, tratan de denunciar la estrecha frontera existente entre realidad y ficción cuando se escribe historia. Deimantras Narkevicius, Walid Raad y The Atlas Group, Pierre Huyghe, Omer Fast, Jeremy Deller o Francis Alÿs.<sup>7</sup>

## **La mirada que fluye en el espacio**

*“The museum is not the sum of the objects it contains but the experiences it triggers.”*

P. Samis, *The museum exploded*

Casi resulta inevitable mencionar a Foucault y sus heterotopías cuando hablamos del espacio en el mundo contemporáneo. Frente al territorio medieval, constituido por espacios jerárquicos y extensos (urbanos y rurales, sagrados y profanos,...), se impone en la época actual un área heterogénea que yuxtapone tiempos, zonas y relaciones. Se trata de una nueva geografía fragmentada que nos permite experimentar distintos tiempos y crear contra-espacios que son al mismo tiempo ficticios y materiales, construidos conforme a las necesidades específicas de la sociedad en la que se encuentran.

De un modo general, en una sociedad como ésta, heterotopía y heterocronía se organizan y se ordenan de una forma relativamente compleja. Hay, en primer término, heterotopías

del tiempo que se acumula hasta el infinito, por ejemplo, los museos, las bibliotecas; museos y bibliotecas son heterotopías en las que el tiempo no cesa de amontonarse y posarse hasta su misma cima, cuando hasta el siglo XVII, hasta finales del siglo XVII incluso, los museos y las bibliotecas constituían la expresión de una elección particular. Por el contrario, la idea de acumularlo todo, la idea de formar una especie de archivo, el propósito de encerrar en un lugar todos los tiempos, todas las épocas, todas las formas, todos los gustos, la idea de habilitar un lugar con todos los tiempos que está él mismo fuera de tiempo, y libre de su daga, el proyecto de organizar de este modo una especie de acumulación perpetua e indefinida del tiempo en un lugar inmóvil es propio de nuestra modernidad. El museo y la biblioteca son heterotopías propias de la cultura occidental del siglo XIX.<sup>8</sup>

En los últimos años, los museos se han alejado de la acumulación y la documentación, desarrollando una necesidad por interpretar las colecciones para un público más amplio. Los espacios han servido para hacer visibles a las piezas, siendo el escenario de las relaciones que se entablan entre público y artefacto. Se dice que en el museo los objetos no se encuentran, se hacen gracias a nuestra capacidad para verlos, lo que nos convierte en creadores e intérpretes.

La mirada tiene un efecto alienante. El que mira puede ser a su vez observado, convirtiéndose en un espejo para otro, lo que le obliga a adoptar un comportamiento determinado. A través de la visualización de la cultura material se asimilan valores sociales, culturales, políticos y económicos. En ese sentido, se podría afirmar que el museo instruye al espectador, que desde que traspasa su umbral, se vuelve consciente de su rol en la institución. Un papel marcado por la propia evolución de la entidad, para la que primero, fue aprendiz en los gabinetes de curiosidades; luego, creyente en un templo de musas y

finalmente, se ha convertido en voz activa y plural dentro del foro contemporáneo.

Según Valerie Casey cuando se observa algo se produce una relación entre el sujeto y el objeto que está mediada por una pantalla, un conjunto de signos y significados dados por las costumbres sociales que representan a dicho objeto. Debido a que la pantalla no es más que una imagen, el objeto de la mirada no puede ser conocido directamente, sino a través de la misma.

En el museo, esa pantalla se manifiesta de diferentes maneras: mediante la información proporcionada en el diseño de la exposición cuyo objetivo es facilitar un contexto al visitante; y por el deseo del objeto inalcanzable que motiva a la persecución estética e intelectual. En función de la mirada, el objeto se inscribe en la lógica de la seducción inherente a los bienes simbólicos.

La pieza sirve para presentar el hecho objetivado, otorgándole, por tanto, una relación con el tiempo, como algo material que ocupa un lugar en el espacio durante un tiempo indeterminado. Un fragmento del que se derivan símbolos y significados diversos. Las instalaciones artísticas pretenden devolvernos nuestra capacidad de ver y comprender. *Lost magic Kingdoms* (1985), exposición organizada por Eduardo Paolozzi para la sección etnográfica del *British Museum*, es una muestra de maravillosos materiales que habían permanecido ocultos en los almacenes de la institución: marfiles esquimales, pinturas aborígenes, una trompeta de cerámica peruana, una máscara de Camerún, y algunos dioses maoríes. En algún momento, el autor llegó a afirmar "*our culture decides, quite arbitrarily, what is waste and rubbish*"<sup>9</sup>.

Aún podemos añadir una tercera pantalla popularizada gracias a profundas innovaciones tecnológicas. La pantalla global <sup>10</sup> incluye todas las pantallas del siglo XXI (cine, televisión, ordenadores, tabletas, móviles, netbooks, etc.) otorgando preeminencia a lo visual sobre cualquier otro sentido, y afectando indisolublemente a todos los espacios y sectores sociales. Una visión que bien podría encajar con la videosfera de Régis Debray.<sup>11</sup>

La interactividad y el fácil acceso a la información y las imágenes han creado un nuevo tipo de seducción, haciendo a la pantalla digital indispensable y contribuyendo a la educación de nuestra mirada que, debido a la profusión tecnológica, ha introducido una nueva estética *amateur* en nuestras vidas. Las creaciones experimentales, tanto especializadas como no profesionales, se adaptan y a su vez influyen en la concepción de un nuevo espacio (electrónico), contribuyendo a generar una realidad alternativa a cuyos estímulos reaccionamos con gran intensidad, pues nuestro cuerpo experimenta, reactiva y reestructura ese espacio a su medida.

La simultaneidad que se da en este tercer espacio, nos sume en un relativismo atemporal, en absoluto ajeno al siglo XX, y ese lugar electrónico se acaba convirtiendo en una de las heterocronías de Foucault, con su recolección indefinida de tiempos, formas y gustos. Paradójicamente ese proceso acumulativo que lo presenta como un *continuum* permanente, lo sitúa fuera del tiempo.

Diariamente, nuevos trabajos intentan cambiar nuestra percepción lineal de la historia a través de esa pantalla global. Lamentablemente, gran parte de estos trabajos son descriptivos, exigen gran esfuerzo de diseño y refuerzan la idea de la historia

como una cadena inevitable de hechos, acontecimientos y fechas. El relato unilineal excluye la participación y posibles interpretaciones alternativas. Una exposición de este tipo sería *Gulag: Many Days, Many Lives*<sup>12</sup> que, aunque presenta una imagen compleja de la experiencia en un Gulag soviético, con una narrativa muy poderosa y múltiples documentos, obras de arte y entrevistas, no deja de ser una exposición especializada para historiadores e investigadores. En contraste, *Raid on Deerfield: The Many Stories of 1704*,<sup>13</sup> se construye gracias al trabajo transdisciplinar, planteando múltiples perspectivas, y el resultado es una exposición electrónica brillantemente ejecutada y organizada, con una interfaz asequible y estéticamente agradable.

En la era de la *pantallocracia* se han desarrollado también narrativas transmediáticas,<sup>14</sup> que permiten explorar un espacio profuso en detalles a través de diferentes medios. Las piezas únicas no aparecen aisladas sino que se suman a un espectáculo integral, que es a la vez envolvente, inmersivo y fomenta la participación. Con las nuevas tecnologías los museos se confirman como espacios abiertos, expandidos y conectados. Ya no son los medios de comunicación de los que se hablaba a finales del siglo XX, sino un nodo más de la estructura comunicativa. Actúan como un espejo que nos devuelve otras imágenes de lo que fue nuestra historia, suprimiendo el tiempo a la vez que muestran pequeñas porciones de la historia. Fragmentos que, en opinión de Benjamin, podrían condensar una época entera.<sup>15</sup>

## **Constelaciones de imágenes y objetos**

*“En todos los casos, los artistas trabajan con ready-mades históricos, con “objetos”*

*encontrados, a veces por casualidad y otras veces a través de la investigación.”*

M.A. HERNÁNDEZ NAVARRO, *Hacer visible el pasado*

La forma en que el museo dirige la mirada del espectador a través de sus pantallas se ha complicado con el reciente interés por la cultura material de la gente común. La escasez de objetos ordinarios y el cambio producido en la percepción de la historia ha impulsado al diseño de exposiciones centradas más en temas que en objetos, virtualizando patrones culturales, claves identitarias y experiencias cotidianas con las que se intenta transformar la exposición en contextos a los que accedemos por medio de interfaces materiales -objetos e imágenes- y tecnológicas.<sup>16</sup>

Estas aplicaciones construyen su puente hacia el pasado, y constituyen un ecosistema singular para cada usuario. Pero como se ha señalado, las selecciones de objetos presentan una imagen distorsionada del mundo y de la colección. El significado cultural de una sociedad no reside en objetos individuales, porque éstos no son más que símbolos evocadores en un entorno determinado. De hecho, en las sociedades materialmente menos avanzadas, mito e historia se confunden gracias a una teatralización en la cual los objetos actúan como hilo conductor de sus vivencias. Son los patrones de conocimiento y las creencias que el pensamiento vincula entre sí lo que otorga a estos materiales todo su sentido.

Fred Wilson<sup>17</sup> realiza *The Mining Museum* en 1992. En su instalación se cuestionaba la contextualización de los objetos en los museos. Wilson devuelve la visibilidad a elementos ocultos en las instalaciones tradicionales,<sup>18</sup> y para ello los muestra en un contexto artístico convencional, reseñando de este

modo esas ausencias. En esta pieza, los objetos no actúan como hilos conductores, sino como detonantes de un pensamiento crítico. La ambigüedad del título alude a la mina como depósito de mineral, pero también a la siembra de una controversia potencialmente explosiva.

Las nuevas tendencias sociales e históricas han hecho que en los museos se popularicen las presentaciones sobre historia social, dándole cierto protagonismo a los que han sido ignorados por la historia tradicional. El nuevo museo rescata fragmentos de la vida cotidiana, imitando en cierta medida a aquella pintura de historia decimonónica influida por el costumbrismo que incluía escenas de género.

Estas colecciones posmodernas se enfrenta a una escasez de auténticos objetos ordinarios, lo que ha impulsado el diseño de exposiciones centradas en temas, elevando a una extraordinaria importancia museal las escasas piezas existentes. Se ha presentado auténticas escenografías que procuran un microcosmos donde el hombre adquiere un rol activo y puede reconstruir la imagen de su yo fragmentado. Las piezas se han inscrito en proyectos ambiciosos y en constante revisión, garantizando la continuidad de su discurso. Su multiplicidad de significados les proporciona un dinamismo donde concurren lo tangible y lo intangible, enriqueciendo así su valor documental, artístico o emocional, pues el objeto puede contribuir a fabricar el presente y modelar el futuro.

Las imágenes y sonidos de archivos también coexisten con la percepción de la historia, apelando a la imaginación del observador para que recree sus propias interpretaciones, y para ello, el autor no ha dudado en recurrir a las tecnologías que tenía a su alcance. La digitalización de estos elementos no es más que

la culminación de ese proceso de virtualización existente desde los orígenes de la relación del hombre con lo sensible.<sup>19</sup> De hecho, Lèvy dijo que se trata de una continuación del proceso de hominización, vinculado al lenguaje, el desarrollo de la técnica y la complejidad de las instituciones sociales, diferentes según los lugares y las épocas.<sup>20</sup>

Son numerosos los creadores que, mediante imágenes y recolección de historias orales y sonidos, crean sus obras adaptadas a un sitio específico. Alison Marchant lleva más de una década investigando y haciendo instalaciones en vivo sobre la clase obrera y la historia de las mujeres. Gran parte del trabajo para desarrollar *Living Room* consistió en bucear en archivos públicos y resucitar vidas anónimas a través de historias orales. Luna Nera realiza sus acciones sobre edificios antiguos ubicados en espacios urbanos olvidados. Mediante el uso de una técnica mixta, superponen imágenes vanguardistas en lugar de recrear el monumento histórico con imágenes antiguas, intentando generar un mayor impacto visual. *Touch Echo* de Markus Kinson, fue una intervención minimalista en la Terraza Brühl (Dresde), que usaba la conducción ósea para transmitir los sonidos de las ciudades alemanas devastadas por los bombarderos aliados en 1945. Cuando el visitante apoya los brazos en la barandilla para observar la ciudad actual, los sonidos de los aviones y las bombas estallan a través de vibraciones, pudiendo retrotraerse a la noche del 13 de febrero.

A medida que disminuyen los objetos, la carga de autenticidad empieza a recaer en el lugar físico, que proporciona un escenario adecuado para la realización de dicha ficción. La potencia de la representación teatral está ligada a una visión socializada, donde el interés del grupo prevalece sobre el del individuo.

## ¿El artista historiador o el historiador artista?

*“El arte y los artistas buscan la manera cómo salir del laberinto de la historia, sin abandonar por ello sus esfuerzos por reconciliar al hombre con el mundo”.*

J. Michell, *Hipótesis para un arte posthistórico; Acto performativo, flujo y sentido.*

En la actualidad, museos y monumentos históricos están haciéndonos contemplar el pasado a través de los ojos del artista, que nos presentan narraciones complejas aprovechando el poder del arte para evocar relatos. Sus instalaciones tienen la propiedad de activar energías latentes en las piezas descontextualizadas del museo, son capaces de involucrar a nuestros cuerpos en el sitio real donde sucedieron los hechos, y a nuestras mentes y emociones en otros espacios posibles.

El aumento de recursos multimedia permite insertar al objeto o monumento en instalaciones inmersivas, sistemas virtuales, avatares, diseños interactivos surgiendo proyectos que muestran un maridaje único entre tecnología, arte y usuarios deseosos de participar en tan singular acontecimiento. Estos múltiples entornos deben ser culturalmente sensibles y productivos para el público y permitir una reflexión crítica.

A pesar de tener muchas cosas en común, las interpretaciones de la historia que hacen los artistas para estas instituciones presentan algunas diferencias. En el museo, los creadores intervienen sobre objetos a los que tratan como *ready-mades*, manipulándolos para crear o revelar significados ocultos.

Algunos señalan que Andy Warhol fue el primer artista en experimentar con esta idea en 1970, cuando trasladó algunos objetos de la Galería Menil de Houston a la Escuela de Diseño de Rhode Island, donde éstos carecían de contexto y significado. Otras iniciativas notables fueron *Décor* <sup>21</sup> de Marcel Broodthaers, o la pieza *Solomon R. Guggenheim Museum Board of Trustees* de Hans Haacke.

Con el paso del tiempo las exposiciones han convertido a los museos en entidades de gran plasticidad. De hecho, Swicimsk ha dicho que “*algunas exposiciones alcanzan la cualidad de arte... presentan rasgos dramáticos, líricos, de calma...*” <sup>22</sup> Al apelar a la experiencia, los museos recurren a procesos de presentación propios del arte contemporáneo, y son cada vez más las instituciones que colaboran con los artistas para hacer de la exposición una obra creativa.

Cuando arte y museos de historia se unen son capaces de retroalimentarse. Por una parte, los creadores se convierten en conservadores visuales del mundo que les rodea aportando múltiples experiencias para generar nuevas reflexiones en torno al pasado; y por otra, estas instituciones de historia mutan en un modelo híbrido donde la experiencia no aparece segmentada. De esta manera, en torno al objeto surge una creación única que lo despoja progresivamente de su significado, quedando la composición subordinada al observador, que completa la obra con su propio acto de imaginación. Se podría decir que la visión artística proporciona una conexión visceral, pero también una confrontación con los restos materiales de la historia proporcionándonos herramientas para imaginar, reconocer y leer nuestro complejo presente haciendo uso de conceptos y tecnologías contemporáneas.

Desde 1995, el Eastern State Penitentiary Historic Site <sup>23</sup> viene realizando instalaciones anuales que usan gran variedad de medios técnicos tradicionales y emergentes en torno al concepto arte en las celdas. Aprovechando su potencial artístico como ruina, Julie Courtney and Todd Gilens solicitaron financiación para desarrollar este proyecto al National Endowment for the Arts. En 1995, se abrió al público como sitio histórico, invitando a los visitantes a conocer las prácticas penales del siglo XIX y estableciendo debates en torno a temas polémicos como la pena de muerte, la vacuidad de la vida en prisión, la memoria de las víctimas,... Seis nuevas propuestas se realizan cada año *in situ* aproximando al público temas complejos a través de una estética visual y sensorial nada desdeñable proporcionada por el carácter inquietante de los objetos de prisión expuestos.

*Yankee Remix* <sup>24</sup> fue una colaboración entre el Museo de Arte Contemporáneo de Massachusetts (MASS MoCA), y la Sociedad Histórica New England / SPNEA. Esta sociedad histórica relacionada con los tiempos coloniales, conserva más de 120.000 artefactos y medio millón de fotografías almacenadas. En un intento por adquirir mayor visibilidad, planteó un proyecto conjunto al MassMoCA en 2003, que se resolvió con una exposición de arte contemporáneo en la que los creadores presentaron piezas cuya temática giró en torno al colonialismo, el contacto cultural, la raza, el género, la representación y la memoria. <sup>25</sup> Este museo ya había trabajado anteriormente con Ron Kuivila, en el collage visual y auditivo *Visitations*, un encargo de la institución que intentó revitalizar el espacio de una fábrica abandonada con sonidos y voces de su pasado industrial. La instalación representaba en términos generales el paso de la sociedad manufacturera a la sociedad de la información.

En España, *Estratos. Proyecto de Arte Contemporáneo*, es una exposición que se expande por Murcia en diferentes sedes durante el 2008. Comisariada por Bourriaud, en ella están presentes las huellas del pasado de la ciudad. Los artistas participantes mostraron temas de interés para la historia y la arqueología. Mark Dion, reprodujo en el Museo Arqueológico una celda de la Prisión Provincial, vistiéndola su interior con muebles rescatados de la enfermería y objetos fabricados por reclusos; Joachim Koester participó con su instalación *Tarantism*; la propuesta patética e irónica de Allan McCollum consistió en cuarenta y cinco reproducciones del Perro de Pompeya, dispuestas en nueve peanas; las fotografías sobre estructuras industriales antiguas de Bern y Hilla Becher,...

Interesante e inquisitiva es la propuesta de Fabiola Hanna <sup>26</sup> que pudo verse en el Museum of Art and History de Santa Cruz: *We Are History: A People's History of Lebanon*. Para entender la obra, hemos de retroceder hasta el Líbano de 1997, cuando el gobierno renovó los libros escolares de todas las materias, excepto la historia. Esto suponía que los chicos seguían estudiando esta materia usando libros de 1969, con lo cual el periodo poscolonial permanecía oculto. Hanna reúne voces anónimas orales de libaneses contemporáneos para reconstruir una historia inexistente en los textos oficiales, utilizando para ello testimonios en primera persona. Todo ello se presenta a través de una interfaz digital que genera su propio ritmo narrativo a partir de dichas historias, y que se halla disponible tanto en el espacio físico como a través de la red. <sup>27</sup>

En el caso de los monumentos, las instalaciones audiovisuales están directamente relacionadas con los centros de documentación y los archivos. El arte basado en la

representación histórica en la práctica contemporánea experimentó cierto auge en la década de los años setenta. En un principio estas obras se toparon con la dificultad de mostrar un mundo mediatizado por la prensa fotográfica, el cine y la televisión. Pero pronto, las estrategias de apropiación de las imágenes de archivo abrieron otro campo, que hizo de la representación histórica un tema central.

Son muchos los que han realizado *performances* y proyecciones sobre edificios históricos preexistentes para devolver al espectador información sobre sus propios contextos, revelando en sus proyectos fotografías de archivos que han permitido restaurar las conexiones entre la historia y el lugar donde ésta aconteció, en un proceso que los ha llevado de lo material a lo inmaterial. En algunos casos la pieza digital se transforma en un objeto sincronizado capaz de sintonizar con centenares de conciencias. Se convierte en un objeto de poder que puede crear conexiones espaciotemporales entre personas que comparten experiencias comunes. Son imágenes que seducen, que ayudan a construir nuestra subjetividad a través de discursos interpretativos plurales y perceptibles tanto intelectual como emocionalmente.

El precedente inmediato de estas acciones podría encontrarse obras como *Monumentos* de Claes Oldenburg, *Litografías del War Memorial* de Robert Morris, *Proclamation of Intent for COMMENOR* de Robert Filliou o *Untitled* de Bas Jan Ader, que durante los setenta analizaron críticamente las formas tradicionales de conmemoración histórica a través de sus monumentos.

Estas obras invitan a los espectadores a pensar en el pasado, a establecer conexiones entre eventos, personajes y

lugares, reavivan recuerdos y reexaminan las formas en que se presenta en la cultura en general. Por ese motivo, no han pasado desapercibidas para las instituciones de la memoria, que han encargado a los creadores el diseño de instalaciones y obras específicas.

Los ejemplos son numerosos y variados. Por un lado, Krzysztof Wodiczko<sup>28</sup> es un autor prolífico. En 1998 creó para el proyecto VITA BREVIS (Boston) una pieza efímera proyectada sobre un obelisco, *Bunker Hill Monument*, que era una reflexión sobre la violencia, la libertad y la tiranía.

Mary Ellen Strom y Ann Carlson idearon una pieza para el Myrna Loy Center, que en sí misma es una metáfora. *GeyserLand* (2003) se llevó a cabo con un ferrocarril de Montana, en las proximidades del Parque Nacional de Yellowstone. El público que subía al vagón experimentaba este trabajo durante una hora como si fuera un turista. Mientras el tren se movía, podían ver proyecciones a través de las ventanas, representaciones en vivo, escuchaban voces,... Una especie de *tableau vivant* exterior creado con imágenes de archivo que mantiene una versión virtual.<sup>29</sup> Geysers era una atracción conceptual, un viaje real, una escultura viviente y una obra multi-dimensional que indagaba en torno al ferrocarril como instrumento de colonización e icono de modernidad.

Las ventanas como pantallas hacia otros mundos es una idea muy recurrente en el arte. Nueve ventanas de la fachada principal del castillo de Exeter sirvieron de escenario para esta instalación de Rose Bond,<sup>30</sup> inaugurando el Festival de Animación de 2010 en la ciudad. *Broadside*, que exigió una labor de investigación en los archivos de la ciudad, cuestionaba la premisa de que la justicia fuera igual para todos los

ciudadanos. La presentación es rigurosamente adecuada a este espacio, que fue el antiguo Tribunal de la Corona inglesa.

Otra experiencia de sitio que usó las ventanas como pantalla de la historia fue *Llwybr y Ceirw* (Camino de los Ciervos, 2008) <sup>31</sup> en Llanrwst, Gales. La ciudad, célebre por solicitar en 1947 un asiento en el Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas alegando un estatus especial de microestado, remontaba sus pretensiones a un hecho acaecido en el siglo XV. Llanrwst, bastión de rebeldes, fue quemada hasta los cimientos por el ejército real, quedando desierta. Durante años tan solo los ciervos fueron vistos pastando en la plaza. Este es el origen de la instalación realizada por Mari Elain Gwent y Megan Broadmeadow.

Tanto museos como sitios históricos, se metamorfosean en el escenario de una *performance* que revive la historia –real o imaginada- mediante una interacción con el espectador. Pero para que estas imágenes evocadoras y efímeras no sean transitorias, necesitan estar cargadas de cierto valor simbólico que permitan nuevas conexiones abstractas. Llegados a este punto, estos sitios no sólo son capaces de educar y entretener, sino que ejercen un efecto balsámico frente a esa historia acelerada de la que hablaba Nora, e inspiran.

## **Concluyendo**

Quizá, la digitalización sensibiliza a los creadores, haciéndolos recapacitar sobre la forma en que tales medios tecnológicos se usan para servir como registros del pasado, y esa posibilidad les anime a realizar estas instalaciones performativas por encargo.

O tal vez, los museos hayan descubierto otra manera de integrar el arte en la sociedad colaborando con sus artífices en un intento por dar mayor visibilidad a la historia a través de imágenes impactantes, con poder para mostrarla como un fluir constante.

Lo cierto es que estas colaboraciones están ayudando a establecer un diálogo complejo entre obra-exposición-público, gracias al potencial de las nuevas tecnologías para recrear atmósferas, fomentar experiencias y facilitar la colaboración. Sin embargo, esa diversidad puede llevar a equívocos inquietantes porque no existe una forma objetiva de mirar. La mirada está mediatizada por las pantallas de esa heterotopía que es el museo. Podría ser que una imagen fragmentada y emancipada sugiriera al observador una idea diferente de la que quiso transmitir. Por ello Román Gubern sostiene que la novedad cultural de la imagen digital radica en que es una “*tecnología de la producción*”, donde el mismo objeto repetido puede generar fenómenos diferentes.

Existe el riesgo de que el material histórico sea estetizado acríticamente, convirtiéndose en otro fetiche de la industria cultural. Debido al atractivo retro-vanguardista de estas instalaciones, el turista puede revivir otros tiempos sin renunciar a las comodidades contemporáneas, sin plantearse preguntas incómodas.

Mediante una combinación virtuosa de técnica, ética, estética e historia se pretenden desarrollar una serie de experiencias basadas en la cultura material y monumental que no solo sean educativas, sino también memorables, singulares y capaces de provocar la reflexión. Porque el “*arte digital no anula por completo el pasado, sino que lo recupera y recicla*”.<sup>32</sup>

Después de todo, es posible que Herodoto haya sido liberado de la “*radiante blancura de la eternidad*” gracias al “*vidrio multicolor*” del arte <sup>33</sup>.

## Notas

<sup>1</sup> El cine, la fotografía, la televisión modificaron la relación existente entre arte, presentación y soporte de la creación, contribuyendo al progresivo proceso de desmaterialización de la obra de arte. En la actualidad, estas disciplinas junto a las artes gráficas y plásticas, el videoarte, capturan y modifican imágenes utilizando algún tipo de tecnología digital en el proceso.

<sup>2</sup> J. BERGER, *Modos de ver*. Barcelona, 2001, p.41

<sup>3</sup> Algunos profesionales han señalado que el arte que utiliza las tecnologías digitales como herramientas para la creación sigue siendo arte convencional, mientras que aquel en el que la tecnología digital pone en marcha un proceso en constante flujo (hecho-símbolo-obra-hecho), capaz de reconfigurar el ciclo del procesamiento de información que reside en la propia obra es el arte digital. Sin embargo, otros como Benjamin Weil, comisario de arte digital en SFMOMA, afirma que en ambos casos se trata de un proceso mediatizado por una interfaz. La huella digital está allí.

<sup>4</sup> Son muchos los autores que han advertido acerca de esa obsesión por la memoria: J. BRAUDRILLARD (*La transparencia del mal*, Barcelona,

2001), A.VIEWIORKA (*L'ère du témoin*, Paris, 1998), B. RUSSELL (“El tiempo en la experiencia”, en *El conocimiento humano*, Barcelona, 1983), E. JENIN (*Los trabajos de la memoria*, Madrid, 2002), H. ROUSSO (*Vichy, un passé qui ne passe pas*, Paris, 1996), J. ARÓSTEGUI (*La Historia vivida. Sobre la Historia del presente*, Madrid, 2004), J. CUESTA (*Historia del presente*, Madrid, 1996), J. OLICK (“Memoria colectiva y diferenciación cronológica: historicidad y ámbito público”, en *Ayer*, Madrid, 32 (1998)), M. HALBWACHS (*La mémoire collective*. Paris, 1968), P. NORA, (*Les Lieux de Mémoire*, Paris, 1984-1992), P. RICOEUR (*La memoria, la historia, el olvido*, Madrid, 2003), R. CHARTIER (*El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*, Barcelona, 1992), R. KOSELLECK (*Estratos del tiempo. Estudios sobre la historia*, Barcelona, 2001), M. AUGÉ (*Las formas del olvido*, Barcelona, 1998), E. Hobsbawm (*Historia del siglo XX*, Buenos Aires, 1998), A. HUYSENS (*En busca del futuro perdido. Cultura memoria en tiempos de globalización*, México, 2002)

<sup>5</sup> En *Intervista* (1998) Anri Sala vuelve a su casa desde París, y encuentra accidentalmente una película muda de su madre en una conferencia del partido albanés de la Juventud Comunista a finales de los 1970. La obra, integrada por material de archivo desde la década de 1950 hasta finales de los años 1970, es una búsqueda de las palabras de su discurso, y a su vez sirve para plantear interrogantes acerca del destino de Albania. Todo el material de archivo muestra a la gente hablando sobre el futuro. En esta época comunista, la representación histórica en sí había sido desterrada, por lo que éste era uno de los aspectos cruciales de la obra, gracias a la cual Sala recuperó la posibilidad de la retrospectiva.

<sup>6</sup> ‘Welcome to the Hotel Munber’ (2006) es una obra que, según Fujiwara relata la vida de sus padres como ficción erótica. Antes de que él naciera, los padres del artista tuvieron un hotel en el sur de España durante los últimos años de la dictadura del general Franco, hecho que Fujiwara utiliza como trampolín para cuestionar la censura franquista de la pornografía y la homosexual. Parte de la obra toma la forma de una conferencia en la que Fujiwara describe una combinación extraña de la historia política y de la familia, lectura de extractos de literatura erótica y que ilustra con una serie de accesorios dispuestos sobre una mesa frente a él. Estos incluyen reliquias originales de hotel de sus padres, recortes de periódicos, banderas, una copia de un manuscrito mecanografiado, imágenes pornográficas y un huevo de avestruz inscrito con el nombre de Franco. En K. BELL. “Simon Fujiwara”, *Frieze*, nº 132 (2010).- [En línea: 29.07. 2012].- [http://www.frieze.com/issue/article/simon\\_fujiwara/](http://www.frieze.com/issue/article/simon_fujiwara/)

<sup>7</sup> Los mejores ejemplos de esta tendencia son los proyectos fotográficos instalaciones y películas de The Atlas Group [<http://www.theatlasgroup.org/>] con el objetivo de investigar y documentar la historia contemporánea del Líbano. Estos vídeos pretenden ser documentos reales que surgen de las guerras civiles libanesas, pero en muchos casos están manipulados o son de nueva creación realizados con las imágenes de Walid Raad. Este grupo presenta sus proyectos a través de conferencias, películas, exposiciones de fotografía, videos,.. Están menos interesados en la revelación de la falacia que en lo que sugiere el material que presentan a través de la ficción de una imagen. Otro ejemplo de la representación histórica sería la recreación que hizo Francis Alys en 2004 de la "línea verde" elaborada por Moshe Dayan (1948), que designaba la frontera oriental del estado israelí. Alys caminó a través de Jerusalén con un bote de pintura verde agujereado, ridiculizando la arbitrariedad de Dayan, y resucitando la memoria. En M. GODFREY. "The artist as historian", October Magazine, nº 120 (2007), pp. 140-172

<sup>8</sup> M. FOUCAULT, "Los espacios otros", En Astrágalo, nº 7 (1997), pp. 83-91

<sup>9</sup> Sir Eduardo Paolozzi, The Telegraph, 23 de abril de 2005 <http://www.telegraph.co.uk/news/obituaries/1488447/Sir-Eduardo-Paolozzi.html>

<sup>10</sup> "La época hipermoderna es contemporánea de una auténtica inflación de pantallas. Nunca hemos tenido tantas, no sólo para ver el mudo, sino para vivir nuestra vida... Entre la pantalla tamaño sello y la megapantalla gigante circula sin cesar una flota de imágenes que transforma al individuo hipermoderno en *Homo pantalicus* e instaura una pantallocracia." Cit. G. LIPOVETSKY; J. SERROY, Pantalla global. Cultura mediática y cine en la época hipermoderna. Barcelona, 2009, p. 268-270.

<sup>11</sup> Régis Debray afirma que nuestra mirada primero fue mágica e infinita (logosfera); luego artística y finita (grafosfera), y en la actualidad debido a la preponderancia de la imagen, estamos ante una mirada económica (videosfera). En R. DEBRAY, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona, 1994.

<sup>12</sup> Roy Rosenzweig Center for History and New Media. [En línea: 10. 06. 2012].- <http://gulaghistory.org/>

<sup>13</sup> Pocumtuck Valley Memorial Association/Memorial Hall Museum. [En línea: 10. 06. 2012].- <http://www.1704.deerfield.history.museum/>

<sup>14</sup> Javier Celaya ha señalado que aún no existe una definición común debido a lo reciente de este fenómeno, pero "podemos decir que transmedia

es una historia contada de distintas maneras en diferentes plataformas y que cuenta con la participación de los lectores. Transmedia no es enriquecer la versión digital de un libro con enlaces, videos o podcasts, ni tampoco es la mera adaptación de una obra a una película. Una historia transmedia se expande a través de las diferentes plataformas incorporando nuevos contenidos, personajes y tramas. Cada formato permite al autor contar su historia, pero de una forma distinta. No se trata de añadir extras dado que cada medio forma parte de la historia aportando una experiencia de lectura diferente. Los lectores hacen suya la historia y la transforman en múltiples obras derivadas.” En J. CELAYA. “Narrativa transmedia”, Dosdoce, (2011) [En línea: 10 12. 2011].- <http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3713/narrativa-transmedia/>

<sup>15</sup> La imagen dialéctica de Benjamín, una imagen que es tiempo-ahora, posee un sentido monádico (condensación del tiempo) y se aparece/conoce/transmite como una constelación (discontinuidad, sincronidad, espacialidad). En M. A. HERNÁNDEZ NAVARRO, “Hacer visible el pasado: el artista como historiador (Benjaminiano)”, En Congreso Europeo de Estética. Sociedades en crisis. Europa y el concepto de estética, Madrid, 2010

<sup>16</sup> Piénsese, por ejemplo, en los proyectos emprendidos por algunos museos que geocalizan contenido histórico (Peabody Essex Museum’s Samuel McIntire o Historical Society of Pennsylvania’s PhilaPlace), o en la aplicación para móviles del Museo de Londres: *Streetmuseum*, que permite caminar por la ciudad con un dispositivo móvil viendo imágenes de otra época.

<sup>17</sup> A principios de los años noventa, esa tendencia a trabajar con objetos de museo se aprecia en el trabajo de artistas como Carol Bove, Tom Burr, Mark Dion, Durrant Sam Green Renee, Thomas Hirschhorn, Ian Kiaer, Simon Starling,...) En M. GODFREY, ob. cit., pp. 140-172

<sup>18</sup> La obra de Wilson consta de varias intervenciones. Cabinemaking, en la que unas sillas del siglo XIX son dispuestas en una sala rodeando un poste usado para flagelar a los negros. Las sillas mantienen su estatus de piezas de museo sobre pedestales, catalogada como antigüedad. Su disposición nos retrotrae a los recitales, pero en el centro está el poste. Otra pieza es Modes of Transport, 1770-1910, un clásico carrito de bebé con una pequeña capucha hecha a medida para futuros miembros del Ku Klux Klan. En 1992-3 "Mining the Museum: An Installation by Fred Wilson," The Contemporary & Maryland Historical Society, Baltimore [En línea: 29. 06.2012].- <http://www.mdhs.org/digital->

images?SearchTitles=&field\_creator\_value=&field\_collection\_value=&field\_subject\_value=%22Mining+the+Museum%22

<sup>19</sup> Plinio el viejo en su “Historia Natural” apunta que la primera pintora fue una doncella de Corinto que trazó sobre una pared la silueta proyectada por una vela, intentando retener físicamente la imagen de su amado. De este gesto deriva la práctica de sustituir lo ausente mediante su imagen virtual.

<sup>20</sup> P. LÉVY, ¿Qué es lo virtual? Barcelona, 1999, p. 90

<sup>21</sup> “Broodthaers recalcó el hecho de que el arte, en la medida en la que ha sido históricamente sobredeterminado por elementos extraños a sus preocupaciones originarias (...), sólo podía recuperar y mantener su papel y función de revelador de las condiciones históricas objetivas, si era capaz de reconocer plenamente el grado de su estado de alienación y su función cultural al servicio de un fortalecimiento de esa alienación, haciendo de su estado de cosificación el sujeto mismo de su discurso. Un discurso que, enfrentado al dolor y sufrimiento que le causa este desplazamiento, tiene que ser el del extrañamiento y que no puede producirnos otra cosa que risa -pues está fabricado con humor” Benjamin Buchloh En D. LUPIÓN ROMERO, Marcel Broodthaers: décors. La exposición es la obra” En Arte, Individuo y Sociedad, Vol. 14 (2002), p.228

<sup>22</sup> Jerzy Swicimsk Cit. S. MORALES GONZÁLEZ; C. OCHOA BRAVO; C. CRESPO OCHOA, La exposición: diseño y montaje [recurso multimedia], Ministerio de Educación, Madrid: 2011, p.2.

<sup>23</sup> <http://www.easternstate.org/visit/regular-season/history-artist-installations> [En línea: 29. 06.2012]

<sup>24</sup> [http://www.massmoca.org/event\\_details.php?id=45](http://www.massmoca.org/event_details.php?id=45) [En línea: 29. 06.2012]

<sup>25</sup> Frano Violich centró su trabajo multimedia, que incluía videos, sonidos y hasta un escáner 3-D, en la recreación de un personaje clave de la Masacre de Boston, Crispo Attucks. El Barco dragón de Huang Yong Ping era un edificio enorme lleno de viejos baúles de viaje tirado por bastones y muletas que hacía alusión a los obstáculos que coronan las diferencias entre oriente y occidente. En cierto sentido, *Contagious Space, Preserving Pinkeye* de Rina Bannerjee también plantea esa confrontación cultural. Annette Messager en *Once Upon a Time... Four Stories*, creó cuatro escenarios inquietantes con ratas, lobos y otras criaturas que merodeaban entre cunas y herramientas agrícolas. Algunas de las piezas, utilizaban imágenes en movimiento como la presentación de Ann Hamilton *Hypnotic across*, donde cartas y fotografías procedentes de barcos se proyectan desde una estructura que simula un faro. Lorna Simpson cuestionó los ideales de la

belleza artística y Martin Kersels con *Sleeper's Dream* presenta una bota gigante complementada con accesorios yankees de la época colonial, como un reloj de pie sobre una silla Chippendale. En: [http://www.massmoca.org/event\\_details.php?id=45](http://www.massmoca.org/event_details.php?id=45) [En línea: 29. 06.2012].

<sup>26</sup> Propuestas recientes son *Archive Fever*, comisariada por Okwui Enwezor en el International Center of Photography de Nueva York a finales de 2007 en la que participan Tacita Dean, Christian Boltanski, Harun Farocki, Glenn Ligon o Walid Raad con diferentes propuestas estéticas en torno al uso del documento como parte esencial de su práctica para recuperar la memoria; o *Made in Medway: Exploring Medway's Past Through Contemporary Art en The Stone Mill Art Gallery* con la participación de Antonsen Lasse o Leika Akiyama entre otros.

<sup>27</sup> <http://fabiolahanna.com/weAreHistory.html> [En línea: 29. 06.2012]

<sup>28</sup> Wodiczko dijo: "I'm a historical artist, a little like Courbet when he said it's necessary to take history into account as long as it has something to do with the present." Cit. C. STANTON. *Outside the frame: Assessing partnerships between Arts and Historical Organizations*, The Public Historian, Vol. 27, No. 1, (2005)pp. 19-37

<sup>29</sup> [http://www.geyserland.org/doc\\_site/launcher.html](http://www.geyserland.org/doc_site/launcher.html) [En línea: 29. 06.2012].

<sup>30</sup> <http://www.rosebond.net/> [En línea: 29. 06.2012].

<sup>31</sup> [http://www.air-artists.org/knowledge\\_bank/article/518874](http://www.air-artists.org/knowledge_bank/article/518874) [En línea: 29. 06.2012].

<sup>32</sup> F. FOREST, "Estética digital, ¿ruptura o continuidad?", En ICOM News, nº 2 (2008), p.3

<sup>33</sup> "Life like a dome of may coloured of glass, stains the white radiance of Eternity" cit. P. B. SHELLEY, Selections of poetry and prose, Londres, 1968, p. 261

## Bibliografía:

- C. STANTON. "Outside the frame: Assessing partnerships between Arts and Historical Organizations", *The Public Historian*, Vol. 27, No. 1, (2005) pp. 19-37
- A. CUADRA. "La obra de arte en la época de su hiperreproducibilidad digital", *Revista Ciencia Abierta*, n° 31 (2007), [Consulta: 10.06. 2012].- [http://cabierta.uchile.cl/revista/31/mantenedor/sub/articulos\\_1.pdf](http://cabierta.uchile.cl/revista/31/mantenedor/sub/articulos_1.pdf)
- D. F. BRITTAN. "Historia pública y memoria pública", *Ayer*, n°32 (1998), pp. 149-162.
- D. LUPIÓN ROMERO, "Marcel Broodthaers: décors. La exposición es la obra" *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 14 (2002), pp. 217-231
- E. HOOPER-GREENHILL. "The space of the museum". *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture*, vol. 3 no 1 (1990) [En línea: 10.03. 2012].- [http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors3/greenhilltext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/greenhilltext.html)
- F. FOREST. "Estética digital, ¿ruptura o continuidad?", *ICOM News*, n° 2 (2008), p.3
- F. MAIRESSE, A. DESVALLEES y B. DELOCHE, "Conceptos fundamentales de la museología", *ICOFOM Study Series, Retorno a las bases*, n° 38, 2009, pp. 17-128.
- G. LIPOVETSKY; J. SERROY, *Pantalla global. Cultura mediática y cine en la época hipermoderna*. Barcelona, 2009.
- G. SARTORI, *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid, 1998, pp. 119-120
- H. FREIRE. "El enigma de la mirada. Breve reflexión sobre las distintas "miradas del milenio", *Topía* (2000), [En línea: 10.06. 2012].- <http://www.topia.com.ar/articulos/el-enigma-de-la-mirada>
- J. BERGER, *Modos de ver*. Barcelona, 2001
- J. CELAYA. "Narrativa transmedia", *Dosdoce*, (2011) [En línea: 10 2011].- 12.

<http://www.dosdoce.com/articulo/opinion/3713/narrativa-transmedia/>

- J. MICHELL. “Hipótesis para un arte posthistórico; Acto performativo, flujo y sentido”, *Revista Observaciones Filosóficas*, nº 11 (2010) [En línea:10.12. 2011].- <http://www.observacionesfilosoficas.net/hipotesisparaunarte.html#>
- L. G. CORRIN. "Installing History", *Art Papers*, vol.18, nº 4 (1994), pp. 6-14
- M. A. HERNÁNDEZ NAVARRO, “Hacer visible el pasado: el artista como historiador (Benjaminiano)”, En *Congreso Europeo de Estética. Sociedades en crisis. Europa y el concepto de estética*, Madrid, 2010
- M. FOUCAULT. "Los espacios otros", *Astrágalo*, nº 7 (1997), pp. 83-91
- M. GODFREY. “The artist as historian”, *October Magazine*, nº 120 (2007), pp. 140-172
- M.L. BELLIDO GANT, *Arte, museos y nuevas tecnologías*, Gijón, 2001
- P. NORA. “The Reasons for the Current Upsurge in Memory”. *Tr@nsit*, nº 22 (2002), [En línea: 7. 6. 2012].- <http://www.eurozine.com/articles/2002-04-19-nora-en.html>
- P. SAMIS, “Artwork as Interface”, En D. Bearman y J. Trant, (Ed.), *Cultural Heritage Informatics: selected papers from ichim*, San Francisco, 1999, p. 239 [En línea: 10.06.2012].- <http://www.archimuse.com/publishing/ichim99/samis.pdf>
- R. DEBRAY, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona, 1994.
- R. GUBERN, *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona, 2006, p. 147
- R. SAMIS, “The Exploded Museum”, En LOIC TALLON y KEVIN WALKER, *Digital Technologies and the Museum Experience: Handheld Guides and Other Media*. United Kingdom, (2008), p. 3

- S. DELSON. "Wiring into a Changing Climate: Museums & Digital Art", *Museum News*, (2002) [En línea: 10.12.2011].- [http://www.aam-us.org/pubs/mn/MN\\_MA02\\_MuseumsDigitalArt.cfm](http://www.aam-us.org/pubs/mn/MN_MA02_MuseumsDigitalArt.cfm)
- S. LEON. "Doing History in Public: Digital History in the Digital Humanities", *Maryland Institute for Technology in the Humanities* (2010).- [En línea: 10.02. 2012].- <http://clionauta.wordpress.com/2010/06/25/la-historia-digital-y-la-historia-publica/>
- S. MORALES GONZÁLEZ; C. OCHOA BRAVO; C. CRESPO OCHOA, *La exposición: diseño y montaje [recurso multimedia]*, Madrid: 2011, p.2.
- "Speaking Inside the Walls: Linking the Past and Present through Art," Eastern State Penitentiary Historic Site, National Park Service, 2004.
- V. CASEY, "The museum effect: Gazing from object to performance in the contemporary cultural History museum". En *ICHIM, Cultural institutions and digital technology*, París, 2003 [En línea: 10.06.2012].- <http://www.archimuse.com/publishing/ichim03/095C.pdf>

# De la ‘ciudad letrada’ a la ciudad digital latinoamericana: tecnología y *graffiti* digital en el nacionalismo mexicano del siglo XXI

FRANCISCO LAGUNA CORREA

## **Resumen:**

*Este ensayo explora la transición en América Latina del paradigma de modernidad hacia el modelo posmoderno de digitalización. La tesis de este breve trabajo consiste en que la cultura y el arte digital hispanoamericano sirven como catalizadores estéticos de los nacionalismos hegemónicos. Para demostrar esto, propongo el ejemplo de México, específicamente el show multimedia que el gobierno federal de este país llevó a cabo en 2009 con motivo del aniversario de la independencia. La conclusión de este trabajo es que la posmodernidad recicla prácticas y contradicciones propias de la modernidad, como hace patente la hibridación entre los nacionalismos decimonónicos y las expresiones artísticas digitales contemporáneas.*

**Palabras clave:** ciudad letrada, ciudad digital, electracry, arte multimedia, nacionalismo.

\* \* \* \* \*

Ya no es una novedad escuchar discursos sobre los cambios que las nuevas tecnologías son capaces de incorporar a nuestras vidas, ni tampoco el atisbo de la globalización nos parece una utopía propia de realidades dignas de la ciencia ficción. Nuestra vida y manera de concebir la realidad han cambiado durante las últimas décadas de una manera

irreversible. La concepción racional analógica de la modernidad cede progresivamente ante la nueva “razón digital” que comienza a regir las prácticas cotidianas de las sociedades del siglo XXI. El caso de América Latina, con respecto a la transición de la “razón analógica” moderna a la “razón digital” postmoderna, ha cobrado especial relevancia en el ámbito artístico y cultural. En los países latinoamericanos, el paradigma de modernidad posicionó a la palabra escrita como el motor que haría posible el progreso social y económico. La cultura impresa de finales del siglo XIX en países como México, Argentina y Perú tuvo un desarrollo prominente, al grado de que las imprentas y las publicaciones periódicas proliferaron con rapidez en estos países. En *La ciudad letrada* de Ángel Rama, se sobreentiende, a partir del mismo título, que fue fundamental el papel que el literato fungió en la construcción nacional de los países hispanoamericanos. Para Rama:

Los escritores y la producción literaria ocupan un lugar principal en su relato, aunque siempre dentro de la labor de un conjunto más amplio de actores —los letrados—, conjunto o clase de actores culturales que circulan, operan y habitan una configuración de focos y circuitos localizados en el centro de las ciudades. Son ellos, como conjunto, los principales constructores, distribuidores, administradores y guardianes de lenguajes, discursos, gramáticas, vocabularios, representaciones, conceptos, símbolos, metáforas, formas, explicaciones, justificaciones, leyes y sentidos.<sup>1</sup>

En la ciudad hispanoamericana en proceso de modernización, el acceso a la letra escrita fue la divisoria entre aquellos que estaban dentro o fuera de los proyectos de modernización nacional. Sin embargo, aunque durante el último tercio del siglo XIX la cultura impresa en Hispanoamérica tuvo un desarrollo importante, los censos de 1876 arrojaron que el

promedio de analfabetismo en países como Colombia, Chile, Perú, México, Argentina y Uruguay fluctuaba entre el 70% y el 90%.<sup>2</sup> Este fenómeno tiene resonancia en el ámbito hispanoamericano actual, si consideramos que los niveles de *electracy* (lectoescritura digital) son menores en comparación con países cuyas economías tienen un desarrollo mayor. Para Mabel Moraña, “tanto el planteamiento de (Benedict) Anderson como el de Rama parten de la premisa del predominio del proyecto ilustrado en tanto implantación de un paradigma epistemológico hegemónico que a través de la difusión letrada proveyó las bases ideológicas y discursivas en las que se apoya el separatismo criollo”.<sup>3</sup> En el siglo XXI, este separatismo ya no es racial o étnico, sino que apunta hacia un paradigma que diferencia entre individuos *online* y *offline*, es decir, entre alfabetas y analfabetas de los códigos y los medios digitales.

Según Gregory Ulmer, “Electracy is to digital media what literacy is to alphabetic writing: an apparatus, or social machine, partly technological, partly institutional”.<sup>4</sup> *Electracy* no sólo consiste en saber emplear un ordenador personal, o saber navegar en Internet y enviar un correo electrónico, embarga esto y mucho más, como la capacidad de decodificar y hacer frente a diferentes contextos digitales que afectan nuestra sociedad y participación en la cultura. Es curioso que la dicotomía entre *Apocalípticos e integrados* que Umberto Eco propuso hace ya casi cincuenta años, pueda ser ahora empleada en el ámbito de la cultura digital. En países como Estados Unidos, donde el desarrollo tecnológico e industrial ha determinado axiológicamente a sus habitantes, las críticas y gritos *apocalípticos* proliferan, mientras que en los países hispanoamericanos ni siquiera los conservadores más recalcitrantes se opondrían a la “alfabetización digital” para

todos, a pesar de que en muchos casos la “alfabetización letrada” aún no ha tocado a todos los sectores de la población.

Sage Elwell, un apocalíptico estadounidense, asevera que “we are creating a culture suited to our technologies, but not to ourselves. The result is that we are becoming our technologies”.<sup>5</sup> La inquietud de Elwell, amén de su evidente determinismo, apunta hacia lo que en todo caso es una ecuación social inevitable: cultura, tecnologías digitales y sociedad son ya parte constitutiva de los contextos sociales y culturales de toda sociedad enmarcada en la tradición occidental. Empero, lo que en Elwell está justificado por un principio pragmático —en Estados Unidos los niveles de lectoescritura digital son elevados, al punto de que niños, jóvenes, adultos y pensionistas producen contenidos de manera cotidiana a través de un medio digital—, en el caso hispanoamericano todavía se trata de un prometedor proyecto de modernización intelectual y social. Se confía en que con la tecnología podrán paliarse las deficiencias educativas que los países hispanoamericanos han arrastrado desde la colonia. Sin embargo, el concepto mismo de educación en el ámbito de la cibercultura responde a un proceso muy distinto que al instituido por los proyectos de la Modernidad, que como Rama ha señalado, se concentraban en la letra escrita, sus usos y sus repercusiones sociales, políticas, económicas y culturales.

En el trabajo pionero de Soledad Fernández Utrera sobre cibercultura y nuevas tecnologías en el ámbito hispánico, la autora propone, entre otras definiciones, que cibercultura es “la reducción de lo material a información digitalizada en una multiplicidad de manifestaciones y actividades de la vida humana”.<sup>6</sup> Para Fernández Utrera, y en consonancia con David Bell y Bárbara M. Kennedy, dado que en la práctica

cibercultural la expresión de la realidad es múltiple y diversa, habría que hablar de ciberculturas en plural.<sup>7</sup> En Hispanoamérica esto es evidente en la multiplicidad de realidades sociales que cohabitan dentro de los mismos límites geográficos. Por una parte, durante los últimos años la cibercultura se ha convertido en uno de los baluartes de la resistencia y las “izquierdas posmodernizadas”: la llamada resistencia *online*<sup>8</sup> juega un papel, si no decisivo, si profundamente orgánico dentro de las prácticas democráticas de los grupos sociales “electrados”. Apenas acabamos de ver un claro ejemplo de esto en las pasadas elecciones presidenciales de México, donde el colectivo estudiantil #YoSoy132 organizó a través de Twitter mítines, marchas y protestas en contra del candidato del PRI (presidente electo tras los comicios) Enrique Peña Nieto.

Por otra parte, el uso de la tecnología en las prácticas culturales no se restringe a las izquierdas o facciones contestatarias. Hay electrados en ambos lados del espectro político, y el proyecto de posmodernidad recicla, asimismo, prácticas de modernidad, en las que el nacionalismo no deja de ser exaltado sin sus contradicciones y aporías. Retomando el contexto mexicano, con motivo de las celebraciones del aniversario de la independencia de México, el 15 de septiembre de 2009 el gobierno federal organizó un show multimedia en el zócalo de la ciudad de México, en el que se registró una asistencia de casi medio millón de personas. A través de este espectáculo, el gobierno federal se auto-representó como un gobierno a la altura de los tiempos, abierto al progreso y los avances tecnológicos, subrayando que la “tecnología equivale a extensión de la cultura y la información y comunicación en torno a un público más amplio”,<sup>9</sup> pero sin dejar de resaltar los valores e iconos de un nacionalismo conservador.

Empero, “sobre” este nacionalismo se imprimió la letra digital. Como muestra más abajo la imagen 1, sobre la estructura de piedra “colonial” del Palacio Nacional, se proyectaron luces y un collage multimedia con conceptos centrales del nacionalismo hegemónico mexicano. Amén de lo novedoso del espectáculo, el hecho de ocultar con un *graffiti* digital la superficie de un edificio tan representativo como el Palacio Nacional, lleva a reflexionar sobre el espacio de acción de la letra digital. Manuel Castells dice a propósito del hipertexto que “this constitutes the backbone of a new culture, the culture of real virtuality, in which virtuality becomes a fundamental component of our symbolic environment, and thus of our experience as communicating beings”.<sup>10</sup> Esta nueva cultura es, evidentemente, la cibercultura. Lo que Castells menciona acerca del hipertexto es significativo a propósito del collage de la imagen 1 porque éste introduce un atisbo de virtualidad en un espacio público donde se erige un símbolo arquitectónico nacionalista. A partir de esto, el Palacio Nacional se convierte en una incitación a la cultura y los códigos digitales. A este respecto, Gustavo Navajas ha reconocido en la arquitectura una de las artes más permeables a la tecnología y a la exposición masiva: “La arquitectura ha sabido conjugar la incitación de la tecnología —los procedimientos y conceptos nuevos, como las maquetas digitalizadas, por ejemplo— con la adecuación a las necesidades y los gustos de un público amplio que demanda la presencia de una conciencia de continuidad histórica en los edificios públicos que forman parte del patrimonio colectivo”.<sup>11</sup>



**Imagen 1.** *Graffiti* multimedia sobre el frontispicio del Palacio Nacional, Ciudad de México (15 de septiembre, 2009).

El Palacio Nacional cambia *in situ* y sólo durante la duración del espectáculo multimedia de septiembre de 2009; sin embargo, a través de esta experiencia estética la audiencia apprehenderá al Palacio Nacional y su implícito nacionalismo de una manera distinta y desde un enfoque estético. El propósito primordial del gobierno federal al desplegar un show multimedia no es únicamente exponer al público a una experiencia estética, sino, como ya he mencionado, reforzar la idea y sentimiento nacionalistas. Manuel Castells no ha dudado en afirmar que las infraestructuras de tecnología y la interconexión mundial no son suficientes para el desarrollo de los países empobrecidos, y se pregunta: “En un país empobrecido y subdesarrollado ¿para qué invertir en infraestructuras caras si no hay utilidad para ellas? Esto se convierte en un círculo vicioso que perpetúa el subdesarrollo”.<sup>12</sup> Arte y nacionalismo en Hispanoamérica se han conjugado a lo

largo del siglo XX (el muralismo en México y la escultura en Chile y Argentina son un ejemplo), a la pregunta de Castells con respecto a la utilidad de las infraestructuras de tecnología, el gobierno federal mexicano puede argüir que las tecnologías y la cibercultura tienen una utilidad efectiva, puesto que la nación es siempre susceptible de ser representada. La construcción de la nación en América Latina —México en este caso— es un proceso contradictorio de representación identitaria que ha tenido pocos cambios en su planteamiento ideológico durante los últimos cien años; sin embargo, la representación de la nación —como el planteamiento contemporáneo del arte<sup>13</sup>— es la que incorpora las variantes que la tecnología hace posibles. En todo caso, los ciudadanos son quienes están en constante cambio, quienes se enfrentan a la transición de la llamada “ciudad letrada” hacia el nuevo paradigma de la “ciudad digital”. La nación, por su parte, es una construcción que como el Palacio Nacional no cambia por dentro ni modifica su planteamiento hegemónico, aunque sobre ella se reflejen los visos de la posmodernidad.



**Imagen 2.** Luces sobre el frontispicio del Palacio Nacional, Ciudad de México (15 de septiembre, 2009).



**Imagen 3.** Proyección sobre el frontispicio del Palacio Nacional, Ciudad de México (15 de septiembre, 2009).

## Notas:

<sup>1</sup> G. REMEDI, “Ciudad letrada: Ángel Rama y la espacialización del análisis cultural”. En M. MORÑA (coor.), *Ángel Rama y los estudios latinoamericanos*, Estados Unidos, 1997, p. 102.

<sup>2</sup> Cfr. S. HABER, “Schooling, suffrage..”, 180-181; E. VAN YOUNG, “The Limits of Atlantic World Nationalism...”, 46-47; J.A. RESTREPO y D. APONTE, *Guerra y Violencias en Colombia...*, 329; S. ENGERMAN y K. SOKOLOFF, *Economic Development in the Americas Since 1500*, 146; C. FORMENT, *Democracy in Latin America*, 194, 217-218.

<sup>3</sup> M. MORÑA, “Ilustración y delirio en la construcción nacional, o las fronteras de la ‘Ciudad letrada’”, *Latin American Literary Review*, vol. 25, no. 50, Estados Unidos, 1997, p. 38.

<sup>4</sup> G. ULMER, *Inter/Vention: Free Play in the Age of Electracy*, Estados Unidos, 2012, p. X.

<sup>5</sup> S. ELWELL, *Crisis of Transcendence: A Theology of Digital Art and Culture*, Estados Unidos, 2011, p. 85.

<sup>6</sup> S. FERNÁNDEZ UTRERA, “Ciberculturas, hispanismos y tecnología digital en el nuevo milenio”, *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, vol. 31, no.1, Canadá, 2006, p. 4.

<sup>7</sup> S. FERNÁNDEZ UTRERA, ob. cit., p. 4.

<sup>8</sup> Cfr. H. FIGUEROA SARRIERA. “Ciberculturas y prácticas de resistencia”, *Revista Javeriana*, Bogotá, 2006, pp. 28-35.

<sup>9</sup> G. NAVAJAS, “El siglo XX. Literatura, tecnología, apocalipsis”, *Anales de la literatura española contemporánea*, vol. 30, no. 1-2, Estados Unidos, 2005, p. 329.

<sup>10</sup> M. CASTELLS, “Toward a Sociology of the Network Society”, *Contemporary Sociology*, vol. 29, no. 5, Estados Unidos, 2000, p. 694.

<sup>11</sup> G. NAVAJAS, ob. cit., p. 329.

<sup>12</sup> M. CASTELLS, “Tecnologías de la información y desarrollo global”, *Política Exterior*, vol. 14, no. 78, Madrid, 2000, p. 151.

<sup>13</sup> Cfr. H.W. FRANKE “Computers and Visual Art”, *Leonardo*, vol. 4, no. 4, Estados Unidos, 1971, p. 337. Para Franke, la teoría del arte en el ámbito digital debe atajar las siguientes cuestiones: “a) the unique value of the original may be open to dispute; b) manual fabrication by the artist may no longer be regarded as essential; c) the artist may lose the mystic veneration that surrounds him; d) scholars and art critics will be encouraged to use understandable concepts”.

## Bibliografía:

- CASTELLS, M. "Toward a Sociology of the Network Society", *Contemporary Sociology*, vol. 29, no. 5 (Sep., 2000), pp. 693-699.
- \_\_\_\_\_. "Tecnologías de la información y desarrollo global", *Política Exterior*, vol. 14, no. 78 (Nov.-Dic., 2000), pp. 151-160, 163-168.
- ELWELL, J. S. *Crisis of Transcendence: A Theology of Digital Art and Culture*. Lanham, Md.: Lexington Books, 2011.
- FERNÁNDEZ UTRERA, S. "Ciberculturas, hispanismos y tecnología digital en el nuevo milenio", *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, vol. 31, no.1 (Otoño, 2006), pp. 3-28.
- FRANKE, H.W. "Computers and Visual Art", *Leonardo*, vol. 4, no. 4 (Otoño, 1971), pp. 331-338.
- MORAÑA, M. "Ilustración y delirio en la construcción nacional, o las fronteras de la 'Ciudad letrada'", *Latin American Literary Review*, vol. 25, no. 50, Special Issue: Nineteenth-Century Latin American Literature (Jul.-Dic., 1997), pp. 31-45.
- NAVAJAS, G. "El siglo XX. Literatura, tecnología, apocalipsis", *Anales de la literatura española contemporánea*, vol. 30, no. 1/2 (2005), pp. 325-343.
- REMEDI, G. "Ciudad letrada: Ángel Rama y la espacialización del análisis cultural", *Ángel Rama y los estudios latinoamericanos*. Mabel Moraña, Ed. Pittsburgh: Universidad de Pittsburgh-Instituto Internacional de Literatura Iberoamericana (IILI), 1997, pp. 97-122.
- ULMER, G. "Foreword: Becoming Electrate", *Inter/Vention: Free Play in the Age of Electracy*. Holmevik, Jan Rune, Ian Bogost, Gregory Ulmer, Eds. Massachusetts: MIT Press, 2012.

# **La realidad aumentada en el campo del arte: nuevas formas de experimentación y conceptualización entre lo real y lo virtual**

DAVID RUIZ TORRES

## **Resumen:**

*Desde que los medios digitales hicieron su aparición durante las últimas décadas del siglo pasado, muchos han sido los artistas que han utilizado estos nuevos recursos como una herramienta con la que experimentar y llegar a nuevas conceptualizaciones del arte. La realidad aumentada constituye uno de los últimos ítems en los que el campo del arte ha puesto su atención gracias a su capacidad de combinar el mundo real con el virtual. Las posibilidades que ofrece esta nueva tecnología así como la versatilidad de aplicaciones interactivas que presenta, han dado lugar a que la realidad aumentada constituya uno de los exponentes de la vanguardia artística de principios del siglo XXI.*

**Palabras clave:** arte, realidad aumentada, arte digital, arte virtual, interacción.

\* \* \* \* \*

## **Definición de realidad aumentada en el contexto del arte digital**

Las nuevas tecnologías representan en la actualidad un importante recurso que participa en los diferentes procesos de creación artística, constituyendo una herramienta habitual que el

artista debe conocer para plasmar sus ideas y conceptualizaciones con el fin de ser transmitidas a la sociedad.

Bien es conocido el término realidad virtual y sus aplicaciones en diferentes ámbitos incluidos los concernientes al campo del arte, teniendo un papel de experimentación consolidado en la actualidad. La inclusión de nuevos mundos sintéticos generados por ordenador responde a un gran número de obras de renombre como pueden ser los trabajos de la artista canadiense Charlotte Davies *Osmose* (1995) y *Ephemere* (1998), o aquellos desarrollados para la instalación *CAVE* (*Cave Automatic Virtual Environment*) que constituyen algunos de los paradigmas en la creación de nuevos espacios virtuales.

Por su parte, la realidad aumentada es un nuevo término que se adentra progresivamente en nuestra sociedad, y que está teniendo un ámbito de aplicación cada vez más amplio, llamando de igual forma la atención a varios artistas que han utilizado esta nueva tecnología en su obra.

La realidad aumentada (*augmented reality* en su término en inglés), y a diferencia de la realidad virtual, consiste en insertar dentro de un espacio real una serie de objetos virtuales que actúan como si fueran reales. Aquí no se trata de generar un mundo paralelo al mundo real mediante el uso de gráficos generados por ordenador, sino que aquí se “aumenta” el espacio real circundante añadiendo información virtual que lo complementa o enriquece.

Para la consecución de estos espacios aumentados, es necesaria la utilización de un hardware adicional mediante sistemas que constan de cámara y un *display* o pantalla, así como de un procesador que realice las tareas informáticas

necesarias. El funcionamiento de los mismos actuará de manera que la imagen real del entorno circundante será captada por la cámara del dispositivo y en el *display* se mostrará la imagen aumentada, al superponer a la imagen real los gráficos virtuales correspondientes mediante técnicas computacionales de reconocimiento. Estas aplicaciones también cuentan con sistemas de geoposicionamiento, que hacen posible situar al espectador en un punto concreto, saber hacia dónde está mirando y qué objeto en cuestión, para que esta hibridación entre lo real y lo virtual actúe de la forma más precisa y realista posible.

Desde la aparición de los nuevos medios digitales, muchas han sido las manifestaciones artísticas que han hecho uso de éstos dando lugar a nuevos movimientos como pueden ser el videoarte, el net.art, el software art, o el propio virtual art, que han experimentado y demostrado las posibilidades de estos nuevos recursos dentro de la denominada “era digital”. Sin embargo siempre han sido creaciones que se desarrollaban en un mundo sintético y separado del mundo real, un mundo paralelo que aunque basado muchas veces en la realidad, conformaba un ente aislado. El uso de la realidad aumentada ha hecho posible que dos mundos que poseen naturalezas diferentes queden unidos en un mismo espacio, donde lo real y lo virtual actúan conjuntamente de forma inseparable.

La creación de estos espacios híbridos se encuentra dentro de lo que se denomina realidad mezclada (*mixed reality*), que quedó definida dentro del continuo de la virtualidad. En éste se sitúan en un extremo los entornos reales y en el otro lo entornos virtuales, de manera que el espacio intermedio queda ocupado por aquellos entornos en lo que lo real y lo virtual se combinan indistintamente, de ahí procedería el término aludido

anteriormente de realidad mezclada. Según el grado de virtualidad presente en esos entornos podremos hablar de virtualidad aumentada, en la que predominan los gráficos generados por ordenador, y de realidad aumentada, en la que el grado de virtualidad en un entorno real no superaría el 50%.

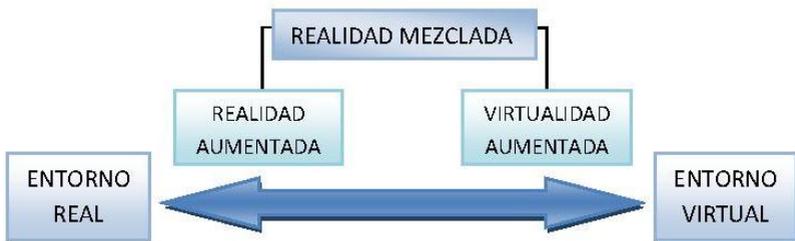


Figura 1. Continuo de la virtualidad. La realidad aumentada se corresponde con aquellos entornos de realidad mezclada en los que lo real y lo virtual se combinan en un mismo espacio (Milgram et al., 1994).

La potencialidad que esta nueva tecnología representa, así como la producción de nuevos conceptos y planteamientos dentro de la obra del artista, basados en la estética de la interacción, la participación, o el dinamismo, han conseguido que contemos con una importante representación en la vanguardia artística de nuestros días.

### **Aplicaciones basadas en el uso de marcas: interacción y experiencias lúdicas con realidad aumentada**

Una de las aplicaciones de realidad aumentada más recurrentes, son aquellas basadas en el uso de marcas. Se trata de unos códigos fiduciales que sirven para situar al objeto virtual en el

espacio real. De esta forma al ser detectada la marca en la imagen capturada por la cámara, el sistema superpondrá automáticamente los gráficos virtuales, generando una imagen aumentada en la pantalla de la instalación. La posibilidad de interactuar con las diferentes marcas hace que en estas experiencias artísticas el usuario sea protagonista de la misma entrando en la dinámica del juego que se establece de varias formas.



Figura 2. 52 *Card Psycho* (2009). Las diferentes cartas llevan un marcador que se corresponde con un fragmento de vídeo de la escena de la ducha de la película *Psycho* de Alfred Hitchcock. Foto: G. A. Rhodes.

A este respecto, contamos con algunas obras como la del artista neozelandés Julian Oliver que en *levelHead*<sup>1</sup> (2008), proponía una instalación formada por unos cubos que contenían marcas en cada una de sus caras. En la pantalla cada marca se correspondía con el interior de una estancia con un personaje virtual en su interior.

Aquí la dinámica de la instalación consistía en inclinar los cubos de forma que el personaje se desplazaba por cada estancia hasta encontrar la salida, entrando a una estancia similar que aparecía en otra cara del cubo. El uso de la memoria tenía un papel importante ya que hay que recordar los diferentes espacios por los que ha pasado el personaje y buscar una nueva salida. El usuario interactúa como en un juego en el que tiene que ir superando diferentes niveles con el fin de conseguir una meta: que el personaje consiga hallar la salida en el último cubo-nivel y salga al exterior.

Otros ejemplos recurren al uso de juegos tradicionales como es el caso de *52 Card Cinema* en la que se utilizaba una baraja de cartas como motivo central de la instalación. Aquí el artista G. A. Rhodes colocaba en cada carta una marca diferente quedando asociada a un fragmento de una determinada secuencia de cine. Existen hasta la actualidad varias versiones, siendo la primera *52 Card Psycho*<sup>2</sup> (2009), que se centraba en la secuencia de la ducha de la película *Psycho* de Alfred Hitchcock. A medida que el usuario lanzaba las cartas, aparecía un fragmento de vídeo de la escena hasta completarse toda la baraja. Según el artista, en esta obra la unión entre el cine y la realidad aumentada lleva a cuestionar la naturaleza de la imagen cinematográfica ya que la imagen digital es enajenada desde el tiempo y el espacio: cada fragmento de información se materializa hasta interactuar con la película como un juego de cartas que se corresponden con una serie de secuencias, repetidas indiferentemente, que se reproducen y reestructuran nuevamente. El azar presenta aquí un protagonismo que pone de manifiesto la interacción y el juego como elementos recurrentes en las instalaciones de realidad aumentada basadas en marcas.

En otras ocasiones la interacción requiere de un proceso imaginativo y/o creativo como puede verse en la obra *AR Wonder Turner* (2010), de la artista Helen Papagiannis. La instalación constaba de una torre formada por tres cubos giratorios sobre sí mismos con marcas en cada una de sus caras laterales, que se encontraba situada frente a una pantalla donde se reflejaba la imagen aumentada captada por la cámara. Cada marca estaba asociada a una secuencia de vídeo en la que se mostraban cabezas, cuerpos o extremidades de personas o animales, de manera que los visitantes llegaban a combinar personajes híbridos girando los cubos, recreando una vez más la dinámica del juego a través de la imaginación y el azar de las numerosas combinaciones.

### **La creación de espacios aumentados: nuevas interpretaciones del mundo real y virtual**

Por otra parte, el uso de la realidad aumentada también ha conllevado un cambio conceptual en la forma de ver el mundo por parte de los artistas, ya que aquí no se trata de representar de forma fidedigna la realidad, sino que se utiliza el arte como una forma de “transformar” nuestro espacio circundante. Hasta la fecha han sido muchos los artistas que han utilizado esta nueva concepción para la realización de sus obras, siendo un campo de experimentación constante.

Así, encontramos varias experiencias que toman como principal premisa la idea de modificar los espacios públicos y edificios instalando objetos virtuales mediante el uso de la realidad aumentada. Es el caso de *Sky Pavilions*<sup>3</sup> de John Cleater que estuvo presente en la Bienal de Venecia de 2011 y que consistía en una aplicación para móvil con la que era

posible visionar en el aire grandes nubes de agua que se situaban en grandes espacios turísticos de la ciudad.

También encontramos la experiencia *lifeClipper3*,<sup>4</sup> desarrollada por el artista Jan Torpus que tuvo como escenario el parque de St. Johannis Park sito en la ciudad de Basilea (Suiza) en octubre de 2011. Esto fue posible gracias a un complejo equipo con el que se ataviaba al usuario, compuesto por visores de realidad aumentada y sistemas de posicionamiento GPS, junto a un procesador encargado de combinar la imagen real con los gráficos virtuales. Así el usuario comenzaba su paseo por el citado parque donde comenzaba la experiencia, ya que sobre la apariencia característica del mismo en la ribera del Rin, se transformaba en un escenario fantástico en el que superponían texturas y transparencias sobre la morfología del paisaje. A esto se unía la aparición de plantas y criaturas que se distribuían por la totalidad del espacio conforme el usuario realizaba su paseo, así como la simulación de fenómenos climáticos o la reproducción de sonidos digitales que se mezclaban y tomaban apariencia sobre el parque real, el césped, los árboles o conjuntamente a los paseantes que había en el mismo. La experiencia permitía reconfigurar y rediseñar un escenario real gracias a la superposición de gráficos virtuales a escala 1:1, en el que el usuario no perdía contacto con su entorno, sino que era el escenario principal que se aumentaba con diferentes recursos virtuales.

*The Artvertiser*<sup>5</sup> es otra de las obras basadas en la tecnología de realidad aumentada del artista Julian Oliver que pretendía dar una visión utópica mediante la transformación de los espacios urbanos. La idea consistía en utilizar el aparato publicitario que se puede encontrar en muchas de las grandes

ciudades, como un espacio potencial para exhibir obras de arte contemporáneo, insertando de forma virtual carteles artísticos basados en los anuncios publicitarios que se encuentran sobre edificios o vallas publicitarias. *The Artvertiser* fue puesto en práctica en las ciudades de Berlín y Rotterdam durante 2010, en las que los carteles publicitarios se convertían en carteles virtuales que ofrecían una interpretación artística de la imagen anunciada u otro tipo de contenidos como vídeos. Para visionar la obra, el usuario fue equipado con unos binoculares especiales creados para la aplicación.

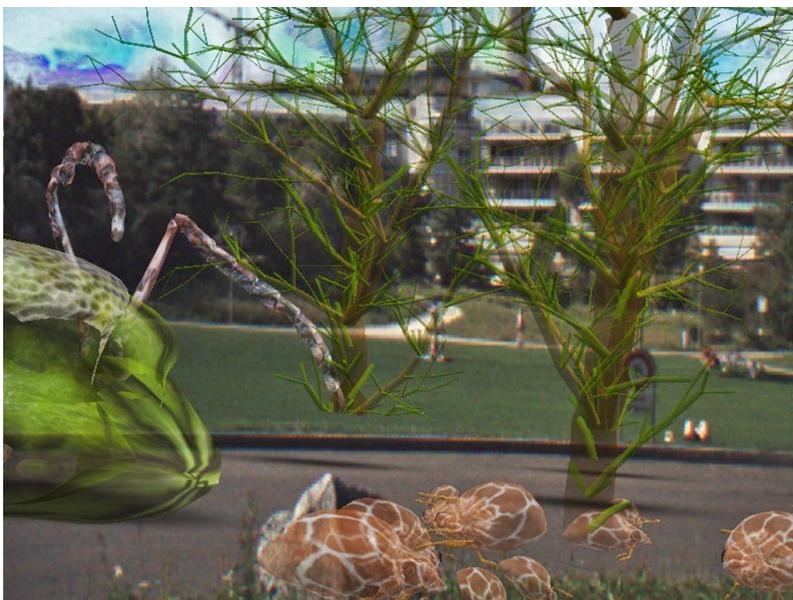


Figura 3. *lifeClipper3* (2011). Imagen de la experiencia de realidad aumentada creada por el artista Jan Torpus, en la que se ofrece un paseo por el parque St. Johannis Park de Basilea (Suiza), en el que se añaden virtualmente originales texturas, y elementos de flora y fauna sobre la imagen real del mismo. Foto: Jan Torpus.

Otras interpretaciones han ido más allá en la transformación de nuestra percepción del mundo centrándose en hacer visibles aquellos elementos cotidianos que pasan desapercibidos a nuestros ojos. En *Red Libre, Red Visible* <sup>6</sup> (2004), los artistas españoles Clara Boj y Diego Díaz, se basaban en el concepto de la transmisión de datos a través de redes de comunicación haciendo visibles esos “datos invisibles” a través de la tecnología de realidad aumentada. El proyecto tenía como objetivo mostrar esos datos que se transmiten en el espacio urbano a través de objetos virtuales que se identifican con una determinada red y que según la actividad de la misma, adoptaban una configuración u otra. La aplicación consistía en colocar diferentes marcas por el espacio urbano que se correspondían con puntos de acceso libre a una red. Así cuando el usuario enfocaba la marca con la webcam del ordenador portátil, en la pantalla aparecían diferentes objetos virtuales suspendidos en el aire como símbolo de la conexión establecida con la red.

También las posibilidades que el uso de la realidad aumentada tiene para modificar el mundo real, han servido al artista para realizar obras que tienen un componente de arte comprometido como la propuesta y/o movimiento (con continuidad en la actualidad) encabezada por el artista Mark Skwarek denominada *AR Occupy Wall Street* <sup>7</sup> (2011). En ésta, a través de la realidad aumentada, se invitaba a ocupar este espacio simbólico del poder financiero como método de protesta encubierta, en la que a través de diferentes dispositivos móviles, los gráficos virtuales inundaban la calle y fachada del edificio con mensajes reivindicativos.



Figura 4. *Jackpot!* (2011). Obra del artista Mark Skwarek dentro del movimiento *AR Occupy Wall Street* en el que a través de la realidad aumentada se realizan composiciones de protesta frente al ente financiero. Foto: Mark Skwarek.

## Conclusiones

En definitiva, la realidad aumentada sugiere al artista un campo de experimentación completamente nuevo, siendo para él un aliado en la creación de nuevas ideas, al igual que ya ocurrió con otros recursos digitales, como puede ser el vídeo, que actualmente gozan de un importante papel en la producción artística de vanguardia.

En el campo del arte, esta tecnología se encuentra en la actualidad en un constante ciclo de ensayo debido a que goza de una gran versatilidad en cuanto a aplicaciones o interpretaciones

se refiere. Algunas de ellas han sido analizadas en el presente texto relacionadas con la interacción y la acción lúdica del espectador como forma de interconexión entre el artista y éste, en la que también participa de la obra de arte. Otras muestran nuevas visiones de la realidad que, aunque con un componente generado por ordenador, generalmente se habían reducido a la contemplación pasiva y no a la experimentación en primera persona.

Los últimos años han sido cruciales en el desarrollo de la realidad aumentada como experiencia artística, estando presente en los certámenes internacionales de mayor renombre, así como otros a nivel nacional, en los que la presencia de la realidad aumentada tiene un hueco junto a otras técnicas ya consolidadas. No cabe duda que el camino a seguir llevará a considerarlo como un arte con entidad propia tras esta primera fase de experimentación, al igual que su semejante el arte virtual, o incluso sobrepasando los límites de éste al aunar dos mundos de diferente naturaleza, el real y el virtual.

A este respecto también han comenzado a surgir algunos términos que están relacionados con esa consolidación de la realidad aumentada en el mundo del arte como pueden ser el de *Artist* para designar al artista cuyas obras participan de esta nueva tecnología, o la aparición del documento denominado *The AR Art Manifesto* siguiendo la estela de otras corrientes artísticas de vanguardia como fueron el futurismo, el dadaísmo o el surrealismo, donde se expresa reivindicativamente su vocación como grupo y/o movimiento.

Finalmente, podemos decir que la realidad aumentada ofrece percepciones visuales en las que los límites del mundo real y el mundo virtual quedan interrelacionados, permitiendo

también una nueva interpretación creativa en la que la obra real y la obra digital se combinan para formar una sola, obteniendo una “obra aumentada” paralela a ambos mundos.

## Notas

<sup>1</sup> Página web de *levelHead*: <http://julianoliver.com/levelhead/>. Consultado el 25 de julio de 2012.

<sup>2</sup> Página web de *52 Card Psycho*: <http://52cardpsycho.com/>. Consultado el 25 de julio de 2012.

<sup>3</sup> Página web de *Sky Pavilions*: <http://www.cleater.com/skypavilions/>. Consultado el 21 de julio de 2012.

<sup>4</sup> Puede verse un video de la experiencia en el espacio personal del artista de *myspace*: <http://www.myspace.com/video/jan/lifeclipper3-40-demo-video-06-50-2011-10-41/108322385>. Consultado el 21 de julio de 2012.

<sup>5</sup> Página web de *The Artvertiser*: <http://theartvertiser.com/>. Consultado el 23 de julio de 2012.

<sup>6</sup> Página web de *Red Libre, Red Visible*: <http://www.lalalab.org/?q=es/taxonomy/term/40>. Consultado el 22 de julio de 2012.

<sup>7</sup> Página web del movimiento *AR Occupy Wall Street*: <http://aroccupywallstreet.wordpress.com/>. Consultado el 27 de julio de 2012.

## Referencias

- R. AZUMA. "A Survey of Augmented Reality", Presence: Teleoperators and Virtual Environments, vol. 6, n° 4, 1997, pp. 355 – 385.
- R. AZUMA, Y. BAILLOT, R. BEHRINGER, S. FEINER, S. JULIER, B. MACINTYRE. "Recent Advances in Augmented Reality", IEEE Computer Graphics and Applications, vol. 21, n° 6, 2001, pp. 34 – 47.
- P. CHRISTIANE, Digital art. London, 2003.
- J. CRAIG, "ManifestAR: an augmented reality manifesto". En: I. E. MCDOWALL, M. DOLINSKY (edit.), Proceedings of SPIE-IS&T Electronic Imaging (SPIE), vol. 8289, 2012, disponible en <http://dx.doi.org/10.1117/12.906807> [acceso el 19 de julio de 2012].
- P. MILGRAM, F. KISHINO. "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display", Inst. of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE) Trans. Information and Systems, vol. E77-D, n° 12 (1994), pp. 1321-1329.
- H. PAPAGIANNIS, "Wonder Turner and The Amazing Cinemagician augmented reality and mixed reality art installations". En: Proceedings of the 2010 IEEE International Symposium On Mixed and Augmented Reality - Arts, Media, and Humanities (ISMAR-AMH), Seoul, 2010, pp. 27 – 32.
- J. L. TORPUS, lifeClipper3, Basel, 2010, disponible en [http://lifeclipper3.torpus.com/lc3\\_inhalte/lc3\\_documents/script.pdf](http://lifeclipper3.torpus.com/lc3_inhalte/lc3_documents/script.pdf) [acceso el 21 de julio de 2012].

# Sobre el Arte de los Nuevos Medios

CÉLIA RIBOULET

## **Resumen:**

*Las tecnologías de información y comunicación han transformado completamente las prácticas artísticas contemporáneas modificando las nociones tradicionales de tiempo, autor, medio, soporte, obra, realidad, espectador y ha dado lugar a un nuevo género artístico que es el Arte Digital. El presente poster analiza las principales características de la constitución de un lenguaje propio a través de la exploración de las posibilidades de producción y de creación material y formal ofrecidas por las nuevas tecnologías. Este análisis se realizó en base al estudio de los textos de Edmont Couchot y Jean Pierre Balpe.*

**Palabras claves:** Arte Digital, Hybridación, Autor Unico/Multiple, Tiempo Circular, Interactividad

\* \* \* \* \*

## **Un arte del multimedia**

El arte digital, es un arte perteneciente al multimedia, que trata datos provenientes del campo del sonido, del texto, de las imágenes fijas y también en movimiento. Lo que lo caracteriza no es, por lo tanto, la mezcla de los géneros (estilos) sino la creación y la constitución de un lenguaje propio. Lo que le interesa son las posibilidades expresivas propias de sus diferencias. Por ejemplo, una obra clásica de literatura grabada en un disco, queda como una obra clásica. Si lo digital es capaz

de proyectar imágenes sobre bailarines, el arte digital solamente empieza cuando estas imágenes se vuelven componentes del cuerpo del bailarín o del actor. Este arte no consiste en complementar prácticas ya clásicas, pero sí en proponer situaciones expresivas y semióticas inéditas. Si puede ponerse al servicio de otros tipos de arte, tales utilizaciones no constituyen, por lo tanto, un arte digital. Del mismo modo que lo digital puede, a partir de ahora, complementar todos los aspectos de las actividades humanas, también puede ser un instrumento y un dominio artístico particular.

Podríamos decir que el arte digital es “*conmutativo*”<sup>1</sup>, ya que asegura una perpetua transposición dinámica de los datos de un medio hacia otro. En el transcurso de estas modificaciones, aparece la producción de datos nuevos. Los objetos de que trata el arte digital son siempre heterogéneos y complejos. Las instalaciones pueden así, simultáneamente utilizar procedimientos de interacciones que se manifiestan a través de diferentes medios. El terreno del arte digital está hecho de cruces de toda clase. Siempre propone objetos heterogéneos aún no catalogados; es una mezcla compleja de lo material y lo inmaterial, de azar y de obligaciones, de aperturas y cierres. La mayoría de las obras de los artistas resultan ser objetos híbridos en los cuales las posibilidades técnicas sirven para multiplicar las posibilidades de expresión. Esta hibridación es, sin duda alguna, uno de los aspectos más interesantes del arte digital, porque no sólo rompe las barreras tradicionales entre los diferentes artes, sino también introduce el enfoque artístico en áreas que hasta allí quedaban alejadas.

La intención central ya no es la pluri o multisensorialidad, pero sí lo que llama Jean-Pierre Balpe la co-sensorialidad. Se trata de especificar relaciones inéditas en una representación que ya no

es exterior frente al espectador, pero que lo engloba y lo trata, a la vez, como participante del mundo sensorial propuesto. Además, a pesar de las apariencias comunes, también existe una gran diferencia entre la pantalla de video y la de la computadora: frente a la de video, el espectador se queda en la retaguardia y acepta ir de su mundo hacia el que se le propone; por otra parte, en la pantalla de la computadora, el espectador está dentro, y es ese mundo al que tiene que aceptar ir.

### **Un autor único con infinitas firmas**

Para ser eficaces, estas propuestas artísticas tienen que aparecer con la fuerza de su evidencia, y la técnica tiene que desaparecer delante de la expresión perceptiva. El artista es una fuerza de proposición que afirma una visión particular y subjetiva. Por esta razón precisa, el autor –ya sea uno o múltiple– no puede totalmente desaparecer ante lo colectivo. El estatuto de la obra, del autor y del espectador sufre fuertes alteraciones, y el triángulo delimitado tradicionalmente por ellos tres ve su geometría modificarse. Se puede decir que este triángulo tiende a transformarse en círculo; y sobre este círculo móvil, la obra, el autor y el espectador no ocupan ya lugares estrictamente definidos ni identidades impermeables, pero intercambian constantemente, se cruzan, se hibridan. Para Edmont Couchot:

La historia se compone de dos: está, parcial pero efectivamente, la obra del que mira, la proyección de sus reacciones de sus pensamientos, de su subjetividad; y, por otro lado, está el resultado de dos sujetos que hibridan su singularidad respectiva a través de una interfaz. Y cuando esta obra pone en relación, vía una red digital, una multitud de otros actores navegando en el mismo espacio dialógico, esta responsabilidad se comparte, se fractaliza, en miles de coautores. Entonces la historia se compone de varios.<sup>2</sup>

Pero, aunque varios autores realizan la obra al navegar por la red, la concepción artística implica una dirección: la fuerza subjetiva de una mirada lateral. El autor es el que, responsable de esta dirección, da el cuerpo central y el sentido del proyecto. Su originalidad está siempre presente, cualquiera que sean las interacciones y las técnicas convocadas.

### **Un tiempo circular**

Dinámicas por naturaleza, las obras producidas por el arte digital se inscriben siempre en un tiempo. Este último se distingue de los modos estáticos institucionalizados que constituyen la mayoría de las veces las exposiciones. La evolución en el tiempo es un componente de la expresión: lo que se produce ahora no se producirá nunca más de manera idéntica, no hay mirada retrospectiva posible. Lo que se produce ahora se puede también reproducir en cualquier otro momento, así como nunca producirse o reproducirse. El tiempo ya no es lineal, sino circular. En el acontecimiento del arte digital, el pasado, el presente y el futuro se encuentran sin cesar; se introduce un ritmo que le es propio.

La repetición con todas sus sutilezas y sus ardidés, en cada una de sus manifestaciones, es tan original como el original mismo. Si se pone más adelante el devenir de la creación en alguno de sus momentos, cada manifestación del arte digital abre la creación de una memoria. Lo que se percibe está en relación con lo que ya fue percibido y con lo que es susceptible de serlo. El que percibe no elige lo que va a experimentar porque solamente puede tener una intuición aproximativa, pero sí puede seguir percibiendo y, sobre todo, intentando descubrir, bajo la instantaneidad de la percepción, su sustancia. Así, el

espectador es el único que tiene el poder de construir la unidad de su percepción. *“La unidad no para de ser maltratada e impedida en el objeto, mientras un nuevo tipo de unidad triunfa en el sujeto”*<sup>3</sup>

Al jugar así, sin cesar sobre la oposición entre la unidad profunda de los posibles y la singularidad perceptibles de los acontecimientos, el arte digital propone siempre, a la vez, una “tecniquización” y una provocación del tiempo real; como si se quisieran reconciliar las dos formas de arte que, según Goerges Duthuit, parecen oponerse en la historia: un arte de la fijación definitiva que aspira a la fractalidad, la distancia, la estabilidad definitiva del objeto inmutable y del museo; y un arte que juega con el accidente y lo imprevisible de lo real, buscando la diversidad de los contextos, la participación y la representación.

## **Un lenguaje a formar**

Cuando el arte digital está regido por una construcción técnica de posibles en la cual la intervención del público queda siempre regulada por el control más o menos visible de un autor, integra a la vez el tiempo y la presencia del espectador. Este último ya no crea el cuadro, sino que se vuelve materia de él. En el arte digital, la obra es al mismo tiempo objeto y no-objeto. Es objeto en cuanto a la materialización obligada de sus instalaciones y la escritura concreta de los programas que delimitan sus posibilidades; y es no-objeto por la infinidad de sus manifestaciones perceptivas. El arte digital objetiviza el acontecimiento que hace acceder al nivel material del arte. El acontecimiento ya no es como en el performance o en el happening: una afirmación del arte, pero es el elemento de un lenguaje a formar.

En los sistemas artísticos digitales interactivos, el espectador no puede conocer las reglas a las cuales sus comportamientos se van a someter. Éstas pertenecen solamente al dispositivo al cual está confrontado el espectador aquí y ahora. Las reglas cambian de un dispositivo al otro. También pueden, si el artista lo quiere, cambiar de un momento a otro en el mismo dispositivo. El espectador, al mantenerse en posición de sorpresa casi permanente, posee elecciones que son, en su mayor parte, desconocidas. El espectador debe intentar siempre entender, anticipar; y para ello tiene que ponerse en la situación de observador. *“El observador está al centro del proyecto creativo, y no en la periferia. El arte ya no es una ventana hacia el mundo, pero sí una puerta de entrada a través de la cual el observador está invitado a entrar en un mundo de interacciones y transformaciones.”*<sup>4</sup>

## **El arte digital, una experiencia virtual del real**

El arte digital estimula la racionalidad de un dominio que, a priori, está desprovisto de ella, porque obliga a una construcción reflexiva:

Los mundos virtuales son nuevos laberintos. Nos confrontan con nuevas experiencias del espacio y del cuerpo y con paradojas de un nuevo género. El objeto es tratado como una propuesta que toma sentido con la condición de responderlo, de encontrar lo que se tiene que hacer, y de hacerlo. Pero, sobre todo, nos obliga a hacer un esfuerzo de inteligibilidad, a una mejor inteligencia de los lienzos y de los nudos, entrelazando las realidades y las apariencias, las ilusiones y los síntomas, las imágenes y los modelos.<sup>5</sup>

El arte digital transforma la percepción en acción. Y contrariamente a lo que pueden afirmar unos detractores del arte

digital, lo virtual no mata lo real. La experimentación enriquece la experiencia de lo real, porque señala las carencias y porque permite explorar algunas formas límite, participando como en una mutación de la sensibilidad. Constituye lo que Rosnay llama la Introsfera: el lienzo imaginario entre lo real y lo virtual, la capacidad de volver a juzgar lo real en relación con la percepción realista de lo imaginario.

El arte digital confronta al hombre con los cambios del mundo y lo pone a distancia, en una forma de simulación, experimentación de su auto-tecniquización. Y si vimos que el desafío principal de las prácticas artísticas reside en la exploración de las posibilidades de producción y la creación material y formal ofrecidas por las nuevas tecnologías, otro desafío mayor sería el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo, los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de alterar los modos de exposición, de presentación pública de las prácticas artísticas.

## Notas:

<sup>1</sup> Podemos definir la conmutación como toda operación, la mayoría de las veces programada y automatizada porque está basada en una clasificación, un reagrupamiento, una estructuración jerárquica prealables de búsqueda y de puesta en relación de elementos de un ensamble cualquiera. Así, la conmutación agrupa todas las operaciones que preceden o acompañan los procesos mediatizados de información, de comunicación, de transporte o de intercambio.” Marc Guillaume, *Vers la société de l’information* (Hacia la sociedad de información). Paris, 1995, p. 35.

<sup>2</sup> Edmont Couchot, *La tecnología en el arte*. Paris, 1998, p. 57.

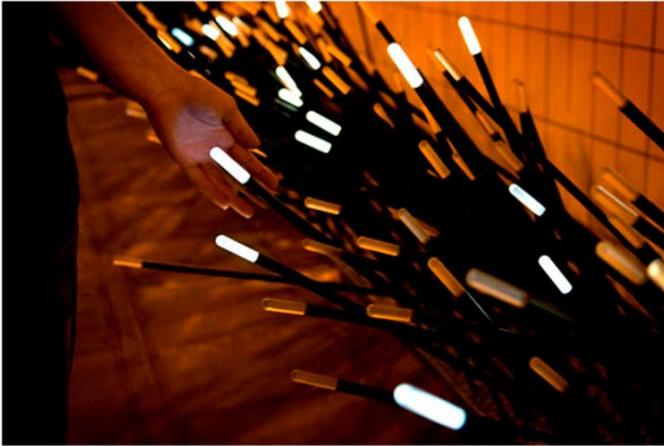
<sup>3</sup> Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mille Plateaux*. Paris, 1980, p.127.

<sup>4</sup> Roy Ascott, *Art en Réseau, (Arte en red)*. Tokyo, 1998, p. 99.

<sup>5</sup> Citado por JP Balpe, *Contextes de l’art numérique, (Contextos del arte digital)*. Paris, 2000, p .167.

## Referencias Bibliográficas:

- ASCOTT, ROY, (1998), *Arte en red*. Tokyo: A. Takada & Y. Yamashita, p.351.
- BALPE, JEAN-PIERRE, (2000), *Contextos del arte digital*. Paris: Hermes, p.224.
- Blanchot, Maurice, (1959), *El libro por venir, Ideas*. Madrid: Trotta, p.304.
- COUCHOT, EDMOND, (1998), *La tecnología en el arte. De la fotografía a la realidad virtual*. Paris: Chambon, p.271.
- DELEUZE, GILLES, & GUATTARI, FELIX, (1980), *Mil Mesetas*. Paris: Les Editions de Minuit, p.648.
- DUTHUIT, GOERGES, (1961), *La imagen en sufrimiento*. Paris: Goerges Fall, p.234.
- GUILLAUME, MARC, (1998), *¿Dónde van las autopistas de la información?* Paris: Descartes & Cie, p.190.
- ROSNAY, JÖEL DE, (1995), *El hombre simbiótico, miradas sobre el tercer milenario*. Paris: Seuil, p.468.



Daan Roosegaarde, *Dune 4.1, Instalación interactiva*, 2007.



Gustavo Romano > PWRT (The Psychoeconomy War Room Table)

Fotografía: B&a Fuentes

Gustavo Romano, *PWRT (The Psychoeconomy War Room Table), Instalación Interactiva*, net.art, 2011

# Heterotopía Digital

LINO GARCÍA MORALES

## Resumen:

*El arte digital aglutina un conjunto de prácticas artísticas que utilizan como medio el lenguaje de los sistemas de la información: el código binario. Tales espacios forman un universo vivo, en continua evolución, escurridizo de cartografiar. Sólo desde una mirada holística es posible desvelar tan complejas y dinámicas interrelaciones.*

**Palabras Clave:** Arte, ciencia, tecnología y medios; arte digital; medios y nuevos medios; complejidad; visualización, redes.

\* \* \* \* \*

## Mapas y territorios

Para Foucault: “el espacio en el que vivimos [...] es un espacio heterogéneo. En otras palabras, no vivimos en una especie de vacío, dentro del cual localizamos individuos y cosas. [...] vivimos dentro de una red de relaciones que delinean lugares que son irreducibles unos a otros y absolutamente imposibles de superponer”<sup>1</sup>. Parafraseando a Foucault se podría decir que una posible cartografía del arte digital no podría ser un mapa que localiza determinadas prácticas artísticas, producidas en la intersección del arte y la tecnología, sino más bien una red de interacciones y relaciones protozoarias, sin embargo perfectamente reducibles y superpuestas, compuestas por elementos metabólicos y vitales en plena expansión-contracción,

absorción-repulsión, definición-indeterminación, emergencia-deceso. El arte digital es un ente vivo, amorfo y escurridizo, en continua mutación, que evoluciona en sincronía con el desarrollo tecnológico. Cualquier intento de fotografiar ese espacio puede convertirse en una agonía infructuosa y estéril.

Quizá fue esa la razón que movió a Brea, en su esfuerzo de “proponer una genealogía verosímil para las nuevas prácticas que [potencia] lo más posible su inscripción en un territorio de herencias críticas”<sup>2</sup>, a la descalificación de cualquier categorización estética que parta, como rasgo pertinente, de alguna *especificación técnica del soporte*. Véase, por ejemplo, su definición de arte electrónico, en su “Breve (y desordenado) antiglosario –o diccionario de tópicos– sobre el arte electrónico”<sup>3</sup>:

**Arte electrónico.** Suele llamarse así a todo el que funciona con chismes que se enchufan. Los más informados distinguen los cachivaches eléctricos de los propiamente electrónicos: aquellos que en algún rinconcito incorporan bien transistores bien chips, utilizando alguna tecnología informática”; o su indefinición acerca del *computer art* (aconseja “nunca decir «arte por ordenador»” sino el uso preferencial de “los términos en inglés”) en la que se limita, citando a Lev Manovich<sup>4</sup>, a certificar su muerte:

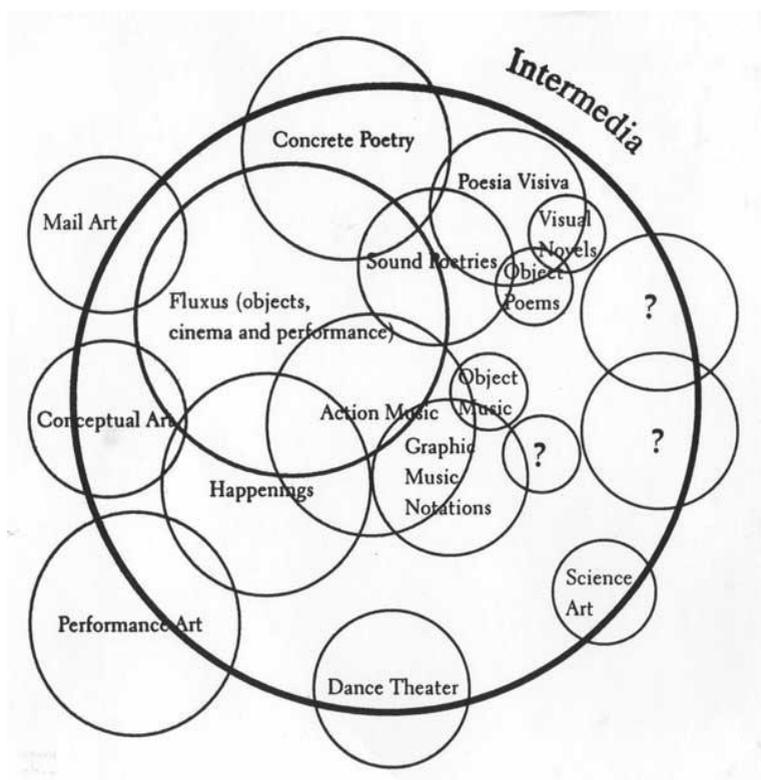
Del *computer art* puede decirse que ha sido ya abandonado –o incluso que nunca ha producido trabajo de real interés– toda vez que los territorios de la imagen de síntesis y el arte de programación que le fueron propios han relevado total impotencia para aportar hallazgos reales a la tradición de la autocrítica inmanente que caracteriza el desarrollo del arte del siglo XX.<sup>5</sup>

La propia naturaleza del arte digital, en la posible confluencia de la *computación*, la *comunicación*, y el *contenido*<sup>6</sup>, tampoco ayudaría si se considera, como acepta Brea, que todo el arte que “se produce, de modo específico, para su difusión y recepción efectiva a través de canales mediáticos (revista, radio, TV, Internet y punto)” es *media art*<sup>7</sup> o, por citar a Sterling “los medios muertos”<sup>8</sup>, en contraposición a una inclusión interpersonal y liberadora de los medios:

La práctica artística que desde entonces viene incorporando los nuevos medios –primero la fotografía y el cine, después el vídeo y el ordenador– y los nuevos sistemas de telecomunicación –primero el correo y el teléfono, después la televisión e Internet– ejerce gran influencia, principalmente a partir de los años sesenta, en el paulatino abandono de las pretensiones academicistas y ortodoxas de mantener las limitaciones tanto del arte respecto a las técnicas tradicionales y a los ámbitos precisos, como de la estética respecto a los fundamentos ontológicos.<sup>9</sup>

La teoría estética y las prácticas artísticas han seguido caminos divergentes; disección que justifica, una y otra vez, la proclamación de la “muerte” del arte. Pero esta crisis, parafraseando a McLuhan al hablar de la obsolescencia, “jamás supuso el fin de nada. No es más que el principio”<sup>10</sup>. Para Richard, por ejemplo, la contemporaneidad se caracteriza por la “voluntad de desestructurar los marcos de compartimentación de los géneros y sus disciplinas con que el orden excluyente de la tradición canónica intenta recluir el trabajo creativo en el interior de las estrechas fronteras de la especialización artística y académica que lo desvinculan del campo de fuerzas y conflictos de la exterioridad social.”<sup>11</sup>

La contemporaneidad es un territorio complejo, rizomático: la riqueza no se produce en los centros sino en sus periferias, el todo es más que la suma de las partes, se aprehende de las multiplicidades, la realidad aparece como un todo indisoluble abordable sólo desde la transdisciplinariedad. La Figura 1 ilustra el esfuerzo del artista Fluxus Dick Higgins por cartografiar un espacio de concurrencia artístico dialéctico e interdisciplinar que, en los años sesenta, denominó: Intermedia.



**Figura 1.** Carta Intermedia de Dick Higgins.

Intermedia<sup>12</sup> es un territorio natural de fronteras borrosas, ambiguas e imprecisas generado en la intersección de diferentes prácticas artísticas por la transposición de los límites mediáticos. Los medios se comunican (*intermedia*), atraviesan (*crossmedia*), conectan (*hypermedia*), expandan (*transmedia*) y, gracias a lo digital, generan nuevos medios (*metamedia*). Estas metamorfosis mediales regeneran el aura de un arte que no *está*; simplemente, *es*. Desde una concepción ambiocéntrica la obra (*parte*), sin perder su identidad, se concibe íntimamente interrelacionada e interdependiente con algún *todo*, de forma que adquiere significado no por sí sola, sino en un contexto más amplio que incluye lo heterotópico. Para Manovich *new media art* es directamente arte digital en cuanto satisface los siguientes principios<sup>13</sup>:

*Representación numérica.* Todos los objetos se componen de código digital. Por lo que: un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos) y está sometido a una manipulación algorítmica. Los nuevos medios son *programables*.

*Modularidad.* Los objetos de los nuevos medios se agrupan en objetos a mayores escalas a la vez que mantienen sus *identidades*.

*Automatización.* Operaciones tales como creación, manipulación y acceso, pueden automatizarse; es posible suprimir, en parte, la intencionalidad humana.

*Variabilidad.* En lugar de copias idénticas un objeto de los nuevos medios puede existir (*ser*) en *versiones* distintas. El hecho de que los elementos de los objetos mantengan sus identidades posibilita su manipulación de tal manera que se adapten, sobre la marcha, al sujeto (lógica postindustrial). Los elementos mediáticos pueden alojarse en bases de datos a partir

de la cual desplegar su multiplicidad (representación, resolución, forma, contenido).

Pero, sin duda, la propuesta más sorprendente de Manovich es la *transcodificación*; proceso mediante el cual cualquier *media* traducido, convertido, transformado o migrado al dominio digital se convierte, *per se*, en *new media*.

Esta característica propia a los «nuevos medios de comunicación» es una de las más importantes en cuanto a su capacidad de cambio y sustitución en las categorías culturales y conceptuales, logrando una comunicación de igual significado pero distinto código, formato y categorización <sup>14</sup>.

No es posible entender el arte digital, como un *todo* en el epicentro de la contemporaneidad, aislado de la interrelación de sus *partes* constitutivas: computación, comunicación, contenidos. La cartografía de estos mapas y territorios es útil por lo tanto para describir la inefable y confusa actividad transdisciplinar de las nuevas prácticas artísticas contemporáneas. Apostar por la perspectiva ambiocéntrica no supone asociar ejemplos en un mapa contextual sino considerar la interdependencia de todos ellos en el conjunto cartografiado y valorar el papel que cada uno posee en la dinámica del mismo. Supone, además, situarse en una perspectiva que rechaza el papel dominador de grupos de opinión minoritarios, que intentan imponer su herencia y su forma de hacer <sup>15</sup>, sobre otros grupos.

Las clasificaciones que ofrece la carta Intermedia de Higgins se muestran aparentemente inconexas con la tecnología pese a que el *video art* se atribuya, indistintamente, a dos miembros de Fluxus: Wolf Vostell y Nam June Paik y la experimentación con la televisión, los dispositivos eléctricos y electrónicos, por ejemplo, fuesen temas recurrentes del grupo.



*sculpture, virtual reality, augmented reality, robotic, net, software, computer, game, locative, artificial intelligence, artificial life (A-life), telepresence, digital music & sound, cell phone*, etc. seguido de la palabra *art*; se asocia al medio que está relacionado con la tecnología, que se desplaza en espacio-tiempo; por ello también el apelativo de *time based art*.

A priori puede parecer que la clasificación se realiza de acuerdo a alguna *especificación técnica del soporte*. Pero no hay que olvidar que las tecnologías digitales son, a su vez, medio <sup>16</sup> (lo cual, sin duda, genera no pocos malentendidos). El arte digital en particular y el tecnológico en general, como medio, comparten al menos tres propiedades que condicionan otros procesos extrínsecos (exhibición, documentación, preservación, conservación, restauración, etc.) durante todo su ciclo de vida: *inmaterialidad, reactividad y progresividad*. La *progresividad*, una interpretación del término inglés *performativity*, determina el carácter *activo y procesual* de la obra. Las obras no se pueden manifestar sin energía; lo que, según la visión de Brea, no son más que “chismes que se enchufan” a alguna fuente de suministro energético: ya sea eléctrico, eólico, físico, químico, biológico, mecánico, hidráulico, neumático, etc. o cualquier combinación de estos; y por lo tanto *efímeras*. La *progresividad* tiene sendas consecuencias: *inmaterialidad, intangibilidad o inestabilidad e interactividad*. La epifanía de la imagen <sup>17, 18</sup> del cine, y posteriormente de la televisión, el vídeo, la radio, el post-cine (spots publicitarios, videoclips, etc.) e incluso la fotografía<sup>19</sup> es inmaterial. Según la perspectiva de McLuhan, mediante la cual el medio es una extensión del ser humano: “Todos los artefactos humanos, –ya sea el lenguaje, o las leyes, o las ideas, o las hipótesis, o los instrumentos, o el vestido, o los ordenadores– son extensiones del cuerpo físico o de la mente”<sup>20</sup>, la *interactividad* es una propiedad connatural a los medios

electrónicos de comunicación extensible a escala planetaria, a la “aldea global”:

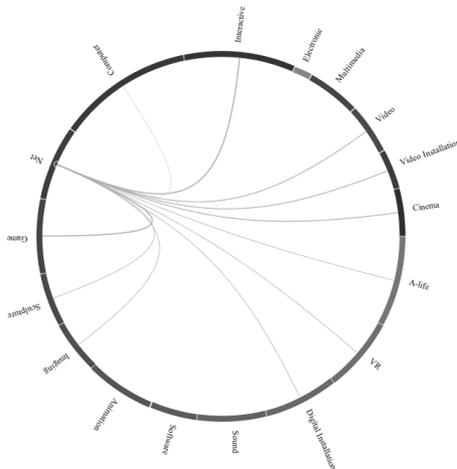
Tras tres mil años de explosión, mediante tecnologías mecánicas y fragmentarias, el mundo occidental ha entrado en implosión. En las edades mecánicas extendimos nuestro cuerpo en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central hasta abarcar todo el globo, aboliendo tiempo y espacio, al menos en cuanto a este planeta se refiere. Nos estamos acercando a la fase final de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, por la cual los procesos creativos se extenderán, colectiva y corporativamente al conjunto de la sociedad humana, de un modo muy parecido a como ya hemos extendido nuestros sentidos y nervios con los diversos medios de comunicación<sup>21</sup>.

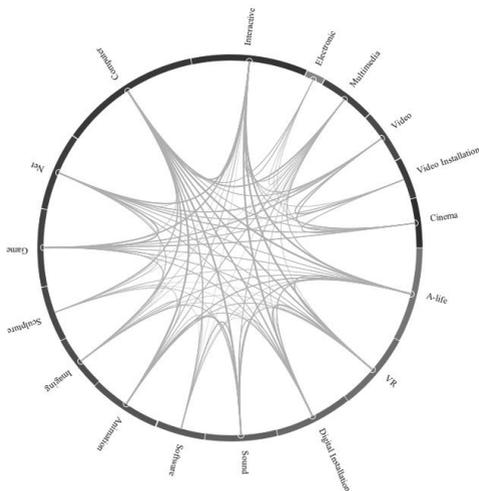
La caja negra<sup>22</sup> (*black box*) como metáfora de la tecnología en función del arte ha puesto en crisis al cubo blanco (*white cube*) como paradigma del espacio expositivo moderno; propuesto como un ámbito de neutralidad, aislamiento y de separación del mundo ordinario. Muchas de estas prácticas, como el *net art*, se resisten al propio sistema establecido del arte, no lo necesita, de hecho. El medio digital reacciona, responde, provoca y cambia mediante formas escurridizas de catalogar y diseccionar lo que proporciona diversos mapas y territorios de lo mismo.

El arte digital (*digital art*) tiene múltiples acepciones; por ejemplo, aquellas prácticas artísticas que consumen y/o procesan y/o almacenan y/o generan información (*media*) de naturaleza discreta<sup>23</sup>. La base de esta definición está en el ordenador (*computer*) y los procesos de transcodificación de sus interfaces. “El nuevo «obrero de la información» no trabaja

directamente con la realidad material sino con sus registros”<sup>24</sup>. Quizá, la característica más notable de este “chisme”, es su carácter *metamedial* o *postmedial*. El ordenador reproduce los viejos “nuevos” medios a la vez que proporciona, según sus propias extensiones, nuevas formas de “ver” o “entender” el mundo, y la capacidad de no sólo poder eliminar sino incluso suplantar la subjetividad artística.

Brea considera que con el *net art* sí se puede ser “riguroso –y exigente”, de hecho es la única práctica que asocia al *new media art*, y asegura que ni existe, ni podría existir jamás fuera de la red “porque su naturaleza es estrictamente neomedial [de ahí la identidad] y su objetivo la propia producción de ese espacio público de intercambio comunicativo, como tal”<sup>25</sup>. El espacio del arte electrónico (*electronic art*), por ejemplo, puede dar lugar a dudas si se tiene en cuenta que la mayoría de las prácticas cartografiadas en la Figura 2 comparten electrónica como base tecnológica y, de cierta manera, como medio<sup>26</sup>.





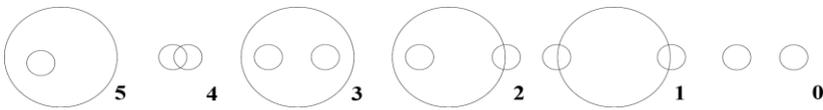
**Figura 3.** Gráficas de convergencia radial. Arriba: interacciones del *net art*. Abajo: interacciones del *digital art*.

Muchas obras, según la perspectiva desde la cual se analicen, podrían pertenecer a diversas categorías. Hay obras que utilizan no uno, sino varios elementos con capacidad de procesado digital (del cual el ordenador es sólo un ejemplo), se conectan a Internet para interactuar con el público, capturar información (datos medioambientales, noticias, imágenes, etc.), generan y proyectan imágenes y accionan elementos mecánicos, neumáticos, biológicos, etc. Pero someterla al ejercicio de esta visión holística, sistémica, entender su interacción, etc. puede ser de enorme valor epistemológico y hermenéutico. La Figura 2 muestra el enorme solapamiento de estas prácticas y la emergencia de otras, señaladas simplemente con signos de interrogación. Precisamente en esas lindes híbridas y flexibles,

en la heterotopía, es donde se produce la riqueza, la experimentación y la creación de “nuevas” prácticas. Las fronteras desdibujan y dibujan nuevos contornos atraídos por el sumidero “digital”: el auténtico campo de fuerzas de la sociedad de la información.

### Otra mirada a la complejidad

La complejidad se muestra como un ente múltiple cuya organización evoluciona de continuo; sólo un mapa que admita dibujar y borrar, conectar y desconectar, modificar y revertir podría capturar las intrincadas relaciones de estos procesos artísticos. La Figura 3 muestra posibles conexiones de los territorios reducibles y superpuestos de la Figura 2. El nivel o fuerza de interacción entre prácticas se define según la intensidad de los trazos en una escala entera decreciente del 5 al 0 según la siguiente convención: pertenencia, intersección, disyunción-pertenencia, disyunción-pertenencia-intersección, doble disyunción-pertenencia-intersección y disyunción <sup>27</sup>.



**Figura 4.** Convención de ponderación de interacciones.

La Figura 3 permite “mirar” la complejidad organizada según diferentes puntos de vista, la comprensión de la existencia simultánea y complementaria del orden y el desorden y la complementariedad entre permanencia y cambio. Las partes

constituyen el todo a la vez que el todo está potencialmente en cada una de las partes. Este principio hologramático necesita de la focalización en los elementos como un viaje a lo específico sin perder la generalidad.

La visión ontológica y liberadora de estos territorios vivos, resistentes a delimitar, del arte contemporáneo, particularmente de las prácticas artísticas en la intersección del arte y la tecnología, más que una genealogía centralista y unidireccional, podría dar lugar a convergencias con teorías estéticas o antiestéticas en un estadio agotado de lo *post*, un no-lugar, de tránsito, donde se encuentre lo muerto con lo vivo.

## Notas:

<sup>1</sup> M. FOUCAULT, Des espaces autres, 1967 (conferencia en el Cercle d'études architecturales, 14 marzo 1967), en *Architecture, Mouvement, Continuité*, n°5, octubre 1984, pp. 46-49.

<sup>2</sup> J.L. BREA, La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas, y dispositivos neomediales. Editorial Centro de Arte de Salamanca (CASA), Salamanca. Colección Argumentos, 2002, p. 13. Para Brea “La verdadera herramienta mediante la que se ha producido todo lo que llamamos arte en el siglo XX se llama: autocrítica inmanente. Sólo aquellos lenguajes, o dominios de producción significativa, en los que se proceda a una exploración crítica de sus propios límites –contribuyen producciones que legítimamente debemos considerar «arte»”.

<sup>3</sup> *Ibíd.*, p. 5.

<sup>4</sup> L. MANOVICH, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ediciones Paidós Ibérica, 2006.

<sup>5</sup> BREA, *La Era Postmedia*, *ob. cit.*, p. 4.

<sup>6</sup> L. BARRECA, *The International Debate around Conservation and Documentation of New Media Art*

1995-2007. Tesis Doctoral, University of Tuscia, Viterbom, Italia, 2008. Posible, en cuanto combine alguno de los tres principales ingredientes de la revolución tecnológica del último siglo.

<sup>7</sup> BREA, *La Era Postmedia*, *ob. cit.*, pp. 6-7. Razón por la cual Brea asume que ni el *video art* ni, mucho menos, la *video installation art*, tienen nada que ver con el *media art*.

<sup>8</sup> B. STERLING, *The Life and Death of Media*, en P.D. MILLER, *Sound Unbound, Sampling Digital Music and Culture*, The MIT Press, Cambridge-Massachusetts/Londres, 2008, pp. 73-81.

<sup>9</sup> C. GIANNETTI, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, ACC L'Angelot, Barcelona, 2002, p. 12.

<sup>10</sup> M. MCLUHAN *et al.*, *Letters of Marshall McLuhan*, Oxford University Press, Oxford, 1987, p. 398.

<sup>11</sup> N. RICHARD, *Márgenes e instituciones: la Escena de Avanzada*. En *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2007, pp. 16-24. Para Richard el uso de materiales “desobedientes” es la manifestación más obvia de la contemporaneidad, sobre todo en la prestidigitación de lenguajes cifrados que obligan a una verdadera proliferación de interpretaciones posibles. En L. RAMOS, *Bodegón con Teclado. Comentario cultural sobre arte y literatura* [Blog Internet]. Puerto Rico: L. RAMOS. *Nuevos paradigmas estéticos y Arte Contemporáneo*, 8 ene 2012 – [citado 2012/junio/10]. Disponible en: [http://bodegonconteclado.wordpress.com/2012/01/08/nuevos-paradigmas-esteticos-y-arte-contemporaneo/#\\_ftn3](http://bodegonconteclado.wordpress.com/2012/01/08/nuevos-paradigmas-esteticos-y-arte-contemporaneo/#_ftn3).

<sup>12</sup> D. HIGGINS, *Intermedia. Leonardo*. 2001, Vol. 34, No. 1, pp. 49-54. Véase D. HIGGINS, *Statement on Intermedia*, Nueva York, 3 agosto 1966 – [citado 2012/junio/10]. Disponible en: <http://www.artpool.hu/Fluxus/Higgins/intermedia2.html>.

<sup>13</sup> L. MANOVICH, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, *ob. cit.*, pp. 72-82.

<sup>14</sup> A. STIPECH, *Transcodificación* [Blog Internet], 15 sept 2008 – [citado 2012/junio/10]. Disponible en: <http://guardiadiego.blogspot.com.es/2008/09/transcodificacin.html>.

<sup>15</sup> Véase: *La falacia de la autocrítica inmanente* [Blog Internet], 14 nov 2006 – [citado 2012/junio/10]. Disponible en: <http://www.agenciacritica.net/criticaeck/archivo/2006/11/>. El propio Brea introduce un *post* titulado: *La falacia de la “autocrítica inmanente”*, donde denuncia:

“La concepción de la crítica se nutre hasta tal punto de esa figura [la autocrítica inmanente] que nos hemos vuelto por completo incapaces de entender que en esa forma del trabajo integrado son nulas las condiciones de distanciamiento epistemológico-analítico que realmente permitirían poner al desnudo la red de intereses, dependencias conceptuales e institucionales que sostienen el sistema en que ellas de hecho se apoyan. Las condiciones que harían posible evidenciar lo en realidad más obvio –pero por completo invisible, desde dentro–: que en su «espacio lógico» la criticidad es un mero espejismo, una fantasía, que además sirve precisamente al sostenimiento y perpetuación del mismo sistema al que se supone pretende dismantelar. Hasta tal punto que, de hecho y realmente, la pretensión de darse bajo la forma de la «autocrítica inmanente» –y pese a que esa tradición se ha convertido a estas alturas en la más descafeinada y risible de sus caricaturas– opera en la práctica ya únicamente como un salvoconducto y un blindaje frente a cualquier pretensión de crítica «exógena», digamos no comprometida y no partícipe del constructo epistémico –de la constelación de supuestos fiduciarios– que constituyen al del arte como un sistema dogmático, refractario a crítica y cuestión”.

<sup>16</sup> C. PAUL, *Digital Art*, Thames & Hudson (Word of art), 2008. Según Paul “El empleo de las tecnologías digitales como medio artístico implica que el trabajo utiliza la plataforma digital, exclusivamente, desde la producción hasta la presentación, y que exhibe y explora las posibilidades inherentes a la plataforma”, p. 67.

<sup>17</sup> Véase G. DELEUZE, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Comunicación, Ediciones Paidós, Barcelona, 1983 y G. DELEUZE, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós Comunicación, Ediciones Paidós, Barcelona, 1985.

<sup>18</sup> Véase J.L. BREA, *Las 3 eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. AKAL, 2010.

<sup>19</sup> Como es el caso de la imagen digital.

<sup>20</sup> M. MCLUHAN, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Paidós Ibérica, 2009.

<sup>21</sup> *Ibíd.*

<sup>22</sup> Dispositivo óptico conocido como cámara oscura, que permitió captar la imagen de la realidad mediante un sistema de representación.

<sup>23</sup> Representada habitualmente por ceros y unos (codificación binaria) aunque no necesariamente.

<sup>24</sup> L. MANOVICH, *La vanguardia como software*, #Artnodes, UOC, dic 2002 – [citado 2012/junio/11]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>.

<sup>25</sup> BREA, *La Era Postmedia*, ob. cit., p. 7.

<sup>26</sup> Pero existen obras, como SAM, creada en 1968 por Edward Ihnatowicz expresamente para la exposición *Cybernetic Serendipity*, compuesta de aluminio, fibra de vidrio, micrófonos, servo-válvulas electrohidráulicas y circuitos electrónicos. Véase: SAM, [citado 2012/junio/11]. Disponible en: <http://www.senster.com/ihnatowicz/SAM/sam.htm>. Lo que se podría catalogar como electrónica analógica.

<sup>27</sup> El sistema de representación elegido es simplemente arbitrario. Obsérvese que los valores intermedios: 3, 2, 1 relacionan dos elementos a través de un tercero. Lo cual también daría la posibilidad de elegir un conjunto de relación de mayor o menor orden. En este caso se ha elegido seleccionar siempre el conjunto de relación más bajo respecto a los elementos a comparar.

## Bibliografía:

- A. STIPECH, *Transcodificación* [Blog Internet], 15 sept 2008 – [citado 2012/junio/10]. Disponible en: <http://guardiadiago.blogspot.com.es/2008/09/tranccodificacin.html>.
- B. STERLING, *The Life and Death of Media*, en P.D. MILLER, *Sound Unbound, Sampling Digital Music and Culture*, The MIT Press, Cambridge-Massachusetts/Londres, 2008, pp. 73-81.
- C. GIANNETTI, *Estética Digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*, ACC L'Angelot, Barcelona, 2002.
- C. PAUL, *Digital Art*, Thames & Hudson (Word of art), 2008.
- D. HIGGINS, *Intermedia. Leonardo*. 2001, Vol. 34, No. 1, pp. 49–54.
- G. DELEUZE, *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Paidós Comunicación, Ediciones Paidós, Barcelona, 1983.

- G. DELEUZE, *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*, Paidós Comunicación, Ediciones Paidós, Barcelona, 1985.
- J.L. BREA, *La Era Postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas, y dispositivos neomediales*. Editorial Centro de Arte de Salamanca (CASA), Salamanca. Colección Argumentos, 2002.
- J.L. BREA, *Las 3 eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. AKAL, 2010.
- L. BARRECA, *The International Debate around Conservation and Documentation of New Media Art 1995-2007*. Tesis Doctoral, University of Tuscia, Viterbom, Italia, 2008.
- L. MANOVICH, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ediciones Paidós Ibérica, 2006.
- L. MANOVICH, *La vanguardia como software, #Artnodes*, UOC, dic 2002 – [citado 2012/junio/11]. Disponible en: <http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>.
- L. RAMOS, *Bodegón con Teclado. Comentario cultural sobre arte y literatura* [Blog Internet]. Puerto Rico: L. RAMOS. *Nuevos paradigmas estéticos y Arte Contemporáneo*, 8 ene 2012 – [citado 2012/junio/10]. Disponible en: [http://bodegonconteclado.wordpress.com/2012/01/08/nuevos-paradigmas-esteticos-y-arte-contemporaneo/#\\_ftn3](http://bodegonconteclado.wordpress.com/2012/01/08/nuevos-paradigmas-esteticos-y-arte-contemporaneo/#_ftn3).
- M. FOUCAULT, *Des espaces autres*, 1967.
- M. MCLUHAN, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*, Paidós Ibérica, 2009.
- M. MCLUHAN *et al.*, *Letters of Marshall McLuhan*, Oxford University Press, Oxford, 1987, p. 398.
- N. RICHARD, *Márgenes e instituciones: la Escena de Avanzada*. En *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2007, pp. 16–24.

## **Meditaciones sobre la cursilería y sus tensiones visuales en Facebook**

ROSA ALCOY

### **Resumen:**

*Lo cursi en su vertientes visuales ha penetrado de pleno los nuevos medios de comunicación y tiene un peso incuestionable en las redes sociales. Consciente o inconsciente, premeditado o no, el uso de imágenes cursis (o neocursis), ya a partir del mismo debate que conlleva la definición del término, nos permite reflexionar sobre el arte en general, sobre el arte en la red, y sobre el papel que otorgamos a sus funciones, modelos y argumentos. Como singular forma de contexto general, Facebook, es uno de los ejes de estas meditaciones que pretenden reunir algunas ideas sobre los espacios particulares, privados y públicos, que este sistema ofrece, en función de un concepto teñido por una larga tradición, que no es echada en olvido. En este caso, es preceptivo tener en cuenta sus múltiples enlaces con los debates que atañen al gusto y al comportamiento y que afectan de pleno tanto a los viejos fenómenos artísticos como a un nutrido grupo de los nuevos.*

**Palabras clave:** Cursi, Facebook, Kitsch, teoría del arte, imagen

## 1. Indeterminaciones del término

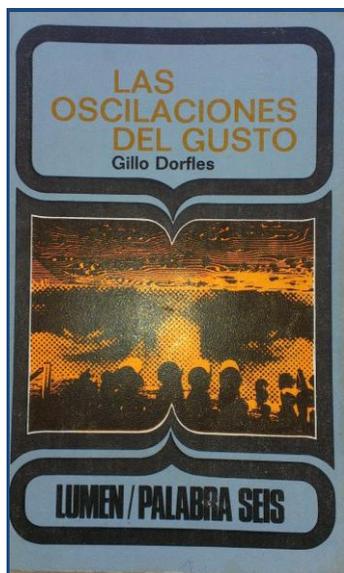
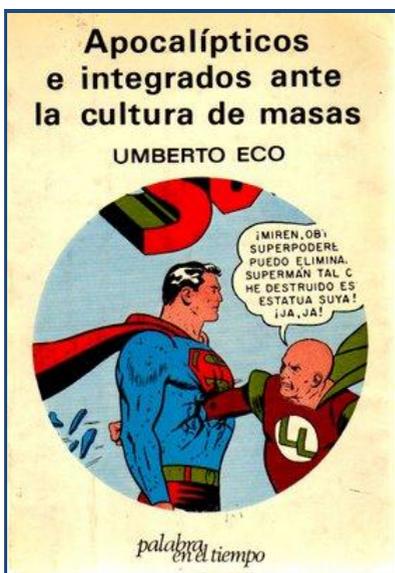
*Qui, dans une île que l'air charge  
De vue et non de visions,*

**Stéphane Mallarmé**, *Prose pour des Esseintes*

El concepto de lo cursi, al igual que otros conceptos afines, que atañen al gusto y al comportamiento <sup>1</sup> y afectan a los fenómenos artísticos, raro, snob, exótico, naif, amanerado o *Kitsch*, es un concepto resbaladizo. Cuando digo que el concepto resbala quiero decir que se desliza por muy diversas pendientes y, en cierto modo, quiero decir también que no se halla aferrado a una sola idea o definición y no sólo que éstas se nos escapan o patinan peligrosamente sobre un plano más o menos inclinado <sup>2</sup>. Basta con revisar algunos de los vocablos con que se pretende explicar lo cursi, hasta convertirlos en plausibles sinónimos y hacerlos coincidir en significado, para entender lo propio y lo impropio de su carrera conceptual. A menudo cursi i *Kitsch* son términos considerados equivalentes aunque, como sucede con otros análogos, no puedan sobreponerse estrictamente<sup>3</sup>. Se suelen dar por buenas aproximaciones a lo cursi en tanto que remilgado, afectado, presuntuoso, ridículo, ostentoso, pretencioso, ramplón, melindroso, delicado, rebuscado o fino (demasiado). Cada una de estas palabras, y algunas más que ya irán apareciendo, añaden contenidos a la búsqueda de una definición tan necesaria como escurridiza, pero, cada una de ellas, confrontada a la siguiente, consigue descentrar la etiqueta original y dar valor a un término autónomo, que se independiza de sus nacientes parentelas por añadir algo más y sumar, complaciente, un nuevo

sentido a las primeras. Entendido como contrario de sencillo y campechano, lo cursi se nos vuelve complejo. Jacinto Benavente advertía, más allá de lo enmarañado del vocablo, la complicación que derivaba de su existencia, en su comedia *Lo cursi* (1901), al observar que “*La invención de la palabra ‘cursi’ complicó horriblemente la vida. Antes existía lo bueno y lo malo, lo divertido y lo aburrido, a ello se ajustaba nuestra conducta. Ahora existe lo cursi que no es lo bueno ni lo malo, ni lo que divierte ni lo que [...] una negación [...] y por huir de lo cursi se hacen tonterías, extravagancias, hasta maldades*”<sup>4</sup>.

En términos generales voy a coincidir con los enfoques del problema que plantean la complejidad de la definición. Umberto Eco alude al término alemán *Kitsch* como algo que va a sugerir lo desgastado, lo consumido, lo que nos llega empobrecido, por tanto, bajo los efectos de una carencia y falsificación, pero sin dejar de sugerir, cogido de la mano de Hermann Broch, que sin unas gotas de *Kitsch* quizá no pudiera existir ningún tipo de arte (FIG. 1)<sup>5</sup>. En la misma línea Dorflès reivindica el papel del *Kitsch* en los análisis sobre el arte y su peso creciente en la siempre factible revisión de los altares del gusto (FIG. 2). Pere Salabert, llama la atención sobre el vaciado de contenidos que comporta lo *Kitsch* antes de ser reimplantado en el presente como materia de plena actualidad, pero, muy en particular, me interesa remarcar el interés de su observación cuando afirma que lo *Kitsch* “es sobre todo escenográfico”<sup>6</sup>.



1. Portada del libro de Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas* (1968)
2. Portada del libro de Gillo Dorfles, *Las oscilaciones del gusto* (1974)

No parece que sea suficiente juzgar lo cursi por negación y tampoco basta acabar diciendo, simplemente, que su esencia radica en el vacío, en la falsedad o en sus pretensiones de alcanzar algo que no puede alcanzar, sean estos valores inalcanzables, la elegancia, la finura o la belleza, sean el refinamiento expresivo o los sentimientos elevados. En todo caso, a fuerza de no tener (y de no ser) se alcanzan otras tenencias, a veces, incluso bastante sofisticadas, que nos conviene tener en cuenta <sup>7</sup>. El valor generado por el contexto es una de ellas. Si no nos persuade considerar que, una vez afincados en lo cursi, todo se basa en una mentira, tampoco nos convence señalar, sin otro matiz, que el centro vital de lo cursi

sea el mal gusto. El eje principal del concepto radica, realmente, en el buen gusto sobreactuado, que puede ser visto como causa de un mal añadido o como efecto, sintomático y perverso, de un bien descompuesto.

Desde el primer momento, es indudable que siempre estaremos haciendo afirmaciones desde un cierto punto de vista y que es tan difícil entender lo cursi como un exceso de buen gusto, sujeto a una fuente de orgullo trascendente o impetuoso, como fruto de una carencia de buen gusto, que pasa a ser considerada fuente de aflicción o deficiencia en el gusto. Por tanto, queda por ver que se pase sin transición de lo cursi al disgusto generado por el mal gusto ya que, el mal gusto, es más y es menos (como el bueno) y, por consiguiente, no se contiene sólo en la cursilería, aunque la cursilería pueda ser considerada una de las formas más depuradas, refinadas y bellas de mal gusto <sup>8</sup>. En lo cursi hay mucho de virtud aviciada o de vicio hecho virtud. Con ello, se podría concluir que la frontera de lo cursi se sitúa en un lugar extraño en sus realidades, pero no infrecuente, que concierne al bien y al mal, y a los modelos que representan ambas instrucciones morales, una vez han sido convenientemente travestidas e incorporadas al campo de lo bello, que analiza la estética.

En el terreno de lo visual, lo cursi incumbe a una coordenada precisa y extraordinaria, fundada en la fuerza del querer visualizar, a toda costa, una suma de valores positivos, con el inconveniente de que, para hacerlo, se adoptan estratagemas erróneas, malignamente endiosadas, ensalzadas, sublimadas o, simplemente, trastornadas por cierta falta de sentido. El resultado que se obtiene, en mi opinión, tiene que ver al mismo tiempo con lo Kitsch, lo naif y lo exótico (por raro y desplazado). Decir como lo hace Enrígue que lo cursi es “el

fracaso de un *look*”<sup>9</sup>, el fracaso en el diseño de una apariencia, resulta interesante en la medida en que se parte de un ponerse en evidencia, al destapar el deseo de llegar a un lugar que no se alcanza. Poner el acento en lo visual también hace al caso. Lo cursi antes de nacer tiene claro el objetivo, pero se equivoca de medios y fracasa en los resultados. El problema, no obstante, vuelve a radicar en la contemplación mediata de ese deseo como deseo fracasado, cuando el cursi originario, como veremos, no percibe ese fracaso y se aposenta en su *look* con determinación, si no llega a ser, incluso, una verdadera convicción, o una satisfacción por el resultado, lo que se revela en sus presentaciones, gestualidad y acciones.

Como todo cambia, y como podemos atender a una ponderada esperanza de devenir, pronto se cae en la cuenta de que no hay sólo dos opciones contrapuestas, blanco y negro, ser y no ser de lo cursi. Dicho de otro modo, los matices entre tener consciencia de ser cursi (o de lo cursi) o no tenerla en absoluto, crean todo un mundo de derivadas y lugares intermedios, de entreactos, que no estaría de más tener en cuenta alguna vez. El miedo a ser cursi, la intuición de rozar sus patrones, sin querer o queriendo, se comprenden de mil modos distintos en el comportamiento y en el objeto obrado.

La potencial coincidencia entre creador y destinatario de un relato cursi, relato en los términos más amplios, aquellos que incluyen el diseño de una imagen, no tienen por qué coincidir con la disensión del crítico, que define la cursilería como una carencia, lo cual se vuelve, en cierto modo, en su contra, aunque sólo sea en cierto modo. Se parte, como es evidente, de una comparación con algo que se percibe íntegro o absoluto y que, tal vez, no lo sea tanto. Teñida de problema moral, la enfermedad de lo cursi<sup>10</sup>, se convierte en una acusación gravosa

para un paciente complacido en su mal. También otros autores utilizan la palabra en clave negativa para subrayar la tontería, la estupidez y la falta de recato de los cursis. Por esta vía, la moda aparece como un elemento de discriminación fundamental que separa y señala sin piedad a los cautivos de una apariencia disonante. Sin embargo, cuando todo se queda sobre la superficie es fácil que se nos escape lo esencial del disfraz y lo que fue ayer puede ya no ser hoy (...). Nos situamos ante algo que se transforma con rapidez vertiginosa <sup>11</sup>.

En todo caso, nos incumbe precisar las demarcaciones y escenarios en que utilizamos el concepto de lo cursi. Rubert de Ventós apunta a objetos y modelos de comportamiento y advierte que “existe como posibilidad en todos los estratos sociales” <sup>12</sup>. Cabe añadir que, por este camino y alguno más que pueda trazarse en adelante, el tema aumenta de tamaño y, sobre todo, de calado. Este aparece enredado, como el arte mismo, entre otros tantos actores, capaces de opinar, gustar y delimitar sentidos, a menudo sin haber confrontado los objetivos y destinos de cada mensaje, o sin haberlos derivado del pasaje (o paisaje) al que pertenecen. Por lo tanto, hay que entender que lo cursi no siempre es cursi, con lo cual, no decimos categóricamente que no lo sea, sobre todo desde el momento en que implicamos el sentido del buen gusto y la incomodidad, más o menos acusada, que algunos experimentan (o experimentamos) ante sus manifestaciones. Una distinción que nos separa y nos aproxima al mismo tiempo a aquel dicho que nos advierte que “sobre gustos no hay nada escrito”. Aunque sea banal afirmar que sobre gustos se ha escrito mucho, siempre debe tenerse en cuenta ante lo escrito la formación y contexto de quien escribe <sup>13</sup>.



3. Jeff Koons, *The Cake*

Cuando lo cursi no es cursi en la globalidad, el fracaso del *look* es sólo un desengaño a posteriori, demorado y, por tanto, es posible verlo tan sólo como una parte del problema más acuciante, aquel que radica en la impropiedad de ser cursi o ser para lo cursi, que se determina en distintas instancias. En todo caso, cuando existe consciencia previa no hay desengaño, aunque siempre pueda darse el uso indebido, perturbador o malintencionado de ciertas formas o estéticas. Entonces pasamos a una utilización resabiada del estilo o estilos en que lo cursi se entroniza. Un efecto que va a darse con cierta frecuencia y en distintos grados en el ámbito o espacios generados por Facebook, marco elegido para estas meditaciones y medio que las ha provocado. La manipulación está servida y la exaltación y

ennoblecimiento del fenómeno cursi tonifican escenarios que no se cierran sobre sí mismos, porque más bien nos llevan a reflexionar sobre el arte actual, sobre el arte en la red y, por supuesto, sobre el arte en general. Creaciones como las de Jeff Koons resultan muy sugerentes (FIG. 3). Toda una tesis llevaría contrastar de modo adecuado sus sofisticadas creaciones con las antiguas postales, dibujos y figuras de Juan Ferrándiz. Tal vez podemos empezar a pensar en los efectos de un mundo *neocursi*, pasados por los efectos del postkistch. En este terreno la dimensión artística no se nos puede escapar.

## **2. Más cursi que un repollo con lazos: ¿Cuándo y dónde?**

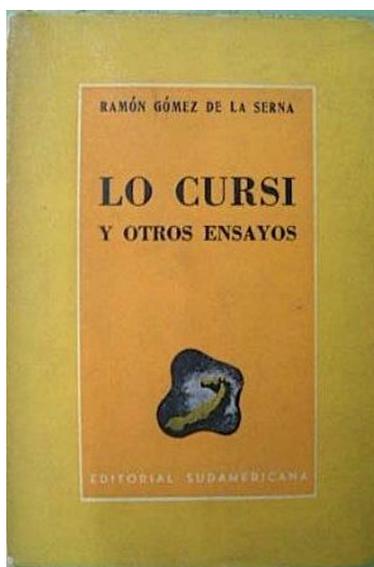
De lo dicho ya se deduce que el contexto es siempre importante para el significado y para la interpretación. Ante lo cursi, el peso de este tejido envolvente no se deteriora y el método no funciona de modo distinto cuando nos introducimos en las tramas de internet, no obstante deba aplicarse bien para entender los nuevos tipos de imágenes y de obras. Los contextos modifican lo cursi, lo amplifican o lo reducen, lo retuercen y lo incomodan. Sus características son asimilables a primera vista, pero, para hablar de ellas con verdadero conocimiento de causa, debemos referirnos a unas coordenadas concretas, que afectan a nuestro espacio y al tiempo con el que nos hemos complicado la existencia.

Para el espacio europeo general, desde nuestro propio emplazamiento, y por específica y cercana, coincidiríamos sobre la existencia de una indómita y resabiada cursilería francesa, pero nadie niega que la raíz de la palabra cursi determina, en primer lugar, que debió de existir una impetuosa y original cursilería hispánica <sup>14</sup>, enmarcada especialmente por el contexto finisecular que encadena el siglo XIX al siglo XX <sup>15</sup>. Los

primeros registros son, con todo, visiblemente anteriores y pudieran teñir de efectos tendentes a lo cursi buena parte del 1800. Todo se podría estructurar además sobre una herencia, no bien digerida, que nos llevaría seguramente a algunas de las máximas bondades cortesanas del siglo XVIII <sup>16</sup>. Del primer al último barroco y, de este, al rococó, se acumulan gustos y tendencias que acarician o acariciaron el concepto y de las que se resienten los inventos fin de siglo y las más actuales directrices amantes de lo neobarroco <sup>17</sup>. Sin embargo, también es evidente que el siglo XX, y algunas de sus principales corrientes, hicieron mucho por circunscribir lo cursi y por aislarlo, por confinarlo en lo que se podría definir como sus reales aposentos. Se trata de recogerse en lugares ilógicos, o de sinrazón estética. Aunque sus constantes poco tienen que ver con el surrealismo inicial, o el realismo fantástico, al incluir episodios inscritos en todo tipo de tendencias y aparecer asociadas a las tradiciones realistas precedentes, el mundo que contienen acaba por parecer, a menudo, fundamentalmente irreal.

Las banderas de la modernidad se enfrentaron con fuerza a cualquier brote de la antigua cursilería, a sus encajes y puntillas, ni que fueran metafóricas. Por tanto, en cualquier definición de lo cursi acaba pesando mucho nuestra idea de lo moderno, la rudeza de los nuevos calígrafos, la austeridad que niega el boato y el adorno, fuera *pompier* o modernista, en aras de una perspectiva distinta, radicalmente quebrada sobre unas nuevas formas y manejos. Dejo aquí esta reflexión, que pudiera imponer la idea de choque de modelos, porque la pretensión no es hacer la historia del término, ni simplificarla para establecer más fácilmente las líneas magistrales de su nacimiento y difusión. Con todo, parece evidente que debe darse un espacio a lo cursi en todo campo artístico y que, lo moderno, capitalizado

por el siglo XX, tampoco queda al margen de alguna cursilería. En definitiva, hay que rendirse a la evidencia de los enlaces de lo cursi con un marco espacio-temporal y con distintas temporalidades (y espacialidades) paralelas.



4. Portada del libro de Ramón Gómez de la Serna, *Lo cursi y otros ensayos*

Si bien puede existir, adoptado el punto de vista geográfico, una cursilería castellana, portuguesa o catalana, inglesa o escocesa, estadounidense o árabe, marroquí o china, en un suma y sigue sin paliativos, que favorecen los nuevos sistemas de comunicación, no hay que negar la alternativa que permite establecer asimismo la existencia de lo cursi globalizado, una dimensión en la que podemos haber entrado hace ya tiempo<sup>18</sup>. Lo cursi italiano, padano o napolitano, toscano o lombardo, quizá sea difícil de circunscribir ante el auge de lo clásico o lo bizantino en estos territorios. No

obstante, también existe, ya que, lo bizantino o lo oriental, se convierten en elementos manifiestamente afincados sobre el tono general que brinda la cursilería. Según Ramón de la Serna, autor de un conocido ensayo sobre lo cursi, “todo lo oriental, que tanto trato ha tenido con el tiempo, afronta la cursilería” (FIG. 4) <sup>19</sup>. Hay que entender también que estamos familiarizados con un occidente que abraza las dos riberas del Atlántico pero que no dejó de ideárselas para colonizar otros territorios en los que encontró, sin duda, nuevos motivos de inspiración <sup>20</sup>.

Sobre el espacio pesa el tiempo y, el tiempo, vivido y narrado, hace la historia y lo que pudo ser cursi en su momento, en un instante, quizá hoy está ya superado y lo hallemos adaptado, como rasgo de una vieja tradición o de un proyecto, que vuelve a interesarnos al adoptar valores recuperados o sancionados positivamente. Algunas de las aportaciones del Modernismo finisecular pueden situarnos, de modo lúcido, en esta tesitura, de lo cual no debe inferirse que el malestar frente a las tendencias del fin de siglo se haya dado siempre. La valoración misma del modernismo durante su primera explosión y, en especial, en los años que llevan y siguen a su final, lo confinaron durante un período en los terrenos del mal gusto. Colea en más de un ambiente aquella visión de “la cursi serpiente modernista” en que el simbolismo enlazado a lo erótico, lo funerario y lo religioso planea también sobre lo exótico. Se argumenta que las fantasías *fin de siècle* tuvieron en Delacroix un singular precedente. Es un ejemplo claro de la relatividad de estos procesos, en que pensar el arte y pensarse o reflejarse en el arte admite oscilaciones razonables, siempre dentro de un mundo o un mar de mundos llamados a ser heterogéneos <sup>21</sup>.

Me planteo el problema de la calidad en lo cursi como un camino a trazar y a valorar desapasionadamente para cada marco

histórico, pero ahora mi intención es otra, y voy a eludir este conato de episodio interpretativo y sus distintos niveles, sean para lo cursi o lo *neocursi*, y, pese a que, como advierto, lo considero pleno de interés. La intención es abordar ahora el tema para los tiempos actuales, los más inmediatos, y examinarlo brevemente en el sistema de relación y relaciones transpersonales definido en Facebook. Se trata de un marco inmenso, sin duda, pero delimitado por algunas fronteras vigiladas que, a todo lo que llevo advertido, que quizá no es todavía mucho, pero pudiera llegar a ser ya suficiente, nos permiten meditar de nuevo sobre la evolución de lo cursi. Las imágenes que circulan en Facebook permiten revisar el concepto de lo cursi, ya que lo proyectan a un espacio distinto, en que todo se rinde a las energías informáticas y a ritmos en que la materia (o la materialidad) es un factor secundario. El uso de pantallas dinámicas marca la pauta y la desmaterialización de la imagen favorece, como apunta Fajardo, un cohabitar sin exclusión de todos los gustos y los géneros estéticos tradicionales <sup>22</sup>. La proyección hacia delante resulta interesante, y aunque no nos permite prescindir del pasado, se delimitará en el presente, plasmando su banalidad y su poder, en un medio que impone sus propias reglas y que, hasta cierto punto, suple otros medios expresivos, que deben reclamar ser nuevamente visitados, en directo, in situ, para no perder de raíz su propia identidad y textura. La conexión más que evidente con el mundo de la fotografía, el video y el cine confluyen con el medio digital de forma inmejorable y permiten explorar todo un mundo de imágenes alternativas, surgidas de los modelos más creativos.

### **3. Hacia algunas constantes: Poesía eres tú <sup>23</sup>.**

Una primera dimensión implicada en la cursilería de modo casi ineludible atañe a la idea de lo ridículo y a la

emoción de sentir lo ridículo. En este caso, el marco modelado nos convierte en cautivos de quien mira desde fuera, pero hay que intentar descifrar el enigma estético que introduce el concepto. El ridículo es impuesto por unas determinadas convenciones y un gusto concreto por una estética, que deslucen determinados extremos y los aposenta en los parámetros de lo reprochable, lo risible o lo grotesco<sup>24</sup>. Es decir, se nos lleva a un punto en que hay que hablar del “quiero y no puedo”, de un quiero y no alcanzo evidentes, de un deseo que no consigue realizarse y divaga sobre las superficies como un esfuerzo que, si no es completamente inútil, sí es infructuoso o vano en su objetivo final y, aún más, ostentoso y ostensible en su fracaso, manifiesto a los ojos del otro. Se trata, sin embargo, de entender que en lo cursi se condensa una bufonería amable, que no avista la tragedia casi por ningún lado. Todo tiene sus excepciones y sus fronteras. En este trabajo, por esta misma razón, no se pretende establecer doctrina ninguna sobre lo cursi. Mi intención es aflorar algunos matices, los grados, las realidades inestables que transitan el concepto y lo adoptan y adaptan según es o ha sido necesario. Es decir, su no poder ser se trueca también en su poder de seducción más característico, en la bondad llevada al exceso y a cierta autocomplacencia, a una positiva ironía aplazada, que encumbran o entronizan esas propiedades templadas, amables y relamidas, acosadas por una necesidad desprovista de sarcasmo inmediato, que será activo de nuevo sólo como valor postergado.

Sobre la ironía i lo cursi habla Enrique Tierno Galván cuando indica que es una ironía profunda, no exenta de amargura, ya que tiende a entroncar con lo lastimoso, lo que produce lástima, en particular por falta de consciencia y por la ingenuidad atribuida a sus detentores<sup>25</sup>. Más adelante tendremos que volver sobre el tema de la consciencia<sup>26</sup>. Por

estos caminos, y sin saberlo, se hace, o hacemos el ridículo, por más que siempre se pueda introducir la distancia con respecto a uno mismo. En este sentido, siempre es factible una vuelta al pasado para tomar conciencia de aquel que ha sido. Me interesa como define esta posibilidad Félix Duque a partir de la escritura como creadora de tiempo espacializado y como forma de resonancia que nos desplaza y nos reemplaza (“*cuando uno vuelve a lo que ha escrito siempre hay una sensación de extrañeza...*”) <sup>27</sup>. Lo mismo podría decirse de otros medios de expresión. La mirada del otro confluye entonces con la posibilidad de reconocer el propio fracaso. Se sugieren así mil caminos de desdoblamiento que pueden ver multiplicados los enfoques sobre lo cursi y las utilizaciones de ciertos valores estéticos evitados y, asimismo, de los buscados o consentidos. De hecho, nos interesa el texto de Duque porque las tres maneras de estar a la contra que aborda en su artículo son el arte, la filosofía y la poesía y porque va a preocuparse por las imágenes virtuales y digitales situadas en el tiempo, entendido como corto-circuito constante, en el trasiego de los nuevos flujos tecnológicos <sup>28</sup>.

La cursilería se puede contemplar sin gran descortesía porque su estructura se colorea de una comicidad desenfadada, risueña, aunque siempre pueda resultar para algunos algo enfermiza, *finisecular*, decadente. Será de una decadencia más bien diurna, aunque no todo sea cursi, decadente o *finisecular*, en los fines de siglos. Una endeble razón de ser que se sustancia de su propia imposibilidad y que puede separarse del Kitsch sólo hasta cierto punto. Quizá podremos convenir que no todo lo cursi es Kitsch y que no todo lo Kitsch es cursi <sup>29</sup>. Pese a lo cual lo cursi, como lo Kitsch, resulta de esa imposibilidad de ser, de alcanzar lo realmente artístico, al tiempo que se descubre como posibilidad que refresca el proceso de aceptación o de rechazo,

que siempre va a darse en todo tipo de realizaciones creativas. Si lo cursi resulta antiestético de pura esteticidad ultrapasada, o sea, de puro exceso esteticista, es que se muere por pecado de abundancia, de exageración, de complacida profusión. Se ahoga en su perfume <sup>30</sup>. Se niega en su derroche de excentricidad. Por tanto, hay disculpa. En cierto modo lo cursi se aproxima al arte, lo roza a partir de una visión estética mal encauzada, que es evidenciada por los modelos realmente pertinentes o que se han considerado pertinentes alguna vez <sup>31</sup>. Ahora bien, lo cursi no es feo por sí mismo. Es decir, lo cursi se genera por el abandono del centro y de los límites impuestos al y por el modelo artístico admitido, consumado o preferido. Para tirar la primera piedra hay que entender, consecuentemente, donde está el modelo aceptado en cada momento. Podemos entender que existe un modelo plural, más o menos plural según la época. Por la misma razón es posible entender que lo cursi no pierde ni brillantez ni énfasis <sup>32</sup>, siempre es algo atractivo, por acentuado, intenso y redundante <sup>33</sup>. Ya me he referido a la obra de Jeff Koons, una producción interesante por explorar, justamente, el lujo de la cursilería, la superchería y el boato sumados al modelo reconocible y fácil de obtener. Una exposición en Versalles resulta especialmente significativa <sup>34</sup>.

Se dice que lo cursi se nos atraganta por querer ser y no ser realmente, pero su razón de ser siempre es otra y, la finalidad primera, no está en su reconocimiento universal, desfavorecido por el buen modelo <sup>35</sup>. Enrigue establece que, en un principio, ser cursi, más que ridículo o grotesco, era trágico y, por tanto, meritorio de un destino literario <sup>36</sup>. Ahora bien, el mismo advierte que, esta dimensión trágica, no podía durar y la misma historia de la burguesía que encarna la cursilería más tópica del XIX, la más trágica en su vertiente patética, desmiente la tragedia hasta convertirla en hábito, en parte de un discurso

predecible e, incluso, atendible. Si la tragedia de la cursilería existió realmente en algún momento se fue convirtiendo en comedia, o en sainete generalizado, gracias a una aceptación que oscilará entre el humor, la comicidad y las alteraciones de la estética que provocan dichos sentimientos y afectos. Por tanto, el concepto resbala de nuevo. Es difícil detener su viaje, porque se trata de un valor en movimiento que, cuando entra en los mares circulatorios de las redes sociales, también cobra nuevas vidas y se distorsiona, como casi todo, en función de una gran cantidad de coordenadas, que nos pueden, y nos deben, interesar mucho como historiadores del arte.

Lo cursi nos devuelve al principio, a un “poesía eres tú” en el que se compromete al receptor del poema de manera asombrosa. Tú eres la imagen o, todavía más claro, tú vas a hacer la imagen en ti mismo, y de ti mismo, en tu percepción del poema. En nuestro caso, vas a ser la imagen misma en tu percepción del icono.

#### **4. Diminutivos visuales: lo cursi se atraganta.**

Si se pretende ser elegante o refinado sin serlo, además de lo ridículo, se interfiere la posibilidad de diseñar un discurso fingido, que desmantela una pasión artística bien llevada. Sin embargo, más allá de las coordenadas paralelas en que se mueve el Kitsch <sup>37</sup>, y de todas las condenas y paliativos adjuntos a su definición, considerar la cursilería positivamente, lo que no supone que sea siempre algo positivo, nos brinda nuevas plataformas de interpretación. Algunas valoraciones pueden ser muy arriesgadas. El mismo riesgo que conlleva el “querer ser” nos adentra en un camino lleno de prohibiciones, que podrán ser quebrantadas en algún momento. En este punto, es posible alcanzar una fuente de modernidad. Donde se cruza lo cursi con

el cambio, con la modernidad, la novedad o lo bueno, o lo bueno no aceptado todavía, lo anticipado, es una pregunta que hay que hacerse, aunque no sepamos cual sea la respuesta o, en realidad, no exista una única respuesta. Al parecer de Gómez de la Serna para que lo cursi sobreviva y tenga futuro hay que pensar en su dimensión sensible o sensitiva. Los grados de esta posibilidad “van desde ponerse en ridículo, no saber lo que se estila, hasta carecer de distinción o sencillamente no ser moderno”. Por tanto, un cruce posible es pensar en la paradoja que lleva a convertir un “no ser moderno” o “no querer ser moderno” en fuente de modernidad. Habitados ya al *vintage* y familiarizados con la idea de postmodernidad, la “modernidad” nacida del nuevo enfoque no puede aparecer como algo demasiado extraño<sup>37</sup>. En contrapartida, y en un momento muy distinto al nuestro, lo que se detectaba viejo, solemne o cursi, no era viejo, solemne o cursi, sino "putrefacto". Por ejemplo se recuerda a menudo que, Juan Ramón Jiménez y Platero, eran, para Dalí, emblema de la más agusanada putrefacción. En este caso la palabra mágica era "putrefacción" y la tierna cursilería de algunos un frente descubierto ante los ataques de la modernidad que se sabía, o se deseaba, más potente, agresiva y real.

En todo caso, hay que clarificar la relación entre lo cursi y la vanguardia. En principio la noción de avanzadilla debió, y quizás debe de ser aún, una dimensión que se opone a lo cursi, aposentado en la retaguardia, es decir, en la conservación de algo. La razón es clara, mientras que la primera se esfuerza en inventar sus propios modelos a partir de la tradición preexistente, lo cursi vulnera un modelo existente (o varios de ellos al mismo tiempo) sin generar una verdadera novedad, que podamos considerar eficaz en sus significados. No tener contenido por sí mismo es uno de los reproches clásicos que se hacen a lo cursi. Hay que plantearse lo que sucede con el

neocursi. En consecuencia, la capacidad de ofrecer contenido se halla mediatizada por un modulo distinto que, de forma muy frecuente, se entiende como diminutivo, como forma diminutiva de un patrón ya consagrado por sus bondades artísticas.

Con todo, el mundo de las formas puede traicionarnos en cualquier momento y el plano del significado pudiera aparecer a través del esfuerzo por doblegar el modelo a una esfera superior o inferior. En el primer caso, sin embargo, se puede concluir que lo que aparecía cursi no lo era en realidad o que, la visión que se tuvo, se ha desplazado a una situación en la que lo fundamental no es el rechazo sino la capacidad de darse cuenta que se está fuera del orden natural, del sistema admitido, y que, lógicamente, se difunde una realidad alterada, por el placer o la necesidad de alterarla <sup>38</sup>. Quizá este sea el camino intensamente transitado por el Modernismo y, en consecuencia, sus valoraciones y revalorizaciones tienden a reconsiderar su práctica dentro de su propia época o fuera de ella <sup>39</sup>. Cuando de modo programado se alienta el deseo del dejarse ver, de derramar contenido de apariencia y fatuidad *contentutista*, algo se escapa al no saber del cursi. Somos víctimas de la desorientación que nos lleva a regalar o a querer lucir aquello que no tenemos. Toda una exhibición.

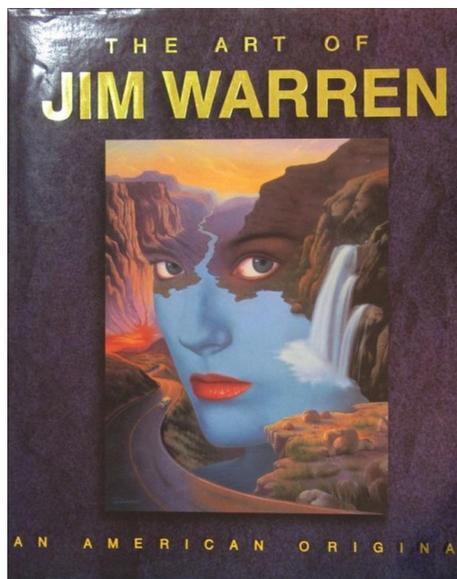
## **5. La cursilería en su modo consciente**

Llegados a este terreno, no menos minado que otros, algunas de las imágenes *facebookianas*, aquellas que podemos considerar creadas casi expresamente para este nuevo medio de comunicación, o adaptadas des de los medios fotográficos y cinematográficos, resultan particularmente pertinentes cuando se trata de plantear el uso consciente de lo cursi. La dimensión estilística de muchas de estas imágenes se halla orientada,

incluso podría afirmarse que se halla bien orientada en función de sus objetivos. Se acomoda para situarse en la frontera que enlaza el mal gusto con el buen gusto. Pablo Neruda ya había advertido que “*la luz de la luna, el cisne en el anochecer, “corazón mío” son sin duda lo poético elemental e imprescindible. Quien huye del mal gusto cae en el hielo*”<sup>40</sup>. Es una frontera que está ahí, y no desaparece con facilidad, al margen de las etiquetas que vayan a usarse, cursi, kitsch, snob... Algunas soluciones de Facebook podrían calificarse como imágenes de doble cara transparente porque nada tienen que ver con las dos caras de las monedas opacas. Abrazan muchas sensibilidades a la vez y su objetivo se sitúa justamente en promover ese abrazo dirigido, que en algunos casos lleva a compartir asociados un texto y una imagen. Si la imagen o el texto son rematadamente cursis, juntos y por separado, el efecto resulta impresionante. Si ambos se sitúan en los contornos de lo cursi, sin gran exceso, nos pueden hacer caer en la trampa con facilidad, sin que se llegue a cuestionar el engaño de su interés primordial. De la mano de la facilidad se consigue mayor audiencia. En este último caso, de algún modo, algunas de sus componentes se pueden valorar como diminutivos visuales que siempre nos van a recordar algo del verdadero arte, pero sin alcanzarlo por completo. Se puede establecer cierto paralelo con la idea de *Milculd* retomada por Umberto Eco y sin que sea necesario llegar a lo cursi más extremo<sup>41</sup>. En el caso descrito por Eco, se trata de vender como arte lo que no lo es pero provoca efectos similares y tranquiliza al consumidor de cultura media al proporcionarle una vanguardia adaptada y digerida, accesible<sup>42</sup>.

Sin embargo, la mayoría de las imágenes que se encuentran en esta situación no pueden describirse por ser cursis sin más, su esfuerzo por encontrar un buen camuflaje no es

gratuito. Se escapan a la llamada más característica de otras creaciones descaradamente grotescas en su dimensión cursi que comparecen también en este mismo medio de comunicación. Se trate de montajes o de fotogramas se advierten intensidades distintas según las productoras y los artistas que, a través de ellas, venden un estilo. Algunas son tan descaradamente grotescas que se hacen sospechosas de haber abandonado la antigua definición de lo cursi casi por exceso de premeditación, orientación y mandato. Es decir, existe hoy un uso consciente de lo cursi tanto vinculado a su fabricación como a un determinado tipo de usuario (no a todo usuario) que permite definir distintos niveles de cursilería programada <sup>43</sup>. Walt Disney, por poner sólo un ejemplo <sup>44</sup>, fue el creador de una serie de prototipos, hoy decididamente asumidos, que se deslizan fácilmente hacia productos de cursilería extrema. La idea se puede ilustrar también de modo muy claro de la mano de algunos de sus colaboradores y seguidores. Los trabajos de Jim Warren y sus *Studios*, bien visibles en Facebook, contienen los ingredientes esenciales de la cursilería más sofisticada <sup>45</sup>. Todo ello tiene que ver, claro está, con las estratificaciones del gusto. Sin embargo, aplicadas a los constantes “me gusta” del medio elegido, algunas imágenes también tienen la capacidad para trascenderlas y llegar a un público amplio e, incluso, letrado, culto, que no rechaza de plano estos productos. De hecho se podría pensar en la confección de un catálogo razonado de soluciones que podrían ir de lo rematadamente cursi a lo ligeramente afectado, pasando por lo remilgado o lo empalagoso, todo en distintos grados y sin menosprecio de sus distintas cartas de naturaleza <sup>46</sup>.



5. Portada del libro: *The art of Jim Warren*

Si en algún momento se produjo *La decadencia de lo azul celeste*<sup>47</sup> o de los oleajes del rosa, es evidente que toda moda tiene su retorno y los cuadros visuales utilizados en Facebook y, a menudo, distribuidos por *google*, nos proporcionan un sin número de ejemplos en que la cursilería consciente se propaga con nuestros consentimientos y se propasa con nuestros sentimientos. Los cabellos de la dama durmiente convertidos en oleajes azul celeste, habitados por ínfimos surfistas, o un paisaje edulcorado donde los amantes se integran en un mundo en que los árboles enlazan sus ramas configurando un corazón en perspectiva al confluir aquellos con el nacimiento de un río, donde flotan dos cisnes, que reproducen de nuevo con sus cuellos la forma del corazón, resultan de una cursilería inenarrable. Las mujeres que se balancean sobre nubes

o cuelgan de ellas, los gatos casi recién nacidos que sacan la cabeza entre las flores, las jóvenes que dibujan arcoíris en el cielo, y otros muchos recursos asociados a la pastelería floral y recreativa, nos llevan a un mundo muy enérgico y atrevido de formalizaciones pseudopictóricas que tienen un gran interés para este estudio. Ahora bien, no es la persona cursi quien genera estas imágenes. Existe una fábrica de sentimentalismos edulcorados, repulsivos, capaces de atragantarnos o de ahogarnos en la más cínica de las malformaciones de la estética que, si es querida y evolucionada, acaba siendo también un guiño a nuestro intelecto. Nos invita a entrar en su juego de forma bastante descarada, aunque se complazca en recortar las prerrogativas de la obra abierta <sup>48</sup>. Lo advirtió de algún modo Rubert de Ventós al referirse a una “cursilería de la *intelligentzia*” y al considerar que el vanguardismo no quedaba fuera del problema <sup>49</sup>. Esto es así porque, como ocurre con lo cursi decimonónico, este nuevo campo abierto al vocablo, a lo que podría definirse como neocursi, se puede leer también con menor dureza, reconsiderando el uso que se hace de este tipo de enlaces como fragmentos de un juego que nos puede (o nos debe) salvar la vida. Gómez de la Serna se prodigó en la defensa de la cara buena de lo cursi, aunque era consciente de la mala. Llegaría a decir que “nos alejamos de saber morir cuando nos alejamos de lo cursi” o que “si lo cursi se aceptase y generalizase, surgiría una humanidad buena, diligente y discreta” <sup>50</sup>. Es probable que no tuviera razón.

Por su parte, Enrique Tierno Galván consideró que lo cursi tendería a extinguirse:

Quizá convenga advertir antes de seguir adelante que la expresión «cursi» está próxima a desaparecer. La realidad que designa se está esfumando. La niveladora simplificación de las formas de comportamiento, la nebulosidad de los confines entre

las clases y sobre todo el olvido de la culpa originaria empujan a la palabra *cursi* hacia la penumbra de los Diccionarios de sinónimos<sup>51</sup>.

En todo caso, la traslación de lo *cursi* al objeto y a la imagen, y la no desaparición de desniveles, ni en el mundo ni en las formas de comportamiento, han garantizado la supervivencia del término y el interés de muchos investigadores y teóricos por el mismo. Umberto Eco habla de un juego de mediaciones y rebotes que concierne a la riqueza de posibilidades de la sociedad de masas cuando se trata de enlazar la cultura de investigación con la cultura de más estricto consumo<sup>52</sup>. La contextualización de lo *cursi* en un marco hecho a la alta cultura difumina las fronteras y permite generar enlaces nuevos en que los superlativos del mal gusto se pueden transformar en indicios de un nuevo gusto o de planteamientos alternativos. No cabe duda de que una parte del arte actual ha jugado o está jugando con estos supuestos. Dorfler nos lo recuerda para la vieja idea de lo *camp*. El *Kitsch* es salvado al ser introducido adecuadamente en un nuevo contexto. Este mecanismo de traslación permite hacer florecer una percepción distinta, incluso más que positiva, de mercancía exquisita, de lo que había sido manifiestamente despreciado por los mismos círculos, extraordinariamente refinados, que van a digerirlo ahora sin problemas<sup>53</sup>.

## **6. *Je tiens mon sujet*: polvaredas visuales y ensoñación en Facebook**

Más allá de todo lo dicho, pero teniéndolo en cuenta, me interesa entrar ahora en los planteamientos visuales de lo *cursi*, en una poética para-pictórica, carente de texturas, que invade las redes sociales y se complace en jugar con el enredo del gusto. En cierto modo, nos lleva a la sacralización de ciertos temas reiterativos y previsibles que tienen usos equivalentes en la red a

los sancionados en otros lugares, pero necesitan expresarse de un modo algo diverso, traducido en imagen digital. En estos casos se hilvanan conceptos, como, galanteo, amor <sup>54</sup>, amistad, niñez, femineidad, celebración, fiesta, juego, erotismo, sexo, con nociones de libertad, educación, enseñanza, conocimiento, belleza, vuelo, despertar, regeneración, nacimiento, nutrición, placer... Para todos ellos se configuran imágenes basadas en la afección, de ternura indiscriminada y de acceso fácil a los sentimientos básicos y a las inclinaciones emotivas más elementales. En algunos casos, las imágenes son tan tiernas que parecen deshacerse en su inclinación de modo inquietante, rayando incluso lo fatal. Es decir, pueden rozar lo ominoso, lo adverso, el mal, que se contiene en un “todo positivo”, en algo que ha sido endulzado en exceso, edulcorado hasta traicionarse a sí mismo teniendo en cuenta que todo ello va dirigido a un público adulto. El objetivo es capturar en sus redes al sujeto poco precavido que sólo puede ver estas imágenes, y no las puede tocar, pero que, incluso así, acabará por mancharse y hundirse en ellas de algún modo. El gusto por lo cursi se sacraliza en esos instantes elegidos, que simulan ternura pero que, al mismo tiempo, nos contaminan la mirada en un tránsito inflexible hacia lo fútil o lo fácil, hacia una banalidad perturbada por valores gráficos insensatos, superficiales, en que se saborean, desposeídos del don de lo sublime <sup>55</sup>, algunos de los que pueden ser considerados, siempre desde un tiempo y espacio concretos, los más bajos instintos de la estética.

Hay que preguntarse qué uso se hace de estos parámetros y comportamientos en el mundo lleno de imágenes y palabras, que circula por las redes sociales y que se aposenta en páginas complejas, donde cada cual puede retener, siempre con algunos límites, aquello que considere pertinente. Compartir como predisposición resulta interesante, porque hallamos lo que

queremos hallar, en lo que nos viene dado y que, si bien no siempre resulta del todo claro o acertado, podemos leer en función de nuestro propio interés. En este plano hay que señalar una posibilidad muy tentadora: la domesticación del ridículo y el amaestramiento de lo cursi, focalizado sobre la posibilidad de ejercer un cierto y necesario distanciamiento sobre el querer ser y no ser de algunas imágenes. Querer ser elegante, bello, refinado y no llegar a serlo no impide que se hagan nuevas lecturas y sobre-lecturas de las imágenes que debieran decir por sí solas, pero, que a menudo, no lo dicen todo, o dicen demasiado, o dicen demasiado poco, o dicen mal y despacio, y que, por tanto, precisan ser ayudadas para esclarecerse. Mucho de este proceder puede tener que ver con el desencanto ante lo moderno del que han hablado distintos teóricos, un desencanto que aparece acompañado del declive de las grandes ideologías. Carlos Fajardo, lo advierte como forma de indiferencia, que pone en boca de nuestra época: “relájate y goza (...). No denuncies, descansa: observa actuar el mundo, dándote un baño de espectáculo a domicilio”<sup>56</sup>.

Se acaba, o tal vez se ha acabado ya, el tiempo en que “el cursi lleva su cursilería como los demás la piel, sin notarla”<sup>57</sup>. El estado de ignorancia aparece superado por un nuevo estado en que la conciencia se declara partidaria del encuentro con lo nuevo estridente o con lo cursi. Se pierde la vergüenza<sup>58</sup>. Tierno Galván había insistido en “un acentuado carácter femenino”, en una faceta “singularmente mujeril” de lo cursi que advertía en la delicadeza, en sus vertientes de puridad, debilidad y esmero. Los cambios que se perciben hoy en este terreno quizás no sean tan generalizados y evidentes como muchas mujeres desearíamos, pero la flaqueza de lo cursi se incorpora a la humanidad completa, sin distinguos de sexos, cuando se encuentra con un hombre y una mujer distintos, capaces de percibir la

complejidad de su situación. En todo caso, Tierno Galván percibe que la cursilería consiste en “la escasez del ser de algo respecto de su sentido”, apuntando el problema relacionado con el significado y los contenidos que nos ha ocupado anteriormente <sup>59</sup>. En todo caso, también nos interesa la idea de rumor que genera el medio, en este caso el de Facebook, el medio asociado al mensaje y a su forma de ser comunicado. Otra idea importante, la de “rémora”, no me parece impropia en el terreno de la cursilería, aunque se aplique también a otros <sup>60</sup>. En nuestro caso, la evocación de la sanguijuela, imagen utilizada por Félix Duque, se traduce en aquellas imágenes que han chupado la sangre de otras imágenes convirtiendo la nueva propuesta en algo extrañado, pero no carente de referentes.

Las neblinas visuales que tienden a ramificarse y a crear escuelas, marcan la pauta sobre una realidad recreada y sobre una irrealidad creada que puede sustentarse, y batallar con fuerza insólita, en las fronteras de lo estético. Podríamos afirmar que un sueño nunca es cursi, pero al mismo tiempo también se podría decir que, el juego de la ensoñación, la paráfrasis del sueño, su representación visual, afecta la medula misma de la cursilería. Basta con pensar en la fuga del sueño y en una recreación mucho más imposible que aquella que permite idear, transmitir y representar la realidad de la vigilia. Para lograr el estado de ensoñación se añade un determinado uso del color <sup>61</sup>, y de las formas, e incluso de los temas. A menudo se aplica un caramelizado, que persiste en lo visual y que evita las aristas, los trasiegos rudos, las asperezas, para quedarse instalado en el azúcar, en la pastelería más sofisticada de los blancos, amarillos, azules claros y rosas; quizá también en los grises sin exceso de contraste. El color actúa en este juego al crear un trasmundo de contradicciones pobladas de puntillas, blondas, desvanecidos y

enlaces curvos. Nos basamos en gamas blandas, en colores confabulados con la dulcería más clásica o más abarrocada.

En cualquier caso, las gamas, sean frías o cálidas, nunca enfrían ni calientan desde la inclemencia o la rigidez. Se impone el dulce que lleva a lo amanerado, a lo adaptable, al meandro sin herida, a las niñas sonrientes con alas o a los elefantes con orejas en que se dibujan alones de mariposa. Llegamos así casi al horror de lo divino amaestrado. A un trasmundo hecho de Cielo sin penitencia, en que se advierte el cansancio de los ojos más hechos a la diversidad y a la apertura de nuevos horizontes o al claroscuro dramático. Se han creado tensiones basadas en el placer de ver sin crearse problemas. Todo viene dado, porque lo cursi se retiene como modelo de delimitación en que el espectador va a sentirse seguro y complacido. Sus expectativas deben verse absolutamente colmadas. Por ello se añade más de una frontera que nos impide el paso a lo desconocido y, en este espacio nuevo, en que se comparten contenidos heterogéneos y heterodoxos, tanto mujeres como hombres son presuntos implicados, que actúan sobre los goznes de una estética de raíz y contenidos dudosos por su tendencia manifiesta a entronizar lo aparente, lo que no es, lo que en el decidirse a ser se corrompe o, como mínimo, no puede trascenderse. Por consiguiente, por esta vía es muy fácil generar consentimiento y aceptación frente a un arte más o menos incomprendido que, sólo en algún caso, va a entrar en el juego de lo cursi.

Lo cursi nos permite el tránsito hacia Cielos inexistentes, nos hace creer que existen, que los tenemos a tocar con la mano. Por tanto, nos sitúa en el desvarío al tiempo que nos ofrece seguridad absoluta <sup>62</sup>. Se acumula en nuestra mente como una forma de mentira piadosa, de engaño nutritivo (a veces incluso amenazador) en que la flor carece de olor pero pretende tenerlo

y aparenta retenerlo. El mensaje es llano y directo. Llegamos a creer que lo tiene. Se nos brindan flores sin destino fotográfico, sin futuro artístico inmediato, pero con penetración ultra real, o en demasía real, por ser substitutivas y no contemplativas o metafóricas. Se nos priva de lo abstracto, más allá del abstracto básico que ya contiene la mirada sobre lo real. O mejor dicho, se nos despoja de la sensación de lo abstracto, convertido en ineludible forma de expresión artística, porque se añade realidad al modelo. Se nos libra a una realidad pretendida y que, al no serlo, hurga en lo ridículo.

Los valores de lo cursi crean guerras dentro de mi (y dentro de usted) al brindarme, y al brindarnos, el desecho de un modelo, al aprisionar querencias e inapetencias en un verdadero desatino visual que, sin embargo, tiene mucho que ver con la belleza, aunque no sea con aquella alta belleza consensuada que se ha llevado al museo o al libro de arte de altos o mayores vuelos. Nada tiene que ver esta manera de proceder con aquella *poussière visuelle* de la que hablara Henri Bergson en su ensayo sobre el Sueño, un libro donde advierte que “*dans le rêve nous devenos souvent indifférentes à la logique, mais non incapables de logique*”<sup>63</sup>. La cursilería nos pone ante los ojos un mundo ensoñado, no soñado, que no es indiferente a la lógica, al código, pero que acaba careciendo de ella en el plano artístico, o creando múltiples problemas de decodificación en el marco metodológico que nos brinda la Historia del arte. Penetramos en un laberinto en el que podremos descubrir mil extremos que no llegan a unirse, ya sea entre nubes, humos o vapores diversos, que enmascaran una realidad que es difícil de sostener por sí misma.

Las imágenes cursis pasan hoy, como tantas otras cosas, como tantos otros sistemas del arte y del relato, de una página a

otra del facebook, se comparten y se utilizan para celebrar santos y aniversarios, para encomiar, agradecer o para solicitar o reivindicar alguna cosa. Ahora bien, es necesario evidenciar que en el territorio del gusto siempre nos podemos dejar llevar por la ironía, la parodia, y el sentido del humor, formas dignas de confrontar lo cursi. Existen montones de imágenes y de montajes, que destilan cursilería por los codos, que abandonan el equilibrio del buen sentido sin dejar de querer un imposible. En otros casos se sitúan a medio camino, aquel en que la forma, precisa y delicada, crea elasticidades que nos desorientan y nos hacen ceder a ciertos contenidos o a los deshechos de un contenido o figuración más o menos maltratada <sup>64</sup>.

Instalados en formas, sólo aparentemente admirables, el contenido también se convierte en una singularizada forma de confusión. Por tanto, la distancia hace de nuestro análisis sea sólo un proyecto, una meditación inacabada que, pese a todo, nos permite rescatar lo más bonito de lo cursi, es decir, su enlace teórico con el arte. Todos esos pedazos de pequeños cielos desengrasados, desacreditados por el arte con mayúsculas o por las Vanguardias, se redimen por su nexo con el quehacer creativo y se desenvuelven también contra o a favor de las avanzadillas y de las retaguardias <sup>65</sup>. Sin embargo, sabemos que algunos llevan diciendo desde hace tiempo que el arte en mayúsculas ha dejado ya de existir. Sin que mi convencimiento haya sido nunca total en este terreno, estas disertaciones me llevan a comentar un aspecto que tampoco debiera pasar inadvertido, en unas meditaciones medio consistentes sobre lo cursi y las cursilerías visuales de nuestros tiempos. Lo cursi reaparece en el marco de la muerte del arte como una perversión sobre un modelo desaparecido, que se halla convaleciente o que agoniza sin tener, en realidad, un punto final del todo previsible o predecible. Lo cursi se convierte en un renacer sobre las

cenizas de un muerto, que se ha suicidado, aunque no todos seamos culpables del hecho, ni todos nos consideremos integrados en el mismo suicidio colectivo.

Las imágenes buscan los caminos más fáciles por donde penetrar en la vida y, quizás, también en nuestras vidas, llevando consigo un sinnúmero de discursos e ideas sumamente volátiles, que no siempre nos garantizan que lo que vemos sea un arte nuevo. La imagen es contenido, por tanto, parece una burda simplificación decir que sólo interesa la imagen visual y que en lo cursi ya no importan los contenidos. El enunciado rápido también es divulgador de contenido y, por consiguiente, habría que discriminar entre todo un mundo de enunciados rápidos que utilizan lo cursi y lo superficial para crear el *show* de lo cursi en pantallas invadidas por casi infinitas imágenes circulatorias, que hacen surgir de la misma tecnología los alicientes necesarios para ponernos a explorar de nuevo.

Recordemos aquella figurilla de Ferrándiz en que aparece un niño sonriente dentro del medio cascarón de un huevo, depositado sobre hierbas y flores. Rodeado de polluelos piadores, el recién nacido levanta el fragmento roto del cascarón como si se tratará de sacarse el sombrero, lugar donde se ha instalado un pajarito más (FIG.6). Si el mensaje es directo y superficial el efecto se produce con mayor rapidez. Todo esto pudiera llevarnos muy lejos pero, en el terreno de lo cursi, nos lleva a meditar sobre un juego embarazoso, basado en múltiples elecciones, en el que todos podemos sentirnos implicados en algún momento. La idea de que el arte ya no contiene una petición de inmortalidad y que se han perdido las pretensiones metafísicas en él, puede ser más un modo de decir sobre nuestra consciencia de lo efímero, que un argumento que nazca y se sustente sobre la idea de un consumo rápido e inmediato que

hace fenecer su objeto de placer velozmente, en aras de una sensibilidad dada a reclamar las virtudes de la obsolescencia y el recambio constante <sup>66</sup>.



6. Juan Ferrándiz, figurín

El planteamiento de una “modernidad líquida”, de un arte en estado gaseoso <sup>67</sup>, es especialmente atractivo ante el tema que nos planteamos, pero quizás nos estemos enfrentando a un espejismo de eternidad, situado en un pasado que, probablemente, tampoco no hizo de estos objetivos de permanencia absoluta su bandera incondicional. Ha debido

existir una Edad Media líquida, transitoria, basada en las migraciones. Ahora son las migraciones que fomentan las redes de Internet y otras modernidades, pero no me parece cierto que todo esté basado ahora en la transitoriedad y en una forma de tiempo que fluye sin encaminarse a ningún lado. En sentido contrario, tampoco la totalidad de lo que ha existido en el pasado se fundamenta sobre la lógica de la permanencia constante y despótica. Los tiempos históricos se han rendido a velocidades de cambio estilístico diferenciadas. La transformación puede ser rápida, o más lenta, pero forma parte de la naturaleza del arte en todo momento <sup>68</sup>. La permanencia quizá no sea hoy tan evidente, es cierto, pero hay que mirar atrás con distanciamiento suficiente para advertir que no todo merece permanecer y que el consumo puede darse a muy distintos niveles. Me parece pertinente la observación de Hugo C. F. Mansilla cuando remarca que en la muy citada definición de Baudelaire sobre la modernidad se insiste siempre en ver lo transitorio, fugaz y contingente, al tiempo que se deja en el olvido la importancia que este autor concede a lo eterno y lo inmutable como la otra mitad, o cara, de la modernidad <sup>69</sup>. El diseño para lo efímero puede existir, lógicamente, y ganar terreno, pero la contemplación de estos escenarios nos desvela nuevas formas de permanencia cuando lo experimentado merece audiencia y, al no ser olvidado completamente, se convierte en la base de nuevas realidades.

El fenómeno que se condensa en la floreciente cursilería visual inserta en Facebook puede ser nivelado, en parte, por la fuerza de un arte que rompe con sus superficiales encantamientos, que vuelve a la idea de un arte asesino, capaz de reivindicar las soluciones más radicales. Ahora bien, en el fondo, la estética comprometida, el arte a la contra, o el arte protesta, no son nunca un camino seguro ni para el gran arte ni

para detener su *desrealización* significativa en lo cursi. No cabe duda de que la indiscreción de la vieja y de la nueva cursilería forma parte de su atractivo, de su desproporción, entronizada en nuevos altares, o decapitada por nuevas vanguardias. En este sentido, acaba siendo acusada de un fracaso que, paradójicamente, y hoy por hoy, se asienta en un éxito innegable, obtenido de las corrientes de circunvalación que crean las redes sociales a partir de un repertorio de modelos consagrados. Identificarlos, ordenarlos y ver su progresión podrá ser el objetivo de nuevos trabajos.

Podemos convenir en que el “arte genuino no aplana las diferencias entre realidad e imaginación, sólo las hace más visibles” pero enseguida entramos en un sendero problemático cuando se habla, en paralelo, de “un incremento del ser” de la dimensión real o se decide que el arte es consuelo que nos acerca a lo verdadero, un refugio, un modo de protesta o una utopía <sup>70</sup>. No todo vale en arte, estoy de acuerdo, pero no todo puede medirse moralmente, más todavía cuando debe intervenir el misterio, la dimensión mágica, la fascinación o las formas de un modelo que puede ser, aún, y pese a todo, un modelo con vertiente individual. El arte no puede ser simplemente un motivo de reflexión estética, debe ser también por sí mismo y determinar sus múltiples planos en un mundo en construcción y en una historia de la que formará parte si alcanza autonomía al tiempo que se engarza en el horizonte histórico al que pertenece, sin renunciar tampoco al horizonte de cada individuo y de cada presente. Mansilla nos advierte que “*Las masas tenían antes vergüenza de su vulgaridad; ahora proclaman orgullosamente su “derecho a la vulgaridad” y tratan de imponerlo (exitosamente) dondequiera...*” <sup>71</sup>. Sin embargo, cuando se habla de “masas” se está haciendo estadística al tiempo que se generaliza un principio. En un terreno tan delicado como el de lo

cursi, es importante concretar al máximo las cualidades y registros sociales y estéticos de la aplicación del concepto. Atender a sus modelos, y valorar sus sistemas de relación con el arte y lo real, es una vía necesaria para entender que es lo cursi, sobre todo si queremos entenderlo y explicarlo desde la historia del arte.

Mi objetivo no es hacer un juicio definitivo. No lo es ni determinar si lo cursi forma parte de un proceso de depravada *estetización*, globalizante y degradante, que avala una cierta homogeneidad estilística buscada por el márketing comercial, para utilizar sus esquemas como una forma cómoda de anestesia, local o general, que permite conseguir ciertos objetivos, ni si, por el contrario, lo cursi, puesto al alcance de los creadores y de un público habitual, puede ascender por caminos insospechados hasta ennoblecerse por razón de sus múltiples contextos posibles, como forma de novedosa artisticidad. En todo caso, ambos procesos no son excluyentes y, si pueden darse de modo simultáneo, parece cada vez más cierto que, la reprochable superficialidad o trivialidad de lo cursi más precario, puede ser interpretada, traicionada y vendida por un arte que es consciente de los valores del comportamiento, de la táctica y del gusto. Ser sincero en las intenciones cuando se penetra en estos terrenos puede convertirse en una tarea casi imposible.

## Notas

<sup>1</sup> Confiere especial importancia al comportamiento como factor asociado a lo cursi E. TIERNO GALVÁN, “Aparición y desarrollo de nuevas perspectivas de valoración social en el siglo XIX: lo cursi”, p. 86-106, p.87-88, donde advierte que lo cursi tiene pleno sentido en el ámbito social y

forma parte de los ingredientes de la conducta, apreciando que “en el fondo comportarse es manejar, y el manejo el modo más matizado de convivir en sociedad”. De ahí se nace la idea de que el concepto de lo cursi, generado en el mundo hispánico, tiene más que ver con una forma de ser o de vestir que con otras manifestaciones creativas. Sin embargo, y admitida su importancia otorgada al ámbito y al manejo, el sentido (o el sentir) de lo cursi no se agota en el campo de las conductas.

<sup>2</sup> Rastrear el origen del término desde el análisis filológico es un ejercicio interesante que se plantea A. ENRIGUE, en “Notas para una historia de lo cursi”, *Letras Libres*, septiembre 2001, pp. 44-48. Según la documentación que aporta en su trabajo, la primera constancia escrita del término se podría situar en 1865, en un *Cancionero Popular* de Emilio Lafuente, siendo incorporado con rapidez al *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*, que ya lo contenía en su edición de 1869. Sin embargo, y a partir de las investigaciones realizadas por Joan Corominas, se refiere también a una raíz anterior que establece el nexo con *Kursi*, un término árabe marroquí adoptado en Andalucía, que significa silla y que se vincularía a cátedra o trono (Chair). Se indica de este modo la dimensión pedante o resabiada de lo cursi. No voy a entrar a debatir ni esta ni otras interpretaciones sobre el origen del término. Remito al artículo de Enrigue, donde algunas son directamente consideradas fruto de la invención literaria y la fructífera imaginación de diversos autores.

<sup>3</sup> Entre lo fundamental véase el ensayo de L. GIESZ, *Phänomenologie des Kitsches*, Rothe Verlag, Heidelberg, 1960, G. DORFLES, *Il Kitsch, antología del cattivo gusto*, Mazzotta, Milano, 1968 (traducido por Lumen, Barcelona, 1973), IDEM, *Las oscilaciones del gusto. El arte de hoy entre la tecnocracia y el consumismo*, ed. Lumen, Barcelona, 1974; A. MOLES, *El Kitsch*, Paidós, Barcelona, 1990 (*Psychologie du Kitsch, l'art du bonheur*, Paris, 1971). También “la estructura del mal gusto”, de U. ECO, en *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*, Ed. Lumen, Barcelona, 1968, p. 79-151.

<sup>4</sup> Citado por A. ENRIGUE, ob. cit., p. 46.

<sup>5</sup> U. ECO, ob. cit., p. 84.

<sup>6</sup> “Y esto quiere decir que detrás de lo que resulta visible en él no hay nada más que su reverso hecho de insignificancia”, P. SALABERT, *De la creatividad y el neo-Kitsch. Meditaciones postmodernas*, Vinten Editor, Montevideo (Uruguay), 1993, p. 30. Esta “insignificancia” tiene múltiples consecuencias. Comparto las tesis de Pere Salabert cuando argumenta que el *Kitsch* nos lleva a la constatación antes que al ver, y desmantela la “perplejidad”, “hace del sentimiento un sentimentalismo”. En

todo caso, deberemos comprobar si todos los caminos nos llevan a la misma Roma.

<sup>7</sup> La edición del *Diccionario de la R. A. De la Lengua*, la de 1869, considera que cursi es la “persona que presume de fina y elegante sin serlo” y “lo que con apariencia de elegancia o riqueza es ridículo y de mal gusto”. En 1984 se añade, como ya señalara Enrigue, “a aquellos artistas y escritores, y obras, que en vano pretenden mostrar refinamiento expresivo o sentimientos elevados”.

<sup>8</sup> La proyección del mal gusto en el *Kitsch* alemán, se correspondería también al *poncif* francés y al *corny* americano, como señala X. RUBERT DE VENTÓS, ob. cit., p. 208, que valora sus ideales estéticos como aquellos que se vinculan a una época que considera lo bello a partir de la originalidad y la novedad. Es curioso, e interesante, que llegue a afirmar que lo cursi está en nuestra mirada y que, en sí, no existe. La reflexión siguiente es bastante obvia.

<sup>9</sup> Álvaro ENRIGUE, ob. cit., p. 45.

<sup>10</sup> De enfermedad contagiosa se califica la cursilería en la obra de R. ORTEGA Y FRÍAS, *La gente cursi. Novela de costumbres ridículas*, 1872, citado por A. ENRIGUE, ob. cit., p. 45.

<sup>11</sup> M. RIVIÈRE, *Lo cursi y el poder de la moda*, Espasa Calpe, 1998.

<sup>12</sup> X. RUBERT DE VENTÓS, “Aproximación a lo cursi”, en *Teoría de la sensibilidad*, Barcelona, 1969, pp. 205-213.

<sup>13</sup> En el fluir del gusto no se puede pasar por alto la importancia que van a tener las audiencias, su discriminación, su contraposición y estratificaciones. Remito a los estudios de G. DORFLES, ob. cit., quien también remarca dos constantes del tema, dificultad y facilidad, asociadas respectivamente a novedad (lo desconocido) y a tradición (lo conocido). De todos modos, y antes de avanzar mucho más por esta vía, habría que preguntarse si esta equivalencia bipolar es siempre válida y absoluta.

<sup>14</sup> El origen peninsular del término, los problemas y consecuencias que derivan de su traducción, han sido comentados en diversas ocasiones. V. MOLINA FOIX, en “Nostalgia de lo cursi”, *El País*, 27 de agosto de 2011, afirma que el adjetivo cursi no se puede traducir. Si toda traducción conlleva problemas, en este caso, se acentúan más que en otros.

<sup>15</sup> Un ensayo global sobre la cursilería, descrita en el ámbito literario peninsular hispánico, se halla en N. M. VALIS, *The Culture of cursilería. Bad, taste, Kitsch, and class in modern Spain*, Duke University Press, 2002 (*La Cultura de la Cursilería: mal Gusto, Clase y Kitsch en la*

*España Moderna*, Ed. Antonio Machado libros, 2010). Debo esta referencia bibliográfica a Aleix Cort, a quien deseo agradecer tanto esta aportación específica como otras que no concreto y que, sin embargo, me han sido muy útiles para la realización de este trabajo.

<sup>16</sup> E. TIERNO GALVÁN, ob. cit., p. 90-92, relaciona el origen del término cursi con la letra cursiva llegada de Inglaterra al tiempo que establece su inmediata vinculación con el nacimiento de una burguesía española y con sus afanes miméticos por aparentar ser lo que no era y adoptar los modelos de la nobleza y del clero. La relación con la caligrafía parece superada en otros trabajos pero queda la orientación sobre el papel del término a mediados del siglo XIX y sus precedentes dieciochescos, derivados de comportamientos que remiten a aquellos otros países donde no se acuñó un término idéntico.

<sup>17</sup> El “*pompier*” en Francia y el “*biedermeier style*” en Alemania configurarían alternativas solidarias al concepto de cursilería en España, mientras el término *Kitsch* habría tenido una entrada mucho más tardía (N. M. VALIS, ob. cit., p. 15-16).

<sup>18</sup> En algunos casos se establecen claras limitaciones. Se afirma que no existe lo cursi en determinadas civilizaciones o culturas, y que lo cursi tiene exclusivo calado occidental. Me temo que todavía quede por hacer mucho trabajo de campo, aunque, lo indígena o lo popular, en estado puro, se puedan escapar a la idea del aparentar básico o de la apropiación indebida, requeridos por lo cursi. Es evidente que opinar desde fuera es siempre un peligro y que pueden barajarse también otros conceptos.

<sup>19</sup> Se trata de un comentario destacado por O. HAHN, “Julio Herrera y Reissig o el indiscreto encanto de lo cursi”, p. 1-5 ([www.cervantesvirtual.com/obra-visor/julio-herrera-y-reissig-o-el-indiscreto-encanc...](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/julio-herrera-y-reissig-o-el-indiscreto-encanc...))

<sup>20</sup> No cabe duda que el trasvase es factible en ambos sentidos. Sobre lo cursi en América latina: M. E. HERNÁNDEZ, “El buen gusto y el mal gusto aquí entre nos”, *II Jornadas de la Sección de Estudios Venezolanos de Latin American Studies Association (LASA)*. Caracas, mayo 2008, pp. 1-14

<sup>21</sup> A. E. ROLAND, “Lo cursi, el estilo finisecular y el 900”, *Imago mundi*. Revista de Historia de la cultura, n.5, 1955, pp. 65-78.

<sup>22</sup> El mismo autor define una trans-sensibilidad que favorece la vigilancia y diluye la idea de estilo personal (C. FAJARDO FAJARDO, “El abismo sentido (cartografías de las sensibilidades de fin de siglo)”, *Espéculo. Revista de estudios literarios, Universidad Complutense de Madrid*, n. 13, 1999, pp. 1-9, p. 4). Pueden verse entre otras aproximaciones

a la futilidad de la comunicación contemporánea de masas: J. G. BALLARD, “El espectro en el festín”, en *Guía del usuario para el nuevo milenio*, Ed. Minotauro, Barcelona, 2002, p. 73. F. CASTRO FLÓREZ, “Je-Je-Je-Je. [Cuatro notas divagatorias para acercarme a la obra de Rorro Berjano]”, [http://www.rorroberjano.com/documentos/criticas/Critica\\_Castro\\_Flores\\_Fernando.Pdf](http://www.rorroberjano.com/documentos/criticas/Critica_Castro_Flores_Fernando.Pdf).

<sup>23</sup> Tomado del poema de J. GUILLEN, “Poesía eres tú”, del libro *Clamor. Tiempo de historia (1949-1963)*, recogido en *La poesía de Jorge Guillén. Antología*, selecciones de poesía española, Barcelona, 1975, p.170. El poema recupera la idea de Gustavo Adolfo Bécquer en el poema ¿Qué es poesía? (¿Qué es poesía? --dices mientras clavas // en mi pupila tu pupila azul. //¿Qué es poesía? ¿Y tú me lo preguntas? // Poesía... eres tú). Guillén concluye en el suyo: “Poesía...¿Quién? (Bécquer mago:// Todas nos sonríen.) ¡Ninguna!”. La sonrisa es un efecto fundamental en que la pregunta de Bécquer, retomada por Guillen, nos facilita el paso a lo cursi entronizado, aquel “que prendería a blonda y bruna” de los que lo comentan, lo desean o lo ensalzan.

<sup>24</sup> C. MORENO HERNÁNDEZ, “Lo cursi y lo grotesco: Algunos aspectos del romanticismo español”, *Revista Hispánica Moderna*, Año 48, No. 1 (Jun., 1995), pp. 7-18. Published by: University of Pennsylvania Press. Article Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/30203842>

<sup>25</sup> E. TIERNO GALVÁN, ob. cit., p.97-99.

<sup>26</sup> En otros casos se ve en la ironía una forma de vaciado. Sobre sus otras dimensiones, derivaciones y aplicaciones: V. JANKÉLÉVITCH, *L'ironie*, Flamarion, París, 1964.

<sup>27</sup> F. DUQUE, “Tres maneras de estar a la contra”, *Bajo palabra. Revista de Filosofía*, II Época, n.4 (2009), pp. 161-166, p. 161-162,

<sup>28</sup> IDEM., pp. 163-165.

<sup>29</sup> Pere Salabert apunta a la existencia de un *Kitsch-cursi* (cercano al *Kitsch* mal gusto) un *Kitsch* mercantil y un mito-*Kitsch*, ob. cit., p. 86.

<sup>30</sup> No queda lejos de estas ideas el planteamiento de J. VALERA, *Las ilusiones del doctor Faustino, Obras completas*, edición Aguilar, Madrid, 1934 (1875), p. 192, cuando dice que “La esencia de eso que llamamos cursi está en el exagerado temor de parecerlo”, véase Álvaro Enrígue, ob. cit., p. 46, donde se concluye algo que me parece de buena lógica, aunque el engaño este servido: “lo cursi según Valera, en lugar de entrañar una enfermedad, registraba un tipo novedoso de gusto y un problema de excesiva concentración en la apariencia: nadie puede ser

esencialmente cursi si lo definitivo en la cursilería es sólo “parecer”.”.

<sup>31</sup> En Ramón Gómez de la Serna la cursilería se concibe como transgresión estética que se extiende por doquier. Juega el gusto como principio fundamental que destensa el concepto de sus connotaciones negativas más evidentes. Se vuelve sobre la idea de que “de gustos no hay nada escrito”.

<sup>32</sup> En todo existen grados. Sobre la máxima brillantez de lo cursi en Rubén Darío: F. KONG ARÁNGUIZ, “Lo azul y lo brillante. La cursilería nómada del joven Darío”, *Mopocho. Revista de Humanidades, primer semestre de 2011*, n. 69, pp. 198-207, aunque su visión de lo cursi en España, a mi parecer, es demasiado limitada y, en términos generales, poco precisa.

<sup>33</sup> Incluso en algunos lugares se considera que trae mala suerte: “La cursilería parece ser para algunos un asunto tan grave que se toca con lo que en Venezuela llamamos *la pava*: en este caso lo cursi trae mala suerte”, M. E. HERNÁNDEZ, ob. cit., p. 6. Sobre el mal asociado al *Kitsch* y también sobre otros aspectos notorios relacionados con el estímulo de efectos véase H. BROCH, “Notas sobre el problema de lo *Kitsch*”, en *Kitsch, vanguardia y arte por el arte*, Ed. Tusquets, Barcelona, 1970, p. 30 (la versión alemana (1955) es citada por U. Eco, ob. cit., p 84).

<sup>34</sup> Véase el catálogo de la exposición del 2008-2009, E. GEUNA et L. LE BON; *Jeff Koons Château de Versailles*, editions X. Barral, 2008 (<http://www.jeffkoonsversailles.com/en/>). Véase también la página: <http://www.jeffkoons.com/site/index.html>

<sup>35</sup> Un punto de vista distinto lo ofrece X. ANTICH, “Cursis todavía”, *La Vanguardia*, 10 de abril de 2010.

<sup>36</sup> A. ENRIGUE, ob. cit., p. 45.

<sup>36</sup> Para algunas singulares ramificaciones de lo *Kitsch* remito a los análisis de P. SALABERT, ob. cit, capítulo 4. “Celebraciones de la Nada. Gadgets y neo-*Kitsch*”, pp. 156-201, donde se atiende al *Kitsch* como valor puro y se desarrolla una interesante construcción sobre el *Kitsch* como arte y el neo-*Kitsch* como algo que se expone a la plena luz del día. El *Kitsch* puede revertir, como el amor, en una dimensión fantasmática, que depara el desengaño o en una Nada monumentalizada, signo de su necesidad (IDEM, p. 169-187).

<sup>37</sup> Para la comparación entre vanguardia y *Kitsch*, U. ECO, *Apocalípticos e Integrados...*, pp. 81-92.

<sup>38</sup> Es sabido que una parte de la Vanguardia del siglo XX se enfrentó al ornamento con gran intensidad pero, finalmente, no pudo quedarse al margen de la capacidad ornamental del arte. Vid. R. JENSEN y

P. CONWAY, *Ornamentalismo*, Nueva York, 1982; O. JOSÉ PINHEIRO y L. FARINELLI PANTALEÃO, “Ornamentalismo: o espírito das artes e do design no contesto dopos-modernismo”, ([http://www.anpap.org.br/Anais/2011/pdf/chtca/olympio\\_jose\\_pinheiro.pdf](http://www.anpap.org.br/Anais/2011/pdf/chtca/olympio_jose_pinheiro.pdf))

<sup>39</sup> G. DORFLES, ya lo comentaba en las *Oscilaciones del gusto...* en el capítulo “Estilo y moda (el ejemplo del “Liberty”)”, pp. 59-68.

<sup>40</sup> P. NERUDA, “Sobre una poesía sin puezas”, *Caballo verde para la poesía*, n. 1, octubre de 1935, p. 5. Edición facsímil en 1974. Destacado por O. HAHN, ob. cit., p. 1-5.

<sup>41</sup> U. ECO, ob. cit., p. 92-102.

<sup>42</sup> Otros clásicos del tema son citados por G. DORFLES, *Las oscilaciones del gusto...*, p. 29, nota 4, especialmente ocupado e interesado por el tema de la estratificación del gusto en función de las distintas clases sociales y contextos históricos.

<sup>43</sup> Se dice que, cuando la cursilería es consciente, merece el rango de la extravagancia, virtud carísima a la biografía literaria de nuestro siglo, en Álvaro Enrígue, ob. cit., p. 47. Ahora bien, la calidad o capacidad de ser extravagante no siempre colinda con lo cursi.

<sup>44</sup> También podríamos hablar de la estética *Lalique* o de las hadas y paisajes de Arhur Rackham, como fuentes de otras singulares derivaciones. En la misma línea se nos ocurren otros muchos “modelos”.

<sup>45</sup> *The Art of Jim : An American Original*, Art Lover Products, 1997 (FIG. 5).

<sup>46</sup> Uno de los autores que se plantea los caminos múltiples de lo cursi y que está dispuesto, además, a catalogarlos de algún modo, es E. TIERNO GALVÁN ob. cit., p.103. Ahora bien, más que la intensidad de la cursilería lo que parece querer medir son sus dimensiones, sus modos operativos. Describe seis posibilidades: a) Lo cursi en cuanto rancio (*démodé*). b) Lo cursi en cuanto «quiero y no puedo». c) Lo cursi en cuanto afectación o remilgo. d) Lo cursi en cuanto *snobismo*. e) Lo cursi en cuanto inadaptación, advenedizos. f) Lo cursi en cuanto ostentación o postín.

<sup>47</sup> Se trata del título de una novela del escritor Federico Carlos Sainz de Robles y Correa, editada en Madrid en 1928 y que llegaba precedida por *Mario en el foso de los leones* de 1925.

<sup>48</sup> Sobre el concepto de obra abierta remito al texto clásico de Umberto Eco. (U. ECO, *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1962).

<sup>49</sup> X. RUBERT DE VENTÓS, ob. cit., p. 207.

<sup>50</sup> R. GÓMEZ DE LA SERNA, *Lo cursi y otros ensayos, 1934 (primera edición)*, existe una segunda edición revisada por el autor. Sobre el tema puede verse: A. MARTÍNEZ-COLLADO, *La complejidad de lo moderno, Ramón y el arte nuevo*, Cuenca, 1997.

([http://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=pFBTjLOOyBUC&oi=fnd&pg=PA7&dq=cursi+EN+EL+ARTE&ots=TNxNuu\\_f0U&sig=iG89Jc0mFGVSN-hBxMyYOicvUts&redir\\_esc=y#v=onepage&q=cursi%20EN%20EL%20ARTE&f=false](http://books.google.es/books?hl=en&lr=&id=pFBTjLOOyBUC&oi=fnd&pg=PA7&dq=cursi+EN+EL+ARTE&ots=TNxNuu_f0U&sig=iG89Jc0mFGVSN-hBxMyYOicvUts&redir_esc=y#v=onepage&q=cursi%20EN%20EL%20ARTE&f=false)) lo sitúa en plena modernidad vinculado a las vanguardias del siglo XX y al rechazo ponderado del 98, cercano al creacionismo y, todavía más, al ultraísmo.

<sup>51</sup> E. TIERNO GALVÁN, ob. cit., p. 96.

<sup>52</sup> U. ECO, ob. cit., p. 100-101.

<sup>53</sup> G. DORFLES, *Las oscilaciones del gusto...*, p. 28.

<sup>54</sup> Sobre la confrontación de la vanguardia al concepto: N. CAPDEVILA-ARGÜELLES y R. A. QUANCE, “Caballeros y damas en crisis: el amor en tiempos de vanguardia”, *Journal of Iberian and Latin American Studies*, vol. 16, Taylor & Francis, abril, 2010, pp. 1-6.

<sup>55</sup> C. FAJARDO FAJARDO, “Estetización de la cultura ¿Pérdida del sentimiento sublime?. *Espéculo, Revista de estudios literarios, Universidad Complutense de Madrid*, n. 16, 2000, pp. 1-8.

<sup>56</sup> C. FAJARDO FAJARDO, “El abismo presentado...”, p.1. Según Fajardo ya no seduce lo moderno como vanguardia, diferencia y ruptura y todo se da por exceso de información.

<sup>57</sup> Un cursi no puede ser asimilado al snob, pero hoy podemos pensar la cursilería como una forma más de esnobismo, que se utiliza y reutiliza para convencer o acariciar al otro. Cfr. E. Tierno Galván, ob. cit., p. 99.

<sup>58</sup> El papel de crítico se disuelve, pierde peso, si no acaba por integrarse en el juego, pero si se integra completamente es más que posible que su protagonismo también se disipe. Véase U. ECO, ob. cit., p. 100, en especial cuando comenta que “En un sentido o en otro, corresponde todavía al público medio el dictar las leyes, y el crítico aristocrático es víctima de su propio juego”.

<sup>59</sup> *Lo Kitsch* es interpretado como un fraude perpetrado “no a nivel de los contenidos, sino al de la propia forma de comunicación” en U. ECO, ob. cit., p. 102.

<sup>60</sup> F. DUQUE, “Tres maneras de estar a la contra”, *Bajo palabra. Revista de Filosofía*, II Época, n.4 (2009), pp. 161-166, p. 162.

<sup>61</sup> No hay colores cursis, estaremos todos de acuerdo, sin embargo hay una utilización cursi del color y algunos colores predominantes en lo cursi, sin atenuantes.

<sup>62</sup> Para E. TIERNO GALVÁN, ob. cit., p. 97: “Lo cursi no es el deseo de lo mejor, sino la debilidad de lo mejor. Desde este punto de vista es lo cursi una caída, y el cursi un caído!”.

<sup>63</sup> H. BERGSON, *Le rêve, suivi de un chapitre sur les rêves de R. L. Stevenson*, París, 2007, p.72.

<sup>64</sup> J. BAUDRILLARD, *La ilusión y la desilusión estéticas*, Ed. Monte Ávila. Caracas, 1997

<sup>65</sup> Umberto Eco lo planteaba para el tema del Pop Art, en *Apocalípticos e integrados...*, p. 151, cuando los carteles de propaganda lo utilizan para provocar efectos y reconducir la vanguardia que había utilizado sus propias soluciones. El círculo se cierra.

<sup>66</sup> Puede verse la argumentación con mayor detalle en C. FAJARDO FAJARDO, “El arte en el umbral. Estética y cultura de mercado”, Conferencia presentada en el *Primer encuentro Nacional en Artes y Ciencias del Lenguaje. Maestría Lingüística*, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, Tunja, 27 y 28 de noviembre de 2009, recogida en *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, n.14, julio-diciembre, 2009, p. 23-34.

<sup>67</sup> Z. BAUMAN, “Arte, ¿líquido?”, ed. Sequitur, Madrid, 2007.

<sup>68</sup> R. ALCOY, “Creadores de estilo en el arte medieval”, *Materia. Revista d'Art*, n.1, 2001, pp. 71-107.

<sup>69</sup> C. F. MANSILLA, “La estética de lo bello y la exaltación de la cultura popular”, *Arte, individuo y Sociedad*, 2001, n.13, pp. 83-106, p. 95. Ch. BAUDELAIRE, “Le peintre de la vie moderne”, en BAUDELAIRE, *Oeuvres completes*, París, 1976, vol. II, p. 695.

<sup>70</sup> Mucho de lo expuesto por H. C. F. MANSILLA, ob. cit., pp. 83-106, me parece atractivo e, incluso, lo comparto en gran medida, pero partiría de una interpretación algo más abierta de lo que es verdadero arte o, al menos, de lo que es arte verdadero o de lo que es verdadero en arte.

<sup>71</sup> H. C. F. MANSILLA, ob. cit., pp. 83-106, p. 104.

## Una nota sobre Nam June Paik

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

### **Resumen:**

*Esta nota es un comentario a la obra del coreano Nam June Paik, uno de los creadores de videoarte más destacados del siglo XX. Contemplamos hoy sus trabajos precursores con la mirada del arqueólogo, y lo cierto es que debemos percatarnos de su originalidad y de cómo sus propuestas se han mantenido vigentes y acordes a los derroteros del arte actual.*

**Palabras Cave:** Arte, medios, instalación, video, performance.

\* \* \* \* \*

Hoy el arte se transforma rápidamente. La tecnología y los nuevos medios ofrecen una mixtura de expresiones y géneros sin una definición concreta, apuntando en muchas direcciones a la vez. Este heterogéneo lenguaje artístico es el idioma natural de los jóvenes nativos tecnológicos. Las nuevas tecnologías se están transformando en lo habitual, así como el cambio cultural se instaura a medida que la cultura se vierte a Internet. El campo creativo se gesta ahora en la red, sin convergir la percepción del arte en algo definible

Nam June Paik se concentró en sorprender mediante combinaciones de video y performance, escultura y música, literatura y net art. Seis años después de la muerte de este icono del arte actual, su nombre está hondamente asociado a la creación contemporánea con nuevos medios. Su clara determinación por hallar caminos para transformar en arte el

soporte y la imagen anagógica y digital, le convirtió en un precursor, un visionario de la escena artística contemporánea.

Paik era músico de formación académica. Se adentró en el campo de las artes visuales a raíz de contactar en Alemania con artistas neo-dadaístas del movimiento Fluxus y creadores experimentales de música electrónica y performance. Para Paik conocer al insólito compositor John Cage fue también muy determinante. Éste le abrió los ojos a un universo de ideas estéticas antimaterialistas, extraídas tanto de Duchamp como del misticismo budista, animándole a proseguir una carrera en la escena del arte contemporáneo.

En sus comienzos Paik utilizaba monitores de televisión para crear instalaciones, jugando con la disposición y forma de los mismos. Los montaba a modo de escultura, los apilaba o los situaba de forma simétrica en la sala. Se había dado cuenta de la capacidad simbólica de los nuevos medios –muy al hilo de la célebre sentencia de McLuhan “El medio es el mensaje”– para su proyección en el arte contemporáneo. Efectivamente, el monitor es todo un símbolo, y especialmente hoy que la humanidad pasa frente a ellos gran parte de su existencia, se nos revela con un significado intensamente crítico. En estas instalaciones incluía otros elementos, como instrumentos musicales, piezas de electrónica y hasta cabezas de animales decapitadas. Al principio le interesaba alterar las imágenes de las pantallas por medio de imanes y magnetismo, pero más adelante se dedicó a crear sus propios contenidos e introducir el videoarte. Entonces la combinación entre imagen y formato producía efectos asombrosos.

A Paik le fascinaba la capacidad de la televisión como medio de comunicación de masas. Soñaba con una proyección

del arte a ese nivel, de ahí que se esforzara por entablar los contactos necesarios para hacer uso de canales por satélite y hacer llegar al gran público performances y acciones artísticas. Su idea era difundir sus propios contenidos, alejados de cualquier materialismo burgués. Una prefiguración de lo que sería la actual interacción del internauta en plataformas de compartición de video-creaciones propias. De hecho, en sus últimos años Paik conjeturó que a través de la red se fraguaría un nuevo video-arte y las nuevas formas de expresión artística del siglo XXI.

Por otro lado, era de gran importancia en sus obras la actividad e interacción del público. En sus instalaciones los espectadores podían tocar los materiales y experimentar con sensaciones auditivas, olfativas y cinéticas. Asimismo, Paik organizaba acciones combinando música y video en representación del pensamiento, *performances* rotundas como cortocircuitos. Estas actividades le permitían alejarse de la concepción del arte como oficio rutinario. Su sueño era que la vida y el arte se entrelazaran hasta valer como una sola obra.



*Electronic Superhighway: Continental U.S.*, Nam June Paik, 1995

El trasfondo estético de sus trabajos se fundamentaba en la apreciación de la tecnología como instrumento de alteración sensorial. McLuhan decía que los medios terminan por confundir los sentidos hasta el punto de verse como prolongaciones del cuerpo. Hoy este mensaje es de mucho más calado, a la vista de cómo los portátiles y teléfonos móviles se han convertido en una extensión de nuestros sentidos y accesibilidad social. Y si bien no queda más remedio que asumir que vivimos en una cultura digitalizada, es recomendable saber ver el linde entre lo natural y lo tecnológico, como señaló Paik, porque en la vida es el elemento humano lo que más debe importar.

### **Referencias:**

KRIEGER, PETER: “Nam June Paik. La muerte del maestro de los monitores.” *Anales del instituto de investigaciones estéticas*, núm. 90, 2007.

SARRIUGARTE GÓMEZ, IÑIGO: “Nam June Paik: el aprendiz de brujo tecnológico”. *En-claves del pensamiento*, año IV, núm. 7, Junio 2010.

## Guerrilla(s) de la comunicación: prácticas artísticas y activismo

LAIA MANONELLES MONER

### Resumen:

*La guerrilla de la comunicación es un concepto que se ha ido articulando en relación a la simbiosis entre las prácticas artísticas y el activismo, partiendo de la voluntad de visibilizar y transformar distintas problemáticas sociopolíticas. El arte deviene un instrumento para suscitar preguntas, debates, reflexiones, cuestionando las fisuras de las estructuras de poder e interviniendo activamente en la cotidianidad, ya sea en el espacio público urbano o bien en la red virtual. Dentro de este marco, se esbozarán varias iniciativas artísticas que trabajan en espacios públicos y en la red para así enfocar y divulgar ciertos conflictos e incitar a que el público se implique con propuestas participativas.*

**Palabras clave:** Arte, activismo, arte político, arte de acción, arte en la red.

\* \* \* \* \*

La *guerrilla de la comunicación* es un concepto que se ha ido articulando en relación a la fusión del arte con la política. Fruto de esta simbiosis entre las prácticas artísticas y activistas surge el *artivismo*, que parte de la determinación de visibilizar y transformar distintas problemáticas sociopolíticas. El arte, de este modo, deviene un instrumento para suscitar preguntas, debates, reflexiones, cuestionando las fisuras de las estructuras de

poder e interviniendo activamente en la cotidianidad, ya sea en el espacio público urbano o bien en la red virtual.

Dentro de tales parámetros es preciso mencionar el trabajo desarrollado por el colectivo alemán A.F.R.I.K.A, formado en los años noventa del pasado siglo, puesto que –en su libro *Manual de guerrilla de la comunicación. Cómo acabar con el mal*– explica en qué consiste esta voluntad de abordar diferentes conflictos que se gestan en la sociedad. Cito las palabras de Luther Blisset & Sonja Brünzels:

“La guerrilla de la comunicación quiere socavar la normalidad y la pretendida naturalidad del orden imperante. (...). Su proyecto es la crítica de la no cuestionabilidad de lo existente. Dicha subversividad pretende transformar los discursos cerrados en situaciones abiertas, cuestionando la normalidad mediante un inesperado factor de confusión. Cada acción mirada por sí misma constituye sólo una forma momentánea y aislada de transgresión. Pero a medida en que los grupos políticos van abriendo espacios en vez de cerrarlos o fijarlos, se crean posibilidades para visiones y pequeñas anticipaciones de una alternativa a la sociedad actual” (A.F.R.I.K.A, 2000: 7).

Este singular “manual de uso” es un punto de partida. Siendo conscientes de que cada situación es distinta, hay que recalcar que el texto se concibe desde la necesidad de compartir experiencias, ideas, iniciativas, amalgamando la práctica con la teoría. Esta obra recoge varias acciones que parten de la apropiación y alteración de determinados signos utilizados por las estrategias del poder para así subvertirlos y emplearlos como arma<sup>1</sup>.

Parafraseando a Roland Barthes, el colectivo A.F.R.I.K.A explica que “la mejor subversión es la de alterar los códigos, en

vez de destruirlos”. Es decir, desarticular las reglas preestablecidas desarrollando prácticas artísticas que ataquen el sistema hegemónico desde dentro, utilizando los códigos dominantes pero otorgándoles interpretaciones alternativas. Se trata de la capacidad de distorsionar, alterar, modificar los significados. Tergiversar el discurso oficial y provocar lo insospechado fueron las tácticas utilizadas por algunos movimientos de las denominadas Primeras Vanguardias Artísticas como el Dadaísmo y el Surrealismo y, posteriormente, continuaron en la misma dirección la Internacional Situacionista y otros colectivos artísticos que han entendido el arte como un medio para crear nuevos lenguajes y formas de intervención política.

En un contexto en que las sociedades se deshumanizan, con unas políticas que no afrontan las injusticias y una creciente brecha en la desigualdad social, el arte se transforma en una herramienta para alertar, dar que pensar y, sobretodo, humanizar. Con el activismo, el arte se disuelve con la vida. Veamos a continuación, dentro de este marco, varias iniciativas artísticas que trabajan en espacios públicos y en la red para así enfocar y divulgar diversas problemáticas, generar debates, crear nuevos espacios e incitar a que el público se implique con propuestas participativas.

¿Cómo se pueden concretar esta(s) guerrilla(s) de la comunicación? ¿Cómo se articulan estas estrategias de visibilización? Varios artistas y colectivos entienden la creación artística como un barómetro para medir el malestar de la sociedad, recurriendo a la interactividad de internet como una de sus tácticas para intervenir la realidad.

Un ejemplo de ello es la campaña “*Patriots for the self-deportation*”, que se inició en 2011 articulada desde la plataforma *Yes Lab*, dentro del *Hemispheric Institute of Performance and Politics* de la *New York University*. “*Patriots for the self-deportation*” recoge las ideas conservadoras de ciertos partidos, tales como *Tea party* o el grupo *American Patrol*, en un portal virtual en el que se invita a que cada norteamericano se detenga a analizar su propio árbol genealógico para investigar si tiene algún inmigrante en su linaje familiar y –de ser así– se le sugiere que se auto-deporte para ser *coherente* con tales políticas. La plataforma *Yes Lab* utiliza y lleva al límite el mismo discurso de estos grupos extremistas –que defienden unas actuaciones altamente discriminatorias hacia los inmigrantes– para así evidenciar y alertar sobre lo absurdo de tales proclamas a la vez que se muestra explícitamente la exclusión social que conllevan tales políticas. Cito la introducción del portal:

“A growing force within the Tea Party and beyond, Patriots for Self-Deportation believe that securing our borders is not enough. We must make sure that all residents and “citizens” have a true right to be in this great land. We believe our current laws must be changed to abolish anchor babies, whose children, throughout history, should have never received automatic citizenship to this nation. If the Federal government will not take action NOW, then it is up to us, WE THE PEOPLE, to put an end to the invasion and internal decay that threatens to destroy the fabric of the USA. If you entered illegally or stayed illegally, you are a CRIMINAL. We demand a purge for The Real America.

We hold FOUR CORE VALUES

- 1) America belongs to REAL Americans.
- 2) Illegals and their anchor babies are here ILLEGALLY.
- 3) US citizenship is for those who can show PROOF their original ancestors were here legally.

4) All illegals and descendants of illegals are here **ILLEGALLY** and must be **DEPORTED** at once.

If you can't prove you belong here, you must **REPATRIATE**. Many of us have learned that we gained citizenship due to a criminal ancestor.

If this is true for you too, do what's right: Self-Deport!

Until the 14th Amendment is changed, stopping illegal citizenship begins with US!"<sup>2</sup>

Precisamente, el colectivo A.F.R.I.K.A –en una conferencia enmarcada en el transcurso de las jornadas “Cómo acabar con el mal” (2012) organizadas por el colectivo *Enmedio, arte, política y nuevas tecnologías*<sup>3</sup> en Barcelona–, remarcó cómo dicha iniciativa parte del “*Detournement*”, de la capacidad de distorsionar los significados, transformándolos, o bien mediante la sobre-identificación. En tal contexto, la ironía y el sentido del humor son vías para suscitar la reflexión.

Asimismo, Megan Hanley, una de las artistas que dieron forma al proyecto, explica que la idea de desarrollar dicho portal surgió de la necesidad de llamar la atención sobre los discursos y la dirección de determinados partidos políticos de extrema-derecha que pretenden socavar los derechos del colectivo de inmigrantes. ¿Cuál es su procedimiento? Utilizar los mismos discursos radicales llevándolos al límite. Animar a “auto-deportarse” en el caso de haber antecedentes de inmigrantes en la genealogía de los actuales ciudadanos norteamericanos, es recordarles que todos ellos –a excepción de los indios– deberían abandonar el país (si son coherentes con su ideología) al ser descendientes de familias de emigrantes.

Aquí el arte detona el pensamiento, subvierte los códigos y los canales de comunicación preestablecidos. Enfoca, advierte, refleja los conflictos. Estas ideas se traducen claramente en

múltiples iniciativas que utilizan el soporte digital para potenciar la visibilidad y la participación de la sociedad en la construcción de alternativas.

Otro artista que trabaja en la misma dirección política es Fernando Pertuz (Bogotá, 1968), quien –desde el año 1994– ejecuta acciones en el espacio público y desarrolla obras a través de internet. El denominador común de sus obras, y de su participación en *El colectivo Casa Guillermo*, es el compromiso, la intervención política desde la praxis artística. Precisamente, en varias de sus propuestas recurre a la creación de comunidades virtuales para abrir así un espacio para intercambiar información, rumiar y generar un diálogo y un archivo en construcción abierto a la participación, en transformación continua.

Esta línea de trabajo queda ejemplificada en su acción *La muerte ronda por todas partes* (2006-2009), en la que el propio artista –encarnando la muerte– se encontró con representantes de las luchas por los derechos humanos, con colectivos de familiares de víctimas, participó en marchas solidarias e invitó a la ciudadanía a informar sobre casos de desapariciones. Asimismo, creó simultáneamente en la red la plataforma *listadepersonas.org*, en la que pretende dar a conocer y hacer visibles todas las víctimas consecuencia de la violencia colombiana que no quedan reflejadas en las estadísticas oficiales.

*Todos somos estrellas* (2009) es otra obra de Fernando Pertuz que se concretó en una instalación –expuesta en la Galería Santa Fe en el marco del Premio Luis Caballero– en la que aglutina vídeos, entrevistas, un muro en el que pedía la interacción de los espectadores (invitándoles a denunciar

diversas injusticias como el abuso a menores o casos de personas desaparecidas), y una página web interactiva. *Todos somos estrellas* recoge –en formato audiovisual– las acciones de distinta índole que varios ciudadanos realizan en la calle, compartiendo todos ellos una misma voluntad reivindicativa. Estas iniciativas se pudieron ver tanto en la exposición como en la plataforma on-line, en la que los cibernautas también pueden leer textos, escuchar las entrevistas a los protagonistas, votar la *estrella* que más les guste y, en definitiva, ahondar en lo que estas personas quieren comunicar ([www.somosestrellas.org](http://www.somosestrellas.org)).

La relación del individuo con la comunidad aquí es esencial, estas *estrellas* cotidianas nos invitan a reconsiderar distintos problemas sociales, políticos, económicos, tanto a nivel local como global. El propio artista explica:

“*Somos Estrellas* es una obra que reúne acciones públicas e independientes que se encuentran a diario en nuestro entorno, en las que muchas personas utilizan su cuerpo como crítica, publicidad, o medio para dar a conocer una posición respecto a diversos temas de índole personal, social o político. *Somos Estrellas* da a conocer esas estrellas que utilizan en su cotidianidad herramientas, actitudes, expresiones y conceptos cercanos a las acciones performativas. Serán registradas en video y publicadas en la página web <http://www.somosestrellas.org> de modo que los espectadores de la sala y los cibernautas puedan seleccionarlas y averiguar la razón por la cual estas personas hacen lo que hacen y lo que pretenden comunicar, para que posteriormente voten por ellas, ampliando el concepto y el espacio de lo público, arte-individuo-comunidad se retroalimentan entre sí. *Somos Estrellas* encuentra en las calles, en los barrios, en las manifestaciones, en las marchas y en los parques a esas personas que nos alimentan con sus intervenciones urbanas; ellos y ellas nos invitan a reflexionar sobre las problemáticas sociales locales y

globales, muchos señalan la injusticia, otros buscan a sus familiares desaparecidos o muertos, mientras otros construyen acciones o improvisaciones para vender sus productos y entre todos nos cuestionan sobre el *performance* y la vida misma, reafirmando la relación arte-vida”<sup>4</sup>.

*Somos Estrellas*, como define explícitamente Pertuz, se transforma en un escenario para potenciar la comunicación y el diálogo. A la vez que deviene un enclave desde el que protestar, denunciar diferentes situaciones opresivas y, en definitiva, visibilizar a quienes el sistema invisibiliza.

Pertuz presenta a ocho personajes principales, entre los cuales destacan un hombre vestido de superhéroe que denuncia a viva voz las injusticias que lleva a cabo el gobierno, un grupo de manifestantes que visten trajes de limpieza y advierten sobre la “limpieza social” que está ejecutando el poder oficial, una mujer dentro de una casita de plástico que denuncia la expropiación de su vivienda por parte de banco AV Villas, y un hombre orquesta que canta sobre las miserias que sufre el pueblo.

*Somos Estrellas* pretende ser un lugar de encuentro para comunicar experiencias, sentimientos, para tejer la relación entre lo individual y lo colectivo. Pues hay que recalcar que en tales proyectos la participación es absolutamente esencial para la construcción y el desarrollo de éstos. Dicho de otro modo; la colaboración, la interactividad de la ciudadanía son necesarias, fundamentales, abriendo así un nuevo espacio de autoría colectiva. Ya no estamos hablando de receptores pasivos sino de emisores de información y de pensamiento crítico<sup>5</sup>.

Las propuestas esbozadas muestran la determinación de imbricar el contexto sociopolítico con las prácticas artísticas, mezclando de manera directa el arte, la vida y el activismo.

Estas acciones, pensadas para ser ejecutadas on-line, buscan otros recorridos de difusión fuera de las estructuras hegemónicas de las instituciones, museos y centros artísticos, llegando a un público más amplio, transnacional. No obstante hay que tener presente, tal y como expone Rubén Darío Yepes Muñoz en *La política del arte: cuatro casos de arte contemporáneo en Colombia*, que la resistencia “vende” y, a menudo, los sistemas de poder se reapropian de todo discurso crítico para neutralizarlo y absorberlo:

“Por último, de un modo más general, no es fácil ver cómo el *artivismo* de Pertuz puede llegar a articularse como intervención eficaz sobre las condiciones estructurales del capitalismo, que está en el centro de la forma hegemónica del poder hoy día y que, en el contexto colombiano, es estructuralmente constitutivo de muchas de las injusticias sociales y las diversas opresiones que sufren muchos de los habitantes del país. No sólo porque en varias de sus obras trabaje en función de los valores morales del poder, sino también porque sus resistencias, *qua resistencia*, sólo pueden cumplir una función estructural dentro del sistema: la de incomodar el poder, desvelarlo, no dejar que se esclerotice, obligarlo a mutar, lo cual apoya el movimiento y la expansión de la forma hegemónica del poder, en la medida en que éste debe reorganizarse allí donde sus formas se encuentran incompletas” (Yepes Muñoz, 2010: 56).

En este escenario, asumiendo los posibles riesgos apuntados previamente, el arte político que se desarrolla a partir de internet explora nuevas estrategias de comunicación y difusión, recurriendo al efecto multiplicador de la red para poder forjar así otras relaciones entre el individuo y el colectivo, entre el espacio privado y el público. Esta conectividad potencia el paso a la acción, dejando el rol de receptor pasivo para apelar a la colaboración, a la responsabilidad. Pues es importante

recordar que las iniciativas presentadas sólo tienen sentido si los ciudadanos participan.

Se trata, en definitiva, de crear nuevos espacios de visibilidad. Altavoces, cajas de resonancia que permitan repensar los modelos establecidos y cuestionar las injusticias, los abusos, la opresión que los gobiernos ejercen, tanto a nivel local como global.

### **Notas:**

<sup>1</sup> Es interesante mencionar uno de los términos empleado en tal escenario; “*Subvertising*”, en el que se yuxtapone la subversión con las tácticas propias del “*advertising*”, de la publicidad.

<sup>2</sup> <http://selfdeport.org/>

<sup>3</sup> Véase más información en: <http://comoacabarconelmal.net/>

<sup>4</sup> Véase para más información la página web: <http://www.somosestrellas.org>

<sup>5</sup> Otro proyecto interactivo de Pertuz es *Un mundo mejor* (2007-2010), en el que recoge las propuestas que le brindan los ciudadanos sobre cómo mejorar el mundo en el que vivimos.

## **Bibliografía:**

Grupo autónomo A.F.R.I.K.A / Luther Blisset & Sonja Brünzels,  
Manual de guerrilla de la comunicación. 2000. Virus editorial.  
YEPES MUÑOZ, Rubén Darío. La política del arte: cuatro casos de  
arte contemporáneo en Colombia. 2010, Maestría en  
Estudios Culturales de la Facultad de Ciencias Sociales  
Pontificia Universidad Javeriana. [Fecha de consulta:  
7/05/1212].  
[http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/855/1/cso3  
6.pdf](http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/855/1/cso36.pdf)

## **Artículos:**

CASACUBERTA, David. "Las relaciones entre política y arte en red:  
descubra las 9 diferencias". Artnodes [artículo en línea]. UOC.  
2003. [Fecha de consulta: 01/06/1212].  
[http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/dcasacuberta1003/dcasac  
uberta1003.html](http://www.uoc.edu/artnodes/esp/art/dcasacuberta1003/dcasacuberta1003.html)

## **Webgrafía:**

ENMEDIO: <http://comoacabarconelmal.net/>  
PERTUZ, Fernando: <http://www.fernandopertuz.com/>  
—<http://www.somosestrellas.org/>  
—<http://www.listadepersonas.org/>  
YES LAB: <http://selfdeport.org/>

# **Espacios de interacción entre la palabra y la imagen, proyección artística y posibilidades formativas: el videolit**

ALEIX CORT  
CORI PEDROLA

## **Resumen:**

*El videolit es una cápsula vidoeliteraria que se apoya en la palabra, tiene voluntad de transversalidad y multidisciplinariedad al explorar los límites del arte a través de las nuevas tecnologías, incorpora el fenómeno literario como simiente creativa, incide en la importancia de la creación como fuente de ocio y instrumento del crecimiento intelectual y, como metodología de aprendizaje, despierta el interés del estudiante por la obra con la que trabaja, defiende el arte, la literatura y la expresión audiovisual como herramienta de fijación y desarrollo del pensamiento, muestra el papel del arte como parte fundamental de la cultura de nuestro tiempo, y permite trabajar, simultáneamente, diferentes sistemas de representación y contenidos de diversas áreas del conocimiento (artes visuales, literatura, música, tecnología) a partir de la vertebración entre el trabajo individual y en grupo.*

**Palabras clave:** Arte, literatura, transversalidad, metodología, TIC.

\* \* \* \* \*

## 1. Texto, imagen y sonido: rastreando en el tiempo.

Texto, imagen y sonido son tres sistemas de representación que operan a niveles distintos: por un lado, tenemos palabras que evocan imágenes; por el otro, imágenes que se convierten en conceptos verbales; finalmente, tenemos el sonido<sup>1</sup> o su ausencia, que puede combinarse con los anteriores para acabar aportando nuevas imágenes, nuevas sensaciones, nuevas ideas. El resultado de la interacción entre texto, imagen y sonido en un mismo espacio perceptivo proporciona, pues, una información<sup>2</sup> que difícilmente pueden aportar cada uno de ellos por separado y puede servir para combatir tópicos, generar propuestas y mover límites.

Texto, imagen y sonido son sistemas que operan a niveles distintos: el texto está preparado para ser leído, la imagen para ser vista y el sonido para ser oído, pero, más allá de algunos intentos realizados con el fin de poder *ver* el texto, *leer* la imagen, o de *ver* o *leer* el sonido, estaremos de acuerdo que el resultado de la combinación de éstos puede inyectar un nivel de significado a la propuesta resultante al que difícilmente podría aspirar sin aquella. Aún así, deberemos tener en cuenta que cuando una imagen es empotrada en un texto, o cuando texto e imagen ocupan el mismo espacio, la semántica textual suele dominar sobre la de la imagen<sup>3</sup>.

El tránsito por las fronteras del texto, de la imagen y del sonido tiene una larga tradición en la historia del arte del que, por cuestiones obvias, solo han quedado ejemplos a partir de la revolución tecnológica que supuso poder grabar el sonido. No es necesario profundizar en culturas lejanas para rastrear ejemplos de proyectos artísticos que combinan elementos gráfico-verbales con la imagen y comprobar que su aparición es muy anterior a

las vanguardias de principios del siglo XX. Y es que, la historia de la comunicación visual está estrechamente relacionada con la historia del arte, de la cultura y del comercio. En la cultura actual, prevalece la sensación que la visión es nuestro sentido máspreciado, el que goza de mayor credibilidad (“Si no lo veo, no lo creo”), pero la relación entre texto e imagen deshace la idea de que todo ya está escrito<sup>4</sup>.

A caballo del tiempo, el texto ha acabado trascendiendo las palabras para llegar a la forma, utilizándola como portadora de sentido añadido, mientras que, una vez trascendido el purismo esencialista greenbergiano<sup>5</sup>, las artes plásticas han acabado apoyándose en las palabras para crear nuevos significados. Así, aunque las combinaciones fotografía-texto y video-texto sean —a la fuerza— recientes y tengan sus especificidades, los resultados de estas combinaciones son herederos de una larga tradición de artistas que a lo largo de los siglos han intentado investigar el límite de las palabras y su encuentro con el espacio.

Hace tiempo que “la poesía ha establecido lazos de unión con el espacio y la forma, con una fisicidad que va más allá de la palabra escrita, para convertirse en imagen”<sup>5</sup>. Así, pues, puede resultar interesante hacer un rápido repaso de algunos momentos de la historia en que la imagen y la palabra han coincidido en un mismo espacio perceptivo ya sea de forma complementaria, suplementaria o por sustitución.



ejemplos de combinación de texto e imágenes en el trabajo de Alcuino de York (s.VIII dC.), el Libro de Kells o el trabajo de Rabano Mauro (s.IX-X dC), ejemplos que nos remiten a los manuscritos miniados medievales, algunos tan famosos como la Biblia de Sant Yrieix (s XIII) o como las miniaturas de Tommaso Le Myésier que ilustran la “Via Coetánea” de Ramón Llull (aprox 1325) <sup>7</sup>.

A partir de la Edad Moderna, las obras de este tipo parecen disminuir en número y calidad, pero podemos seguir rastreando ejemplos del encuentro entre la palabra y la imagen hasta llegar a Mallarmé y “*Un coup de dés*” (1897), donde el poeta parece cuestionar la naturaleza de la escritura (no sólo puede leída sino que también puede ser vista). A partir de este momento los ejemplos vuelven a multiplicarse y los dos espacios: el visual y el textual, parecen volver a acercarse. Así, a partir de las vanguardias que tienen su origen en las artes visuales y en las que lo tienen en las reflexiones de poetas interesados en producir cambios en el campo de la lingüística y de la tradición literaria, seguiremos encontrando resultados de este encuentro. Paralelamente, se empieza a experimentar con la tipografía <sup>8</sup>, y la publicidad acaba aprovechando el fruto de todas estas investigaciones con intenciones comerciales.

El aspecto visual de letras y palabras y su disposición gráfica merece la atención de creadores y escritores durante estos años, y se realizan composiciones con unas dimensiones visuales y espaciales que vulneran la linealidad de la escritura tradicional, como es el caso de *Les mots en liberté futuriste* (1915) de Tomasso Marinetti, *Il pleut* (1918) de Guillaume Apollinaire, *La colombe poignardée et le jet d'eau* (1918), *Deltoides* (1917) de Josep Maria Junoy, o *Coeur a barbe* (1922) de Tristan Tzara. Cuatrocientos años después de la invención de

la imprenta, la comunicación visual se había enriquecido con la aparición de la fotografía y los artistas no dudaron en sacar provecho de ésta.

La crisis del lenguaje, que empieza el siglo XIX, está marcada por una serie de suspicacias relacionadas con la auténtica capacidad discursiva del lenguaje a la hora de intentar explicar la realidad –¿la verdad?– que llevará a plantearse que no se trata ya de reproducir la realidad –como escribía Claudia Gianetti<sup>9</sup>– sino de construirla<sup>10</sup>.

A finales del siglo XIX, la fotografía ya había solucionado el problema de la reproductibilidad y acaba de solucionar también el de la multiplicidad, y los artistas no dudan en experimentar con sus posibilidades. Los resultados de las experiencias de vanguardia de principios del siglo XX los podemos ver cada día por la calle, a través de las pantallas, de la prensa escrita y de algunas vallas publicitarias.



Imagen del videolít: “Tísner” (Avel·lí Artís Gener)

En 1914, la fotografía ya forma parte de los medios de comunicación de masas, y los artistas progresistas participan en la Revolución de 1917, aportando su granito de arena en el mundo de la tipografía, experimentando con fotomontajes y collages y vislumbrando las posibilidades de la fotografía como vehículo de propaganda. Como Hannah Höch: *Shnitt mit dem küchenmesser...* (1919-1920); El Lissitzky: *Beat the Whites with the Red Wedge* (1919); o Alexander Rodchenko: *The critic Osip Brick* (1924). Los experimentos dadaístas enriquecen las formas futuristas: Raoul Hausmann: *El crític d'art* (1919-1920), Francis Picabia: *L'oeil cacodylate* (1921), y Hugo Ball, Richard Hülsenbeck y Kurt Schwitters investigan poemas fonéticos y collages acústicos, y Tristan Tzara <sup>11</sup> compone poemas basados en la polifonía poética. Mientras, la Staatliche Bauhaus de Weimar (1919) adopta la idea de “unidad de arte y artesanía” (reemplazada, años más tarde, por la de “arte y técnica”) y Moholy-Nagy explora las posibilidades de la tipografía con finalidades artísticas y publicitarias (*Pneumatik*, 1923), de manera que la poesía y las artes plásticas acaban siendo difíciles de separar (1916-1925). Después de la Primera Guerra Mundial, distinguir, en el campo de la fotografía, entre documento útil e investigación artística se convertirá en un tema complejo. La combinación de narrativas verbales y pictóricas al servicio de la propaganda florecerá durante los años 30 en los semanarios alemanes y revistas como *Life* (EEUU) y *Vida soviética* (URRS); Walker Evans aceptará las palabras como materia prima para el arte (*Damaged*, 1930), influyendo fotógrafos como los de la Escuela de Nueva York; y William Klein, Louis Faurer, Lee Friedlander y Robert Frank (*Americans*) incorporarán “texto encontrado” en algunas de sus fotografías con finalidades poéticas o irónicas. Podemos percibir la huella de las vanguardias históricas en muchos de los movimientos literarios que surgen después de la Segunda Guerra mundial.

Como el lettrismo (1946/1948), que se basa en el valor visual de las palabras y en la consideración de la letra como material poético. En este sentido, resulta muy interesante el trabajo de Isidore Isou a partir de distintas tipografías y alianzas rítmicas (*Les journaux des Dieux*, 1950); también, los resultados obtenidos por algunos representantes de la poesía concreta, como Eugen Gomringer (*Orden*, 1954), o del movimiento Noigandres, que considera las palabras como signos y experimenta con las posibilidades de acentuar su triple dimensión verbal, visual y sonora, preparando el campo para el desarrollo de la poesía visual de los años 60, con Joan Brossa o los miembros de la *Poesía Visiva* a la cabeza, intentando enfatizar los aspectos verbales de la palabra a partir de su combinación con elementos pictóricos o fotográficos y utilizando los modelos visuales de la comunicación de masas con fines poéticos (no podemos perder de vista que desde los años 50, la televisión propicia la entrada en las casas de imágenes y mensajes).

Existen otros movimientos en los que la palabra y la imagen establecen una relación que va más allá de la puramente ilustrativa, como puede ser el conceptualismo, un movimiento que pervive hasta nuestros días desarrollando propuestas artísticas en las que el lenguaje interviene como condición necesaria –a veces, suficiente-. En esta línea estarían, de alguna manera, y con múltiples matices, las *event-scores* del grupo Fluxus, o algunos de los trabajos de Joseph Kosuth (*Chair*, 1965), Giulio Paolini (*Ciò che non ha limiti*, 1968), On Kawara (*18Feb.1973*) o John Baldessari (*I will not make any more boring art*, 1971). Pero también, Josef Beuys (*Untitled*, Sun State, 1974), Hamish Fulton, Klaus Staek (*Die Gedanken sind frei*, 1981), Maurizio Nannucci (*Text/Exit*, 1991), Lamberto Pignotti (*Poem made in Italy*, 1992), Eugenio Miccini (*Il poeta*

*incendia la parola*, 1999), Ketty La Roca (*Elettro...addomesticati*), Urs Lüthi (*Therapy Freedom*, 2001), Jenny Holzer (*Truisms*) o Barbara Kruger (*Krugerflag*).

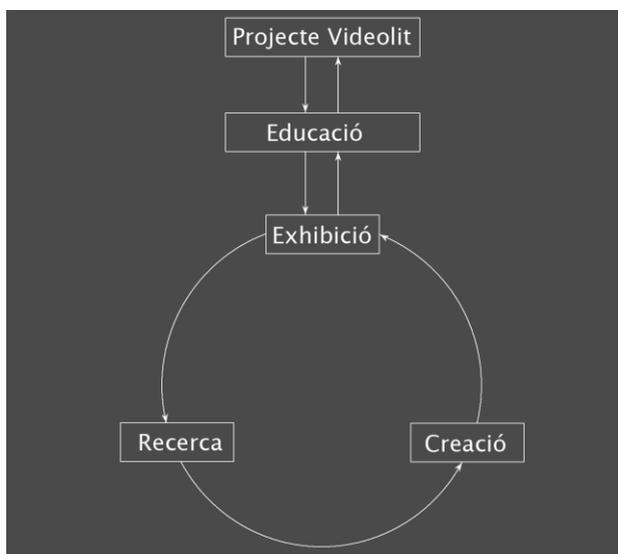
Y es que, desde principios de los 70 se especula con la posibilidad de considerar la fotografía como un nuevo tipo de lenguaje estructurado de manera parecida al lenguaje verbal, una propuesta que propicia la experimentación de las posibilidades de transgresión de las gramáticas específicas: los artistas visuales partiendo de la palabra para intentar desdibujar las fronteras que aíslan el arte de la experiencia de la vida y los poetas explorando las posibilidades gráficas que la escritura les proporciona <sup>12</sup>.

Así, con los años, la palabra sigue estableciendo relaciones con la forma y con el espacio para convertirse ella misma en una imagen compleja, en una progresiva reivindicación de la materialidad del signo: grafitis, collages y fotomontajes, experimentos “tachistas”, land art, textualidades electrónicas, juegos por ordenador... Palabras como manifestaciones visuales, textos y imágenes que se superponen o complementan, textos que inyectan significados no previstos a las imágenes que acompañan, imágenes que modifican la lectura del texto que ilustran, imágenes que evocan palabras, palabras que evocan imágenes... Pensadores de la talla de Ludwig Wittgenstein, Michel Foucault, Roland Barthes o Jacques Derrida, por citar solo algunos, han reflexionado sobre la forma en la que el lenguaje se relaciona con el mundo o como las palabras se relacionan con los objetos cosas para llegar a la conclusión que el mundo no existe sin lenguaje y el lenguaje no existe sin el mundo. Y es que, si bien es cierto que una palabra lleva asociada una o más imágenes siempre con ella, no es menos cierto que necesitamos la palabra para nombrar una imagen. La palabra es raíz, principio, y tiene el poder de crear mundos, así que



Rosa Olivares <sup>19</sup> nos recuerda que “la medida de todas las cosas es una palabra”. La vida moderna está coronada por nubes de palabras que flotan en el aire: carteles, pintadas, paneles publicitarios, pancartas, tags... Para decir que “una imagen vale más que mil palabras”, necesitamos palabras, pero las palabras evocan imágenes y las imágenes evocan palabras <sup>20</sup>. “La percepción de las formas es la condición ineludible para la enunciación de los nombres” recuerda Argullol. Así es que, palabra e imagen se buscan en la aventura del conocimiento. Los proyectos artísticos no han cambiado tanto en su intención con el tiempo, como en la forma que han acabado utilizando para mostrar esta intención; especialmente, a partir del desembarco de las denominadas “nuevas tecnologías” (el texto impreso es estático, el digital, dinámico). Así, algunos poemas brossianos podrían ser vistos u oídos, actualmente, de la forma que nos muestra el trabajo de Brian Dougherty: *Word as image* <sup>21</sup>; y muchas de las reflexiones anteriores quedan reflejadas en mayor o menor grado en anuncios como los de importantes casas de pantalones tejanos <sup>22</sup> o de zapatillas deportivas <sup>23</sup>.

Nuestro interés por las posibilidades que proporciona el encuentro entre la palabra, la imagen y el sonido tanto a nivel artístico como formativo, y por la necesidad de recordar la importancia de la palabra en los ámbitos artísticos, educativos y comunicativos a pesar de la denominada “pantallocracia” y de la sensación de estar viviendo en la Era de la Imagen nos ha impulsado a trabajar en distintos proyectos que trabajan de forma simultánea la palabra y la imagen hasta llegar a formar parte del grupo Hermeneia <sup>24</sup>. Uno de estos proyectos, empezado hace más siete años, tiene el nombre de *Proyecto Videolit*.



Proyecto Videolit

## 2. Écfrasis, videolit y docencia.

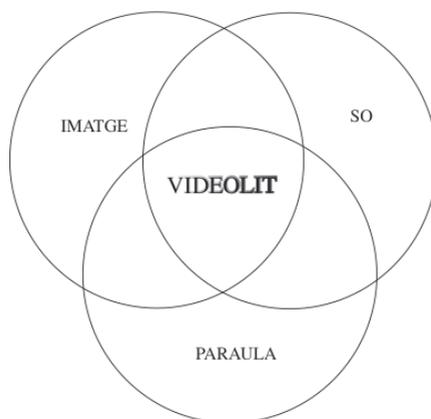
Mientras que la palabra vive -y sobrevive- en múltiples fronteras, el impacto progresivo de las nuevas tecnologías en la práctica del arte es una realidad tangible. Hace unos años estábamos *delante* de la imagen y ahora parecemos estar *en* la imagen<sup>25</sup>. Trabajos como los de Alex Gopher<sup>26</sup> parecen incidir en esta idea. *Proyecto Videolit* se pone en marcha el año 2005 con la intención de investigar las posibilidades de interacción entre palabra y imagen (literatura y arte) desde tres puntos de vista: el creativo, el formativo y el divulgativo, dando lugar al *videolit*, una cápsula audiovisual que se articula a partir de un texto literario y que, en la línea educativa, se incluye en las estrategias de aprendizaje activo a través de un proyecto de creación. *Proyecto Videolit* tiene voluntad de transversalidad e

interdisciplinariedad al explorar los límites del arte a través de las nuevas tecnologías, recuperando la palabra en el proceso artístico y estableciendo un feed-back enriquecedor entre creadores de distintas disciplinas, utilizando las nuevas tecnologías tanto en el proceso creativo como el formativo o el divulgativo <sup>27</sup>.

A nivel formativo, el *videolit* permite mostrar los trabajos de los alumnos y de algunos centros formativos, facilita el contacto y el intercambio de información y de experiencias ligadas al mundo del arte, de la literatura y de las TIC desde un punto de vista transversal y interdisciplinario y permite indexar los trabajos realizados en este campo para crear una biblioteca de videolits a nivel internacional.

A nivel creativo, muestra la potencialidad de la palabra como embrión, colabora en la creación y mantenimiento de archivos documentales de la cultura contemporánea, y informa y presta soporte a publicaciones independientes impresas o electrónicas que giran alrededor de las textualidades electrónicas.

A nivel divulgativo puede ser utilizado para dar a conocer un artista, un escritor o un movimiento artístico, y para agrupar esfuerzos dispersos realizados en estos momentos por profesores que utilizan la literatura y el video con fines formativos, o colaborando con las denominadas “industrias culturales”: booktrailers, anuncios, soporte de programas relacionados con el arte, la literatura o las nuevas tecnologías, etc.



Videolit: palabra, imagen y sonido.

Las nuevas tecnologías cambian la metodología, los procesos creativos y de aprendizaje. Actualmente prevalece lo efímero, la velocidad, la no-linealidad, la hipertextualidad, y este cambio afecta una actividad como la lectura y, por extensión, el sistema escolar. La historia se ha acelerado a un ritmo tan vertiginoso que los cambios son constantes y las instituciones (como la escuela) no tienen tiempo de adaptación. Estos cambios afectan tanto la cultura como el ocio.

Nos gusta el concepto *Digital Humanities* como idea de espacio de encuentro entre las humanidades y la tecnología. El écfrasis, como concepto creativo, puede favorecer este acercamiento, y es desde este punto de vista, lejos de antiguos *apropiacionismos*, que nos interesan los estudios que tratan la explosión ecfrásica que estamos viviendo actualmente en distintos ámbitos de la sociedad, y las posibilidades de este ejercicio.

A lo largo de los siglos, el concepto écfrasis ha sido enmarcado bajo distintas formas. El resultado, como recuerda Luis F. García <sup>28</sup>, ha sido una multiplicidad de definiciones que le atribuyen radios de acción y de poder distintos. Así, aunque antiguamente parece ser que podía ser traducido como “explicar hasta el final”, tradicionalmente, el término suele emplearse para hablar de “la apropiación de un discurso artístico por otro”. En este sentido, Umberto Eco concluye que cuando un texto verbal describe una obra de arte visual, la tradición clásica habla de écfrasis <sup>29</sup>.

Más allá de la tradición y de posibles áreas de acción o de influencia, todo el mundo parece estar de acuerdo en que el resultado del ejercicio ecfrásico es un discurso nuevo. Lo interesante de este nuevo discurso es que puede trascender el simple ejercicio de mimesis para crear alguna cosa superior a las partes constitutivas iniciales. El *videolit*, como ejercicio de metacreación que parte o se soporta sobre un texto literario, puede ser un buen ejemplo en este sentido.

En la práctica ecfrásica ha dominado, tradicionalmente, una unidireccionalidad que parte de la imagen para desembocar en la obra literaria. Actualmente, quizás a causa de la amplia oferta de unos medios tecnológicos que permiten el acceso a múltiples formas no canónicas de expresión artística, como la televisión, el cine <sup>30</sup> o la publicidad, la antigua unidireccionalidad parece estar cambiando de sentido: utiliza la palabra para llegar a la imagen.



Imagen del videolít “Joan Sales”

El impacto de los cambios sociales en el cultivo de la écfrasis no se puede obviar. Un aspecto de los recursos ecfrásicos es su capacidad evolutiva, la continua búsqueda de estrategias que permiten obtener el resultado buscado. Para conseguirlo, el artista ecfrásico no se conforma, a veces, en encontrar una fuente como vehículo de inspiración sino que acaba creando su obra a partir de un conjunto de obras pertenecientes a diversos artistas, o a partir de diversas obras relacionadas con un mismo artista. En este sentido, no está de más recordar algunas de las preguntas que se formula Murray Krieger<sup>31</sup> sobre el écfrasis, y que González recoge en su libro: “¿Pueden las palabras realizar el trabajo del *signo natural* (imagen) cuando obviamente son signos arbitrarios? ¿Pueden las palabras de un poema ser representadas pictóricamente o representan aquello no-representable?”. El debate acerca de estas preguntas trasciende este artículo pero, en la búsqueda de posibles respuestas, nos puede ayudar la hipótesis postulada por González en el sentido de que si existiera un número suficiente de recursos transicionales de dualidad “pura” entre dos discursos

canónicos o independientes (con una efectividad bidireccional perfecta), las obras resultantes no requerirían al destinatario ningún conocimiento del discurso fuente para poder apreciarlo. El *videolit* como obra independiente que parte de un texto literario, sería, por todo lo dicho, el resultado de un ejercicio efrásico -se inspira en una obra fuente- pero, por el otro, es también una obra independiente que se enriquece si es capaz de no perder de vista la fuente que lo inspira.

El videolit es, pues, un ejemplo del cambio de direccionalidad del procedimiento efrásico original ya que parte de una obra literaria para transformarse en una obra audiovisual. Cometeríamos un grandísimo error, pero, si obviásemos el camino tradicional (que implica partir de una imagen para crear una obra literaria que sea capaz no tan sólo de recrear la anterior sino de enriquecerla con una nueva lectura) como otro camino posible. Y es que, la relación que existe entre las artes, especialmente entre pintura, fotografía, cine y literatura, avanza de forma paralela a las tan debatidas reflexiones sobre si el arte representa la realidad o si representa una idea que el artista tiene sobre esta realidad, y de si un texto escrito puede representar una imagen visual o es simplemente la representación de la idea que tiene el escritor de esta imagen. La respuesta parece difícil de consensuar pero, más allá de los posibles resultados de esta reflexión, uno de los atractivos de la metodología de aprendizaje que proponemos es que permite al alumno proyectar su realidad haciéndose suya la realidad del otro. Para conseguirlo, crea sus propios recursos y aprende a utilizar los ya existentes, alimentándolos con recursos discursivos relacionados con la obra fuente: aliteraciones, símiles, metáforas, polisemia, fragmentación de influencia cinematográfica... Para conseguir su objetivo, además, tiene que leer y, por lo tanto, pensar sin perder de vista la fuente de

partida. De esta manera, evitará caer en el problema del *ciberplagio*. Es importantísimo que el alumno se dé cuenta, durante el proceso de creación, que parte del material con el que está trabajando no es suyo aunque haya podido utilizarlo sin pedir permiso a nadie. Las fuentes no se pueden obviar, y aún menos en un ejercicio ecfrásico.

Durante estos últimos años, hemos tenido la oportunidad de colaborar con el Departamento de Comunicación de la URV, con museos <sup>32</sup> y Escuelas de Arte <sup>33</sup>; con profesores de instituto de las áreas de “Visual y Plástica”<sup>34</sup>, “Lengua”<sup>35</sup>, “Literatura” y “Lengua extranjera”<sup>36</sup>; en masters como el de Literatura en l’Era Digital <sup>37</sup>, y con el área de cultura de distintas administraciones <sup>38</sup>, siempre con buenos resultados. Algunos de nuestros alumnos han mostrado las posibilidades del videolit con objetivos comerciales o artísticos relacionados con las TIC <sup>39</sup>, la posibilidad de utilizar la transmedialidad para crear una obra artística independiente <sup>40</sup>; o de profundizar en las posibilidades de un formato que permite trabajar las ocho inteligencias descritas por Gardner, sea en el formato de remediación, de explicación o de ilustración con fines formativos, creativos o comerciales <sup>41</sup>; otros, han preferido analizar formalmente distintas piezas o aprovechar el potencial formativo del formato y de la metodología de aprendizaje que lleva asociada tanto a nivel comunicativo como de alfabetización mediática <sup>42</sup>, surgiendo, a partir de todo este trabajo, distintos proyectos a nivel internacional.



Imagen del videolit: "Pere Calders"

La creación precisa de formación (más allá de la intuición) y la educación requiere recursos *informativos* (bases de datos, obras de consulta, documentos), *instruccionales* (organizados con una intención formativa precisa), *instrumentales* (aportaciones interactivas que dan soporte al aprendizaje: blogs, webs...), *experienciales* (contenidos interactivos que favorecen el aprendizaje: dramaturgia, juegos, filmación y montaje) y *conversacionales* (chats, fóruns donde los contenidos los fijan los participantes), y el *videolit* tiene la capacidad de aportar y participar de todos estos recursos.

Como recordábamos en un seminario de dedicado a la literatura y las nuevas tecnologías <sup>43</sup>, antes, los relojes hacían TIC TAC y todos podíamos oírlos. Hoy en día, los relojes siguen latiendo, pero de forma mucho más silenciosa. El tiempo no se detiene y con la llegada de las nuevas tecnologías (TIC) y de las nuevas técnicas de aprendizaje (TAC) son inevitables las reflexiones y los debates. Hace un tiempo, recordábamos que el

caballo de ajedrez siempre había estado una de nuestras piezas preferidas: nunca avanza de forma lineal y, a veces, para avanzar debe retroceder. Sea como fuere, siempre tiene que saltar para conseguir sus objetivos. Pienso que el arte y la educación tienen mucho de este caballo aunque deberían de ser las auténticas reinas de esta partida. Pendientes, pues, que la administración sea capaz de apostar por las dos reinas estamos obligados a seguir saltando para buscar el mejor camino posible para el futuro. Siempre con un reloj en el bolsillo: TIC, TAC, TIC, TAC.

Castellvell del Camp, 16 de Agosto de 2012

### **Notas:**

1. Algunos tipos de sonido: sonido diegético, en off, over o acusmático.
2. *Photo text text photo. The Synthesis of Photography and Text Contemporary Art*: “Imatge i Paraula, Foto i Text”, Andreas Hapkemeyer.
3. Michael Titzmann, “Theoretisch-methodologische Probleme einer Semiotik der Text-Bild-Relation”, 1988
4. Weiermair escribe que “Los artistas trabajan con la habilidad del lenguaje a la hora de evocar imágenes interiores y ideas, y la posibilidad de convertir las imágenes en conceptos verbales.”
5. Greenberg y la autonomía, pureza y especificidad de cada medio.
6. Laura Borràs Castanyer. “Textualitats electròniques: cap a una èròtica de la lectura” a *L’escriptura i el llibre en l’era digital* de KRTU (ed.).

Recopilación de textos sobre las reflexiones hechas en el encuentro de creadores del mismo título, del 25 al 27 de mayo de 2005 en la Universidad de Lleida (Barcelona: Dept. de Cultura de la Generalitat de Catalunya, 2006): 198

7. Xavier Canals escribe que el primer ejemplo de combinación de texto e imagen se puede rastrear en una vasija babilónica del s VII aC.

8. Códice *Breviculum*. Biblioteca Estatal de Karlsruhe, Alemania.

9. “Legibilidad e inteligibilidad”. <http://tiposformales.wordpress.com/category/mapa-del-blog-indice/>.

10. “De la crisis de la imatge tècnica”, Claudia Giannetti. *Mostra d'arts electròniques, 2000*.

11. Jeremy Bentham, en la *Teoria de la Ficció*, publicada el 1932, investigava la manera como la ficción se convierte en un elemento constitutivo de nuestra realidad y en un instrumento para construir la verdad mediante el lenguaje (<http://www.mecad.org/e-journal/archivo/numero2/reindex.htm>)

12. Tristan Tzara compone poemas simultáneos y *poèmes statiques* basados en la polifonía poética.

13. Dos ejemplos de este camino podrían ser los trabajos de Allan Sekula (*Nos deben 18 sueldos*, 1992) o de Shirin Neshat (*Mujeres de Alah*, 1993).

14. *Eyeface* de Martha Grant forma parte del proyecto “*Writing Public*” de la Universidad de Brown (USA).

15. The CAVE es un acrónimo de *cave automatic virtual environment*.

16. *Poetry beyond text* es un proyecto interdisciplinar de las universidades de Dundee y Kent que investiga la poesía y el arte visual: <http://www.poetrybeyondtext.org/biggs-showman.html>

17. *És de nit quan comença el dia*, Aleix Cort-Cori Pedrola. Col. La imatge que parla. Arola Ed. 2000.

18. <http://es.wiktionary.org/wiki/videolit>

19. *T. Instalación*. Aleix Cort-Cori Pedrola. Ciclo “Art emergent”, 2011. Departamento de Cultura de la Generalidad de Cataluña.

20. Rosa Olivares es periodista y editora de *EXIT, Imagen & Cultura, Exit Express y Exit Books*.

21. Rod Siemmons apoya esta idea en el artículo: “Entre el lenguaje y la pecepción” (*Photo-Text*).

22. *Word as image* es un booktrailer donde plantea el reto de crear imágenes a partir de palabras: <http://videolit.org/pg/videolist/watch/6358>

23. Anuncio de Levis inspirado en un texto de Shakespeare (“A Midsummer Night's Dream, William Shakespeare. Acte 3 Escena 1) : <http://videolit.org/pg/videolist/watch/187>

24. ASIC's 2011. Campaña Global:  
<http://videolit.org/pg/videolist/watch/1358>
25. *Hermeneia* es un Grupo de Investigación dirigido por la Dra. Laura Borràs que centra su mirada en las textualidades electrónicas:  
<http://www.hermeneia.net/>
26. Regis Debray, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona, Paidós, 1994 p.235
27. "The Child", Alex Gopher: <http://videolit.org/pg/videolist/watch/6685>
28. Algunos de los resultados relacionados con el proyecto se pueden cotejar en la página <http://videolit.org>, una comunidad de internet dedicada a la palabra y la imagen (literatura y arte) formada actualmente por cuatro grupos: **Videolit**, formado por personas interesadas en la combinación de video y literatura; **La Palabra Construida**, formado por personas interesadas en la combinación de palabra y espacio (performance, instalaciones, escultura, danza); **La Palabra Pixelada**, formado por personas interesadas en la combinación de la palabra y la imagen en mismo espacio perceptual (foto-texto, pintura, video-arte, publicidad); y **Formación**, formado por personas que trabajan en experiencias educativas que utilizan la palabra y la imagen como metodología de aprendizaje.
29. Luis F. García: *La ékfrasis en la poesía contemporánea española: de Ángel González a Encarnación Pisonero*.
30. Archivo virtual de semiótica: "Semiótica de las imágenes visuales":  
<http://www.archivo-semiotica.com.ar/imagenes2.html>
31. Desde la invención del cine, "el primer encuentro –según Román Gubert- de la máquina con la poesía", el cine sedujo pintores (Léger) y escritores (Apollinaire, Max Jacob, Reverdy, Cendrars), influyendo los movimientos de vanguardia (Primer Manifiesto de la Cinematografía Futurista, 1916) y David W. Griffith consolidó los "poetics films" (1908-1917). Durante la época muda del cine se pueden contabilizar un número considerable de películas que contienen las paraules "poesía", "poema" o "poeta" en los títulos de crédito, y, posteriormente, serán innombrables los directores que utilizarán la poesía como hilo argumental o como punto de partida de distintos experimentos visuales (ver Revista Litoral: *La poesía en el cine y Los poetas del cine*).
32. KRIEGER, Murray: *Ekphrasis: The illusion of the Natural Sign*. Baltimore. The Hopkins University Press, 1992.
33. "Presencias y virtualidades. Las TIC y la didáctica del arte en los espacios museísticos". Taller organizado por el MAMT:

<http://videolit.org/pg/file/aleix/read/856/presncies-i-virtualitats-les-tic-i-la-dictica-de-lart>

34. "Transitar la paraula". Proyecto realizado en la Escola d'Art i Disseny de Reus, en el que han colaborado la Associació PAC (guió y imagen), Gloria Cot y Juanjo Ucha.

35. "Transferencia de lenguajes". Experiencia dirigida por Eloïsa Valero en el IES Martí Franqués:  
<http://videolit.org/pg/file/eloisa/read/11219/transferncia-de-llenguatges>

36. "V Festival de Poesia de Reus": Presentación del formato *Videolit* y selección de algunos videolits realizados por alumnos de distintos institutos de secundaria (2009)

37. "English Poetry Videolits". Experiencia dirigida por Imma Sanmartín en el IES Gabriel Ferrater: <http://videolit.org/pg/file/aleix/read/877/english-poetry-videolits>

38. "Máster de Literatura en la Era Digital" organizado por la UB-IL3:  
<http://videolit.org/pg/file/aleix/read/736/mster-de-literatura-en-lera-digital>;  
<http://www.il3.ub.edu/ca/master/master-literatura-era-digital.html>

39. Seminario "*La paraula pixelada*". Institut de Ciències de l'Educació (2008).

39. "Book Trailer. El videolit comercial", Anna Torné (Màster de Literatura en l'Era Digital, UB/IL3, 2012)

40. "Origen. Procés de creació d'un videolit: explicacions estètiques", Jorge Solans (Màster de Literatura en l'Era Digital, UB/IL3, 2012)

41. "Los videolits promueven la creatividad", Bryan Barrachina (Màster de Literatura en l'Era Digital, UB/IL3, 2012)

42. "Más que palabras. De la creación literaria a la comunicación multimedia", Iratxe Retolaza (Màster de Literatura en l'Era Digital, UB/IL3, 2012)

43. Seminario "LIT&TIC" organizado por el Grupo Hermeneia y la Universidad de Barcelona, 2011.

## **BIBLIOGRAFIA:**

### **Libros:**

- ALIAGA, Juan Vicente. *Arte y cuestiones de género*. San Sebastián. Guipúzcoa: Nerea, 2004.
- BAQUÉ, Dominique. *La fotografía plástica* (1ª ed. 1998) Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- BORRÀS CASTANYER, Laura & al. *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, Barcelona: Editorial UOC, 2005.
- FUNDACIÓ SUÑOL. *Signes i escriptures*, Introd. Margarita Ruiz, Barcelona. Col. Josep Suñol. Barcelona: Fundació Sunyol, 2010.
- GARCIA MARTÍNEZ, Luis F. *La ékfrasis en la poesía contemporánea española: De Ángel González a Encarnación Pisonero*. Madrid: Devenir Ensayo, 23 (2011).
- KRIEGER, Murray. *Ekphrasis: The illusion of the Natural Sign*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.
- MACAYA, A, RICOMÀ, R Y SUÁREZ, M (Eds.), *Presències i virtualitats. Les TIC i la didàctica de l'art als espais museístics*. Tarragona: Museu d'Art Modern de Tarragona (Col. MAMT Pedagògic, 3), 2010.
- WALLIS, Brian (ed.). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal, 2001.

### **Artículos y revistas:**

- AMILLS, Roser. "Videolits: càpsules divulgatives de literatura audiovisual", *La Vanguardia digital*, 8 d'abril 2011.
- ARDITI, Jorge. "Analítica de la posmodernidad" a *Ciencia, cyborgs y mujeres* de D.J.Haraway (1995): 11-12
- BARRACHINA, Bryan. "Los videolits promueven la creatividad" (Màster de Literatura en l'Era Digital, UB/IL3, 2012).

- CORT, Aleix . “LiTICteratures: videolit i ékfrasis”. Seminario LIT&TIC. Universidad de Barcelona, 2011.
- “Videolit: Arte, Literatura Y Tecnología”. Jornadas *La recepció literària avui, una anàlisi de la perspectiva de gèneres*. CEREP, 2012.
- CORT, Aleix y PEDROLA, Cori “Videolit: 3Dimensiones, 1Objetivo”, COLBACAT, 3 (2009)
- “Videolit: Aprenentatge a través d’un projecte de creació” a *Presències i virtualitats. Les TIC i la didàctica de l’art als espais museístics*. (Eds. Macaya, A, Ricomà, R y Suárez, M) Tarragona: Museu d’Art Modern de Tarragona. Col. MAMT Pedagògic, 3. 2010.
- “La palabra pixelada”. Seminario educativo de l’Institut de Ciències de l’Educació. Tarragona, 2008..
- GALLEANO, Mònica. “Microcápsulas literarias: el videolit. Análisis de los videolits del mòdul: su explosió creativa” (Màster de Literatura en l’Era Digital, UB/IL3, 2012).
- GERÓNIMO, Ramón. “Proyecto imaginantes: aproximación desde el videolit” (Màster literatura en l’era digital UB/IL3, 2011).
- HASSER, Rune. “La fotografía y la prensa” a *Historia de la fotografía* de Jean-Claude Lemagny i André Rouillé (Barcelona: Martínez Roca, 1988): 76-79
- HERMENEIA, grup d’investigació. “Els estudis literaris en el marc europeu; looking ahead”. Memoria de investigació.
- HURTADO, Sandra. “El poder del videolit com a eina educativa” (València. Premis Octubre, 2009).
- “El videolit, una eina educativa al servei de la literatura comparada”. XVII Simposio de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada. Alacant, 2010.
- LINKER, Kate. “Representación y sexualidad” en *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*, de Brian Wallis (ed.) (Madrid: Akal, 2001): 395-398.
- OSMAN, Colin. “La fotografía segura de sí misma” a *Historia de la fotografía* (1988): 166.

- PUJOL, Josep M. “Jan Tschichold y la tipografía moderna” a *La nueva tipografía de Jan Tschichold* (València: Campgràfic, 2003): xvii
- RETOLAZA, Iratxe. “Más que palabras: De la creación literaria a la comunicación multimedia” (Màster de Literatura en l’Era Digital, UB/IL3, 2012).
- ROVIRA, Jordi. “La enojosa lentitud de los libros”. *La Vanguardia. Culturas*, 262.
- SAVAL, Lorenzo (ed.). *La poesía del cine*. (Benalmádena, Málaga: Revista Litoral, 235), 2003.
- *Los poetas del cine*. (Benalmádena, Málaga: Revista Litoral, 236), 2003.
- SOLANS, Jorge. “Origen. Procés de creació d’un videolit: explicacions estètiques” (Màster de Literatura en l’Era Digital, UB/IL3, 2012).
- TORNÉ, Anna. “Book trailer. El videolit comercial” (Màster de Literatura en l’Era Digital, UB/IL3, 2012).
- VILARDEBÓ, Carla. “Una revolució a l’educació: el cas de la literatura amb l’ajut del videolit”. (Màster literatura en l’era digital UB/IL3, 2011).



**FINIS LAUS DEO**

# Los Autores

## **Atilio Doreste**

Profesor Titular del departamento de Pintura y Escultura de la Universidad de La Laguna. Director del grupo de investigación interuniversitario *Taller de Acciones Creativas*.

## **Luis David Rivero Moreno**

Licenciado en Historia del Arte por la Universidad de Extremadura. Máster de Historia del Arte de la Universidad de Granada. Miembro del grupo de investigación HUM-736, *Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea*.

## **Ana Isabel Fernández Moreno**

Licenciada en Historia por la Universidad de Granada. Máster en Historia del Arte: Conocimiento y Tutela del Patrimonio Histórico, por la misma universidad.

## **Francisco Laguna Correa**

Licenciado en Filología Hispánica y Estudios Liberales por la UNAM y la Portland State University. Doctorando en Estudios Hispánicos en la University of North Carolina at Chapel Hill.

## **David Ruiz Torres**

Licenciado en Historia del Arte y en Historia por la Universidad de Granada. Máster en Historia del Arte, especialidad en conocimiento y tutela del Patrimonio Histórico, y máster propio de Museología por la misma universidad.

## **Célia Riboulet**

Profesora de la Universidad Autónoma del Estado de México en la Licenciatura de Arte Digital.

### **Lino García Morales**

Profesor de la Universidad Politécnica de Madrid y Coordinador del Magister en Conservación y Restauración de Arte Contemporáneo de la Universidad Complutense de Madrid y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

### **Rosa Alcoy Pedrós**

Catedrática de Historia del Arte en la Universidad de Barcelona, directora del Grupo de investigación Emac. Románico y Gótico y de la revista *Materia. Revista d'Art*, del Departamento de Historia del Arte en la misma Universidad.

### **José Luis Crespo Fajardo**

Investigador postdoctoral en el Centro de Filosofía das Ciências da Universidade de Lisboa. Director de *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*.

### **Laia Manonelles Moner**

Profesora del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona. Miembro de los grupos de investigación *Grega* (Universidad de Barcelona) e *Interasia* (Universidad Autónoma de Barcelona).

### **Cori Pedrola**

Profesora de fotografía en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona (Diseño e Imagen). Miembro del grupo de investigación *Hermeneia*.

### **Aleix Cort**

Profesor del Máster de Literatura en la Era Digital en la Universidad de Barcelona. Miembro del Grupo de Investigación *Hermeneia (textualidades electrónicas)*.

# DISCURSOS SOBRE ARTE DIGITAL



**Atilio Doreste**



**Luis Rivero**



**Ana I. Fernández**



**Francisco Laguna**



**David Ruiz**



**Celia Riboulet**



**Lino García**



**Rosa Alcoy**



**José L. Crespo**



**Laia Manonelles**



**Aleix Cort**



**Cori Pedrola**