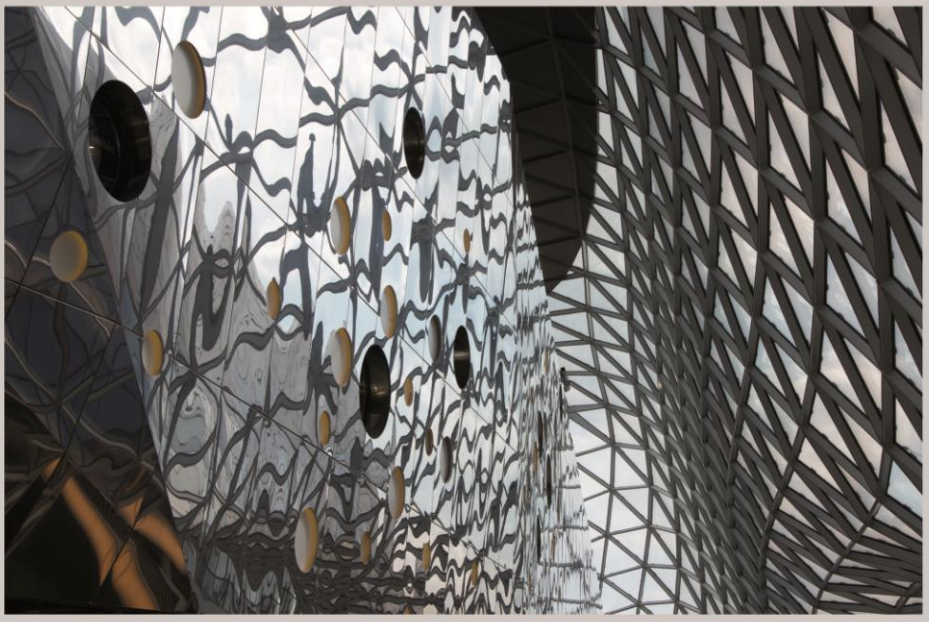
José L. Crespo Fajardo (Coord.)

DOCUMENTOS
SOBRE ARTE Y SOCIEDAD



eumednet

Documentos sobre Arte y Sociedad

Varios Autores

Celia Riboulet/ Atilio Doreste/ Loreto Alonso Atienza/ Juan Carlos Montoya Rubio/ Laura Cortés Selva/ Juan Pedro Gómez/ Aida María de Vicente Domínguez/ José Luis Crespo Fajardo/ Erika Rodríguez Espinosa/ Elizabeth Morante Bula/ Cecilia Suárez Moreno/ Agustín Linares Pedrero/ Cesare Angelo Aceti/ Ana Lucía Ferrer Sánchez/ José Luis Corazón Ardura/ Renata Ferraz

Coordinado por José Luis Crespo Fajardo

Eumed.net

2013

COORDINADOR

Dr. José Luis Crespo Fajardo. Universidad de Cuenca (Ecuador)

Consejo Científico:

Dr. Pedro Ortuño Mengual. Universidad de Murcia (España)
Dra. Laura Vázquez Hutnik. Universidad de Buenos Aires (Argentina)
Dr. Antonio Bautista Durán. Universidad de Sevilla (España)

Edita:

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

Colección:

Biblioteca virtual de de Ciencias y Artes

Colabora:

Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (Ecuador)
Grupo de Investigación Arte y Políticas de Identidad. Universidad de Murcia (España)

Julio de 2013

ISBN-13: 978-84-15774-84-6
Nº Registro: 201361776

Imagen de portada: Dolores Schoch

Índice

Agradecimientos

Proemio… 9
Celia Riboulet

Prólogo…11
Atilio Doreste

Presentación… 13
José Luis Crespo Fajardo

1. Documentación, distribución y desvío en las prácticas simbólicas mediatizadas a principios del siglo XXI… 15
Loreto Alonso Atienza

1. Algunas implicaciones de las prácticas artísticas, los desarrollos tecnológicos y las industrias culturales
2. Documentación
3. Distribución
4. Desvío

Notas
Referencias bibliográficas
Referencias Imágenes

2. Del Opera House al Opera at Home. Entre la apertura social y la exploración de nuevas vías estéticas… 45
Juan Carlos Montoya Rubio

1. La ópera en la era de la tecnología
2. El salón de casa: nuevo patio de butacas
3. Experimentalismo y evolución
4. Reflexiones finales

Notas
Referencias bibliográficas

3. La tecnología digital al servicio del análisis y la visualización de la imagen. Estudio de las portadas de El País Semanal entre el 2000 y el 2010… 59
Laura Cortés Selva
1. Introducción
2. Materiales y métodos
3. Resultados y discusión
3.1. Tonalidad
3.2. Saturación
3.3. Brillo
4. Conclusiones
Notas
Referencias bibliográficas
Páginas web

4. La ruina como atractor arquitectónico, estético y poético (reflexión ingenua sobre una teoría general del colapso)… 75
Juan Pedro Gómez
Notas

5. ¿Por qué la Publicidad usa el arte para anunciar productos?... 99
Aida María de Vicente Domínguez
1. La presencia del arte en la publicidad
2. Teorías de Aparici, Fernández Polanco y Asenjo
3. Teorías de Eguizábal, Berger y Jiménez Marín
4. Marcas: Arte y publicidad
5. Investigaciones: Efecto de transfusión del arte
6. Referencias bibliográficas

6. El dibujante de prensa y su libertad de expresión… 109
José Luis Crespo Fajardo
1. Introducción
2. Los excesos
3. Los caricaturistas como iniciadores de respuestas

4. El valor del dibujante
Bibliografía

7. Promover el desarrollo de los servicios del sector turístico a través de recorridos virtuales 360º
Erika Rodríguez Espinosa
Elizabeth Morante Bula
1. Introducción
2. Fundamentos teóricos
3. Herramientas para elaborar recorridos virtuales 360º
4. Dispositivos para elaborar recorridos virtuales 360º
5. Impacto de los r360 en el turismo
6. Conclusiones
Referencias

8. Arte y política en el Ecuador actual… 137
Cecilia Suárez Moreno
Notas
Bibliografía

9. Sistema de interacción rudimentario y efectivo… 161
Agustín Linares Pedrero
1 Introducción
2 Descripción de la obra
3 Descripción técnica
3.1 Actuación sobre el software
3.1.1 Actuación sobre numLock
3.2 Actuación sobre el hardware
4 Conclusiones
Referencias

10. Teatro digital. poética y performatividad de los dispositivos multimedia y entornos web… 175
Cesare Angelo Aceti
1. Consideraciones sobre el teatro y lo digital.

2. La relación entre el teatro e Internet.
3. Dimensiones del teatro digital.
4. Teatro off-line.
5. *EVE* de Peter Gabriel.
6. *Puppet Motel* de Laurie Anderson.
7. Teatro on-line.
8. *Hamnet* de los Hamnet Players.
9. Hibridaciones.
10. *Twisted Pairs* de George Coates
Notas
Bibliografía

11. Valie Export. La imagen femenina como crítica… 205
Ana Lucía Ferrer Sánchez
Notas

12. *Para quedarse de piedra*. De la muerte y la (es)cultura órfica… 225
José Luis Corazón Ardura
Notas
Bibliografía

13. Vídeo y Actor: conflictos y acuerdos entre la imagen grabada y el cuerpo en la escena… 249
Renata Ferraz
1. Introducción
2. Punto de principio
3. El proceso de creación
4. Migraciones
5. Consideraciones finales
Notas
Referencias Bibliográficas

Agradecimientos

Primeramente, como coordinador de este libro colectivo, me gustaría hacer llegar un expresivo agradecimiento a cada uno de los investigadores participantes, quienes han tenido el valor de confiar sus estudios a este proyecto tan osado de edición íntegramente virtual y han sido pacientes a la hora de soportar el largo proceso de gestación de la obra. Ahora podemos decir que, tras hacer frente a multitud de obstáculos, de la realidad virtual hemos labrado una realidad tangible.

Quisiera expresar también mi singular gratitud al grupo de Eumed.net, liderado por el profesor Juan Carlos Martínez Coll, así como a Lisette Villamizar, a Juan José Suárez Arana y todo el personal de este sobresaliente equipo de investigación de la Universidad de Málaga.

Para concluir, dedicar una mención de reconocimiento a la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, en Ecuador, y al grupo de investigación *Arte y Políticas de Identidad*, de la Universidad de Murcia, liderado por el profesor Pedro Ortuño, órganos que amablemente colaboran en la difusión de la presente obra.

José Luis Crespo Fajardo

Proemio

CELIA RIBOULET

Llenas de reflexiones varias, las brasas menudas del arte prenden el habitáculo presente, vía rescoldo algunas, con incendios otras. Cualesquiera nutren el calor de sus fuegos.

El (des)propósito de la comunicación encuentra desde siempre alguien que escucha, sucede un fuego que es diferente al calor, un *yo digo* diferente de un *yo escucho*; en esa polifonía de imágenes, de llamas que se oyen, de luz que arde. El sol puesto sobre cabecita de alfiler y el tiempo que persigue todos los tiempos. El rigor intrínseco del artista no es aceptable como creación, o si lo es. El pirómano no tiene excusa y si la tiene, bajo el color del arte.

Amonedar su quehacer y sus linderos con la tecnología, ¿linderos o basamento?, la multiplicación de las ascuas oída en más lugares, más y más seres y del mismo soplo: fantástico pero no sobrenatural ¿quién lo define? La experiencia va de la mano (del oído): la hipérbole de la decadencia. El trozo de pastel horneado que termina de enfriarse frente a un grupo de moscas. El fuego salvaje que cae del rayo. La doma del fuego y aún el compartido, ¿comunicado? Todo lo alumbra, todo lo toca, hasta la sobre-exposición, a su manera, en paisajes múltiples, en ese campo organismo/entorno.

Los ardores y el tacto, arte e inmediación, son libertad y prisión porque al tocar se tocan, al arder se arden, ¿se apagan acaso?, así ocurren ambos entre el video, la decoración, la ruina, el texto, la cátedra, la conservación, la liberación o el sincretismo, indivisos e incendiarios; sobre las cenizas yace el fulgor incandescente de su ánimo.

Prólogo

ATILIO DORESTE ALONSO

A veces el arte y la sociedad no vienen de la mano tan fácilmente. Aquello que se ha venido a denominar el proceso de globalización cultural, y que parece ser amparado por la enorme red de relaciones globales, incide, quizás, en la cada vez más distante brecha entre los valores materiales y espirituales.

Frente a la posibilidad de que lo que hemos venido en llamar *mundialización* (Renato Ortiz, 2004) devenga en vulgarización, podemos encontrar en los siguientes estudios las continuas contribuciones recogidas en este tipo de publicaciones. Construir soportes digitales por medio de estructuras estables que se vean incrementadas por estas investigaciones. Cada nodo, cada análisis cultural, puede funcionar en esta arquitectura como correa de transmisión hacia la sociedad. Es así como podríamos incidir en la antigua idea de Max Weber acerca de la construcción de una ciencia interpretativa en busca de significaciones.

Sin embargo, no podemos olvidar la necesidad de arraigo en lo identitario, evitando aquellas entelequias progresivas que tienen que ver más con una tendencia a vender una imagen de consumo fugaz de intercambio económico. Entre los grandes valores de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, como son la ligereza, la diversidad y la popularidad, podemos aportar la incorporación, en nuestro medio, de diversos estudios bien asentados en su contexto socio-cultural. Buenos son estos puntos de partida en los que podemos atender a diferentes análisis de la obra de arte, así como a sus

procesos dentro de una contextualización, y así, de este modo, poder dar algo de luz y comprender el papel presente del arte dentro de nuestra acelerada y mutante sociedad.

Encontrar los sentidos, identificar los factores inmutables frente a los novedosos, favorecer el contacto con la realidad del constante presente, son aspectos para una buena línea de trabajo editorial que merece ser fomentada.

Presentación

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Este libro contiene los trabajos de una distinguida selección de investigadores internacionales. Entre las páginas de *Documentos sobre Arte y Sociedad* podemos hallar estudios en los que se destaca la importancia del arte en la vida cotidiana, en la ciudad y en el hábitat del ser humano moderno. Los textos abordan especialmente pujantes procedimientos de los medios tecnológicos y digitales que en nuestra sociedad de la información, en esta era de las comunicaciones en red, sigue con atención el arte contemporáneo.

Encontramos en el presente volumen artículos sobre artes plásticas, publicidad, arquitectura, escultura, videoarte, teatro, música. Las Bellas Artes en su sentido más amplio. Los temas investigados discurren entre el proceso de manufactura y distribución de la obra de arte a la manera en que la audiencia se aproxima a las creaciones, pasando por aquellas prácticas y problemáticas recientes, así como los novedosos retos y paradigmas que en la actualidad debemos afrontar.

El arte promueve nuevas visiones del mundo, filosofías y estéticas que interactúan con otros múltiples factores de incidencia en el tejido de una sociedad. Las imágenes influyen en el pensamiento, el medio actúa como mensaje, los medios canalizan ideas y comunican rupturas. En especial el análisis de los medios periodísticos y de la publicidad nos revela la presencia de prácticas artísticas bajo las que subyace la relación productor consumidor, un fundamento comercial sofisticado que se va naturalizando a nuestros ojos.

En resumen, los capítulos de *Documentos sobre Arte y Sociedad* vinculan de disímiles modos la creatividad con la sociedad, de forma que podamos vislumbrar el sorprendente papel que juega el arte en la realidad y los sucesos cotidianos, en la política, la economía, los medios de comunicación y, en definitiva, advertir su presencia constante en el devenir social.

Documentación, distribución y desvío en las prácticas simbólicas mediatizadas a principios del siglo XXI. [1]

LORETO ALONSO ATIENZA

Resumen:

Este artículo trata de plantear algunas de las problemáticas de la creciente utilización de medios digitales y electrónicos en el ámbito de las prácticas simbólicas actuales, en las que englobamos tanto procedimientos artísticos como tácticas mediáticas.

Nos proponemos establecer, a partir de algunos ejemplos, guías de discusión sobre los procesos de documentación de prácticas simbólicas, de su distribución en red y los modos activos de desvío al que la hegemonía de los signos y el acelerado intercambio de los mismos, nos está invitando. La importancia creciente de la documentación, distribución y desvío sirve también para esbozar un posible cambio de paradigma en la producción simbólica, que afecta no solo al objeto artístico sino más ampliamente a la idea de creatividad, así como a la noción de autoría y de público

Palabras Clave: Documentación, distribución, desvío, convergencia tecnológica, crowdsourcing, tactical media

* * * * *

1. Algunas implicaciones de las prácticas artísticas, los desarrollos tecnológicos y las industrias culturales

Es una discusión recurrente, confrontar la producción artística con los desarrollos tecnológicos que estamos descubriendo en el contexto de las industrias culturales. ¿Quién no se ha encontrado comparando la última obra de un artista de la escena internacional con un video anónimo de youtube o la retransmisión de un macro concierto de rock?

Las prácticas artísticas han formado parte tradicionalmente de la esfera de lo cultural y de la esfera de la tecnología de cada tiempo, en nuestro tiempo, se encuentran englobadas en una industria cultural caracterizada por la convergencia entre los antiguos medios culturales (cine, televisión, etc.) y las tecnologías de la comunicación electrónica (teléfonos, computadoras, etc.).

Esta producción simbólica actuando en una cultura de convergencia, ya no puede definirse completamente desde el ámbito de la historia y la teoría del arte, de la misma manera, que resulta difícil seguir entendiendo los fenómenos que ocurren en los medios de comunicación exclusivamente desde el análisis de la innovación tecnológica. En este escrito procuraremos lo más posible mantenernos equidistantes de las dos tendencias, que en sus extremos se acercan a dos conocidas posturas deterministas, a saber, el determinismo cultural y el determinismo tecnológico.

La actual cultura de la convergencia entre los viejos y nuevos media (Jenkins, 2006) difumina los límites entre las antiguas nociones de comunicación y entretenimiento, las tecnologías y las culturas, de modo que los fenómenos en el

campo de la informática y la electrónica involucran, a veces, imprevisiblemente, al conjunto de las condiciones de la experiencia y modifican (o están constantemente modificando) los marcos de actuación política, estética y vivencial.

La convergencia, afecta tanto a las prácticas artísticas como las antiguamente llamadas culturas populares, muy difíciles de distinguir hoy en día de las formas de lo mediático y de lo masificado.

Partiendo de la crítica a las industrias culturales, como la plantearon los autores asociados a la Escuela de Fráncfort, las industrias creativas contemporáneas, parecen poner de relevancia el papel de la creatividad y de la producción simbólica en la sociedad. En este sentido, podría decirse que los modos en los que se organiza esta creatividad, ilustra una de las problemáticas centrales de la situación social y económica de principios del siglo XXI, como es la transición del paradigma productivo desde una economía basada en recursos materiales y finitos a otra cuyo motor principal es la generación e intercambio de valores inmateriales, reproductibles y trasmisibles [2].

Así todas las figuras reconocibles, como el autor, el objeto artístico o las instituciones tradicionales, parecen estar en crisis y se impone la estetización difusa como ya comenzó a analizar José Luis Brea [3], describiendo un espacio, el de la producción simbólica, en el que ya no distinguimos entre producción, distribución, reproducción o exhibición.

Por otro lado, cabe destacar que las prácticas artísticas, siempre han tratado el intercambio entre estas dos condiciones material/ inmaterial, infraestructura/ superestructura, de manera

que podríamos pensar que se trata de uno de los ámbitos más comunes del trabajo tradicional de los artistas.

La coincidencia de lugar entre los intereses empresariales y las propuestas simbólicas en este panorama, se vuelve aún más significativa en relación a aquellas prácticas creativas que utilizan medios de comunicación e información masivos y que ensayan y se apropian de los medios tecnológicos, muchas veces reinventándolos otras pirateándolos o haciendo un uso táctico de la programación que reinvente sus funciones.

El advenimiento de una lógica industrial en la cultura, no requiere únicamente un diagnóstico sino también una búsqueda urgente de posibilidades creativas que, precisamente por su relación con lo hegemónico, pudiera servir como base de nuevos cuestionamientos críticos.

Con este objetivo, señalamos en este escrito tres tipos de procesos de documentación, de distribución y de desvío, que se relacionarán con algunas problemáticas y algunos ejemplos, éstos, no pretenden ser muestras panorámicas de la escena artística, trabajo que correspondería más a una visión curatorial de selección y clasificación, se plantean más bien como fenómenos significativos en los que se ponen en práctica problemáticas que son resueltas en cada caso con imaginarios muy particulares.

2. Documentación

"Si el reproducir hace de los originales copias, el instalar hace de las copias, originales"

Boris Groys (2008:182)

Estamos asistiendo a la aparición de múltiples tecnologías y modos de documentación que plantean nuevas formas de documento y también nuevas ideas entorno a los archivos en los que estos documentos toman sentido.

Frente a la idea de archivos monolíticos tan propia de épocas anteriores, parecen imponerse archivos que están en modificación permanente, en constante actualización. Los documentos se organizan en bases de datos que permiten acceder a cualquier elemento sin necesidad de mantener una linealidad y tienden a almacenarse no tanto en papeles y objetos sino en puras configuraciones de código, entidades inmateriales que resultan indefinidamente reproducibles, copiándose sin perjuicio de la calidad.

Esta infinita reproductibilidad de los archivos en soportes digitales, plantea muchas nuevas problemáticas en relación a sus usos, pues más allá de manipulaciones (manejo con las manos) la presencia de códigos y dispositivos, y las continuas traducciones y mutaciones de los datos, convierten los elementos en procesos aparentemente sin fin.

La situación actual conlleva un cambio de procedimientos en las instituciones tradicionales, cada vez más desbordadas al no poder hacer frente con la suficiente velocidad a la multitud de operaciones que se realizan de manera descentrada.

Pocas instituciones son capaces de responder a la exigencia de esta continua actualización, pero la obsolescencia de las formas de los antiguos archivos, está influyendo sobre las prácticas simbólicas en varios sentidos más, como por ejemplo,

el cambio de la materialidad de las obras a formatos digitales, o la aparición de nuevos espacios de "trabajo".

Se trata de una cuestión de escalas, la gran productividad de archivos de imágenes, textos y sonidos que producen los medios digitales no puede materializarse desproblemáticamente en los formatos tradicionales como es un cuadro, un grabado, una escultura, un libro o un disco. Como ilustra Anthony Antonellis en su obra "Document" (2012), en la que instala una impresora en el ámbito de una exposición en una galería, la máquina debía imprimir a todo color, cientos de imágenes, a todo color, "obras de arte" diseñadas por el artista, el cual irónicamente plantea, que el coste de sus piezas, equivale a la compra de un coche de alta gama: "Papel A4 contra un coche A4" (se refiere a un modelo de la marca Audi). Antonellis, hace cuentas con su propio trabajo, las imágenes en papel de sus numerosos dibujos se han vuelto un lujo demasiado caro. La pregunta que nos deja es: "¿Debe lo digital mantenerse como tal?" [4]

Esta es sólo la punta del iceberg de los retos que plantean las nuevas posibilidades de documentación. Otras controversias, aún más complejas las encontramos alrededor del monumental proceso de digitalización de bibliotecas, museos, archivos especializados, etc. bienes culturales que están siendo convertidos en bases de datos planteando situaciones inquietantes como es el caso del desarrollo de Google Books, que implica al mismo tiempo nos da acceso a una infinitud de documentos de cultura inimaginables sólo unos meses atrás y también representa un proceso de privatización masivo de la documentación, que dona el control a la empresa no sólo sobre los contenidos, sino también sobre las forma sen la que estos se van a presentar y distribuir.

La cuestión de la documentación está siempre muy cercana al problema de la representación ¿Por qué y quién puede tomar la decisión de manifestarse en lugar de otro? ¿Qué criterios se aplican? ¿Con qué objetivos?

Tanto los llamados estudios postcoloniales, como los estudios psicoanalíticos proponen una revisión de los modos y epistemologías en los que se ha construido la documentación, modos y formas conscientes e inconscientes, guardados en nuestros cuerpos y que han sido históricamente negadas por falta de documento.

Es importante hacerse la pregunta, como nos plantea Suely Rolnik, sobre "¿Qué políticas de deseo sirven de impulso a las diferentes iniciativas alrededor de archivos, a su surgimiento, sus modos de producción, presentación, circulación y adquisición?" [5]

A partir de poner en relevancia, las implicaciones del archivo, la autora, analiza y en parte denuncia, el proceso de documentación contemporánea de los movimientos artísticos de los años sesenta y setenta, formas vivas, colectivas, multidisciplinares, que parecen estar siendo digeridas y neutralizadas a través de políticas de archivo institucionales, que fetichizan no solo los objetos sino también la propia documentación y los archivos de los artistas.

El arte puede jugar un papel central en la creación de documentos, ya no sólo en relación con los propios procesos de documentación de obras de arte, sino como dispositivo de documentación de la vida. Aunque sabemos poco del sentido de las pinturas encontradas en las cuevas prehistóricas, es

inevitable entender esos grafismos ya como un modo de documentar vida, comunidad o creencias.

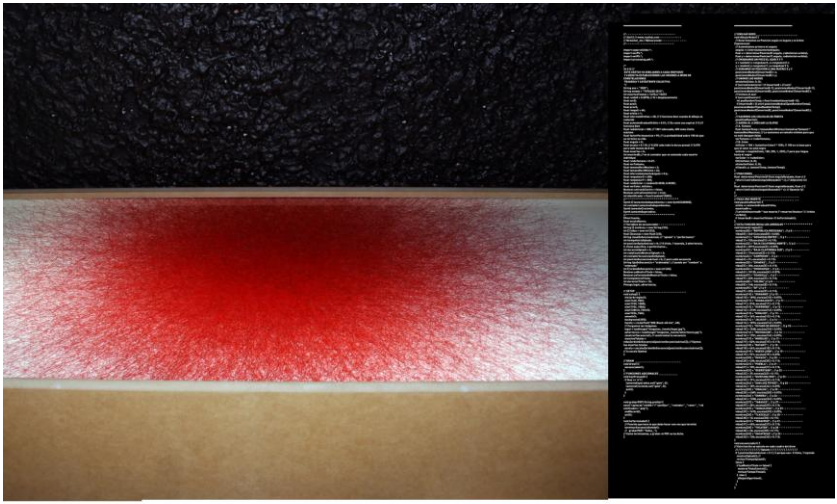
La capacidad del arte de documentar la vida por medio de una narración determinada, siempre subjetiva y siempre inscrita en un contexto, contrasta con los fenómenos que determinan la actual situación en la que imágenes, textos y sonidos flotan en Internet y en pantallas más grandes o más pequeñas. Data que parecen no tener ya ni el más mínimo lazo con un supuesto origen, ni tampoco el mínimo vínculo con un supuesto fin. Data sin tiempo, en el que se mezclan los archivos diferidos con él "a tiempo real", encerrando un pasado y un futuro opacos, invisibilizados en la programación, imágenes, sonidos y textos-clon, enmarañados en circuitos descomprometidos de cualquier narración y de cualquier forma contextual.

La documentación artística e insistimos que esto no solo se refiere a la documentación de arte sino a la documentación de procesos y experiencias, es para Boris Groys, una manera de reanimar un objeto o un fenómeno "La documentación inscribe la presencia de un objeto en la historia, le confiere a esa existencia una duración vital y con ello le da al objeto vida como tal, independientemente de si ese objeto originariamente era vivo o no" (2008:172-173)

La acción de inscribir un objeto en la historia o en un contexto determinado, puede ser considerada una de las funciones principales de la producción simbólica en nuestros días, ante la que las prácticas reaccionan de muy diferentes formas.

Una formulación típica del llamado arte digital es la visualización de datos, un recurso que se basa en la traducción de datos en imágenes, sonidos, textos u acciones, a través de la programación informática.

Algunas de estas estéticas reinscriben los datos en una realidad o idea determinada, dándole una nueva expresión. Un ejemplo lo constituye la obra de Juan Manuel Escalante “34612 Hermenéutica algorítmica” (2010) que aplica software informáticos para generar unas coordenadas en las que hacer visibles algunos datos documentales de la violencia en México, una "pieza de arte generativo que ilustra de manera gráfica y sonora las más de treinta y cuatro mil muertes relacionadas con el narcotráfico en México entre 2009 y 2010" [6] Este trabajo parte de la estadística pero llega a una solución sonora y pictórica, que nos recuerda una mancha de sangre.



2010 **34612 HERMENÉUTICA ALGORÍTMICA.** Juan Manuel Escalante http://www.realitat.com/34612/

Por otro lado, los desarrollos técnicos electrónicos en las prácticas de archivo actuales facilitan la incursión de registros de experiencia, algunas en tiempo real. En este sentido, la documentación a partir de los datos digitales puede tender a encarnarse, desde lo performático de los cuerpos, individuales o colectivos. Desdibujando aún más las fronteras entre la obra de arte y sus procesos.

Este es el caso de la acción realizada en la plaza mayor de Madrid por un grupo heterogéneo de personas. Cada vez que los datos digitales de las Bolsas Internacionales, indicaban una subida de la "prima de riesgo" del estado español por encima de los 500 puntos, la gente bajaba a la plaza a hacer todo el ruido posible, algo, que podríamos considerar muy cercano al Scrache y a las cacerolada que conocimos a partir de la crisis en Argentina.

Podríamos decir, como en el caso anterior que se trata de una visualización de datos a tiempo real, un recurso frecuente en las prácticas digitales, juegos de transcodificación de los lenguajes, intensamente explotados tanto en la escena artística como en los media. Aunque en este caso, los datos digitales a tiempo real que toman parte en esta acción, no están modificados por ninguna programación computacional extra, son los mismos participantes los que eligen su expresión y dan vida y voz al dato, podríamos decir que entonan el dato en forma de un coro o una orquesta.

El asunto de la documentación en las prácticas simbólicas actuales, queda también muy bien representado en la acción llevada a cabo el 9 de Mayo en decenas de puntos distribuidos por el Estado. Una acción colectiva y distribuida, organizada por el colectivo Gila, que con el título “toque a

Bankia" proponía paralizar la actividad de las oficinas del Banco, "Vamos a saturar la actividad de la sucursal, con toda la potencia de nuestra imaginación. Desde preguntar exhaustivamente por todos los productos, hasta pasear al perro o sufrir una lipotimia en la oficina. La palabra clave es "Cansinismo".

En esta acción, además del objetivo propio de la convocatoria, interferir la actividad regular del banco, se planteaban dos cuestiones importantes. Por un lado, se trataba de "tender al riesgo cero. "Esto es bueno para que todo el mundo pueda participar en la acción" y por otro, de "visibilizar el 99%". Estos objetivos, ponen en evidencia una vez más, la importancia que tiene la documentación en las prácticas simbólicas, que actúan en la escena mediática.

Una acción como la de Toque a Bankia, puede colapsar la Banca por un día, pero su documentación, difusión y discusión en los foros (http://foros.toqueabankia.net/), genera una corriente de opinión mucho más duradera. Y esto lo hace a través de la activación de estrategias creativas, de performances, videos e instalaciones site specific y de un uso eficiente de los recursos mediáticos y electrónicos. [7]

2012 y **2013** Cacerolada por incremento de **prima de riesgo**. covocada por Asamblea general de Sol. 15-M, entre otros (https://www..madridtomalaplaza.net) y **TOQUE A BANKIA**. Convocado el 9 de mayo por GILA Grupo de intervención, entre otros. (http://gila.noblogs.org/, https://www.face-book.com/Toque.a.Bankia?group_id=0, https://www.toqueabankia.net/)

3. Distribución

Lo que el objeto había perdido en primer lugar era su estatus en apariencia inmutable, su sólida promesa de producir valor de uso. Ahora los objetos se definían como totalmente efímeros, su mera función era la de desempeñar la labor temporal de generar valor de cambio

Buchloh, Benjamin (2006: 157)

En la economía cognitiva, el sistema distributivo se ha convertido en un dispositivo fundamental para establecen criterios de valoración de las obras de arte. La difusión y la propaganda parecen haber sustituido al trabajo sobre el material, pero también a la venta como fenómenos de valoración de las prácticas, es por su fama y no en su propiedad que tenemos acceso a los fenómenos artísticos. Y es en su conocimiento y su popularidad, que los valoramos.

La promoción de las prácticas se extiende fuera del tradicional campo artístico, por el amplio espectro de las industrias creativas que unidas a las lógicas digitales y electrónicas están promoviendo unas formas muy complejas de entendimiento del proceso de distribución. De esta complejidad, vamos a citar aquí dos fenómenos significativos. Por un lado, la distribución como poética creativa en sí misma, ya no sólo como una acción sobre productos terminados, sino como un elemento más de la obra de arte, como ocurre en lo que podíamos llamar "escultura distribucional". Y por otro lado, la distribución de la creación en relación a los agentes productores y receptores de la obra, que analizaremos a través de los procesos de crowdsourcing.

Benjamin Buchloh, se interesa por la producción escultórica en la vida cotidiana, que encuentra en la obra de Gabriel Orozco (Buchloh, 2000: 66-103), el crítico, señala la importancia de la acción recolectora en obras como "Turista maluco "(1991), "Gatos y sandías" (1992) o "*Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla"* (1995), en las que el objeto es asumido no ya por su estructura morfológica o fenomenológica sino por la capacidad de activar situaciones a través de juegos de distribución.

En "*Hasta encontrar otra Schwalbe amarilla"* hay un elemento, que se repite, en el caso de esta obra, se trata de una motocicleta "Schwalbe" (apelada "golondrina", se trata de un modelo especialmente simbólico por su reminiscencia al pasado dividido de Alemania). Se repite porque se encuentra, es el artista el que la encuentra, distribuida por todo el espacio de la ciudad, el mismo artista conduce una, la operatoria que propone consiste en fotografiar su propia moto junto a cada otra moto del mismo modelo que encuentra en Berlín. Por último el artista, mediante una nota, invitaba a los propietarios de los vehículos a encontrarse todos juntos en el espacio exhibitivo [8].

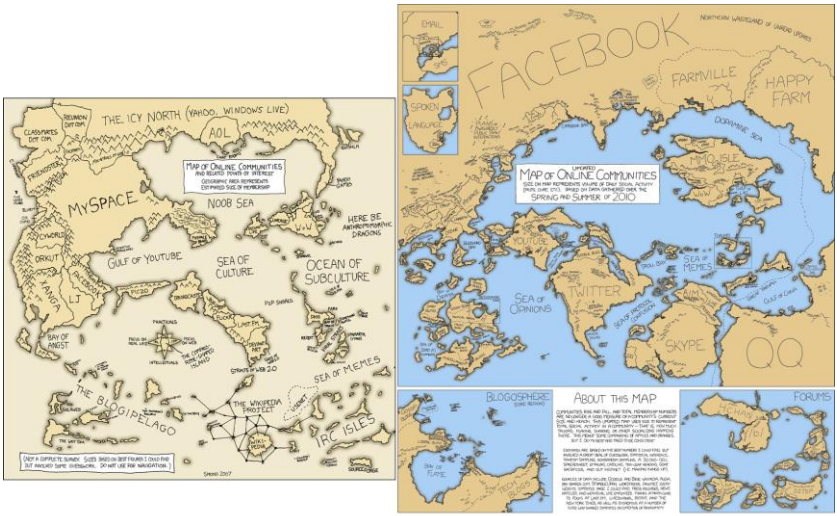
Para Buchloh (2000) estas propuestas presentan una nueva relación con el espacio de intervención que es reconstruido de fragmentos, de signos que intrincados en la cotidianidad establecen una nueva dimensión. En cierto sentido, prosiguen la estela del *objet trouvé*, un objeto encontrado tan inmaterial que su forma no surge tanto de la acción de producción o reproducción de imágenes u objetos sino de la distribución estratégica de lo dado. La escultura distribucional se implica, en este sentido, con la historia del arte del siglo XX en "formaciones no-composicionales que se derivan explícitamente de los legados de Duchamp y el surrealismo" (2000: 81)

Los análisis de Buchloh en torno a una práctica artística surgida en los años noventa, nos sirven para ejemplificar, la nueva dimensión que adquieren los espacios de distribución, como estrategias de creación en sí mismos.

En este sentido, las posibilidades conectivas que introducen los medios electrónicos, ha establecido una nueva geografía de distribución no sólo de las producciones realizadas en el tradicional sistema de autor, obra y exhibición, público, sino principalmente nuevas formas de creatividad que se fundan en las lógicas distributivas de la red.

La importancia de la distribución en red, se hace muy evidente en relación a la facilidad y velocidad de intercambiar, enviar o recibir un producto digital, pero además, incorpora la posibilidad de diálogo o intercambio entre muchos con muchos y esta situación plantea, en el campo artístico, un cambio de panorama.

La geografía de la red, es inestable, aunque el crecimiento de individuos que participan es continuo. Como nos muestran los mapas de comunidades online, realizados por xkcd en 2007 y 2010, territorios enormes desaparecen y otros surgen de la nada, espacios sociales y de entretenimiento se fusionan y gigantescos Holdings de empresas dominan gran parte del territorio comunitario, incluso podríamos incluir un mapa imaginario de 2013 y en los tres casos, pese a la diversidad de constituciones y los cambios de hegemonías, siempre encontraremos una tendencia general a la ampliación de personas que forman estas comunidades.



2007 y 2010 **MAPA DE COMUNIDADES ONLINE** Xkcd. www. xkcd.com

Desde el punto de vista de la creación artística, la ampliación de agentes que potencian los desarrollos mediáticos y digitales, invita a la redistribución de los roles del artista/ creador y el público/ espectador, introduciendo modificaciones en las funciones de ambas figuras.

El término "crowdsourcing" apareció por primera vez en 2006 en un artículo publicado en la revista Wire por Jeff Howe, que planteaba esta forma de acción fundamentalmente desde una dimensión social, política y económica. A partir de entonces, el entusiasmo por las nuevas posibilidades de participación, ha generado una copiosa bibliografía que ha celebrado la influencia de este modo productivo en los negocios, en el periodismo y sobre todo en las industrias creativas.

La aplicación de la colaboración abierta distribuida, al ámbito de la producción simbólica no puede desprenderse absolutamente de sus desarrollos en las industrias creativas y el ámbito de la cultura de convergencia en la que se confunden actividades tradicionalmente consideradas artes, la publicidad y propaganda, la programación informática o actividades de entretenimiento.

El fenómeno "crowdsourcing" o "colaboración abierta distribuida" consiste, según la Wikipedia (un ejemplo paradigmático del crowdsourcing) en la "externalización de tareas que tradicionalmente realizaba un empleado, a un grupo o comunidad, a través de una convocatoria abierta" [9].

Hay dos aspectos que nos interesaría destacar de esta definición: Por un lado, la noción de una convocatoria abierta y por lo tanto indefinida y por otro la idea de una acción conjunta pero que realizan agentes separados.

El trabajo colectivo de esta "colaboración abierta distribuida" no surge necesariamente de una comunidad que se identifica como tal, sino de las aportaciones de agentes distribuidos muy ampliamente y que no requieren tener conocimiento unos de otros, ni despliegan ningún otro vínculo que el que les une al trabajo en el que colaboran. Podemos calificar esta asociación como grupo, pero aún así, tampoco encontraremos en la mayoría de los casos, una interacción entre los miembros, que trascienda la mera participación puntual. Se trata así, de un fenómeno de colaboración de agentes que se desconocen.

El lugar de encuentro de estos desconocidos es la red. Los agentes deben encontrarse en los mismos territorios

mediáticos Youtube, Istagram, Amazon, Vimeo, Twiter, Tumblr o Facebook entre otros, que se constituyen como ámbitos de producción pero también son los ámbitos donde la distribución de la producción tiene lugar. Así estos "territorios" electrónicos, se plantean como espacios de distribución relevantes aunque los creadores sigan implicando el espacio de museos y galerías en la muestra de sus proyectos.

Este es el caso de obras como las de la artista Natalie Bookchin en las que recopila videos encontrados en Internet en relación a un tema particular, como el proyecto titulado "Now he is in public and everyone can see" (2012) una instalación en la que encontramos 18 pantallas con videos de Youtube en los que gente habla frente a sus webcams acerca de escándalos alrededor de algunos hombres afroamericanos (especialmente el caso de Tiger Woods).

La instalación presentada en Los Ángeles Contemporary Exhibitions plantea, en este caso una concepción, totalmente divergente de la distribución habitual de los testimonios en red, generando una especie de reunión de los distintos "agentes" rodean literalmente al espectador. La presentación conjunta de estas manifestaciones privadas, hechas públicas en la red, se plante, según la autora, como una especie de "lección de historia sobre el momento actual en el que la raza es un asunto problemático, que estas siempre viendo desde una vista parcial que está cargada y politizada" **[10]**.

2012 **NOW HE'S OUT IN PUBLIC AND EVERYONE CAN SEE** Natalie Bookchin http://bookchin.net

La obra de Bookchin no se reconoce como un caso de crowdsourcing, como sí lo presenta Aaron Koblin, director del programa de Google, Data Arts Team de San Francisco, quién también usa el recurso de la recopilación de elementos generados por múltiples agentes para la elaboración de sus proyectos.

En su obra Ten thousand cents,(2012), Koblin compra a través del portal de Amazon "Mechanical Turk", imágenes coloreadas por cientos de trabajadores de la compañía, que previamente él ha propuesto con el fin de unir todos las contribuciones conformando un billete de 100 dólares [11]. Este ejemplo es una buena muestra de cómo los fenómenos de colaboración abierta distribuida, cada vez más usuales, implican una reformulación de la propia concepción de acto creativo, que no por ello desarrolla una articulación crítica, sino la celebración desproblematizada de las condiciones contemporáneas, sin

ningún complejo de ampararse bajo la idea de creatividad e incluso de creatividad colectiva.

Una infinidad de problemas y no solamente estéticos, derivan de la situación que se da en este tipo de trabajos creativos que apelan desde desarrollos colaborativos abiertos y distribuidos, al arte, el cine o los desarrollos colectivos de escritura.

Podemos hacer una diferenciación de algunos de estos casos a partir del diseño conceptual de las propuestas, dependiendo del grado de transparencia, con la que los colaboradores conocen el desarrollo y la idea de resultado del proceso en el que están participando (Literat ,2012). Pero las problemáticas no se terminan en la relación entre el productor-artista y los productores-colaboradores sino que implican a algunas otras contradicciones como el modelo de artista al que se aspira en cualquiera de los casos, la distribución no sólo del trabajo sino también del beneficio simbólico, terapéutico o económico que se produce en la colaboración, la reflexión sobre las plataformas que se están habitando, la estipulación de derechos y obligaciones entre los participantes, la experimentación en el ámbito de los modos de hacer y no sólo de los diseños del producto.

Uno de los mayores contrasentidos que encontramos en esta economía distributiva es su colisión con las antiguas y vigentes normativas de derechos sobre la propiedad intelectual. En el desplazamiento de valor de la producción a la recepción, los derechos propios de los autores se confrontan con los derechos propios de los receptores/ interpretantes/ partícipes y también coautores.

La figura del prosumidor [12] distribuido puede ser totalmente reversible, plantea los problemas que hemos heredado todos los trabajadores asalariados y en concreto los trabajadores intelectuales y también propugna a un nuevo entendimiento del poder del consumidor en un contexto de medios electrónicos que nos arman y nos desarman simultáneamente.

4. Desvío

El plagio es necesario. El progreso lo implica.

Aunque las actuales condiciones tecnológicas facilitan la proliferación de prácticas de desviación de los signos en los media, es evidente que el uso de este recurso en las formas culturales, data de bastante tiempo atrás, siendo a finales de los años cincuenta, cuando los miembros de la Internacional letrista plantearon el desvío como un elemento central a su concepción de la creación.

"Cualquier signo o palabra es susceptible de ser convertido en otra cosa, incluso en su opuesto" (2002:48) escribieron Guy Debord y Gil J. Wolman en un artículo publicado en 1956 y titulado "Modo de uso del desvío". Tanto las anticipaciones pre situacionistas de los letristas, como las propuestas de la Internacional situacionista y las prácticas post situacionistas hasta nuestros días, plantean la noción de desvío como un elemento central de sus actuaciones, estas se refieren a desvíos de las palabras, especialmente de los títulos de novelas, canciones, desvío de las frases célebres y de lo monumental, desvíos de las imágenes, sobretodo de las imágenes en

movimiento y sonoras como en las películas realizadas por Guy Debord, desvío también en el espacio, siendo el urbanismo una de sus campos privilegiados de acción y desvío en la vida cotidiana, lo que ellos denominan "ultra desvío" y que tiene que ver con la generación de contra señas y lenguajes secretos basados en gestos, actitudes, vestimentas y fórmulas sociales comunes y corrientes pero que son resignificados por el grupo.

Un ejemplo de estos modos de hacer, lo representan desde los años noventa, los llamados "tactical media" que utilizaban el lenguaje publicitario el diseño y fórmulas del entretenimiento, para subvertir los mensajes. El grupo llamado The Yesmen, ha hecho un uso reiterativo de la tergiversación, en 1995 el grupo compró el dominio en red: www.gatt.org, en lo que constituyó una apropiación legal y legítima del nombre GATT (tratado comercial internacional), título obsoleto de la Organización Mundial del Comercio (OMC), The Yesmen diseñaron la página con una estética mimética que se asemejaba con mucha verosimilitud a las páginas usuales de estas agencias oficiales. Ante esta confusión, representantes de empresas y lobbys empresariales, invitaron al colectivo a participar en sus eventos.

El grupo de activistas acudía a estos foros en la práctica de lo que ellos mismos han denominado "correcciones de identidad" un modo de desvío en el que se usurpa la personalidad de los representantes de la Organización Mundial del Comercio. Esta práctica pretende, no sólo la sátira de los discursos y las ideas corporativas, sino que también constituyen una plataforma de publicidad de sus propias ideas, a través del formato "performance", la documentación en video del mismo y su distribución y difusión de la acción en red [13].

2011 **FIBRA ÓPTIMA** Luis Gárciga

En cierto sentido el éxito de estas formas de hacer, tiene mucho que ver con la postura desacomplejada y positiva que reafirman, una forma de creación carnavalesca y divertida que además suele acompañarse de un uso muy eficiente de los recursos mediáticos. En este panorama encontramos prácticas pensadas como juegos que cumplen y al mismo tiempo trampean sus propias reglas. Una de las formas más interesantes de desvío pudiera ser aquel que inventa una estrategia por la cual se hace visible el código.

El desvío reacciona contra el desaparecer de los dispositivos, a través de una pantomima busca franquear la invisibilidad en la que operan los agentes y las lógicas que modulan el sistema. Se trata de desnaturalizar el uso de ciertos lenguajes y la recepción de ciertas ideas y así, conseguir poner en primer plano el secreto.

Un ejemplo de estos intentos es la obra de Luis Gárciga titulada "Fibra Óptima" que se plantea dentro del más estricto ámbito exhibitivo, la 8ª Bienal de Mercosur (Brasil). El trabajo, consiste en una operación compleja que pone en juego los elementos contextuales del artista, de la institución, de los involucrados y del público-espectador, para trasladar memorias digitales, dispositivos de almacenamientos de datos también llamados USB, desde la ciudad de La Habana a Portoalegre [14], escondidos tras la forma de una especie de esculturillas artesanales.

Frente a las restricciones del acceso a Internet en Cuba, la estrategia de desvío se formula a partir de una instalación artística de los artefactos que adoptando una apariencia escultórica, desvían la atención de la acción legalmente menos permitida, de intercambio de información a de fuera a dentro de la isla.

Otro ejemplo de desvío, esta vez, en el ámbito del espacio urbano, tuvo lugar en 2011 en La Plaza de Sol de Madrid, un espacio físico real, tan físico que representa el centro del centro, el Km. 0 del que parten todas las autopistas radiales que recorren el país. La plaza de Sol se presenta como un espacio significativo mediáticamente muy codiciado, además del reloj, que atrae la atención de millones de personas en la celebración del nuevo año, en ella se encuentra uno de los pocos espectaculares luminosos que aún pueden verse dentro de la ciudad, como vestigio histórico, un anuncio del Brandy "Tío Pepe".

2011 **PLAZA DEL SOL. MADRID**

En este contexto, el recurso al desvío de plantea sobre una valla publicitaria que se encontraba cubriendo la totalidad de uno de los edificios de la plaza. En ella, la figura tumbada de la actriz Paz Vega promociona productos cosméticos para el cabello de la firma L'Oreal. Durante el tiempo de ocupación de la plaza, esta manta de proporciones gigantescas se resemantizó con nuevas aportaciones entre las que me gustaría destacar la conversión del nombre de la marca "L'OREAL" que dio lugar al slogan "DEMOCRACIA REAL" manteniendo una dialéctica visual y lingüística de contenidos que pueden leerse: "Más hidratación" "Lucha en las calles" "Pelo mediterráneo" "No nos representan" "Control total" "People of Europe rise up", entre otras.

Podemos considerar que este desvío del elemento publicitario por los movimientos sociales, obliga a participar a la imagen impuesta de la publicidad en una nueva imagen, el

dispositivo visual de la propaganda ha sido ensamblado en el dispositivo social de la manifestación, se activa en el Movimiento que parece haber entendido profundamente los nuevos juegos de desvío a los que nos invitan los medios en la sociedad actual.

Los modos de desviar, así como las formas de documentación y de distribución que aquí hemos planteado, parten de un entendimiento de nuevas formas de poder relacionadas con los datos, la información, los lenguajes, las nuevas plataformas digitales y las redes electrónicas, ante las cuales, artistas y colectivos se enfrentan desde nuevas formas de contrapoder que no implican una salida de estos sistema sino precisamente un actuar desde los mismos, adecuando el uso de las herramientas.

Partiendo de las condiciones actuales de una cultura de convergencia, hemos intentado en este escrito destacar algunas de las prácticas simbólicas que están haciendo un uso de herramientas provenientes tanto de las estrategias artísticas tradicionales como son el performance, la fotografía, el video o la pintura, como de los nuevos usos mediáticos y masificados

Confiamos, que la multitud de alternativas que se abren en los procesos de documentación, distribución y desvío, se configuren como campos de creación y a veces de resistencia, en los que nada está dado por anticipado.

Es por tanto, una cuestión por hacer, agenciarnos de ellos, producir la capacidad de darles el sentido que deseamos. Como nos recuerda Maurizio Lazzarato: *"Las tecnologías no valen sino por las fuerzas que se las apropian"* (2006: 162).

Notas

1. Este escrito recoge algunas de las ideas expuestas en mi ponencia presentada Seminario Internacional de Arte y Tecnología organizado por el Centro Multimedia, celebrado en el CENART el 13 de septiembre de 2012.
Se basa también en una organización de conceptos desarrollados como materias para un proyecto de Maestría en Producción simbólica al que fui invitada por el Doctor Ramón Cabrera en el Instituto Superior de Arte de La Habana, en el que además de los conceptos aquí señalados se analizan los dispositivos de entonación, participación y resistencia.
Considero que este ensayo representa un espacio de confluencia entre las inquietudes sobre los modos de hacer en el arte a principios del siglo XXI que planteo en el libro "Poéticas de la producción artística a principios del siglo XXI. Distracción, desobediencia, precariedad e invertebrados" (http://editorialuaemex.org/libros.php) e inquietudes alrededor de la cultura electrónica en el ámbito de los media.
2. La cuestión del cambio de paradigma en el llamado capitalismo cognitivo, no implica en ningún sentido, la eliminación de los regimenes anteriores, la dependencia de materias primas y del dominio territorial, así como la las supervivencia de las formas de trabajo fordistas, prefordistas e incluso esclavistas, está ampliamente documentada en la actualidad.
3. Brea, José Luis "La estetización difusa de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del arte". Consultado en red el 01/04/13 en n http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html
4. Declaraciones extraídas de la página del autor: www.anthonyantonellis.com. Revisado el 01/04/13
5. "Archivomanía" presentación de Suely Rolnik en el 44th Congreso AICA, Asunción, Paraguay, 17.10.11 Revisado el 01/04/13 en: http://www.aica-paraguay.com/?p=2240
6. Declaraciones extraídas de la página del autor: www.realitat.com/34612. Revisado el 01/04/13
7. Más información en: http://madrid.tomalaplaza.net/2013/05/09/minuto-a-minuto-tocandoabankia/
8. Finalmente, la obra debía exhibirse en la Neue National Galerie de Berlin y debía acabar con la reunión de todos los "moteros" encontrados, esta reunión no llegó a realizarse dentro del museo por deseo del comisario, así que el artista la organizó en el aparcamiento del museo.
9. Consultado en la Wikipedia en http://es.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing. Revisado el 01/04/13.

10. Declaraciones extraídas de la página de la autora: www.bookchin.net. Revisado el 01/04/13
11. Más información sobre el proyecto en www.tenthousandcents.com.
12. Prosumidor hace referencia a la fusión del término productor y consumidor, propia de los nuevos desarrollos productivos en las economías del conocimiento en los que es frecuente encontrar dificultades para distinguir la generación de valor en el consumo y en lo que propiamente seguimos denominando producción.
13. Más información sobre este colectivo, que es miembro también de Rtmark, en: www.theyesmen.com
14. Un trabajo anterior del mismo artista, *Las huellas de mi deseo* realizado durante los años 2007 y 2008 también se plantea desde este uso del desvio que consistía en la acción de exportación e importación de una video instalación sonora que servía para traficar 30 pares de zapatos nuevos desde la ciudad de Tampa, EE.UU, hacia La Habana, Cuba. La transparencia en la presentación de los datos recogidos en el contacto con los participantes, contrastaba con la invisibilidad de los zapatos y de la estrategia por la cual los zapatos viejos enviados desde Cuba eran sustituidos por nuevos que entregaban sus parientes y amigos en el Contemporay Art Museum de la University of South Florida durante la exposición de arte latinoamericano titulada Homing Devices.

Referencias bibliográficas

Brea, José Luis "La estetización difusa de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del arte". Consultado en red el 01/04/13 en n http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html

Buchloh, Benjamin (2000) "La escultura de la vida cotidiana" en *Catálogo de Gabriel Orozco*. México, Museo MARCO /Museo Rufino Tamayo.

_____(2006) "Gabriel Orozco: La escultura como recolección", en *Catálogo Gabriel Orozco*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

Debord, Guy y Wolman, Gil J (2002) "Modo de uso del desvío" en *Potlatch. Internacional letrista (1954-1959)*, Madrid, Editorial Literatura Gris.

Groys, Boris (2008) *La obra de arte total Stalin. Topología del arte*. La Habana, Centro Teórico Cultural Criterios.

Howe, Jeff (2006) “The Rise of Crowdsourcing” Revista Wired 14.06 (Junio 2006) En red en:
http://www.wired.com/wired/archive/14.06/crowds.html?pg=1&topic=crowds&topic_set=
Jenkins, Henry (2006) *Convergence Culture. Where Old and New Media colide*. Nueva York. New York University Press.
Lazzarato, Maurizio (2006) Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control. Madrid: Traficantes de sueños.
Literat, Ioana (2012) “The Work of Art in the Age of Mediated Participation.
Crowdsourced Art and Collective creativity” en *International Journal of Comunication* nº 6 (2012) 2962-2984 Consultado en red el 01/04/13 en www.ijoc.org
Rolnik, Suely (2010) "Archivomanía". Presentación de Suely Rolnik en el 44th Congreso AICA, Asunción, Paraguay, 17.10.11 Revisado el 01/04/13 en: http://www.aica-paraguay.com/?p=2240

Referencias Imágenes

Fig. 1 Fotografía de una de las imágenes de la obra en la exposición en Centro Multimedia CENART Ciudad de México.
Fig. 2 Imágenes de Internet. Acción en la Plaza mayor de Madrid para la subida de la prima de riesgo española en las Bolsas Internacionales. "Toque a Bankia"
En http://www.madrid.tomalaplaza.net /2012/05/16/cacerolada-la-prima-de-riesgo-llega-a-500-volvemos-a-las-plazas/ y http://foros.toqueabankia.net/. Revisado el 01/04/13.
Fig. 3 Mapa de comunidades online realizado por xkcd. Versión de 2007 y versión de 2010. Se encuentran en red en http://www.xkcd.com. Revisado el 01/04/13.
Fig. 4 Imágenes de Internet del trabajo de Nathalie Bookchin titulado “Now he is out in public and everybody can see” Revisado el 01/04/13 en http://bookchin.net
Fig. 5 Documentación del trabajo fibra óptima. Fotos del proceso y la instalación en la Bienal de MERCOSUR. Portoalegre. Imágenes cedidas por el artista Luis Gárciga. Más información sobre su obra en http://vimeo.com/36811274. Revisado el 01/04/13.
Fig. 6. Imagen de Internet. Vista de la Plaza de Sol de Madrid en 2011. Revisado el 01/04/13 en: http://www.publico.es/espana/377479/paz-vega-y-heinrich-himmler-vigilan-la-acampada-elecciones2011

Del *Opera House* al *Opera at Home*. Entre la apertura social y la exploración de nuevas vías estéticas

JUAN CARLOS MONTOYA RUBIO

Resumen

La era de la tecnología ha hecho que los modos de promoción, aproximación y consumo de la ópera hayan evolucionado de forma análoga a otras manifestaciones musicales, tendentes a la ampliación de un mercado tradicionalmente restringido. Para llegar a este punto han tenido que confluir el aludido desarrollo tecnológico (resorte inexcusable para el cambio) con un interés por la captación de audiencias y un viraje en la intrahistoria del género operístico el cual, bien por causa de la mencionada apertura bien por un proceso de modernización, sigue inmerso en el continuo modelado de sus fundamentos originarios.

Palabras clave: Ópera, tecnología, filmación, audiovisual, visionado.

* * * * *

1. La ópera en la era de la tecnología

El género operístico está inmerso en un proceso de cambio que atañe directamente al modo en que el público puede aproximarse a él. Como consecuencia de la eclosión de los nuevos modelos de transmisión inmediata de información en formato audiovisual y de la compartición de materiales (especialmente a través de portales de publicación de audiovisuales), la ópera ha visto multiplicada su capacidad para ser vista por un público más amplio. Esa característica, la cual

per se supone una novedad diferencial orientada a forjar las prácticas que pueden ser observadas, se ensarta no obstante con otro aspecto notorio, la evolución de una representación musical que ya no sólo es pensada para una audiencia que acude a un teatro, sino que puede ser generada para el disfrute fuera de ese marco espacial, a partir de grabaciones audiovisuales.

Como consecuencia aledaña a este último factor, en la actualidad se han ido configurando nuevas formas de visualizar y de relacionarse tanto con la ópera como con los propios músicos, lo cual nos encamina linealmente a la diatriba de la experiencia musical y a la mediación que provoca en ella el marco en que se origina (Cook, 1990). Además, si las posibilidades de acceso a producciones dramáticas ahora son evidentemente mayores, no lo es menos la de conocer y relacionarse con artistas, instrumentistas o cantantes, muy especialmente con los grandes divos/as que comúnmente habían permanecido alejados de sus seguidores. Actualmente no es nada extraño encontrar todo tipo de materiales (entrevistas, fotografías, información profesional o personal) aportados por los propios protagonistas de las dramatizaciones musicales, quienes se esfuerzan por aparecer en redes sociales y en portales cibernéticos para dar a conocer su trabajo pero también sus intereses y gustos. Por citar alguno de los casos más representativos, nos remitimos al de la soprano Anna Netrebko, auténtico icono y modelo de la cantante del siglo XXI: su página *web* no sólo informa sobre aspectos de su vida profesional sino también sobre sus iniciativas e intereses y permite interactuar con ella, su perfil de *Facebook* incluye fotografías de su ámbito más familiar, en su *MySpace* se pueden disfrutar todo tipo de contenidos no sólo en formato audio, sus vídeos en *Youtube* incluyen entrevistas informales con consejos, reflexiones personales, etc.

Por su parte, en una dirección paralela es también posible constatar que el receptor del espectáculo interactúa con aquellos que desde sus propios contextos y diversas posiciones han compartido el recurso: charlas en la red sobre versiones, críticas más o menos ácidas y comentarios inocentes y mordaces enmarcan cada una de las óperas que se encuentran en los portales de información y publicación de audiovisuales señalados, con *Youtube* a la cabeza. Los hechos descritos, unido a la numerosa cantidad de versiones (especialmente de determinadas arias de obras concretas) hace que se pueda optar por un aprovechamiento hasta ahora desconocido, desde el plano más meramente lúdico al pedagógico (Montoya Rubio, 2008)

Atendiendo pues a esta peculiaridad actual en lo referente a la elaboración y experiencia de la ópera, nos centramos en dos modelos específicos que beben de las particularidades descritas, como son las grabaciones teatrales y la ópera filmada.

En lo referente a las primeras hemos de señalar que el hecho de registrar en formato audiovisual las óperas no supone novedad alguna, sino que este procedimiento viene desarrollándose desde hace décadas, en origen para perpetuar representaciones históricas puestas en escena en teatros paradigmáticos con cantantes no menos ilustres. Hoy en día es relativamente sencillo poder visionar fragmentos en los que se contemple a grandes mitos del pasado. Sirva como ejemplo la propia Maria Callas interpretando *Tosca* en Covent Garden en la década de los sesenta [1]. Sin embargo, el paso de los años ha hecho que las grabaciones hayan ganado en profundidad, con una variedad de detalles en los planos mucho mayores que, por un lado, sirven para mostrar las capacidades dramáticas de los actores y que, por otro, comienzan a denotar estrategias propias

de la cinematografía, haciendo que focalicemos la atención en determinados ángulos o en elementos específicos dentro del escenario. Estas argucias a la hora de presentar la ópera en forma de material audiovisual sirven, además, para colaborar narrativamente con el plan estructural general, y es en ese parámetro donde reside gran parte de su atractivo. Entre los crecientes casos de este tipo de grabaciones resaltamos como ejemplo todavía hoy rememorado la producción de *Tannhäuser* llevada a cabo por el director escénico David Alden para la Ópera Estatal de Baviera (1994), la cual en su obertura muestra pistas de lo que será el desarrollo dramatúrgico posterior y que, para una comprensión más nítida en su versión audiovisual, detalla cada una de las subtramas y las evidencia a los ojos del espectador con planos concretos, si bien es cierto que aún así se requiere de unas claves interpretativas que no todo el público ha de poseer apriorísticamente.

La variante final de estos nuevos modelos viene representada por la ópera filmada, la cual, al erigirse en el cambio más radical, ha supuesto mayores controversias. Las implicaciones de esta vertiente operística serán abordadas con más detenimiento con posterioridad, al centrarnos en la experimentación y evolución del género.

2. El salón de casa: nuevo patio de butacas

Las primeras grabaciones para televisión supusieron un punto de partida que tendió sostenidamente a la generalización cuando, años después, la irrupción del DVD facilitó un nuevo modelo de visionado operístico. Sin embargo, es sumamente interesante observar cómo el alojamiento de estas producciones en *internet* no sólo ha multiplicado la difusión sino que ha propiciado que los hábitos de visionado se hayan modificado y

pluralizado por completo. En todo caso este hecho en sí, aunque facilita, no implica que se aumente el perfil de seguidores, ya que es preciso un plus promocional o de acercamiento informal que invite a aquellos que no se sienten cercanos al mundo de la ópera "en casa" a transitarlo por la infinidad de vídeos hoy en día disponibles.

Por otro lado, si como argumenta Cook (1998) los medios son trascendentales para otorgar significado a la experiencia musical, estamos ante unos contenidos en los que la mutación hacia una novedosa forma de relacionarse con un espectáculo visual y sonoro es evidente. Más aún, paradójicamente, en cuanto a capacitación de un público que compare producciones, timbres de voz, características orquestales, etc., se puede hablar de la audiovisual como una experiencia mucho más "expansiva" que la que se produce en el disfrute directo del espectáculo, ya que existe una audiencia latente que rara vez puede acercarse a presenciar en directo una representación operística de nivel, porque aunque pueda parecer lo contrario los grandes focos en que se desarrollan están muy delimitados espacialmente y, en ocasiones, puede hablarse de cierta atomización.

Otro aspecto ciertamente interesante del consumo operístico fuera de los teatros, que suele pasar inadvertido en determinados análisis, es el modo en que los distintos medios audiovisuales funcionan como correa de transmisión de la ópera. Este acercamiento informal al que aludimos ha ido propiciándose, sin esa intención y de manera casi inconsciente, en las últimas décadas, a partir de las estrategias inducidas por la propia industria audiovisual. Así, la penetración de la esfera operística en el gran público desde el cine no sólo no es una anécdota actual sino que desde los orígenes de la propia

cinematografía la ópera tuvo una utilización destacada, como parte del conjunto audiovisual.

En este sentido, tanto el cine como la televisión se han ocupado de que se produzca la penetración de la ópera en aquel que se considera a sí mismo lego en la materia aunque, en realidad, no lo sea del todo sino que permanece en un estado de ignorancia reconfortante, que le hace asimilar melodías procedentes de determinadas óperas y dotarlas un nuevo sentido a partir de la ilusión que provoca el compendio de lenguajes del audiovisual. A ese respecto Radigales (2012: 224) se pregunta "¿por qué no hablar del uso de la música operística, más allá de lo diegético, en otros formatos audiovisuales como las series de éxito de televisión?" para citar casos concretos como *Los Soprano* (David Chase, 1999–2007) o *A dos metros bajo tierra* (Alan Ball, 2001–2005). En esa línea Marcia Citron (2010) rastrea con acierto vínculos de ida y vuelta entre cine y ópera en largometrajes destacados. En realidad, esta dimensión psicológica actúa dentro de la banda sonora como referencia intergeneracional que empasta y otorga un sentido, habitualmente diferente al original, a sus apariciones. Al menos tan significativo como los dos ejemplos apuntados anteriormente es la presentación casi obsesiva en *Los Simpson* (Matt Groening, 1989–actualidad) del aria *Vesti la Giubba*, de *Pagliacci* (1892), obra señera de Leoncavallo, la cual tan pronto aparece en su contexto original, ilustrándose una representación operística, como pincelando determinados momentos de patetismo –con frecuencia irónico– dentro de diversos pasajes de la serie. Tal vez, el culmen de esta traslación de contenidos se vea reflejada en el cortometraje *Maggie Simpson: Un largo día de guardería* (David Silverman, 2012), en el cual los paralelismos sonoros entre esta melodía y su referente en la serie juegan un papel fundamental para la comprensión precisa del mismo. En

consecuencia, aunque informal, el acercamiento existe, de forma que queda por saber hasta qué punto éste puede ser trascendental o irrelevante para el acopio de un nuevo público.

En esa línea, la gestación de óperas filmadas, con su consabida promoción cinematográfica, ha sido vista como un acicate a la aproximación a la ópera y, por consiguiente, como un medio hacia la ampliación del mercado en busca de un público que no se sentía familiarizado –de acuerdo con la reflexión anterior, "formalmente"– con la música dramática.

3. Experimentalismo y evolución

Como fue referido con anterioridad, la gran cantidad de grabaciones disponibles en la red han propiciado una nueva forma de interactuar con la ópera más "tradicional" la cual, en su sentido más estricto, sería reacia incluso a la adopción de los ya generalizados sobretítulos (De Frutos, 2011). Una de las obvias consecuencias ha sido la propagación de títulos que muestran un gran eclecticismo. A ello han colaborado, indudablemente, las proyecciones en cines, cuyos espacios forman parte de un nuevo plan que opta por dotarles de mayores funcionalidades. En la actualidad, sobre todo debido al empuje, aunque no exclusivo, del neoyorquino Metropolitan Opera House, es posible y creciente el visionado operístico en salas de cine (Lacasa Mas y Villanueva Benito, 2012), acercando así las potencialidades de un espectáculo consolidado, pero muy anclado en hitos geográficos concretos, a un público global.

Sin embargo, existen otras tendencias que inciden tanto en la promoción de la ópera como producto de consumo como en la búsqueda de vanguardistas vías expresivas. En este marco de promoción, experimentación y modelado de nuevas formas se

halla la ópera filmada. El reto de plasmar cinematográficamente aquello que ha surgido como un espectáculo teatral posee evidentes dificultades que le hacen pendular entre lo audaz y lo imposible, entre la modernización en la versión y la ausencia de fidelidad al modelo original. Así pues, el difícil empaste entre ópera y cine, cuestión aparentemente irresoluble entre dos artes con curiosas y profundas semblanzas (Grover–Friedlander, 2005), es y será el centro de reflexiones tanto analíticas como divulgativas. Marcia Citron (2000: 23) enfatiza que las relaciones entre una y otra manifestación artística han fluctuado entre momentos de dependencia y enriquecimiento pero, además, incluso de competencia. Por tanto, resulta altamente interesante no olvidar que en el trasfondo de todo estamos ante un hecho que tiene un trasluz social, que atañe también al modo en que un modelo artístico se hace accesible y es percibido.

Resaltamos, en todo caso, que una de las características definitorias del resultado de la ópera filmada es la novedad con respecto a las producciones pretéritas (Parralejo Masa, 2009: 246), vista por cada cual desde el prisma estético que considere. En este sentido, Jaume Radigales (2005a: 59) advertía del modo en que estas obras buscan su sitio entre lo que es un espectáculo de masas –el cine– y el sesgo elitista que de manera reiterada se ha ido conformando en torno a la ópera. Eliminada de la ecuación –o al menos mitigada– la imposibilidad de acceder a las más rutilantes representaciones operísticas (entiéndase no de manera física, sino "virtualmente" a través del formato audiovisual), se abren nuevos modelos de acercamiento y relación con el género.

En esta vertiente tendente a la evolución, ante todo es pertinente preguntarse qué aporta la cinematografía a la ópera. Obviamente, estrategias como los fundidos, la duplicidad de

imágenes en pantalla o el canto interno, aquel que se presenta cuando los personajes desarrollan su papel "para sí mismos", no son sino ardides diferenciadores de dos modelos artísticos con puntos en común y notables contrastes. Urdir a partir de ello una estructura coherente, con la participación de grandes referentes venidos del mundo de la ópera, puede propiciar resultados significativamente alentadores (Radigales, 2009: 192).

Posiblemente, al extremo de las innovaciones operísticas dentro de la filmación se encuentra aquella que, además de basarse en los códigos venidos de la cinematografía, experimenta a través de traducciones. Este hecho no es radicalmente original, ya que la historia de la ópera se encarga de recordarnos constantemente que no estamos ante un género inmutable, al tiempo que se pueden hallar antiguos *filmes* de esta tipología disponibles en la red [2]. Sin embargo, sí puede servir para apuntalar la teoría por la cual la ópera filmada responde a criterios de propagación comercial, en tanto en cuanto se cumple el matiz de generalización tan necesario para estos fines, aunque qué duda cabe que asociada a esta hipótesis subyace la intención de la innovación formal, más o menos coherente y razonada.

Llegados a ese punto, el de la pertinencia o el acierto a la hora de abordar este formato operístico, tal vez sea adecuado plantearse si en esta franja temporal que va desde las primeras realizaciones de este tipo a la actualidad se está llevando a cabo un proceso de fragua de los códigos de la ópera filmada. Así, es común que el cine en general se entienda como una componenda en la cual la propia cinta y el espectador rubrican un pacto por el cual, más allá de la verosimilitud de la narración, se acepten sus postulados cuando éstos responden a unos códigos inteligibles (Rodríguez Herrero, 2012: 294). Con ello, surge como posibilidad lógica que la incomprensión o el desdén con que sea

vista la ópera filmada dependa, en cierta medida, de la vuelta de tuerca que implica la forja de unos códigos todavía por ensamblarse en un contexto aún más irreal del que supone el cine en su sentido más tradicional. El hecho de que las obras de arte actuales no puedan ser entendidas y valoradas sino como productos encajados en el devenir histórico (Fernández de Rota y Monter, 1990: 56) hace por tanto más dificultosa la justa estimación de la ópera filmada, a caballo entre dos manifestaciones artísticas con tintes y orígenes sumamente distantes, que harían complicado casar las ya clásicas teorías de Gorbman (1987) acerca de la inaudibilidad de la banda sonora en un medio en el que el vehículo expresivo primordial no es tanto el visual como el sonoro. Para salvar esas dificultades y desentrañar la valía de producciones de ópera filmada habría pues que apelar firmemente a la competencia con la que Kassabian (2001) capacita al espectador para amoldarse a uno u otro registro sonoro en función del modelo cinematográfico al que se enfrente. En suma, como compendio de lenguajes, nos hallamos ante un producto que podrá baremarse en función de su proximidad o lejanía al ideal de obra de arte total surgido de la ópera wagneriana y atisbado en algunas de estas realizaciones puntuales (Radigales, 2005b) que, de tanto en tanto, emergen entre los intersticios de la controvertida conjunción artística que es la ópera filmada.

4. Reflexiones finales

Que la ópera, como espectáculo visual y sonoro, ha sufrido un proceso de cambio en las últimas décadas es algo evidente. Ciertamente, se han multiplicado las versiones de algunos títulos emblemáticos y modificado su ambientación para alojar a los personajes en épocas o contextos dispares, muy alejados de la concepción inicial que compositor y libretista

tuvieron. Esto, evidentemente, es mucho más común cuanto más paradigmática es la obra en cuestión. Por ejemplo, pensar en *Don Giovanni* supone ver plasmada mucha de la historiografía musical generada tras la muerte del propio Mozart: es posible estar ante un caballero con poderes casi sobrenaturales, un truhán al uso, un rufián desafortunado… Exactamente igual sucedería con el resto de personajes, tan pronto Donna Anna podría estar perdidamente enamorada del protagonista (amante en ese caso) que, furibunda, lucharía por ajusticiar a quien la forzó y asesinó vilmente a su padre. Ni que decir tiene que esos giros argumentales tienen su culmen imaginativo en el lugar en que se desarrollan: suburbios, bosques taciturnos o espacios plagados de simbolismo sustituyen a los tradicionales escenarios repletos de nobles y vasallos. Estos aspectos, no obstante, no pueden considerarse como modificaciones radicales en el devenir histórico del propio género. Son tantos los vaivenes, idas y venidas hacia puestas en escena modificadas, fragmentadas o diseccionadas en los siglos precedentes que, en esencia, lo acontecido hoy en día podría entenderse como un paso más en ese largo caminar de un género que cuenta con más de cuatrocientos años de historia.

Sin embargo, hay un hecho diferencial que dota de una significación específica a la ópera en el momento actual. Bien sea en su formato de ópera filmada bien sea a través de grabaciones teatrales, cuyos orígenes están anclados en el inicio de la cinematografía, se ha plasmado tanto una diversificación del género como una penetración silenciosa del mismo en los contextos más dispares. Este aspecto, como hemos señalado, posee un carácter multiplicador, en el sentido de que posibilita el disfrute de un sinfín de producciones antes inaccesibles, pero además apunta directamente a la significación subjetiva que el espectador puede tener hacia la ópera, en tanto en cuanto el

medio transmisor ejerce un papel determinante en esta concepción. Así, el visionado en salas de cine o el que se lleva a cabo en *internet* comparten la capacidad de llevar fuera de su contexto a producciones determinadas pero, además, incentiva otro tipo de vínculos, como puedan ser comentarios *online*, interacción a través de páginas *web*, etc.

En todo caso, tras el entramado de características propias de la era tecnológica que han perfilado los rasgos de la ópera actual se encuentran, ineludiblemente, intereses comerciales. En este contexto, las grabaciones teatrales han compartido mercado con las óperas filmadas. En estas últimas se entremezcla más vehementemente la cuestión comercial con la estética, ya que si es evidente que los realizadores de la filmación pretenden captar al mayor número de espectadores con fines obvios, no lo es menos que se están amalgamando dos concepciones artísticas de difícil acomodo conjunto que dan como resultado una obra cuya característica básica es la novedad. Es complejo saber hasta qué punto las estrategias de promoción son el principal resorte en el modelado operístico o si, por otro lado, el carácter abierto y actitudinal de la *Web 2.0* ha jugado un papel más o menos decisivo del que se pueda intuir.

Así pues, en este marco de intensificación de conexiones a nivel global es donde la ópera va ganando adeptos al tiempo que genera nuevas propuestas, las cuales vienen a dar respuesta a intereses de todo tipo. Al respecto de estas modificaciones, no han de esperarse movimientos que generen efectos taumatúrgicos. No sólo las grabaciones sino también las óperas filmadas cuentan con un gran número de títulos y autores, reflejo de su registro desde varias décadas atrás, en un proceso sostenido e incesante. El paso del tiempo servirá para atestiguar si, en las grabaciones, los propósitos empresariales han

convergido con las tendencias sociales y si las óperas filmadas continúan la senda de la experimentación con magras expectativas o han conseguido interiorizar en el público los códigos que permitan valorarlas y apreciarlas.

Notas

1. Fuente de referencia. http://www.youtube.com/watch?v=PcpQk-mUAR4 [Fecha de acceso 12–III–13]
2. Fuente de referencia. http://www.youtube.com/watch?v=FSBc772YP0o [Fecha de acceso 12–III–13]

Referencias bibliográficas

M. CITRON, When Opera Meets Films, New York, 2010.

M. CITRON, Opera on Screen. New Haven, London, 2000.

N. COOK, Music, a Very Short Introduction. Oxford, 1998.

N. COOK, Music, Imagination and Culture, Oxford, 1990.

M. DE FRUTOS, "Los sobretítulos como herramienta de comunicación en la ópera actual", Comunicación 21, 2011. Consulta en línea <http://www.comunicacion21.com/los-sobretitulos-como-herramienta-de-comunicacion-en-la-opera-actual-rocio-de-frutos/> [fecha de acceso 12–III–13]

M. GROVER–FRIEDLANDER, Vocal Apparitions: The Atraction of Cinema to Opera, Princeton and Oxford, 2005.

J. A. FERNÁNDEZ DE ROTA Y MONTER, "Antropología del arte y arte antropológico", Anales de la Fundación Joaquín Costa nº 7, 1990, pp. 55–62.

C. GORBMAN, Unheard Melodies: Narrative Film Music, Bloomington, 1987.

A. KASSABIAN, Hearing Film, New York, 2001.

I. LACASA MAS, I. VILLANUEVA BENITO, "El cine exhibe ópera. El público y el futuro mediático de las artes", Icono 14 nº 10 (1), 2012, pp. 105–119. Consulta en línea <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/144/85 > [fecha de acceso 12–III–13]

J. C. MONTOYA RUBIO, "El romanticismo de *Don Giovanni* desde los medios audiovisuales hasta el aula de educación musical", Ensayos nº 21, 2008, pp. 103–123.

F. PARRALEJO MASA, "De *Bomarzo* a *Bomarzo 2007* (o los caminos imprevisibles de la Ópera–Film)". En M. OLARTE MARTÍNEZ (ed.), Reflexiones en torno a la música y la imagen desde la musicología española, Salamanca, 2009, pp. 245–275.

J. RADIGALES, "Visiones contemporáneas de la ópera en el audiovisual". En T. FRAILE PRIETO, E. VIÑUELA SUÁREZ (eds.), La música en el lenguaje audiovisual. Aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática, Sevilla, 2012, pp. 223–244.

J. RADIGALES, "Mozart en el cine: del *biopic* a la ópera filmada". En M. OLARTE MARTÍNEZ (ed.), Reflexiones en torno a la música y la imagen desde la musicología española, Salamanca, 2009, pp. 167–196.

J. RADIGALES, "La ópera y el cine: afinidades electivas". En M. OLARTE MARTÍNEZ (ed.), La música en los medios audiovisuales, Salamanca, 2005a, pp. 59–84.

J. RADIGALES, "Aproximación cinematográfica a *La flauta mágica*: el 'Caso Bergman', treinta años después", Revista de Musicología XXVIII (2) (2005b), pp. 1079–1089.

V. RODRÍGUEZ HERRERO, "Cine, sociología y antropología: la construcción social del público y el pacto de ficción", OBETS Revista de Ciencias Sociales Vol. 7 (2), 2012, pp. 271–305.

La tecnología digital al servicio del análisis y la visualización de la imagen. Estudio de las portadas de El País Semanal entre el 2000 y el 2010

LAURA CORTÉS SELVA

Resumen:

En un mundo en el que la tecnología digital ocupa cada vez más, un papel preponderante, se está incrementando el número de investigadores del ámbito de las artes, las humanidades y las ciencias sociales que incorporan su empleo como herramienta metodológica esencial para el ejercicio de sus investigaciones. La inmediatez y la exactitud con la que este tipo de herramienta es capaz de obtener datos sobre grandes cantidades de imágenes, ofrece un tipo de análisis que complementa y enriquece al tradicional.

Uno de los objetivos principales de este estudio consiste en exponer una metodología que emplea herramientas digitales como método de análisis y de visualización de la colorimetría de la imagen. Posteriormente, se aplica la metodología expuesta, al análisis de todas las imágenes que han sido portada del suplemento dominical del periódico El País, desde el año 2000 al 2010.

Palabras clave: color, análisis, estilo visual, visualización, humanidades digitales.

* * * * *

1. Introducción

Es indudable que la introducción y el desarrollo de la tecnología digital ha supuesto un antes y un después en la forma de acceder al conocimiento del mundo. Específicamente en el ámbito de la investigación, dicha tecnología está cambiando de modo fundamental los procesos y los métodos de análisis tradicionales, transformando nuestra habilidad para usar y comprender información de manera diferente a como lo hacen las estructuras de conocimiento tradicionales [1].

A pesar de la reticencia por parte de ciertos sectores más conservadores, la introducción de la tecnología digital en el ámbito de las humanidades en general, ha propiciado el nacimiento de lo que se ha denominado "humanidades digitales" o *digital humanities* [2] que alude a su capacidad para aprovechar la plasticidad de las formas digitales y a los nuevos modos de trabajar con representación y mediación, que permiten acercarse a la cultura de forma diferente. No obstante, desde la primera década del siglo XXI, la adopción por parte de los investigadores del ámbito de las humanidades, de las artes y de las ciencias sociales, de herramientas computacionales y de visualización se ha centrado fundamentalmente en el análisis textual (literatura, eventos históricos o medios sociales) y datos espaciales (localizaciones de espacios, eventos o personas). El hecho de que los medios visuales hayan permanecido de alguna manera fuera de ese paradigma computacional ha provocado que en el año 2007 se estableciera –liderado por Lev Manovich– el grupo de investigación del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de California. Los métodos y técnicas que desarrollan, cuya idea principal es el uso de la tecnología digital para crear visualizaciones que permiten explorar grandes cantidades de imágenes (fotografías, comics, obra pictórica y

videográfica) [3], constituye el antecedente metodológico inmediato de esta investigación.

El grupo de Lev Manovich ha aplicado este tipo de método a diversas investigaciones entre las que se encuentra el análisis de la obra pictórica de Vincent Van Gogh, un millón de comics manga, cientos de horas de videojuegos y 130 videos del presidente Obama. Colaboran también con instituciones culturales interesadas en aplicar sus métodos y herramientas a sus colecciones, como el Instituto de investigación Getty, el museo de cine de Austria, el Instituto de sonido e imagen de los Países Bajos y la agencia Magnum [4].

Centrándonos en el mundo de la imagen, el método tradicional de análisis se ha basado en la detallada observación de cada una de las obras de modo individual, lo que aunque permite observar cada una con detenimiento y explorarla libremente, implica el acceso a un número limitado o reducido de imágenes. Los resultados obtenidos de este tipo de análisis pueden servir para ejemplificar tendencias a gran escala, pero no para establecer leyes generales. Para establecer criterios universales es necesario acceder a un conjunto notablemente superior de imágenes.

También es necesario tener en cuenta que el estudio científico de ciertas características estéticas de las imágenes como el color, es difícil mediante el método tradicional de observación directa de la imagen, debido entre otras causas, a la naturaleza altamente subjetiva del mismo. El sentido de la vista no está preparado para clasificar los diferentes niveles de saturación, de brillo o de tonalidades presentes en una imagen, y mucho menos en un conjunto muy superior de obras.

El método planteado en esta investigación precisa de la digitalización previa de las imágenes, hecho que está presente en gran cantidad de pinacotecas, filmotecas y otro tipo de archivos, por lo que cada vez es más sencillo acceder a grandes cantidades de objetos culturales que ya están digitalizados [5].

Los constantes desarrollos de la tecnología digital han permitido que sea posible obtener de forma inmediata, objetiva y verificable, datos colorimétricos de un conjunto elevado de imágenes. Unido a la visualización, es posible la observación y seguimiento de procesos culturales, sociales y políticos a gran escala [6].

La visualización de la información (*information visualization or infoviz)* implica en primer lugar, la traducción del mundo en números y posteriormente, la visualización de las relaciones entre esos números. En contraste, la visualización de los productos audiovisuales (*media visualization*) implica la traducción de un conjunto de imágenes en una nueva imagen [7].

Este método facilita la búsqueda de patrones de comportamiento de imágenes de todo tipo, ya sea de procedencia fílmica, videográfica o gráfica. Es decir, resulta más sencillo determinar qué imágenes suponen valores extremos o son excepciones en una obra completa, o descubrir agrupaciones (imágenes que son similares en contenido y en propiedades visuales), es decir permite comprender mejor las diferencias y similitudes entre ellas. Por lo tanto, proporciona una comprensión diferente y enriquecedora de las colecciones de imágenes y posibilita la realización de nuevos descubrimientos, ya que permite la creación de diversas visualizaciones combinando no sólo los resultados colorimétricos, sino otros datos que forman parte de las imágenes o que pueden ser

añadidos por el investigador. Entre ellos, el año de su creación, el nombre de las imágenes, las palabras clave u otros datos que se pudieran obtener. Además, como se conservan las imágenes originales, el método posibilita el acercamiento de forma individual (*close reading*) y el alejamiento de las mismas (*distant reading*) para observar posibles tendencias generales en el conjunto [8].

Los datos cuantitativos obtenidos y su visualización, no exime al investigador de interpretar los resultados, mostrando de ese modo su agudeza analítica. Es por tanto un método que aúna ambas metodologías: cuantitativa y cualitativa. La base cuantitativa obtenida permite un punto de partida riguroso para establecer un segundo nivel interpretativo o cualitativo.

Este trabajo posee dos objetivos principales, en primer lugar presentar una herramienta metodológica que permite –mediante el empleo de un determinado *software* específico– obtener de modo automático y con resultados objetivos, verificables y generalizables, datos relacionados con la colorimetría de la imagen. Además, los resultados obtenidos permiten la creación de diferentes visualizaciones en alta resolución, con las que es posible demostrar visual y numéricamente cómo es el tono, la saturación y el brillo de un conjunto amplio de imágenes, así como su evolución a lo largo de un periodo temporal.

El segundo objetivo de carácter analítico surge de la aplicación de la herramienta metodológica expuesta, al análisis de las portadas del El País Semanal, suplemento dominical de dicho periódico desde el año 2000 al 2010. De las portadas se analizan los tres elementos fundamentales

que conforman la colorimetría de la imagen (brillo, tono y saturación) y su evolución a lo largo de una década.

Es necesario apuntar que esta investigación se centra en el análisis específico del color de un conjunto amplio de imágenes. Por lo tanto, y aunque podría ser motivo de otro análisis futuro, en este caso no se pretende dar respuesta a la relación de los elementos formales con el contenido de las imágenes.

2. Materiales y métodos

Para acometer la presente investigación se han utilizado diferentes técnicas. Una primera fase de búsqueda y de reflexión documental para la construcción del marco teórico, y una segunda fase en la que se aplica la metodología creada por el equipo de Lev Manovich, al análisis del color (tono, saturación y brillo) de las portadas de El País Semanal desde el año 2000 hasta el 2010.

Dado que la unidad de análisis de esta investigación es la portada del citado suplemento durante una década, el total de imágenes que se van a analizar son 570 [9]. Aunque varían de un año a otro, el total de imágenes de cada año oscila entre 50 y 52 [10].

Existen multitud de programas específicos de tratamiento de la imagen entre los que se encuentra Photoshop. No obstante, se ha elegido ImageJ64 para la obtención de los datos relativos al tono, la saturación y el brillo de la imagen y para su posterior visualización, porque es una aplicación libre que funciona tanto *online* como a través de su descarga en cualquier ordenador en el que esté

instalado –al menos– Java 1.4. Disponible en sistemas operativos como Windows, Mac OS, Mac OS X y Linux, es capaz de mostrar, editar, analizar, procesar, guardar e imprimir imágenes de 8, 16 y 32 bits, y acepta multitud de formatos como TIFF, GIF, JPEG, BMP, DICOM, FITS y RAW. Además, entre las ventajas que ofrece ImageJ64 se encuentra el hecho de que ha sido diseñado con una arquitectura flexible que permite ampliarse a través de macros o *plugins* de Java [11]. De hecho, otra de las herramientas empleadas es Imageplot, un macro del citado programa capaz de crear visualizaciones en dos dimensiones y en alta resolución de una colección muy amplia de imágenes.

Aunque existen gran cantidad de métodos de visualización de la imagen que se han multiplicado con el desarrollo y perfeccionamiento de *software* específico [12], se ha elegido Imageplot por su sencillez y porque permite escalar las imágenes a cualquier tamaño, así como organizarlas de diferentes maneras (según la fecha, el contenido, las características visuales, etc.). Desarrollado por *Software Studies Initiative,* incluye macros adicionales como ImageMeasure, que permite obtener de modo automático y en una tabla Excel, los datos numéricos relativos al brillo, tono y saturación de las imágenes [13].

3. Resultados y discusión

Uno de los principales resultados obtenidos tras la observación de cada una de las imágenes analizadas es la existencia de una gran mayoría de fotografías (97%) frente a una minoría de ilustraciones, ya sean dibujos o diseño (3%).

3.1. Tonalidad

En cuanto a la tonalidad media de las portadas del dominical de El País, la imagen 1 muestra su evolución a lo largo de la década. El eje horizontal que representa el conjunto de portadas divididas en años, ofrece una pequeña separación en negro entre cada año para que las diferencias y similitudes entre las portadas sea más evidente. El eje vertical muestra el tono medio dividido en tramos de 60º, en una escala de 0º a 360º similar al círculo cromático.

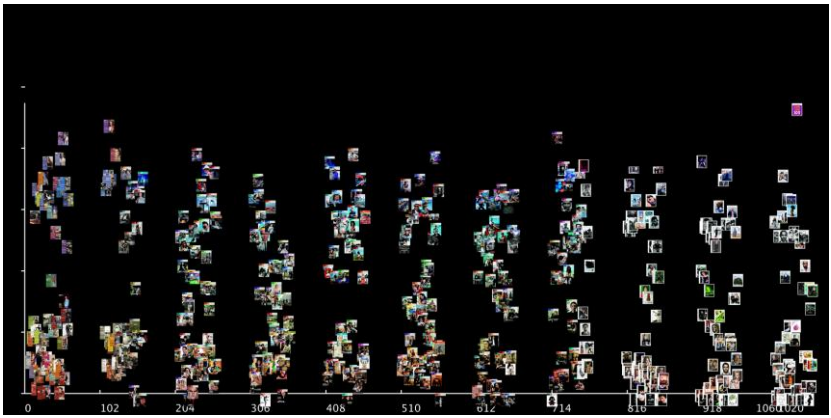


Imagen 1. Evolución del tono medio a lo largo de la década

La imagen 1 revela que a lo largo de toda la década se mantiene con más o menos regularidad, el empleo de una gama tonal similar. Este hecho se observa porque la mayoría de las tonalidades se concentran entre los 0º y los 240º. Existen excepciones como la portada del año 2010, prácticamente magenta, compuesta exclusivamente por elementos tipográficos, y dedicada a cien artistas del cine.

En segundo lugar, se observa que en las portadas de los dos primeros años existe una mayor diferencia entre los tonos dominantes, destacando los anaranjados y rojizos por un lado, y los azules por otro. Se evitan, por lo tanto, las tonalidades intermedias como la gama de los verdes. Esta característica sólo vuelve a repetirse en el año 2005.

3.2. Saturación

Con respecto a la saturación media de las portadas de El País Semanal, la imagen 2 muestra su evolución a lo largo de la década. Tal y como se ha detallado en la imagen 1, el eje horizontal representa el conjunto de portadas divididas en años y el eje vertical muestra la saturación media en porcentajes de 10 en 10, en una escala de 0 a 100.

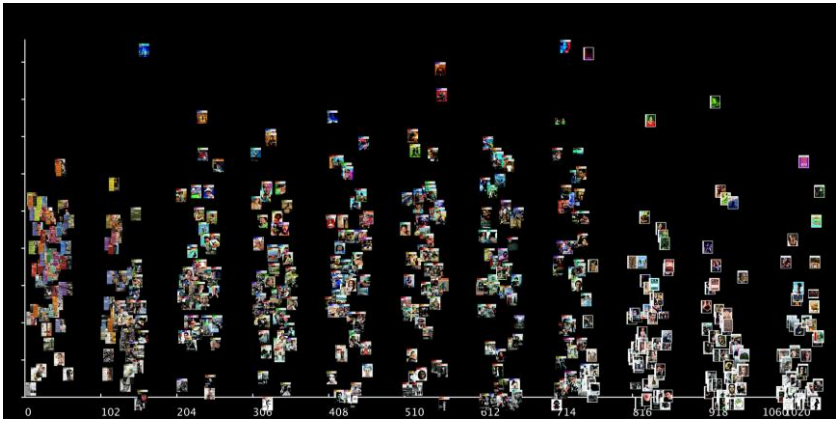


Imagen 2. Evolución de la saturación media a lo largo de la década

La imagen 2 muestra en primer lugar, que a lo largo de la década, aunque existen portadas que suponen excepciones como la que se dedica a Almodóvar en el año 2007, la mayoría no supera el 60% de saturación media, destacando los niveles medios y bajos.

Existen diferentes tendencias en cuanto al comportamiento de la saturación media, tal y como revela la imagen 2. Por un lado, el primer año parece poseer su propio estilo diferente al resto de años, ya que aunque en el 2001 la saturación desciende con respecto al anterior, comienza a ascender progresivamente hasta el 2007. Por lo tanto, esa sería la segunda tendencia. Hacia el final del 2007 se produce un descenso dramático del nivel de la saturación coincidiendo con un cambio en el diseño de la portada. Dicho nivel bajo se mantiene hasta el final de la década, lo que constituiría la tercera tendencia.

Otro de los aspectos relacionados con la saturación es su ausencia, es decir la presencia de imágenes en blanco y negro (12%) frente a aquellas en color (88%). Estos datos obtenidos tras el análisis individual de cada una de las obras muestra que –aunque la mayoría son en color– el porcentaje de imágenes en blanco y negro de cada año es el siguiente: en el 2000 (4%); en el 2001 (10%); en el 2002 (4%); en el 2003 (8%); en el 2004 (8%); en el 2005 (8%); en el 2006 (14%); en el 2007 (20%); en el 2008 (18%); en el 2009 (24%) ; y en el 2010 (14%). Aunque no constituye un objetivo específico de esta investigación, es interesante comprobar cómo la mayoría de las imágenes en blanco y negro están relacionadas con contenidos en los que están presentes actores, cantantes, toreros, escritores, modelos, etc.

3.3. Brillo

Con respecto al brillo medio de las portadas del dominical de El País, la imagen 3 muestra su evolución a lo largo de la década. Tal y como se ha detallado con anterioridad, el eje horizontal representa el conjunto de portadas divididas en años, y el eje vertical muestra el brillo medio en porcentajes de 10 en 10, en una escala de 0 a 100.

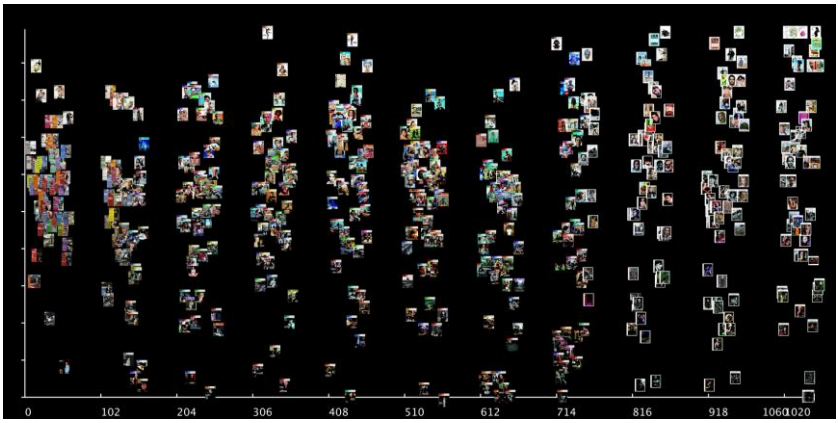


Imagen 3. Evolución del brillo medio a lo largo de la década

La imagen 3 sugiere en primer lugar y de modo general, que el brillo medio de las portadas aumenta desde el primer año al último. También se detecta que la mayoría de las imágenes posee niveles bastante altos, ya que mayoritariamente se concentran en torno al 60%.

En segundo lugar y deteniéndonos en cada año, se observa que desde el 2000 hasta el 2006, la mayoría de las imágenes se concentra en torno a un valor del brillo medio

bastante similar. La diferencia estriba en que en el primer año no existen apenas casos de portadas que alcancen niveles más bajos de brillo, valores que sí existen desde el año 2002 hasta el 2010. A partir del 2007 se amplía la variedad de valores en torno al brillo medio, ya que aunque aumenta el número de imágenes con un brillo medio superior a los años anteriores, también están presentes otras con valores bajos e intermedios.

4. Conclusiones

Este apartado se divide entre las conclusiones relativas a la metodología empleada y aquellas relacionadas con el análisis de las portadas del suplemento de El País desde el año 2000 al 2010.

Con respecto a la metodología, una de las primeras conclusiones alude a la necesidad de incorporar la tecnología digital como parte de los métodos de análisis de la imagen, ya sea fija (fotografías, ilustraciones, etc.) o en movimiento (video, cine, etc.).

En segundo lugar, la metodología utilizada permite obtener en tiempo real y de forma rigurosa, objetiva y verificable, datos cuantitativos en torno a la colorimetría (tono, saturación y brillo) de un número elevado de imágenes, y traducirlos visualmente en un sistema de dos dimensiones. La alta resolución de las imágenes proporcionada por el sistema de visualización, permite un segundo nivel de análisis cualitativo a través de la visión específica de cada imagen, así como general del conjunto formado por las mismas.

En cuanto a las conclusiones relativas al análisis de las portadas del suplemento dominical de El País, en primer lugar

destaca la clara preferencia del equipo de la revista por la imagen fotográfica frente a la ilustración.

Con respecto a la tonalidad y de modo general se mantiene a lo largo de la década el empleo de una gama que evita el magenta.

Las imágenes en blanco y negro, lejos de desaparecer de las portadas del suplemento, está presente a lo largo de toda la década, aumentando de modo notable, especialmente a partir del 2006-2007. Se destina de forma mayoritaria a aquellas imágenes a las que se les quiere dar un carácter artístico.

Existe un estilo similar en relación a la saturación y al brillo medio de las imágenes, dividió en tres etapas: estilísticas: 2000, 2001-2006 y 2007-2010.

En cuanto a las posibilidades que ofrece la metodología expuesta y de cara a la realización de futuras investigaciones, en primer lugar sería interesante comprobar la relación de los resultados colorimétricos obtenidos con el contenido de las imágenes o con el contexto histórico. Aunque se ha mostrado un pequeño ejemplo de la relación del blanco y del negro con determinadas temáticas, surgen preguntas como si existe una relación entre el descenso drástico de la saturación de la imagen con el comienzo de la crisis económica en España, a finales del verano del 2007.

Otras posibilidades que ofrece el método es la comparativa entre revistas similares, así como la posibilidad de aplicarlo en otro tipo de obras artísticas digitalizadas.

Este método, además, permite la realización de visualizaciones interactivas, la posibilidad de que varias investigaciones trabajen y expongan en red sus resultados sobre diferentes estudios visuales.

Notas

1. BERRY, David, "The computational turn: thinking about the digital humanities", *Culture Machine,* nº 12 (2011), pp. 1-22.
2. S. SCHREIBMAN, R. SIEMANS y J. UNSWORTH, A Companion to Digital Humanities. London, Wiley-Blackwell, 2008; J. Schnapp & P. Presner, "Digital Humanities Manifesto 2.0", 2009, http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf (acceso: 29/05/2013); T. PRESNER, "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge", 2010, http://cnx.org/content/m34246/1.6/?format=pdf (acceso: 29/05/2013); N. K. HAYLES, "How We Think: Transforming Power and Digital Technologies", en D. M. BERRY (ed.), Understanding the Digital Humanities. London, Palgrave, 2011.
3. http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html (acceso: 01/03/2013)
4. L. MANOVICH, "Media visualization: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections", http://manovich.net/DOCS/media_visualization.2011.pdf, p. 7 (acceso: 28/05/2013)
5. Véase el ejemplo de El Museo del Prado: http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/ o del British Film Institute: http://www.bfi.org.uk/archive-collections (acceso: 29/05/2013)
6. L. MANOVICH y J. DOUGLAS, "Visualizing temporal patterns in visual media", 2009, http://softwarestudies.com/cultural_analytics/visualizing_temporal_patterns.pdf (acceso: 01/03/2013)
7. L. MANOVICH, "Media visualization…" ob. cit., p. 5 (acceso: 28/05/2013)
8. L. MANOVICH, "Visualization Methods for Media Studies", http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Visualization_Methods_Media_Studies.pdf. p. 12 (acceso: 29/05/2013)
9. http://elpais.com/hemeroteca/el-pais-semanal/portadas/2013/03/17/ (acceso: 29/05/2013)
10. En los años 2002 y 2003 (50 imágenes); en los años 2000, 2004, 2006, 2007, 2009 y 2010 (51 imágenes); y en el año 2005 (52 imágenes).
11. http://rsb.info.nih.gov/ij/docs/intro.html (acceso: 27/05/2013)
12. Véase N. YAU, Visualize This: The flowing Data Guide to Design, Visualization and Statistics. New Jersey, Wiley, 2011.
13. http://lab.softwarestudies.com/p/imageplot.html (acceso: 28/05/2013)

Referencias bibliográficas

D. BERRY, "The computational turn: thinking about the digital humanities", Culture Machine, nº 12 (2011), pp. 1-22.

D. BERRY (ed.), Understanding the Digital Humanities. London, Palgrave, 2011.

J. SCHNAPP & P. PRESNER, "Digital Humanities Manifesto 2.0", 2009, http://www.humanitiesblast.com/manifesto/Manifesto_V2.pdf

L. MANOVICH y J. DOUGLAS, "Visualizing temporal patterns in visual media", 2009, http://softwarestudies.com/cultural_analytics/visualizing_temporal_patterns.pdf

L. MANOVICH, "Visualization Methods for Media Studies", http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Visualization_Methods_Media_Studies.pdf, p. 12.

L. MANOVICH, "Media visualization: Visual Techniques for Exploring Large Media Collections", 2011, http://manovich.net/DOCS/media_visualization.2011.pdf

N. K. HAYLES, "How We Think: Transforming Power and Digital Technologies", en

N. YAU, Visualize This: The flowing Data Guide to Design, Visualization and Statistics. New Jersey, Wiley, 2011.

S. SCHREIBMAN, R. SIEMANS y J. UNSWORTH, A Companion to Digital Humanities. London, Wiley-Blackwell, 2008.

T. PRESNER, "Digital Humanities 2.0: A Report on Knowledge", http://cnx.org/content/m34246/1.6/?format=pdf. 2010

Páginas web

http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html
http://rsb.info.nih.gov/ij/docs/intro.html
http://elpais.com/hemeroteca/el-pais-semanal/portadas/2013/03/17/
http://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/
http://www.bfi.org.uk/archive-collections

La ruina como atractor arquitectónico, estético y poético (reflexión ingenua sobre una teoría general del colapso)

JUAN PEDRO GÓMEZ

Resumen:

Se delimita el concepto de ruina desde los valores adquiridos a través del tiempo en el ámbito simbólico, alegórico y artístico, relacionando a la ruina con los procesos de entropía y las resistencias neguentrópicas. La revisión de los delimitadores de belleza y feísmo en el tratamiento arquitectónico, estético y poético de la destrucción y del colapso permite una aproximación a las catástrofes, desplomes y hundimientos sociales en estrecha relación con sus representaciones artístico-temporales. La incidencia inevitable de la ruina en la contemporaneidad y su reflejo dentro y fuera del arte, permite vislumbrar el perfil reflexivo de una teoría estética de las ruinas en el seno de una teoría general del colapso.

Palabras clave: Ruina, teoría de la ruina, teoría del colapso, atractor arquitectónico.

* * * * *

En el lenguaje ordinario, familiar y coloquial, el concepto de ruina está íntimamente ligado a las expresiones destrucción, devastación, desolación, perdición y decadencia. La noción de ruina tiene, sin duda alguna, en el ámbito de la comunicación un halo eminentemente negativo, por lo que resulta evidente la preponderancia de connotaciones cuajadas de semas peyorativos. Sin embargo, es en el campo del símbolo y

de la alegoría en donde la palabra ruina adquiere, como no podía ser de otra manera, el rango poético que la cuestiona y enriquece. Ya sea con el relativismo estético o con el rigor semiótico, las ruinas manifiestan una inagotable potencialidad. No cabe duda de que el fragmentarismo afuncional al que alude Mukařovsky [1], tras el paso inexorable del tiempo, si no es arrasado, eliminado o reconvertido, tiende a sustituir la función pragmática y originaria del emisor por la estimación estética del receptor. Entonces, lo incompleto, lo roto, lo mutilado, fracturado y descompuesto adquiere un nuevo estatus, sea por ausencia o por tendencia reconstructora. Frente al enigma del fragmento, surge la poética de la nostalgia, el atractivo reconstructivo y la imaginación recreadora.

El placer de lo armónico, el goce ante lo proporcional y concluso, la fruición por lo acorde y concorde se desplazan, en la poética de la ruina, hacia el área semántica del feísmo, desplazando los aspectos repulsivos y sustituyéndolos por atributos eufóricos y atractivos; muchos de ellos subsumidos en el inconsciente y justificados por razones complejas y plurales.

Como recuerda Canogar [2], las visiones terroríficas de una Alemania en ruinas, tras los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial, calaron de tal manera en el arquitecto y diseñador industrial Ludwig Mies van der Rohe que algunas de sus obras más representativas —sea el caso del Seagram Building de Nueva York, en el 375, entre la calle n.º 52 y la n.º 53, Manhattan, Park Avenue— no son más que estilizaciones de aquellas ruinas de guerra. La cuestión fundamental radica, sin duda, en la determinación de los mecanismos de atracción, en la clarificación de los motivos que, por ingenuidad o por perversión, hacen de lo decadente un trampolín hacia lo simbólico.

El contraste barroco más absoluto, representado en la oposición luz-tinieblas, bien-mal, orden-caos, eleva al máximo la posibilidad del dinamismo y de la tensión vital. La conmemoración de lo efímero se desenvuelve en la entropía. Pero, frente al desorden caótico, físico y social, la neguentropía cultural puede reavivar y construir, a través de un esfuerzo reparador, muchas veces encarnado en el principio constructor de lo estético y poético.

De alguna manera, toda metamorfosis y transformación, ya sea física, social o psicológica, conlleva un proceso de decadencia y destrucción, en el que lo nuevo, lo joven, se impone a lo antiguo, a lo viejo. Que subsista un nivel a través del otro, que las claves genéticas se trasladen o proyecten, que las características originarias se adapten, son cuestiones posteriores, pero siempre inmanentes, a todo proceso constructivo.

Terremoto de Lorca, 11-05-2011
Fot. Pedro José Gómez

El “efecto palimpsesto” puede rastrearse, con mayor o menor intensidad, en las sucesivas transformaciones, como sucede en los estratos o niveles de Roma; sirvan de ejemplos o recordatorios concretos la Basílica y sub-basílica de San Clemente, las Catacumbas y la Domus Aurea de Nerón. En casi todos los casos la ruina suele exhibir sus valores intrínsecos, tanto en la nobleza de su funcionalidad perdida como en la intensidad estética regeneradora.

Tragedias, catástrofes, desastres naturales, ecológicos, sociales y bélicos muy concretos e identificados desestabilizan, atemorizan y sobrecogen, pero el tratamiento arquitectónico, pictórico, escultórico o fotográfico, les confieren una nueva categoría en la que se delimita un espacio, se estabiliza un tiempo y se precisa una acción a través de una materia fruto de las ideas constructivas del *homo creator*, para que, a través de su creación o re-creación, se genere en la conciencia del receptor toda una serie de sensaciones.

La excelencia de “lo que fue”, a través de una valoración histórica que fijó los valores canónicos en el clasicismo grecolatino, se consagró de manera diferencial en el Quattrocento italiano. La palabra ruina, que viene del latín *ruīna,* de *ruĕre,* “caer”, tenía una aplicación genérica a la construcción arquitectónica parcial o totalmente caída por falta de mantenimiento o por actos deliberados de destrucción. La pintura renacentista, de forma especial, fue consciente, sobre todo por la incorporación de la perspectiva y la tridimensionalidad, del paisaje planificado en profundidad, de tal manera que, tras las representaciones arquitectónicas del momento, actuales y orgullo del más exigente de los mecenazgos, podían vislumbrarse las obras del pasado que servían de modelo y a las cuales se les hacía homenaje. Sólo el

derrumbamiento de lo que ayer fue modélico podía permitir la aparición de nuevos modelos sobre un repositorio venerable y cargado de valores históricos.

No obstante, lejos de lo que la ruina podía significar para los renacentistas, con sus connotaciones de respeto y modelización, asumidas en parte por los neoclásicos del siglo XVIII, en el siglo XIX y XX, adquieren valores perceptivos subjetivos y mucho más personales, potenciados fundamentalmente por la visión del romanticismo. El proceso irá desde el misterio a la debilidad y caducidad de todo lo humano, en la mirada decimonónica, hasta una descarnada denuncia de la capacidad destructiva de los hombres.

Junto a un indiscutible valor testimonial o notarial se dará también una sobrevaloración de la escenografía y puesta en escena, como sucede en la pintura de Pannini, Robert y Magnasco. Las excavaciones de Herculano y de Pompeya, apoyadas por el rey Carlos VII de Nápoles y III de España, no son ajenas a Hubert Robert y a otros artistas de la época. Los *Baños romanos*, el *Puente del Gard*, la *Vista imaginaria de la Gran Galería del Louvre en ruinas*, el *Baño en la piscina*, los *Arcos en ruinas*, la *Tumba de Virgilio*, son algunas obras de Robert, entre otras, inspiradas tanto en los renacentistas como en los nuevos descubrimientos arqueológicos. Los grabados del veneciano Giovanni Battista Piranesi recogen las ruinas romanas con unas exageradas deformaciones y ciertas idealizaciones de fondo que influirán más tarde en los románticos. La belleza es muerte y destrucción, por lo que consecuentemente la ruina implica belleza en sí misma, siempre en relación respetuosa con su entorno contemporáneo y rompiendo con las estilizaciones neoclásicas tradicionales. La "arqueología trágica" de Piranesi se adelanta al romanticismo en su visión sublime.

Con un atrevimiento artístico considerable, en el siglo XIX, Caspar David Friedrich se convierte en un auténtico compositor pictórico, manipulando el paisaje e incluyendo en el mismo elementos ruinosos transportados de otros contextos espaciales con una novedosa interpretación simbólica.

David Friedrich: Ruina de Eldena.
Monsu Desiderio: Explosión de una Catedral

Sin embargo, mucho antes, cerca todavía de Claudio de Lorena (s. XVII), pero con la impronta tenebrista de Caravaggio, el misterioso y enigmático Monsu Desiderio (François Nomé y/o Didier Barra), después de haber bebido de El Bosco y Brueghel, crea sus propios e irreales escenarios con representaciones urbanas en ruinas o en proceso de destrucción. Se trata de una obra importante, dispar, de tratamientos estilísticos y técnicos desiguales, con aires metafísicos y un canto a la inestabilidad arquitectónica. La dinámica compositiva incide en la disposición y representación del proceso destructivo.

La imaginación onírica de las obras de Desiderio se desarrolla en un continuo *memento mori* del que no se escapan ni la grandeza ni el monumentalismo ni la belleza. La figura humana, cuando la hay, es siempre minúscula y se encuentra en desventaja ante una naturaleza violenta y amenazante. Es imposible la fuga, es imposible ocultarse, todo son ecos de un inevitable *vanitas vanitatis*. El miedo y la fantasía desgarradora confluyen en lo apocalíptico; silencio arquitectónico, amenaza de derrumbamiento, precipitación sísmica, violencia del agua y violencia del fuego.

Más allá de las representaciones paisajísticas y de las oscuridades de Desiderio parece atisbarse lo paganizante, lo primigenio y ancestral, siempre camuflado tras las formas clásicas y neogóticas. Subyace la ineludible tristeza, el dolor, el miedo y el pánico ante la fuerza demoledora del tiempo camino a la extinción.

El tratamiento artístico de lo feo, tan importante en el barroco y al que no es ajeno ni la pintura (Velázquez y sus bufones de la corte) ni la literatura (Quevedo y sus espléndidas caricaturas), también insiste en el derrumbe arquitectónico ligado al derrumbe económico, ético y moral. Un buen ejemplo puede ser el soneto de Quevedo que comienza: *Miré los muros de la patria mía, / si un tiempo fuertes ya desmoronados/ de la carrera de la edad cansados/ por quien caduca ya su valentía.*

Pero la obra firmada por Monsu Desiderio, fuese quien fuese quien se ocultase tras la firma, supera el tratamiento barroco al uso y resulta especialmente significativa, ya que evolutivamente queda encuadrada en una corriente tipológica y, al mismo tiempo, es una adelantada en lo surreal.

Desiderio es una verdadera isla en el tratamiento ruinoso del barroco, un apartado que, si bien recibió el legado temático y los procedimientos técnicos, no legó a su vez aquello que más personal y diferente lo hacía. Único, extraño, alienado, trágico y contradictorio se enfrenta a la eterna desolación de forma solitaria y visionaria.

Ya en el siglo XIX, sin el encanto visionario de Monsu Desiderio, pero con la fuerza apasionada de los románticos, las ruinas se enclavan en la concepción de la naturaleza ligada al largo y difuso devenir del tiempo. La atracción de lo fugaz y el embrujo evanescente de lo efímero se adornan de sugerencias simbólicas. Ruinas, muerte y desesperación cubren todo una abanico de representaciones icónicas y literarias, dependientes del estado de ánimo casi siempre depresivo del artista. En este momento la destrucción arquitectónica subraya la destrucción de lo canónico y normativo. Hasta finales de siglo el atractivo de las ruinas sigue funcionando de la misma manera, así, en 1889 Santiago Rusiñol y Ramón Casas pasan tres semanas en el monasterio de Poblet estudiando y dibujando el recinto que se encuentra en estado de ruina; como fruto de esta experiencia surge la obra *Tumbas de Poblet*. En palabras del profesor Antoni Marí [3], la ruina es en definitiva el imposible retorno hacia atrás, y eso es lo que le otorga ese atractivo romántico tan intenso de caída libre, de caudal violento en "punto de no retorno".

El planteamiento idealista en la interpretación y en la reconstrucción arqueológica y arquitectónica permanece vigente durante un tiempo indefinido hasta las imposiciones científicas contemporáneas. Las suposiciones de María Gabriella Micale y las intuiciones de Françoise Frontisi-Ducroux, respecto a las reconstrucciones mesopotámicas y a las de los templos griegos respectivamente, no hacen sino ahondar en la idealización de

quienes reconstruyen, casi siempre *a capriccio*, y en su particular concepción estética, inserta en unos contextos espaciales y temporales concretos de los que no pueden evadirse.

Las visiones terroríficas de Monsu Desiderio encuentran, al fin, una coincidencia en la cruda realidad de los siglos XX y XXI. Parece incuestionable que todo lo que sube baja y que la verticalidad sucumbe y termina en horizontalidad: un atractor destructivo engulle todo lo que hay a su alrededor.

En el tiempo presente, a la romántica belleza de lo efímero se superpone la visionaria *terribilitá* de Desiderio, pero, sobre todo, la impronta brutal y definitiva de la acción destructora del ser humano. Imaginación y realidad, sin límites de separación, se empapan de quebranto y ruina.

Las fotografías de Yves Marchand y Romain Meffre, nos transportan a lugares desmantelados y abandonados como resultado de crisis económicas de diverso tipo y de reconversiones técnicas *("The Ruins of Detroit", "Eastern Industries", "Theaters").* En la justificación introductoria del magnífico *The Ruins of Detroit* [4] se puede leer:

> "Ruins are the visible symbols and landmarks of our societies and their changes, small pieces of history in suspension. The state of ruin is temporary by nature, the volatile result of the end of an era and the fall of empires. This fragility, the time elapsed but even so running fast, lead us to watch them one very last time: being dismayed, or admiring, wondering about the permanence of things. Photography appeared to us as a modest way to keep a little bit of this ephemeral state."

El desplome económico, el crecimiento descontrolado, el derrumbe de las fábricas, la caída del imperio del motor y la emigración llevan a una ciudad rica y esplendorosa como Detroit a convertirse en una auténtica fantasmagoría. A partir de los años 50, la reubicación de empresas en la periferia, el abandono del centro de la ciudad, la desindustrialización y el éxodo acelerado convergen para ir dejando a la ciudad en un estado de auténtica momificación.

Fot. *Marchand&Meffre: Michigan Central Station Ballroom, Lee Plaza Hotel*

Profetas actuales de la destrucción, Michael Ruppert, Robert Gleason, Nathan Hagens y John Cronin, denuncian las consecuencias del paro salvaje, de la crisis económica, de los destrozos irrecuperables, del sistema financiero insostenible, del agotamiento de los recursos naturales, del colapso económico, de la falta de agua y del cambio climático, todo en una veloz carrera hacia la extinción. En el camino, los restos tecnológicos y arquitectónicos van sembrando un panorama cada vez más alarmante.

Las fotografías y las películas se empapan de estas imágenes con una gran fuerza semiótica. Ya no hace falta asomarse a una galería como las de Thomas Howard, Conde de Arundel, para advertir las ruinas romanas en un segundo plano de un lienzo de Paolo Veronés o en la descarnada mostración de los *Marmora Arundeliana*, ahora las ruinas están por todas partes y los medios de comunicación las ponen al alcance de todo el mundo.

En una sociedad hiperestimulada, las impresiones destructivas de cualquier tipo no alcanzan los límites de aguante emocional, sino más bien son estos límites los que se expanden para dar cabida a nuevas y más intensas impresiones. Así como tras lo bello se puede intuir lo siniestro, tras lo siniestro y con la distancia exigible se puede descubrir *le plaisir des ruines.*

Las ruinas en el arte y en las concesiones arquitectónicas contemporáneas funcionan como catalizadoras de lo sublime. Sobre los terrores del siglo XVIII se sigue elaborando el pensamiento arquitectónico del siglo XXI. Conservar la ruina es consagrarla como elemento de semiosis viva en el entorno urbanístico o paisajístico concreto; su accidentalidad la reconfigura y justifica. Por otra parte, hacer arquitectura es crear la obra para la ruina, destinarla a la entropía natural, por mucho que se dilate el proceso.

La ruina reciclada como mero artefacto estético tan sólo adquiere estatus de trivialidad y capricho, sin embargo celebrar su contemplación en sí misma consigue las rentabilidades estéticas, poéticas y filosóficas de una herencia cultural muy aquilatada.

Asentada la ruina como categoría estética bien diferenciada, y con el marchamo novedoso de los siglos XX y XXI, no es de extrañar la activación de una exigencia arquitectónica previa que prevea el deterioro y el acabose, de manera que las formas y estructuras resultantes puedan defender la nobleza del origen e incardinarse con autonomía estética en nuevos marcos paisajísticos y urbanísticos. Resulta cuanto menos curioso que Albert Speer, el primer arquitecto del Tercer Reich, nada implicado en las ideas políticas del nazismo, en su teoría *Die Ruinenwerttheorie* [5] entienda que la creación de un edificio debe contemplar su eventual colapso y la estética de su ruina. Perdurar en el tiempo, aunque sea bajo la forma de ruina, exige una aceptabilidad estética que la prolongue con dignidad y transmita lo mejor de su espíritu. Un planteamiento sugerente en la nueva arquitectura es la contemplación del colapso en sus propias obras creativas. Una contemplación que, lejos de la actitud morbosa intelectual, se fortalece en el pragmatismo de una perdurabilidad metamorfoseada y cargada de nuevos sentidos estéticos, simbólicos, urbanísticos y paisajísticos; su descripción es una meta muy atractiva.

Otras manifestaciones o ramas del mismo árbol son la ruina como reliquia y suvenir (los fragmentos del muro de Berlín), la ruina como objeto de culto (el Muro de las Lamentaciones), la ruina como resto histórico y motivo esotérico (Stonehenge, Teotihuacán, Tiahuanaco, Machu Picchu), la ruina como fondo de pintada subversiva o *reclamatoria*, la ruina como solar y descampado periférico y la ruina como contexto en el que surge la novedad arquitectónica salvífica. Respecto a este último punto, Joseba Zulaika [6] hace referencia al inevitable "efecto Guggenheim" que provoca el consabido « *¿Has estado en Bilbao?*» y reflexiona sobre el mismo de la siguiente forma:

“Había escuchado que los legendarios Altos Hornos de Vizcaya, el emblema de la industria acerera, se habían cerrado. Pero nunca había imaginado que los varios kilómetros de fábricas y fundiciones oxidadas, silenciosas, fantasmagóricas se habían convertido en un espectáculo tan singular de industria en ruinas, zonas urbanas degradadas y devastación ecológica”.

[... ... ...]

“En ocasiones, de forma más siniestra, me sentía como un *voyeur*, como alguien que tuviese que controlar la sensación de disfrute y celebración a causa de la enormidad de los cambios y de las ruinas”.

[... ... ...]

“La historia de dos museos -el Guggenheim y San Telmo- presenta vivamente estas antinomias. San Telmo es el museo etnográfico de San Sebastián, que contiene el legado arqueológico y etnográfico de Barandiarán, el hombre que, junto con su discípulo, el historiador social Julio Caro Baroja, encarna la antropología clásica vasca. San Telmo sirvió de convento en el pasado, y más tarde como dependencia militar, hasta que fue transformado en museo etnográfico en la década de 1920. Durante los últimos años de la década de los noventa fue declarado en estado de ruina y tuvo que ser cerrado”.

[... ... ...]

“Las autoridades vascas no sólo colocaron sus apuestas en la franquicia Guggenheim, sino que no parece importarles las ruinas de la antropología. Han gastado cientos de miles de millones de pesetas en edificios espectaculares, pero fueron incapaces de recaudar los dos mil millones necesarios para la renovación de San Telmo”.

Nada puede retratar mejor el tránsito de una cultura y de una sociedad que el reflejo residual de sus propias ruinas. La arquitectura más ambiciosa, perfecta y valorada descubre su auténtica verdad en la mostración de sus ruinas. Sueños, fantasías y aspiraciones culminan en corolarios ruinosos. Las ruinas inundan los ámbitos urbanos de alegoría y significado puro, funcionando como correctivos de cualquier intento de construcción cosmológica. Y, como muy acertadamente señala Zulaika, el uso crítico de las ruinas es liberador:

> "las ruinas liberan a los sujetos de la preocupación por la perfección. Liberan a las artes de su preocupación por el aura. Liberan a las sociedades de su preocupación por el progreso y el espectáculo. Autorizando estas nuevas visiones y nuevas libertades, las alegorías críticas pasan a ser los más fuertes antídotos contra el mito". [7]

Al otro lado de la inmediatez, Chernóbil, Fukushima, Yamada, Longbridge, centran de igual forma la atención. Catástrofes nucleares, tsunamis, abandonos totales, terremotos, tornados, huracanes y volcanes actúan tanto con intervención humana como al margen del hombre, diseñando sus propios y definidos mapas de ruinas. Pero, frente a la sensación de desgracia natural, es la ruina del producto humano la que suele provocar un impacto psicológico y simbólico más intenso, reconocible y cuestionable. En la actualidad, con el tratamiento fotográfico y digital, las ruinas adquieren una renovada fortaleza que las proyecta más allá de su espacio inmediato, con un vigor que nunca hubieran podido esperar en el pasado otras manifestaciones artísticas como la pintura.

Hoy, grupos de jóvenes, profesionales y aficionados, se ven especialmente atraídos por las ruinas y lugares abandonados. Estos jóvenes constituyen círculos fotográficos

muy respetuosos, según exigencias de sus propias normativas, para llevar a cabo incursiones, ciertamente románticas, en espacios abandonados y ruinosos. Las páginas de Internet disponen de referencias distintas que permiten la aproximación a los mismos. A nivel nacional, destacan el Club CELA, Una pausa en el tiempo, Abandonalia, La brújula de los abandonos, Última visita, Lugares abandonados, Rincones prohibidos y Urbexcaching. Con mayor o menor calidad fotográfica, son todas páginas de gran interés documental y testimonial. Es muy posible que, ya sea en grupos o de forma individual, vayan surgiendo y diferenciándose poco a poco figuras que refinen las tomas fotográficas y, en la pertinente selección documental, conformen un material de verdadero quilataje estético y poético. A nivel internacional son de interés exposiciones y foros como Explo y Urbexforum, así como las referencias Forbidden Places, Opacity, Caela, Urban Ghosts, Past Glory, PhotoAddiction, Weburbanist, Infiltration y Dubtown entre otras.

Estos exploradores urbanos de lugares abandonados, en sus safaris a lo acabado, renuevan a través de la fotografía y del vídeo el significado de la ruina, otorgándole nuevos y plurales sentidos a través de la mirada, de la composición, del ángulo, de la escala, de la iluminación, del color, del tono y del tratamiento posterior.

Historiadores urbanos, exploradores de abandonos e infiltrados extremos, según atinada diferenciación de Javier Coria, constituyen unos grupos complejos que estimulan la conciencia sobre la ruina, la airean y la ponen al alcance de cualquier interesado, si no en direccionalidad o presencia física, que según sus propias normas lo tienen prohibido, sí a través del procedimiento fotográfico.

El morbo, la fantasmagoría, lo paranormal, el "grafiterismo"... son otros aspectos paralelos y cercanos pero, en modo alguno convergentes con lo anteriormente expuesto. Más bien, podría decirse, manteniendo el léxico geométrico, que se manifiestan divergentes. Los exploradores de ruinas y abandonos jamás fuerzan una entrada, nunca rompen ni mueven ni sustraen. De igual forma, mantienen en secreto y preservan la ubicación del lugar para salvarla en lo posible del vandalismo ocasional e intencionado.

Escalas
Ara desmantelada
Colección Ventanas (Fot. Juan Pedro Gómez-51)

En otro orden de cosas, la sutileza representativa se mueve en la esfera artística a la búsqueda de nuevos perfiles con simulacros ruinosos. Alegorías, símbolos, emblemas y estampas se centran en la suplencia desde la perspicacia y con destellos de trascendencia. Así, la imagen pictórica y fotográfica puede emocionar, conmocionar y también sugerir de tal forma que el clasicismo apolíneo se ponga en entredicho a través del tratamiento poético de los reflejos, de las sugerencias imaginativas en los cristales de ventanales sucios y abandonados, en un auténtico torbellino borgeano que incide de pleno en las capas psicológicas más profundas.

Fot. Juan Pedro Gómez-51: Reflejos

Quizá una de las "gracias" de la representación artística de la ruina, que no de la ruina misma, sea el valor de reconocimiento y la fijación de la misma durante un tiempo indefinido con aspiración de superación. Desde la lejana aceptación de Plotino de lo inarmónico, de lo disforme e incorrecto como componente posible en el arte hasta el feísmo moderno y contemporáneo, vuelto a catapultar por lo dionisíaco de Nietzsche, lo demoledor transgrede el agrado para poner en cuestión la permisividad estética de las vanguardias. Expresionismo, dadaísmo, *bad painting*, abstracción minimalista... repulsión, provocación, reciclaje de detritus, abyección, corporeidad travestida, performance... son otras tantas facetas de la capacidad polémica y golpeadora del binomio arte-realidad. Goya, Ducham, Buñuel, Gunther Von Hagens (con su muy provocadora *plastinación*) pueden ser entendidos como transgresores de los límites socialmente aceptables; superan o rompen las barreras de la belleza

establecida, fracturan la hermosura y la perfección "esperable". La ruina, lo ruinoso, la merma, el deterioro, intentan, con desaforado esfuerzo y feroz descaro readquirir la vitalidad perdida a través de la nobleza que les permite el fingimiento del arte.

En la modernidad, la ruina anticipada también es una forma de transferencia. Aunque Peter Bürger, en su *Teoría de la vanguardia*, allá por 1974, expone que la vanguardia de posguerra, debido a su vana repetición, se ha convertido en algo insustancial condenado al fracaso, el neovanguardismo americano ha insuflado nuevas fuerzas al desarrollo de un conceptualismo liberado de la belleza formal y más centrado en la idea creativa. El concepto justifica la ruina liberada de su exigencia formal o liberada de la expectativa estética e histórica de la misma. Ya no es necesaria la visión del pasado en una mirada retrospectiva, para contemplar la grandiosidad o la pertinencia de lo que fue, sino que es también una manera de concebir el porvenir. Además, esta aceptación estética supone una invitación a cuestionar definitivamente a Schiller, o deconstruirlo minuciosamente, en su asertiva afirmación: "la obra de arte reconcilia las leyes de la razón con los intereses de los sentidos".

Los artistas Michael Tompert y Paul Fairchild se mueven en el campo de la destrucción, haciendo de la misma una ruina moderna, anticipada e intencionada. Frente al consumismo salvaje de productos Apple [8], estos artistas adoptan una postura de denuncia contra la dependencia y el fetichismo y optan por su destrucción a través de disparos, trituraciones y fuego de soplete. En palabras de Tompert, "No se trata de la destrucción de los productos viejos. Se trata de nuestra relación con el nuevo". Por otra parte, la destrucción de estos productos

inmediatos y cercanos supone también la destrucción de la perfección, de la sacralización del objeto muy bien elaborado.

Fot. Tompert & Fairchild: IP,IPod, IPad

Las imágenes de arriba pertenecen a la exposición "12LVE" habida en San Francisco el 12 de noviembre de 2010. Doce aparatos de la marca Apple destruidos y convertidos en objeto de atracción por su intencionalidad motivadora. La primera fotografía de la izquierda muestra un iPhone de 16GB destruido con una pistola de 9 mm Heckler & Kosch; la fotografía del centro exhibe un IPod Nano de 8GB arrollado por un tren diesel; la tercera fotografía presenta un IPad, 2010, destruido por las llamas de un soplete. Este arte digital, con fotografía de gran formato y detalle microscópico, presenta una excelente calidad.

Al margen de las motivaciones personales (Tompert trabajó para la casa Apple desde 2002, en Cupertino, California, como diseñador gráfico de la empresa), lo cierto es que las sensaciones traumáticas que producen estas imágenes

fotográficas a un público receptor que adora el juguete digital y que sigue paso a paso la evolución de las marcas que lideran el mercado, son considerables. La constatación de que tras la joya digital o juguete inevitable no hay más que plástico, vidrio y metal es muy dura y al mismo tiempo chocante; la iconoclastia, consecuente. La grandeza y espiritualidad de la tecnología se encarna en la *objetualidad* física destructible y perecedera. La terrible satisfacción del arte radica en la mostración de que el soporte de esa máquina cuasi divina, que miramos y admiramos a la manera del místico que contempla el crucifijo sostenido en su mano en las representaciones barrocas, no es más que el de cualquier objeto que nos rodea sometido al atractor de la ruina. Destripado el producto, se cae la imagen romántica y mágica del mismo. La duda becqueriana sobre si todo es vil materia, podredumbre y cieno queda contestada de inmediato, mientras la utopía de Apple se tambalea.

Patente o latente, explícita o implícita, expuesta o camuflada, la ruina siempre nos acompaña. Como la rosa de Silesius que "sin un porqué florece porque florece", la ruina emerge porque sí, fruto de toda existencia, ajena a la razón y libre de la mirada.

El sueño de la ruina individual y privada, la constatación emotiva del legado desintegrado, sin condicionamientos, vacío en su relación con la realidad y sólo justificado por la subjetiva valoración estética, incurre implacable en la ruina y rutina de la propia cultura y civilización [9].

La complejidad de las sociedades y su sobrecarga conducen a la merma de eficacia y reducción del rendimiento. La contemplación de nuevas formas energéticas se impone en la teoría y en la práctica, si bien las previsiones del aumento de

complejidad y de la pérdida de recursos ofrecen un panorama bastante negativo y difícil de controlar [10]. Por ello, para algunos especialistas como Tainer, el colapso, aun teniendo consecuencias en las áreas, económica, artística y literaria, *is fundamentally a matter of the sociopolitical sphere* [11]. Por su parte, para el profesor Jared Diamond [12] la conjunción de motivos concretos en espacios concretos, como sucedió en Europa, en América y en África con las armas, los gérmenes y el acero, determinan su papel en épocas bien delimitadas. Para Diamond las condiciones medioambientales favorables de Eurasia actuaron en favor de los logros más importantes de las civilizaciones humanas, imponiéndose de una forma o de otra en las culturas de los demás continentes.

Conquistador-conquistado, destructor-destruido, son binomios que implican transformaciones del tipo "orden-caos→orden-caos", un tetramorfo dispuesto en bucle sin límites que implica la disposición de nuevas relaciones en el sistema interior de cada uno de los conceptos antinómicos.

El concepto de colapso no supone, por tanto, la anulación y la caída al vacío o a la nada, sino más bien una suerte de transformación. El significado de colapso se centra en la disminución y paralización de una actividad o en la destrucción o ruina de un sistema. Procesualmente, al colapso suele suceder el desprendimiento y sólo después deviene la ruina. A su vez, la ruina puede mantenerse durante un tiempo indefinido y en una fase posterior se da el desvanecimiento. Tras la caída, una nueva piel se levanta sobre *ruinosam et putridam pulverem* y continúa incansable el bucle del tetramorfo. El colapso económico del Imperio Romano lleva a su ruina y ésta sirve de abono y cimiento para una nueva situación histórica; a su vez, los pueblos germánicos se desmoronan y, sobre sus ruinas se izan

nuevas culturas. Las crisis ideológicas también provocan el colapso interno de las creencias, y sobre éstas se tejen otras distintas. Esta casi obviedad debe ahormar la enmarcación de una teoría general en la que se dé cabida a la ruina con formulación de principios fundamentales aplicables a todas las áreas.

Desde un punto de vista teórico, una percepción coherente, bien fundamentada y tabulada de la ruina [13] permite una visión más auténtica de la realidad y una visión creadora mucho más rica. En el arte en general, y en la arquitectura en particular, el respaldo teórico de la ruina, aunque en la actualidad sea informulado o responda a una formulación difusa, fortalece la actuación del creador. Al amparo teórico, las patologías de cualquier obra pueden plantearse con más posibilidades que las de un responsable mantenimiento controlado. Además de material forense, las patologías, muy bien conjeturadas, se redireccionan hacia la ruina de la obra, haciendo que la misma sea pronosticada y prevenida. De esta acción resulta no sólo la ralentización de la decadencia sino que sobreviene una novedosa visión reconvertidora muy en la línea tecnológico-urbana de la llamada *smart city.*

Por todo ello, junto a las teorías específicas del colapso, propias de la mecánica cuántica, de la cosmología y la astronomía, de la sociología y la historia, de la economía y de la medicina oncológica, se hace necesario el desarrollo de una teoría sobre las ruinas y sus sentidos arquitectónicos, poéticos, estéticos, artísticos y antropológicos, en el marco siempre seguro y riguroso de una teoría general del colapso.

Notas

1. MUKAŘOVSKY (1939): «Función, norma y valor estético como hechos sociales», en *Escritos de estética y semiótica del arte*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1977.
2. CANOGAR, Daniel: «El placer de la ruina», Exit, Imagen&Cultura, 24 (Ruinas), Nov. 2006-Enero 2007, Ed. Rosa Olivares y Asociados, Madrid.
3. MARÍ, Antoni (1979): *El entusiasmo y la quietud. Antología del romanticismo alemán*, Barcelona, Tusquets.
4. MARCHAND & MEFFRE (2010): *The Ruins of Detroit*, Steidl.
5. SPEER, Albert (1969): *Memorias*, Barcelona, Ed. Acantilado, 2001.
6. ZULAIKA, Joseba (2006): «Las ruinas de la teoría y la teoría de las ruinas: sobre la conversión», en *Revista de Antropología* Social, 15, págs: 173-192: 174, 178, 180
7. Ibíd. pág. 190.
8. En relación con el producto, resulta de interés y puede consultarse KAHNEY, Leander (2004): *The Cult of Mac*, No Starch Press, Paperback edition, California, USA.
9. El aspecto biológico de la ruina ya fue contemplado con anterioridad a Speer, por John RUSKIN, adalid del prerrafaelismo, en *Las siete lámparas de la arquitectura*, 1849; cfr. obra en Alta Fulla Editorial, Barcelona, 1997, 2000.
10. Cfr. TAINTER, Joseph. A (1998): *The collapse of Complex Societies (New Studies in Archaeology)*, Cambridge University Press, reimp. 2000.
11. Ibíd. pág. 4
12. DIAMOND, Jared (1997): *Guns, Germs and Steel*, W. W. Norton & Company, New York, London. En español: *Armas, gérmenes y acero*, Madrid, Ed. Debate, 2004.
13. Aunque de interés jurídico, no hacemos aquí referencia al aspecto legal de las ruinas.- En España, la regulación estatal se contiene en la Ley del Suelo de 1976 y en el Reglamento de Gestión Urbanística y contempla los aspectos de ruina técnica, económica, urbanística, inminente, parcial y del Patrimonio histórico-artístico

¿Por qué la Publicidad usa el Arte para anunciar productos?

AIDA MARÍA DE VICENTE DOMÍNGUEZ

Resumen:

La presencia del arte en la publicidad es una estrategia comercial utilizada por los creativos o publicitarios, que puede visualizarse con frecuencia en los anuncios. En el presente artículo se pretende dar a conocer los motivos por los que el sector publicitario recurre al arte. Tras consultar la bibliografía existente y extraer las teorías u opiniones vertidas por diferentes investigadores, dicha documentación se complementa con los resultados científicos obtenidos en diversos estudios que han desvelado que usar el arte visual en los objetos influye positivamente en la evaluación del consumidor ante el producto.

Palabras claves: publicidad, Historia del Arte, arte y publicidad, creatividad.

* * * * *

1. La presencia del arte en la publicidad

El sector publicitario recurre al arte de diferentes modos, formas o modalidades. Una estrategia, según Roca (1998), que fue creada por los directores de arte para mejorar la publicidad, al considerar que podía ser una buena herramienta de venta.

Reproducir piezas artísticas procedentes de la Historia del Arte es una de las variantes utilizadas. Un recurso que para

algunos investigadores como Cruz (2001), permite la mediatización de estas obras, a través de los distintos soportes desde donde promocionan los productos:

> Los medios de comunicación nos ofrecen la posibilidad de conocer la creación artística de diferentes maneras, debido a la utilización de nuevos soportes para la difusión de las diferentes manifestaciones artísticas; prensa, televisión, noticias, suplementos culturales, galerías, exposiciones… nos proporcionan información de obras alejadas en el espacio y en el tiempo; y a las que podemos tener acceso gracias a la mediatización. (Cruz, 2001: 167)

Promocionar la pieza artística, ofrecer contenidos de mayor calidad y permitir que la obra sea accesible a todo tipo de público, son algunos de los factores destacables por Romay:

> Como ventajas podemos señalar la democratización del arte que permite que sea accesible a todo el público y no sólo a una minoría de élite como era en sus comienzos. En este sentido, la publicidad es una herramienta al servicio de la difusión del arte y de la cultura en general que llega a un público cada vez más público gracias a la globalización. Otra ventaja es que si la publicidad utiliza el arte para comunicar ofrecerá contenidos de mayor calidad, dejando de lado otras fórmulas menos cuidadas. Además de dar a conocer la marca o producto, también proporciona la obra de arte en cuestión. (Romay, 2003: 3)

Es así, que para algunos investigadores, la presencia de lo artístico en la publicidad, llega a cumplir funciones que van más allá de la estrictamente comercial. Pero ¿por qué los creativos o publicitarios usan el arte para anunciar productos?

2. Teorías de Aparici, Fernández Polanco y Asenjo

Aparici (1989, 61) considera que el sector publicitario recurre al arte porque "*ofrece la posibilidad del estatus, del prestigio así como reconocerse en cierta idea de lo bello*". Mientras que Fernández Polanco (1991) considera que se usa "*para pedirle prestado su «aura», y así «dignificarse y dignificar», y contagiar su dignidad al producto y al consumidor asegurarle su status*".

Quizás el motivo que explique por qué la publicidad recurre a esta estrategia para aportar determinados valores al objeto anunciado, sea debido a la actual similitud existente entre las características de los productos. Por ello, se recurre a valores extrínsecos que individualicen la marca. O bien, porque el producto lleve implícito valores vinculados con el arte. Y es que como expone Almela (2004, 5): "*hace tiempo que la publicidad dejó de vender objetos. La publicidad vende el objeto como acceso a experiencias de potencia, libertad, seguridad, independencia, prestigio… etc*".

Otros investigadores como Asenjo (1999) argumentan que esta estrategia comercial surge de la necesidad de encontrar imágenes que permitan a los publicitarios elaborar el briefing del anuncio:

> Usar lo artístico para confeccionar imágenes y objetos publicitarios y de diseño proviene de la necesidad de encontrar imágenes adecuadas para establecer una comunicación visual con sus destinatarios conforme a unos objetivos, requerimiento finalmente económico, en una sociedad que conforme va alcanzando un nivel de consumo, demanda lo estético (necesidad considerada de segundo orden) dentro de los difusos límites de su vida cotidiana. (Asenjo, 1999: 53)

3. Teorías de Eguizábal, Berger y Jiménez Marín

Una contribución significativa aportada a finales del s. XX es la ofrecida por Eguizábal (1999). La publicidad recurre al arte para justificar el elevado precio del producto anunciado: "*Cuando en publicidad se quiere justificar un precio exorbitado se recurre a la «artisticidad», del objeto: este coche es muy caro porque no es un simple coche, es una obra de arte; y así con los perfumes, la ropa, los encendedores, etc*". (Eguizábal, 1999: 33-34).

Entre las teorías dadas a comienzo del Siglo XXI es destacable la de Berger (2000, 149). La presencia de esculturas o pinturas se utilizan "*para aumentar la seducción o la autoridad de sus propios mensajes*". Y añade que la obra de arte también sugiere:

> Una forma de dignidad incluso de sabiduría, que es superior a cualquier vulgar interés material; un cuadro al óleo pertenece a la herencia cultural; es un recordatorio de lo que significa ser un europeo culto. De ahí que la obra de arte citada (y por eso es tan útil para la publicidad) diga al mismo tiempo dos cosas casi contradictorias: denota riqueza y espiritualidad, e implica que la compra propuesta es un lujo y un valor cultural. (Berger, 2000: 152)

Recurrir a determinadas obras para trasladar el sentido de la pieza artística a la actividad del producto anunciado, se considera otro de los motivos:

> En las prácticas publicitarias es frecuente encontrar rupturas de la isotopía, cuyo objetivo es el de provocar un llamado de atención, en cuanto es algo no esperado. Así, cuando la agencia de publicidad Young & Rubicam acude a la obra *La anunciación* de

> El Greco en un anuncio impreso de su propia agencia, no lo hacen de manera fortuïta, sino que se pretende trasladar el sentido de esta obra a su propia actividad. Así, en el texto 'un anuncio que hará historia', se puede observar, por una parte, el concepto de 'anuncio', sagrado, que pasa a convertirse en anuncio publicitario; por otra, la palabra 'historia' evoca la trascendencia de este hecho en la historia de la humanidad, la transformación que provocará en la historia de una empresa un anuncio publicitario realizado por esta agencia. (Jiménez Marín, 2008: 160)

4. Marcas: arte y publicidad

Junto a las teorías expuestas anteriormente, significativas son también las aportaciones ofrecidas por Cavalli:

> Por años, el arte era un mundo al que secretamente recurrían los "creativos" de las agencias para buscar inspiración, satisfacer su necesidad de búsqueda o simplemente ejercitar sus conexiones sinápticas […] Los tiempos, por suerte, van cambiando. La necesidad urgente de las corporaciones de diferenciarse y revitalizarse va sintiéndose en toda la cadena biológica de las organizaciones, y empiezan a producirse las primeras fisuras en las placas tectónicas del rechazo a «lo artístico». Los departamentos comerciales, sus gerencias de marketing y sus agencias de publicidad comienzan a acercarse nuevamente al mundo de esos creadores, para generar propuestas que alcancen a un público deseoso de ser activado mediante ideas novedosas e impactantes. En nuestro país, algunas marcas han decidido romper definitivamente los esquemas mentales del pasado y comenzar a experimentar con las combinaciones que surgen de acercar sus marcas a ese mundo. La unión ― o re-unión― del arte con el marketing y su hija la publicidad ha comenzado (Cavalli, 2007: párr. 9 y 10).

En su artículo, "El encuentro de dos mundos. Para diferenciarse las marcas recurren al arte", son destacables las

declaraciones aportadas por Santiago Murray, Brand manager de Sedal: *"En el séptimo año de ediciones limitadas de verano la marca necesitaba diferenciarse. Ahí surgió la idea de utilizar al arte como un recurso emocional para potenciar este lanzamiento y abordar a nuestras consumidoras desde otro ángulo"* (Cavalli, 2007: párr.12). Y también las del director de grupo de cuentas y nuevos negocios de McCann Erickson Argentina, Ezequiel Arslanian, para quién *"el acercamiento entre marcas, marketing y artistas no es casual: « Surgió de la necesidad de generar otro tipo de vínculos con el target*» (Cavalli, 2007: párr.22). O las declaraciones del director de asuntos públicos y comunicaciones de Unilever, Jack Smart:

> Para Jack Smart, director de asuntos públicos y comunicaciones de Unilever, la asociación de las marcas con el mundo del arte es un proceso natural. "En un contexto de sobre-exposición y saturación de comunicaciones por canales tradicionales, buscamos formas novedosas para diferenciar a nuestras marcas de sus competidoras, sorprender y generar vínculos desde lo emocional con sus usuarios. La asociación con las expresiones artísticas son posibles en tiempos como el actual, en un contexto altamente competitivo, y en que las personas examinan las propuestas, buscando 'valor agregado`, a las virtudes de los productos. Cuando calidad y efectividad de un producto se dan por descontados, la lupa se pone en los, 'extras' que aportan. Hace ya un tiempo, las marcas recurren al arte para reinventar su imagen y Unilever está entre las pioneras de esta tendencia, con más de quince acciones vinculadas con alguna forma de expresión artística. (Cavalli, 2007: párr 40).

5. Investigaciones: Efecto de transfusión del arte

Si notables son las aportaciones ofrecidas desde diversos ámbitos, relevantes son los estudios científicos que demuestran que

esta estrategia comercial, usar el arte visual en los objetos, influye positivamente en la evaluación del consumidor ante el producto.

Hagtvedt y Patrick (2008), en la universidad de Georgia, analizaron la influencia de la presencia del arte visual sobre la evaluación de productos. Un trasvase que denominan "efecto de transfusión del arte".

En su investigación realizaron tres estudios presentando productos de consumo en los contextos de embalaje, publicidad y diseño del producto. Unos estudios publicados en *Art Infusion: The influence of visual art of the Perception and evaluation of consumer products* (2008), en Journal of Marketing Research.

El primer estudio se realizó durante un fin de semana en un restaurante. Cien personas participan en él pasándose por camareros. El estímulo era un juego de vajilla de plata mostrada en una caja aterciopelada, compuesta por: cuchara, tenedor, cucharilla y cuchillo. La cara delantera de una caja se decora con la pieza pictórica *Terraza de Café por la noche* de Van Gogh (imagen arte), y otra caja con una fotografía de un café por la noche (imagen no arte). Tras retirar el alimento se solicita la opinión de los comensales. Se les muestra la cara delantera de cada caja y después la vajilla. Y los resultados indicaron que el producto asociado con la imagen arte fue percibido como considerablemente más lujoso que cuando es asociado con la imagen no arte. La exposición breve a una imagen de arte causó un excedente de percepciones de lujo, conduciendo a las evaluaciones favorables del producto.

Un segundo estudio demostró que la influencia del arte visual no depende de lo que representa la obra en sí, sino de las connotaciones generales de lujo asociadas a la obra artística. En

concreto, los resultados revelan que la presencia del arte influye favorablemente en la evaluación del producto en comparación con una imagen no-arte idénticamente emparejado en contenido.

Y el tercer estudio pretendía desvelar si el efecto de la transfusión de arte es de contenido dependiente, es decir, que si se proyecta una imagen-arte positiva dará lugar a evaluaciones positivas, y una imagen-arte negativa a percepciones negativas. O bien, si es independiente, es decir, que las evaluaciones serán positivas independientemente de que la imagen-arte sea positiva o negativa. Los resultados indicaron que es de contenido independiente.

Es así que los tres estudios indican que el fenómeno de la transfusión del arte influye en las percepciones sensoriales provocando una evaluación más positiva de aquellos productos que se asocian con el arte:

> El arte connota excelencia, lujo y refinamiento. "Y estas connotaciones se comunican a los productos que utilizan el arte en su publicidad", en opinión de Vanessa M. Patrick, coautora del estudio, realizado en la universidad de Georgia. Los investigadores denominan a este efecto "efecto de transfusión del arte", que "no deriva del contenido de la obra de arte, de lo que se muestra en ella, sino de las connotaciones generales que tiene el arte en sí mismo. (La publicidad, 2008: párr. 2)

Referencias bibliográficas

Aparici, R. (1998). *Lectura de imágenes*. Madrid, 1998. Ediciones de la Torre.

Almela, R. (2004). "La imagen actual en la inserción del arte y la publicidad" [en línea]. En: http:// www.criticarte.com/, (consultado: 1 de marzo, 2013).

Asenjo, J. I. (1998). El consumo cotidiano de la pintura, transferencia del arte de vanguardia a la vida cotidiana. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Madrid.

Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.

Cavalli, P. (2007). "El encuentro de dos mundos. Para diferenciarse las marcas recurren al arte". [en línea], en *Revista Mercado*, (agosto, 2007). En: http://patriciocavalli.blogspot.com.es/2007/09/el-encuentro-de-dos-mundos.html

(consultado: 2, marzo, 2013).

Cruz, R. (2001). "Como enseñar a través de los medios". En *Comunicar*, 17, pp.166-169.

Eguizábal, R. (1999). "Arte menos publicidad: Reflexiones al margen. La dimensión artística de la publicidad". En *Publifilia*, 2, pp. 31-36.

Henrik, H. y Patrick, V. M. (2008). "Art Infusion: The influence of visual art of the Perception and Evaluation of consumer products". En *Journal of Marketing Research*, Vol. XLV, pp. 379-389.

Jimenez Marín, G. (2008). Estrategias de comunicación apoyadas en el uso del arte. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla, Facultad de Comunicación. Sevilla.

Planella, M. (1999). "La publicidad y la proyección de los deseos". En *Cuadernos de pedagogía*, 285, pp. 50-54.

"La publicidad funciona mejor si tiene arte", [en línea], en marketingdirecto.com, (14.2.2008). En http://www.marketingdirecto.com/actualidad/publicidad/la-publicidad-funciona-mejor-si-tiene-arte/ (consultado: 5, mayo, 2013)

Roca, D. (1998). "El director de arte publicitario. 80 años después de su nacimiento". [en línea]. En *Revista Latina de Comunicación Social*, nº 12. En http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/02edavid.htm (consultado: 15, mayo, 2013)

Torres, E. (2003). La enseñanza a través de los medios de comunicación: la publicidad en la enseñanza de la historia del arte. Congreso Iberoamericano de Comunicación y Educación: "Luces en el laberinto audiovisual". Educomunicación en un mundo global. 23, 24 y 25 de octubre de 2003.

El dibujante de prensa y su libertad de expresión

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Resumen:

Este artículo discute el papel del dibujante de prensa como agente de la libertad de expresión. En la medida que el dibujante es libre para practicar crítica política puede valorarse el estado de salud de un régimen democrático. A lo largo de la historia las autoridades y la caricatura de prensa han estado en constante fricción. Sin embargo, la crítica a la clase política, a las circunstancias sociales y a los poderes fácticos es una misión valiente, una pugna por expandir los límites de la libertad de expresión, en donde el dibujante que no se contiene corre grandes riesgos. Analizamos este tema detalladamente, a través de algunos casos paradigmáticos. El propósito es considerar el papel social contestatario de los dibujantes de viñetas de prensa, pues después de todo reaccionar ante los sucesos de actualidad es connatural a su oficio.

Palabras clave: dibujante, prensa, censura, política, libertad.

* * * * *

1. Introducción

La historia del periódico es una constante lucha por ganar mayores cotas de libertad de expresión, una incesable pugna contra la censura y las leyes de prensa restrictivas usualmente impuestas por los estados para controlar la información. Sin embargo, por su cariz popular, los periódicos

nunca han sido fáciles de dominar. Hoy sigue habiendo dificultades para ejercer la crítica desde el dibujo de prensa. En números países se intimida a los caricaturistas con amenazas severas y acciones legales para que no puedas expresar opiniones de índole política. Pero al menos vemos que en la mayoría de los regímenes democráticos occidentales los gobernantes y políticos son más proclives a aceptar otras opiniones. La represión se practica más por editores y directivos de medios (de acuerdo a sus propios intereses particulares, políticos o económicos) que por gobernantes. Y sobre todo en los últimos tiempos hemos visto cómo debido a la presión de colectivos sociales y religiosos han surgido nuevas restricciones a la libertad de expresión.

2. Los excesos

El humor de las viñetas suele contener una fuerte carga de crítica ante cuestiones de actualidad, si bien debido a sus connotaciones humorísticas (y quizá a la reminiscencia a la infancia propia del dibujo) con la caricatura la sátira adquiere un tono más templado. Pese a todo, en ocasiones ciertas viñetas llegan a cotas de expresión gráfica ofensivas, soliviantando la sensibilidad de figuras políticas y motivando condenas, censuras y represiones al ejercicio de la libertad de expresión. En cualquier caso, las viñetas de prensa, ya sean de espíritu burlesco o incluso groseras, son un indicador inigualable del estado de madurez y liberalismo de una democracia, y su nivel de osadía coopera en que los límites de la libertad de prensa puedan expandirse. Evidentemente el código deontológico que se aplica al periodismo puede asimismo extrapolarse al contenido de las viñetas. Pero para determinados casos, si se ha incurrido en un delito de ofensas lo justo es que se dirima en los tribunales, y si

ha habido un exceso lo lógico es que se solucione con una petición de disculpas pública en el periódico.

Hay casos donde las disculpas parecen no bastar. En 2005, cuando se publicaron unas caricaturas de Mahoma en el diario danés *Jyllands Posten*, se desencadenaron en diferentes partes del mundo violentas protestas por parte de radicales islámicos contra la política occidental, cobrándose un saldo de más de un centenar de muertos. A pesar de que no aparece en el Corán, está explícitamente prohibido por unos *hadith* (textos islámicos) dibujar o crear imágenes de Mahoma. Y aunque la libertad de expresión está recogida en el artículo 19 de la *Declaración Universal de los Derechos Humanos*, en el mundo musulmán rigen códigos como la *Declaración de los Derechos Humanos en el Islam*, o la *Declaración Islámica Universal de los Derechos Humanos*, que establecen el derecho fundamental de "ordenar lo correcto y prohibir lo censurable". Principio en el que se apoyan los fundamentalistas para justificar sus abusos.

En general los medios de comunicación occidentales procuraron no reproducir las imágenes del profeta al informar de los hechos, con la intención de evitar soliviantar a la comunidad islámica. Especialmente recriminado fue el dibujo que identificaba a Mahoma con el terrorismo al ponerle una bomba en el turbante. De diversas instituciones clamó una llamada al respeto a las sensibilidades religiosas, proponiendo tácitamente restricciones a la libertad de expresión en pro del bienestar de la sociedad occidental. El peor anatema fue quizá culpar a los dibujantes de ofender al Islam, alegando que la libertad de expresión no debía ponerse al servicio de malintencionados y provocadores. Con argumentos así se daba legitimación a la coerción violenta de fundamentalistas islámicos ante un dibujo.

La libertad de expresión es un valor democrático que sólo puede ser determinado por las leyes de cada estado y no debe ser restringido para satisfacer a ninguna religión. El derecho a la información y la libertad de prensa no se basan en el respeto, sino en la tolerancia de las diferentes ideas y opiniones, las cuales no estamos obligados a compartir. Así lo creyó el semanario *Charlie Hebdo*, que republicó y tradujo las caricaturas del periódico danés. Ante la denuncia formal de colectivos islamistas la justicia francesa consideró que *Charlie Hebdo* estaba amparado por la libertad de expresión. Las caricaturas fueron también reproducidas otros medios internacionales, como el diario noruego *Aftenposten*, el francés *France Soir*, el italiano *Libero*… A pesar de todo *Charlie Hebdo* recibe constantes amenazas y recientemente su sede ha sufrido graves daños tras ser atacada con cócteles molotov. De la misma forma, el dibujante danés que puso a Mahoma la bomba en el turbante, Kurt Westergaard, sufrió un intento de asesinato. Otro caso es el del sueco Lars Vilks, que tras caricaturizar a Mahoma con cuerpo de perro vive con la certidumbre de que *Al Qaeda* ha puesto precio a su cabeza.

Todo esto lleva a cuestionarse si en estas circunstancias vale la pena ejercer la libertad de expresión o es preferible la autocensura, la renuncia de las cotas de libertad alcanzadas en la cultura occidental. Hoy cualquier dibujante, perfectamente consciente de que un dibujo sobre Mahoma puede ser motivo de una *fatwa* o causar decenas de muertos, preferiría no hacerlo. Para protestar contra las limitaciones de la libertad de expresión, recientemente se ha puesto en marcha una iniciativa que podría ofrecer una solución alternativa: el *"Día de Dibujar a Mahoma"*. Surgió a raíz de la censura impuesta en Estados Unidos al programa de dibujos animados *South Park*, tras amenazas de los radicales islamistas. Así, desde abril de 2010

se publican dibujos de Mahoma en Internet en la creencia de que si miles de dibujantes lo representan, los terroristas no podrán asesinarlos a todos y sus amenazas se harán cada vez menos realistas. Un tribunal de Pakistán como reacción bloqueó quinientos mil portales virtuales, entre ellos *Facebook*, *Youtube* y *Wikipedia*.

Jyllands Posten suscitó el debate sobre la responsabilidad del dibujante, y demostró que el temor a las reacciones violentas de determinados colectivos inducía a la autocensura. Quizá una cuestión de fondo subyazca en que las caricaturas se publicaron en un periódico de tirada nacional, ya que en revistas satíricas como la española *El Jueves* o la mexicana *El Chamuco* habitualmente tienen cabida bromas excesivas y chistes abiertamente en contra de los valores burgueses y lo políticamente correcto sin que apenas haya resonancia social. El humor debe ser libre, pero dado el carácter ampliamente divulgativo de los periódicos, su nivel de atrevimiento suele contener una cierta dosis de responsabilidad, tratando de evitar, por ejemplo, bromas que induzcan a lecturas discriminatorias sobre determinados grupos sociales. A diferencia del periódico, más formal y de gran alcance, una revista satírica goza de mayor libertad para desplegar un humor atrevido e inconformista.

3. Los caricaturistas como iniciadores de respuestas

La caricatura de prensa es un instrumento de alto valor ideológico que alcanza con fuerza a la opinión pública gracias al poder de la imagen. El dibujo es un lenguaje internacional y su posibilidad de comprensión es global, por lo que el dibujante de prensa profesa un oficio capaz de rebasar todas las fronteras.

Para los caricaturistas la crítica libre es sencillamente consustancial a su trabajo, y por ello la defienden activamente. Con espíritu contestatario suelen tener especial cercanía a las demandas sociales del pueblo. Un caso paradigmático es el movimiento *No+sangre*, surgido en México a raíz de la guerra velada contra el narcotráfico que desde el 2006 lleva a cabo el estado, y que ha dejado un saldo de 30.000 muertos y altísimas cotas de inseguridad ciudadana. La campaña *No+sangre* fue iniciativa de un grupo de caricaturistas mexicanos capitaneados por *Rius*. Se basa ciertamente en la reacción esperable de un dibujante, cuyo oficio se fundamenta en la libertad de expresar una primera respuesta ante los acontecimientos políticos y sociales. Los dibujantes de prensa han puesto sus obras a disposición de todos para su reproducción, y alientan a que se hagan carteles con el lema *No+sangre*, o *Basta ya de sangre*.

En otras manifestaciones de protesta social, como las surgidas en las revoluciones de la *Primavera Árabe*, en el *Movimiento 15 M* o en *Occupy Wall Street*, los dibujantes han sido elementos inspiradores. Por ejemplo Andrés Rábago, *El Roto*, se implicó con el *15M* y sus viñetas reivindicativas para el periódico español *El País* se llegaron a utilizar para portadas, carteles, panfletos y para hacer gigantografías y exhibirlas en las manifestaciones. El caricaturista Carlos Lattuf, comprometido con estas causas de trascendencia global, se ha dedicado a generar dibujos que puedan asumir un papel activo durante los acontecimientos. Produce caricaturas que divulga en Internet como imágenes *copyleft* (sin derechos de autor), posibilitando que se empleen en todo tipo de publicaciones relacionadas con sucesos de actualidad. Imágenes suyas llegaron a utilizarse en pancartas durante las protestas egipcias contra el régimen de Mubarak.

Pancarta del *No+Sangre*, y viñeta ampliada de *El Roto* en la *Acampada Sol*, del *15M*

4. El valor del dibujante

En ciertos países con regímenes opresores articular en un dibujo lo que se piensa supone todo un riesgo. Se precisa gran valor para disentir o formular sentimientos de disconformidad política. La represión hacia el dibujante de prensa puede ser oficial o extraoficial. En el primer caso una viñeta crítica sobre determinadas cuestiones puede suponer a su autor un proceso judicial, y en el segundo amenazas, agresiones físicas o la muerte. Una estrategia de los gobiernos autoritarios es responsabilizar a los editores de las posibles injerencias en los contenidos, de manera que la censura estatal se sustituye por un sistema de autocensura interna.

En la actualidad, diversas fundaciones pro defensa de la libertad de prensa denuncian las agresiones contra periodistas y dibujantes, aportando estadísticas y estudios reveladores. De los casos recientes, podemos referir el del caricaturista Zunar, quien utiliza la caricatura para denunciar la corrupción y los abusos

del gobierno de Malasia. Durante los últimos doce años ha estado bajo vigilancia, sometido a fuertes medidas de censura que ha sorteado con ingenio y creatividad. Cuando en 2010 fue detenido y prohibida la reproducción de sus dibujos en todos los periódicos, Zunar lanzó una recopilación de sus caricaturas en forma de opúsculo o folleto accesible para todo el pueblo. Sus libros han sido decomisados por el estado, que amenaza a los editores y vendedores que distribuyan sus obras. Sin embargo Zunar sigue resistiendo, convencido de que con la caricatura lucha contra la injusticia.

Los dibujantes de prensa han sido los objetivos favoritos de los fundamentalistas y los dirigentes de estados árabes tiránicos. Un ejemplo representativo es el caso del dibujante palestino Nayi al-Ali, quien fue uno de los primeros caricaturistas árabes en tratar cuestiones políticas, resaltando en sus viñetas la corrupción, la falta de libertad, la pobreza y las malas gestiones de los cabecillas de la OLP. Todo esto le valió el exilio, hasta que en 1987 fue asesinado a tiros en Londres. En la actualidad otro caso similar es el del caricaturista palestino, Bahaa Boukhari, que ha llegado a afrontar penas de cárcel por sus viñetas críticas a Hamas.

En Siria, donde la guerra civil se cobra muertos cada día, ejercer la caricatura política es una ocupación cuanto menos temeraria. Sin embargo, el dibujante Ali Ferzat, activista pro-derechos humanos, criticó con numerosas caricaturas al dictador Bachar El Asad. En 2011 sufrió una brutal agresión por parte de comandos afines al régimen, y en la paliza se ensañaron especialmente con sus dedos y brazos, amenazándole con cortarle las manos si continuaba dibujando. Las fotografías de Ali Ferzat hospitalizado dieron la vuelta al mundo y provocaron una intensa ola de solidaridad entre sus colegas. Su valentía fue

reconocida con el *Premio Reporteros sin Fronteras a la Libertad de Prensa*, así como el galardón *Gebran Tueni Award* 2012, premio con el que la Asociación Mundial de Periódicos y Editores de Noticias reconoce la valentía de los dibujantes de prensa.

Caricatura de Ali Ferzat, y su imagen en el hospital tras ser agredido.

Bibliografía

ÁLVAREZ, M. (2006): De la tipografía, de su enseñanza y de otros asuntos de no menos interés. *Paperback*, *3*. Extraído el 10 de Mayo, 2013, de http://www.artediez.com/paperback/articulos/junco/mahoma.pdf

AVILÉS, R. (2007): "La Censura al Periodismo en México: Revisión Histórica y Perspectiva". *Razón y palabra*, *59*. Extraído el 11 de Mayo de 2013, de http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n59/raviles.html

BUENDÍA, P. (2006): Censura y represión en el mundo árabe. *Cuadernos de pensamiento político FAES*, *10*, 145-172.

GANTÚS, F. (2007) "Porfirio Díaz y los símbolos del poder. La caricatura política en la construcción de imaginarios". *Cuicuilco*, *40*, 205-225.

LOZANO, I. (2006) "La censura del miedo". *Astrolabio. Revista internacional de filosofía*. *2*. 51-54.

Promover el desarrollo de los servicios del sector turístico a través de recorridos virtuales 360°

ERIKA RODRÍGUEZ ESPINOSA
ELIZABETH MORANTE BULA

Resumen:

La tecnología ofrece múltiples alternativas para reducir distancias, es así, como los recorridos virtuales 360° permiten representar espacios físicos de interés de manera virtual. Estos son utilizados por museos, galerías y exposiciones alrededor del mundo para aumentar las visitas reales y contar con un factor innovador que permita enaltecer la imagen corporativa de una organización, apoyándola a ser competitiva en el mundo virtual. El siguiente documento pretende definir los conceptos y componentes principales que hacen parte de la creación de los recorridos virtuales 360° para promover el desarrollo de los servicios del sector turístico.

Palabras Claves: Arte, recorridos virtuales 360º, sector turístico, servicios.

* * * * *

1. Introducción

La tecnología ha sido protagonista de grandes cambios, en campos como: los medios de comunicación y transporte, además ofrece amplias posibilidades de información a visitantes y viajeros, asimismo el sector turístico es uno de los sectores más beneficiados, el cual encuentra en la tecnología una estrategia para aumentar las visitas reales a través de opciones virtuales, como las páginas web corporativas y promociones en

redes sociales donde ofrecen sus servicios. Es por eso que los recorridos virtuales apoyan las estrategias de promoción para aumentar las visitas reales en museos, galerías y exposiciones, además de convertirse en las secciones más visitadas de un sitio web.

Los recorridos virtuales 360° están basados en un proceso sistémico de entradas procesos y salidas, representados respectivamente por: imágenes panorámicas; formato, personalización y ubicación de enlaces; y por último la exportación e implementación. Se definen como la representación de espacios físicos inmersitos de manera virtual y permiten conocer de forma dinámica un sitio para obtener información sobre el lugar.

El factor principal que interviene a la hora de promover el desarrollo adecuado de los servicios turísticos a través de los recorridos virtuales 360°es el desconocimiento de dispositivos y tecnologías para dar publicidad a una entidad, organización o empresa de forma virtual.

A continuación se pretende definir los conceptos y componentes principales que hacen parte de la creación de los recorridos virtuales 360° para promover el desarrollo de los servicios del sector turístico.

2. Fundamentos teóricos

a. Recorridos Virtuales 360º

Los recorridos virtuales 360° permiten representar espacios físicos de interés de manera virtual, se fundamentan en la fotografía y técnicas de personalización para mejorar la

experiencia del usuario mediante componentes multimedia, así por ejemplo, música, video, compartir, modelados 3D entre otros; hacen posible conocer un lugar antes o después de estar en él, sin necesidad de movilizarse; abriendo camino a la promoción y exploración de lugares para aumentar las visitas y fomentar el turismo. Un recorrido virtual evita el traslado a un sitio específico, debido a factores económicos, de distancia o tiempo.

b. Imagen Panorámica

Una imagen panorámica está compuesta por de una serie de fotografías 'unidas' mediante un software específico. Las imágenes panorámicas son el producto de un procedimiento llamado Stitching (Costura), que se utiliza para combinar imágenes, y producir una foto extensa. Existen distintos tipos de imágenes panorámicas, las más utilizadas son:

Figura 1. Efecto stitching para la unión de imágenes

i. Panorámica rectilínea: *Este tipo de imágenes cuenta con una cobertura de 120 grados, es solo una imagen plana que no abarca 360 grados.*

ii. Panorámica cilíndrica: *cuenta con una cobertura de 360 grados que consta solo de vista alrededor.*

iii. Panorámica Esférica: *Es el paisaje más completo y posee una cobertura de 360 x 180 grados, lo que genera una visión*

del rededor, arriba y abajo. Esto da la ilusión de tener un paisaje reflejado en una esfera.

iv. Panorámica Cubica: *Con una cubierta 360 x 360.*

c. Hot Spot Y Mapas Virtuales

Los "hot spot" son los puntos de enlaces a otro panorama, estos elementos son interactivos e invitan al usuario a recorrer el lugar. Los hot spot están ubicados estratégicamente en un plano del sitio fotografiado llamado mapa virtual. Funcionan como guía para indicar la ubicación y el sentido de la visita, es decir, se sincronizan para que coincidan con el sitio que se está observando.

d. Servicios turísticos

Un servicio alcanza su nivel de excelencia cuando responde a las demandas del público. En el caso del sector turístico, donde lo principal que le queda al turista es el recuerdo de lo percibido, por tal razón y, según es importante recordar que "un cliente satisfecho transmitirá su experiencia positiva a un máximo de cinco personas, mientras que uno insatisfecho puede llegar a comunicárselo a dieciséis".

e. Museos Tradicionales, Virtuales y Exposiciones

En primer lugar el museo se define como un recinto donde se exponen obras de arte, también son instituciones complejas que involucran, no solo colecciones sino menesteres educativos, exposiciones, movimientos comerciales entre otros, además de ser considerados los guardianes de la memoria de la humanidad.

En la actualidad hay dos tipos de museos: los que se aferran a una tradición del pasado y los que con una perspectiva del futuro y sin renunciar a lo mejor de su pasado intenta evolucionar y caminar al comprar de la sociedad y su desarrollo. Un museo es un lugar –y tiempo- de interconexión entre la colección y su comunidad.

También se considera museo, a aquellas instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural.

Los museos virtuales son un medio que ofrece al visitante un fácil acceso a las piezas y a la información que desea encontrar en diferentes temas artísticos y en diferentes museos. De hecho, son el nexo entre muchas colecciones digitalizadas y pueden ser utilizados como un recurso para organizar exposiciones individuales a la medida de las expectativas e intereses del usuario.

Las exposiciones son consideradas como espacios físicos o virtuales dedicados a la presentación temporal de obras de arte, fotografía, imágenes, etcétera; organizados por las explosiones actuales y exposiciones las próximas.

3. Herramientas para elaborar recorridos virtuales 360º

A continuación se describen las principales aplicaciones de escritorio, plataformas web y móviles para crear recorridos virtuales de 360º.

f. Escritorio

i. KR PANO: Es un visor de imágenes panorámicas y visitas virtuales interactivas de alto rendimiento. El visor está disponible en flash y HTML5. Está diseñado para el uso en el interior de un navegador en el escritorio (Windows, Mac, Linux) y en los móviles / tabletas (iPhone, iPad, Android).

ii. EASY PANO: Es un programa que permite ensamblar y personalizar una visita virtual, consta de opciones de un módulo de unión de fotografías individuales unidas mediante la técnica Stitching, luego una sección para la ubicación de los puntos de enlace entre imágenes panorámicas, un módulo de personalización, que permite agregar, sonido video, ventanas emergentes de información, mapas de ubicación del sitio y su ubicación geográfica, y por último el modo de exportación, disponible en varios formatos, como: flash, html o exe (ejecutable).

g. Plataformas web

Google como pionero de las tecnologías desarrolladas en la web, propone las siguientes plataformas para la creación y búsqueda de recorridos virtuales 360.

i. GOOGLE STREET VIEW: Es una característica de Google Maps y Google Earth que permite ver imágenes de 360° a nivel de calle. Este tipo de tecnología en un principio solo se implementó en Estados Unidos y se expandió en años posteriores en países europeos, asiáticos, africanos, la Antártida y Latinoamérica. Se puede navegar a través del cursor del mouse, con las direccionales del teclado y teniendo una conexión a internet.

Figura 2. Google street view Chile

ii. GOOGLE ART PROJECT: Es un repositorio digital web que presenta imágenes y visitas virtuales de museos y galerías alrededor del mundo, cuenta con más de 1000 obras de arte online. Este proyecto se construyó en base a las tecnologías utilizadas para el proyecto Google Street View, así por ejemplo, cámaras que toman fotos de 360º que permiten observar con detalle las galerías y museos fotografiados, además, incluye un completo panel informativo sobre las obras que presenta, como: su artista, informarse más sobre la obra pictórica y vincula videos a fines

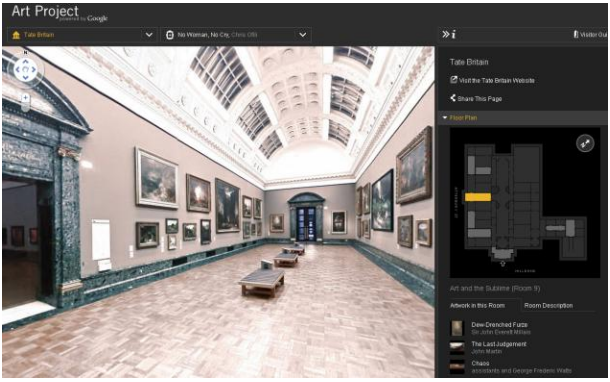


Figura 3. Imagen modo museo: TATE britain

h. Móviles

i. DERMANDAR PANORAMA: Dermandar Panorama es una aplicación para plataformas móviles que permite crear imágenes panorámicas a partir de tomar una primera imagen y luego se rota el dispositivo hasta conseguir, un panorama completo.

La aplicación es capaz de capturar las imágenes a través de dos partes de una esfera que al unirse, captura la imagen de forma automática. Además, muestra el grado del ángulo en el que está girando para hacer la panorámica, señalando también si la estás tomando recta o por el contrario no sigue el mismo ángulo lineal. Y tiene diversas opciones para publicación, asi por ejemplo, Facebook, Twitter, enviarlas por e-mail, o solo almacenarlas en el dispositivo. Dermandar Panorama es compatible con el iPhone, iPad y el iPod Touch.

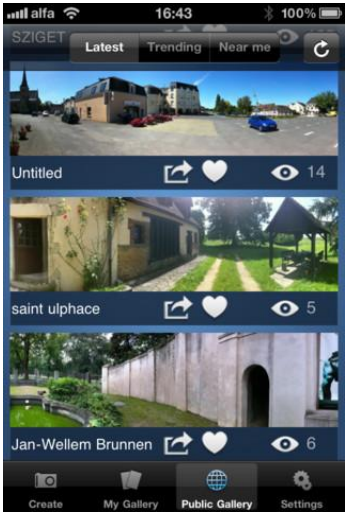


Figura 4. Interface dermandar panorama

ii. 360 PANORAMA: Se destaca por una vistosa interfaz en cuadrícula que sirve de guía para tomar las panorámicas con la mayor precisión posible. Cuenta también con la posibilidad de compartir las creaciones por Internet y está presente tanto en Android (0,73 euros) como en iOS (0,79 euros).

Metodología

- Girar la cámara para captar la secuencia de las las imágenes se cosen.

- Finaliza y exponer la imagen panorámica.

Características: Velocidad inmejorable, cada panorama es etiquetada GPS, con frente de una brújula, compartir en línea, desde la aplicación pública en Facebook, Twitter y Correo electrónico, libre y seguro de almacenamiento panorama online: Sube panoramas a su cuenta occipital para el acceso desde cualquier PC de escritorio o navegador móvil en cualquier momento, elevación automática de la calidad.

iii. PHOTAF PANORAMA: Presenta una interfaz bastante completa para la captura, la versión gratuita solo permite tomar panorámicas con calidad media, mientras que para tener más resolución es necesario pasar a la aplicación de pago.

Figura 5. Interface photaf panorama

Metodología

- Con el puntero del mouse en su defecto tocar la pantalla para iniciar el proceso.

- El sensor de orientación le indica hacia donde mover el teléfono.
- Vuelve a pulsar para detener.

- Y La imagen panorámica se procesará.

Cuando haya terminado, se mueve el teléfono para ver la vista panorámica completa mediante el uso de la brújula del teléfono o la pantalla táctil.

Características: Costura de la imagen automático, creación Panorama, cargar en web Photaf.com y verlo desde su computadora, compartir panorámicas en Facebook, para ampliar pellizcar la pantalla, mover a SD, establecer como fondo de pantalla en vivo (versión Pro), modo HD (versión Pro), utilice la cámara en modo vertical (versión Pro), carpeta de exportación a la galería, optimizado para Honeycomb - Obras en el Motorola

Xoom, AsusTransformer, Samsung GalaxyTab 10.1, y el resto de tabletsHoneycomb.

iv. 360: Permite crear y compartir imágenes panorámicas de calidad profesional de 360 grados GRATIS

Características: Sistema de captura totalmente automatizado, Las imágenes panorámicas se pueden compartir y ver con el visor 3D o como imágenes planas Carga directa a Facebook y Twitter Comparte imágenes planas por correo electrónico, todas las imágenes panorámicas se guardan localmente en la tarjeta del SD, geo-etiquetado automático, Pulse 'Cerca' para ver imágenes panorámicas de los alrededores de su ubicación, opción HD para obtener imágenes panorámicas de alta resolución.

4. Dispositivos para elaborar recorridos virtuales 360º

i. Cámara

i. Canon EOS 60D: Canon EOS 60D puede utilizarse para crear fotos 360 con Panoweaver.

Características: Sensor: CMOS de 18,00 MP, Tam. Sensor: 22,30 x 14,90 mm, Máx. res.: 5184 x 3456 p, Factor: 1,60x, Pantalla: TFT de 3,00 pulgadas.

ii. Canon PowerShot SX500 IS:

La cámara PowerShot SX500 IS de 16 megapíxeles incorpora un zoom óptico 30x de alta calidad en un cuerpo compacto muy fácil de utilizar. El IS Inteligente mantiene las

capturas y los vídeos estables aunque se alcance el máximo de zoom.

Características: Cámara compacta ultra zoom 30x con gran angular de 24 mm, 16 Megapíxeles, IS Inteligente, Gran pantalla LCD de 7,5 cm (3,0"), El modo Smart Auto detecta 32 escenas, Vídeos HD (720p) con HDMI, Ayuda al Encuadre con Zoom, Filtros Creativos divertidos, Control totalmente Manual, Detección de la Cara.

j. Lente

Las lentes de distancia focal amplias: el campo de visión será amplio y tomará menos disparos requeridos para capturar una escena completa.

i. Lente Popular: para la creación de panoramas QTVR (Formato de archivo Realidad Virtual) con DSLR (cámaras réflex digitales) son 8mm Sigma, 10,5 mm de Nikon.

ii. Lentes Tokina: 10-17mm. Permiten crear un grado 360x180 panorama esférico completa con tan poco como 3-4 disparos.

iii. Lentes cine ojo de pez: Montura Canon, Lente 8mm gran angular cine - ojo de pez con 180 grados de ángulo de visión, característica declicked abertura (El anillo del diafragma no hace click al cambiarlo) para la grabación de vídeo fácil. Construido con 10 elementos en 7 grupos y protector de sol incorporado tipo pétalo. Funciona mejor con sensores de imagen de Canon APS-C. Aperature Seamless de T3.8-T22. Correa dentada en el foco para fácil instalación del follow focus. Con un anillo conversor de fácil consecución y

bajo costo, se puede adaptar a cualquier otro tipo de montura Nikon, Sony y otros.

k. Cabezal y Trípode

Cabezal rotación nodal: Panorámica rotador ayuda a disparar panoramas de alta calidad por posibilidad de definir la posición de la cámara en el punto nodal y que también haría más fácil el procesamiento de panorama y más sistemática. Es más eficiente en la costura imágenes con Panoweaver. JTS-Rotator es un cabezal panorámico fácil de usar pano que debe ser su prioridad selección.

i. Nodal Ninja 3: Usos populares: Bienes Raíces, Viajes, Aficionado, Caminante, Amateur, Cámaras: Compact, telémetro, DSLR (w / lente pequeña), Lentes: DSLR intercambiables súper gran ojo de pez hasta aprox. Distancia focal de 50 mm.

ii. Nodal Ninja 4 Series trípode panorámico Heads: Usos populares: Paisaje, alta resolución, HDR, Amateur - Pro Semi, Cámaras: DSLR de hasta medio formato
Objetivos: tamaños más populares de súper gran ojo de pez hasta aprox. Distancia focal de 100 mm.

5. Impacto de los r360 en el turismo

l. Galerías Museos y Exposiciones Con R 360º (Estado del Arte)

i. Título: Los Museos Virtuales De Bellas Artes: Nuevos Instrumentos Para La Enseñanza – Aprendizaje De La Educación Plástica Y Visual

Objetivo: Analizar las características de un nuevo tipo de museo, así como las posibilidades que prestan de cara a la educación, al tiempo que destacar algunos de los museos virtuales de bellas artes más interesantes para la didáctica de nuestra materia.
Año de Publicación: 2009

ii. Título: Museo Virtual De Adaptación De Informática Historia En Siberia

Objetivo: Desarrollar Un Museo Virtual De Adaptación Abierta De La Historia De La Informática, En Siberia
Año de Publicación: 2011

iii. Título: ARtSENSE Augmented Reality Supported adaptive and personalized Experience in a museum based On processing real-time Sensor Events

Objetivo: Crear De Un Prototipo Que Permita La Visita Personalizada A Los Museos Usando La Realidad Aumentada
Año de Publicación: 2013

m. Información al Turista

La importancia de información en la calidad turística, se presenta en forma audible en la que muchos casos se ofrecen grabaciones de los objetos presentados en un espacio especificado y según la ubicación geoespacial del visitante. Esto se da en forma presencial y virtual, también existen herramientas capaces de mostrar ventanas emergentes con información relacionada al contexto visitada, así como

también, imágenes, figuras en 3D, y mensajes vía mail a otros contactos.

Todas estas técnicas ofrecen un nivel interactivo y dinámico que atrae el interés por el sitio fotografiado, y es una de las formas más concurrentes que el turista visita antes de planear un viaje, la información con respecto a su destino.

n. Ventajas y desventajas

A continuación se citan a rasgos generales las principales ventajas y desventajas que presenta la implementación de recorridos virtuales de 360° para promover el desarrollo del servicio en el sector turístico:

i. Ventajas

- Accesible desde cualquier dispositivo móvil o de escritorio que cuente con servicio a internet.

- Supone un factor de innovación en organizaciones, empresas y entidades

- Aumenta las posibilidades de visitas reales.

- Ofrece actividades alternativas existentes en comparación con museos tradicionales

- Elimina aspectos de traslado y factores económicos elevados a diferencia de un viaje real

- Logra crear un impacto a nivel Comercial como herramienta de mercadeo y ventas en los canales digitales

- Los recorridos virtuales abren grandes posibilidades de comunicación estratégica para grandes hoteles, museos, etc., cualquier empresa puede mostrar de forma atractiva sus instalaciones y productos, con un impacto visual difícilmente alcanzable por otros medios.

ii. Desventajas

- Las posibles desventajas de implementar esta tecnología radican en aspectos como: Las técnicas de procesamiento de imágenes que necesitan en muchas ocasiones altos recursos de hardware y rendimiento, en particular en el sitio en el cual corren los programas o procesos.

- la reducción de los viajes físicos reduciría los ingresos de las algunas organizaciones distantes de los grandes centros, que dependen del tráfico de turistas para movilizar su economía.

o. Aumento de visitas vs. visitas reales

Las visitas virtuales elevan el nivel de interés por el resto del contenido de un sitio web debido al gran atractivo visual y alto nivel de interactividad. Aumentan la permanencia del usuario en una página, y en consecuencia, la atracción e interés por el lugar fotografiado. El usuario percibe el espacio con una vista inversiva, tal como es en la realidad desde cualquier computadora con acceso a Internet. Este es el gran atractivo, el de convidar al navegante con la posibilidad de realizar una visita virtual al lugar, con la sensación de estar allí.

Porcentaje de Aumento de visitas de una Página Web. (Estudio realizado por el Semillero de Investigación GITECSI: línea de nuevas tecnologías, gracias a testimonios de portales web)

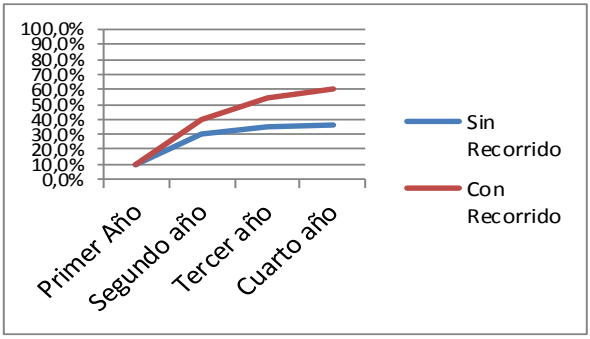


Figura 6. Aumento de visitas de un sitio web que cuenta con un recorrido virtual

6. Conclusiones

Los recorridos virtuales 360° facilitan el acceso desde cualquier parte del mundo, a cualquier hora, permiten consultar las distintas obras de un mismo autor alrededor del mundo.

La combinación de las herramientas y formatos del arte moderno mezclados con diferentes recursos multimedia, así por ejemplo, sonido, video, imágenes y movimiento, facilita el intercambio entre ideas y experiencias, además de ofrecer actividades alternativas a las existentes en los museos tradicionales como chats, fórums, liberando una tendencia a planificar una posible visita real.

La implementación de recorridos 360º en una el campo virtual les permite a los usuarios, tener una visión anticipada del lugar promocionado.

La tendencia a promocionar y publicitar bienes y servicios en ambientes virtuales abre paso a las opciones de recorridos virtuales para promover el desarrollo del sector turístico, además de aumentar la frecuencia de visitas desde otros lugares.

Referencias

V.G. TRINIDAD, B.S. EUSEBIO, Museos Y Comunicación. Un Tiempo De Cambio. Madrid, 2011, P.122.

C. M. JUAN JOSÉ, Meditaciones Sobre El Museo Actual Y El Museo Web Mérida-Venezuela, 2003.

M.P. JOSE, Los Recursos Educativos A Través De Los Museos Virtuales.

C. L. BENJAMIN, Servicios Turísticos. 2006.

H. A. RHINA ZARAHY, R. C. CAROLINA MARIA, Sistema En Web De Generación De Entornos Virtuales Para Recorridos De Espacios Abiertos Y Cerrados, Utilizando Procesamiento De Imágenes, Aplicado A La Universidad Don Bosco. Agosto de 2007.

A. DANIELLE, C. MARÍLIA, Oferta Turística Virtual Un Estudio Del Metaverso, Fortaleza, Ceará - Brasil, 2012.

Arte y política en el Ecuador actual

CECILIA SUÁREZ

"Las razones del arte son las sinrazones del mundo: El daño, el dolor, la violencia, el terror, la muerte o la injusticia, pero también los misterios, lo incomprensible e indecible, como la belleza, el amor, el destino y la felicidad. Esas razones se nos abren y se nos comunican en las obras de arte cada vez que somos capaces de reconocerlas"

-Gerard Vilar-

"El arte es lo contrario del silencio, constituyendo uno de los signos de esa complicidad, que nos liga a los hombres en nuestra lucha común"

-Albert Camus-

"En cierto modo, cabe decir que somos como niños que se preguntan por la naturaleza del mundo, sin que quepa otra respuesta que construirlo"

-Valeriano Bozal-

"Los que sueñan de día son conscientes de muchas cosas que escapan a los que sueñan solo de noche"

-Edgar Allan Poe-

Resumen:

El arte contemporáneo que se produce desde Ecuador ha tejido una especial relación con lo político, buscando potenciar su poder emancipatorio, promotor de nuevas formas de vida, de otros mundos posibles, desde unas metáforas tan sutiles como nuevas, que incorporan nuevas tecnologías, imágenes,

investigaciones y teorías que dan cuenta de la presencia de nuevas estéticas, dispuestas a incidir en el mundo y en la vida.

Palabras clave: arte contemporáneo, política, estética, ética, Ecuador actual.

* * * * *

El carácter de las relaciones entre las esferas política y estética siempre ha estado marcado por el hirviente hierro del tiempo y el lugar donde se producen y se articulan; estos -espacio o lugar y tiempo o la época- determinan las relaciones, porque involucran a todo cuanto nos rodea, hacemos o decimos; al mismo tiempo, también los sujetos influimos sobre el espacio y el tiempo de modo recíproco, al punto de que no sólo tenemos conciencia de la realidad sino que incluso podemos modificarla hasta cierto punto; es posible que ese sea el sentido de la famosa frase de Wittgenstein cuando escribió: "los límites de mi lenguaje son los límites de mi mundo"; por lo que sólo podemos y debemos preguntarnos por las relaciones del arte con la política e incluso con la ética en espacios y tiempos concretos.

De esta suerte, nos preguntaremos ¿Cómo se ha producido la relación entre arte y política en algunos momentos icónicos de la modernidad y posmodernidad en el Ecuador? ¿Podemos decir que las relaciones entre el arte y la política son las mismas que en los revolucionarios años treinta, en los años subversivos sesenta o en las primeras décadas del siglo XXI en el Ecuador? ¿Qué ha cambiado desde entonces hasta ahora? ¿Por qué se han producido esas mutaciones? ¿A qué obedecen, qué carácter tienen, a qué responden esos cambios? ¿Qué influencias han tenido o tendrán posiblemente en la cultura, en

vida social, en las sensibilidades e imaginarios de las personas y los colectivos?

Jacques Rancière [1] acierta al definir la política y lo político en los escenarios actuales al aproximarse al nuevo carácter de las relaciones del arte con la política en nuestros días, por lo que nos apoyaremos en sus reflexiones, de modo que algunos de sus conceptos serán decisivos para comprender mejor los fenómenos y procesos que nos proponemos estudiar aquí.

Por ahora no vamos a comentar los contenidos de otro texto fundamental de Rancière, por su singular valor para nuestras búsquedas, por lo que deberemos aceptar lo que se ha dicho de él. Así pues En "*El futuro de la Imagen"* (2007), Jacques Rancière argumenta que, a través de la imagen, el arte y la política han estado siempre intrínsecamente ligados. Sobre la reflexión de una serie de movimientos artísticos, de cineastas como Godard y Breson, así como de filósofos, Michel Foucault, Gilles Deleuze, Theodor Adorno, Roland Barthes, Jean-François Lyotard y otros, Jacques Rancière afirma que los artistas y teóricos a menudo sufren de místicas tendencias. Jacques Rancière cree que hay una elección audaz que se hizo en el arte, bien puede reforzar un movimiento hacia la democracia radical, o puede permanecer sumido en la mística reaccionaria. Jacques Rancière argumenta contra la idea de que un acto revolucionario se encuentra dentro de la obra de arte en sí, sino que argumenta que la revolución es anterior a la obra de arte. Impulso revolucionario existe más bien en la emancipación de los trabajadores, en su oportunidad de ver una obra de arte frente al trabajo en sí mismo. Jacques Rancière escribe que lo que ocurre en el régimen estético del arte es que los artistas crean objetos que escapan a su voluntad." [2]

Por ejemplo, es fundamental distinguir entre política y policía, cuyos correlatos en inglés son politic / police, lo que significa que es posible modificar la política desde la policía, asestando golpes a la legitimación del poder y de los poderes:

> "Generalmente se le denomina política al conjunto de los procesos mediante los cuales se efectúan la agregación y el consentimiento de las colectividades, la organización de los poderes, la distribución de los lugares y funciones, y los sistemas de legitimación de esa distribución. Propongo dar otro nombre a esta distribución y a su sistema de legitimación, propongo llamarlo "policía (...)" [3]

Luego de la época en que todos los discursos se orientaron a denunciar el agotamiento del proyecto moderno, adviene el escepticismo postmoderno, que aún no ha sido superado completamente pero, en buena medida, el arte está recuperando su capacidad de indignarse, comprometerse y lograr que los públicos asuman otra actitud, por lo que el arte afortunadamente, el arte y los artistas responden a las diferentes formas de dominación, inventando nuevas formas estéticas acorde con las nuevas sensibilidades actuales, usando tecnologías avanzadas para ponerse en contacto con la gente alrededor del mundo, con la calle, fuera del museo, en la plaza pública, en la red, etc. Dice Rancière: "Pasado el tiempo de la denuncia del paradigma modernista y del escepticismo dominante en cuanto a los poderes subversivos del arte, se ve nuevamente afirmada, aquí y allá, su vocación de responder a las formas de la dominación económica, estatal e ideológica." [4]

Sin miedo a equivocarse, se podría afirmar que, en las actuales condiciones del sistema-mundo, hay una gran posibilidad y "voluntad de re politizar el arte (que) se manifiesta así en estrategias y prácticas muy diversas. Esta diversidad no

traduce solamente la variedad de los medios escogidos para alcanzar el mismo fin. "… se supone que el arte es político porque muestra los estigmas de la dominación, o bien porque pone en ridículo los íconos reinantes, o incluso porque sale de los lugares que le son propios para transformarse en práctica social, etc." (Rancière: 54).

Una de las novedades del arte re politizado es que:

> "El problema no concierne entonces a la validez moral o política del mensaje transmitido por el dispositivo representativo. Concierne a ese dispositivo mismo. Su fisura deja aparecer que la eficacia del arte no consiste en transmitir mensajes, ofrecer modelos o contramodelos de comportamiento o enseñar a descifrar las representaciones. Consiste antes que nada en disposiciones de los cuerpos, en recortes de espacios y de tiempos singulares que definen maneras de estar juntos o separados, frente a o en medio de, adentro o afuera, próximos o distantes. (Rancière: 57).

Es notorio que el arte contemporáneo ha renunciado conscientemente a una inmediatez ética, cercana a un ejercicio casi litúrgico, a la manera del sermón pastoral, a la moraleja de los clérigos -estamos conscientes del uso que damos a estos términos religiosos, pues, en Ecuador y en buena parte de América Latina, dada la gran influencia ideológica de la Iglesia católica, tanto la política como la estética, en muchas ocasiones asumen estas formas cuyo efecto está reconocido socialmente-

> "Por pretender la alianza entre lo ético, estético y político tampoco se trata de la operación archiética. "Archiético en el sentido de que los pensamientos ya no son objeto de lecciones llevadas adelante por cuerpos e imágenes representados, sino que son encarnados directamente en comportamientos, en modos de ser de la comunidad." (Rancière: 58)

Sin embargo existe una paradoja en la relación:

> "Esta paradoja [5] donde se define la configuración y la política de lo que yo llamo régimen estético del arte, en oposición al régimen de la mediación representativa y al de la inmediatez ética. La eficacia estética significa propiamente la eficacia de la suspensión de toda relación directa entre la producción de las formas del arte y la producción de un efecto determinado sobre un público determinado." (Rancière: 60)

Lo que algunos teóricos del arte han denominado proliferación de lenguajes, abundancia de caminos expresivos o lenguajes, son conceptos poco apropiados para comprender la contemporaneidad del arte que vemos; por eso es definida por Rancière más bien como disenso: "Lo que yo entiendo por disenso no es el conflicto de las ideas o de los sentimientos. Es el conflicto de diversos regímenes de sensorialidad. Es en ello que el arte, en el régimen de la separación estética, se encuentra tocando a la política." (Ranciére: 61)

Un disenso que supone, por una parte, el reconocimiento de la existencia de diferentes expresiones dentro de un régimen estético, donde algunos deben trabajar largas jornadas diarias y no pueden ir al teatro o al parque, mientras otros además de poder hacer ambas cosas tienen incluso tiempo para tomar decisiones políticas en los espacios de poder, porque hasta son altamente remunerados por la comunidad para hacerlo.

Ahora bien, una primera premisa que es necesario re-conocer, esto es: volver a tenerla presente, es que, en Ecuador, e incluso en la mayoría de países latinoamericanos, por las especificidades del desarrollo del proyecto moderno, principalmente a través de un Estado débil con ausencia de políticas públicas y con una construcción deforme de la nación y

la cultura, el arte han tenido a lo largo de su devenir histórico una marcada politización; la mayoría de la producción simbólica, -ensayo, novela, cuento, filosofía, pintura, escultura, poesía y música, incluso estas dos últimas pese a su alto grado de abstracción- ha tenido también funciones ancilares. [6]

Mayoritariamente las artes, la literatura y la producción cultural en su conjunto, han esgrimido una radical crítica del sistema, el poder y la dominación, tanto como que la sociedad ha tomado conciencia de sus reflexiones y propuestas y ha incorporado algunas de ellas a su desarrollo; a modo de ejemplo, bástenos con recordar lo que ocurrió entre 1930 y 1940 en el Ecuador, cuando narradores, pintores, poetas, actores, dramaturgos, grabadores, tuvieron una nítida postura ideológica; muchos de ellos además ejercían una militancia política y hasta partidista, que se recreaba estéticamente en sus obras, con mayor o menor valor estético, en un amplio abanico de formas expresivas que va desde un realismo social ortodoxo, el melodramatismo, hasta obras que, esgrimiendo fuerte críticas del *status quo*, alcanzan también un gran valor estético y artístico, como el realismo abierto, por ejemplo.

Así, pues, si miramos, por ejemplo, la contribución de Pío Jaramillo Alvarado a través de su ensayo titulado "El indio ecuatoriano", publicado en 1922; la de "El montubio ecuatoriano", de José de la Cuadra que apareció en 1937, tanto como la narrativa del grupo de Guayaquil, Joaquín Gallegos Lara, Aguilera Malta y del mismo De la Cuadra; la pintura de Camilo Egas (1889-1962), Eduardo Kigman (1913-1998) y Oswaldo Guayasamín (1919-1999), entre los años treinta y cuarenta, advertimos que la cultura producida en Ecuador había logrado derrotar el academicismo y el formalismo, "piezas principales de la camisa de fuerza de la colonización cultural",

dijo Agustín Cueva [7], y, además, como si eso no fuese ya su aporte estético fundamental, cumplía funciones ancilares, como por ejemplo, cuando logró una confluencia de ética, estética y política en un solo acto; se había producido esa convergencia extraordinaria de la "intención revolucionaria en arte y política".[8]

Son los años de la fundación de los partidos socialista y comunistas en el Ecuador, la promulgación del primer código de trabajo, la fundación de las centrales obreras como la CTE y las primeras organizaciones indígenas como FEI, de la mano de dirigente obreros, campesinos e intelectuales, y además el inicio del recorrido de un largo camino de reconocimiento de la igualdad de oportunidades y derechos, el comienzo de la superación de la exclusión étnica, etc.

Nos referimos a que la literatura, la pintura, el grabado, la música, la poesía transformaron los imaginarios y el *sensorium* social que debía abrir paso a maneras realmente democráticas y humanas de estar en la vida y el mundo, proceso que ha tardado décadas en tornarse una realidad, sin que esté concluido realmente.

Jacques Rancière acuña una tesis definitiva en este sentido:

> "…la lucha colectiva por la emancipación [9] obrera no ha estado jamás separada de una experiencia nueva de vida y de capacidad individuales, ganadas a la coacción de los antiguos lazos comunitarios. La emancipación social ha sido al mismo tiempo una emancipación estética, una ruptura con las maneras de sentir, de ver y de decir que caracterizaban la identidad obrera en el orden jerárquico antiguo. Esta solidaridad de lo social y de lo estético, del descubrimiento de la individualidad

> para todos y del proyecto de colectividad libre ha constituido el corazón de la emancipación obrera" (Rancière, 2010: 39)

En esta etapa histórica y política del Ecuador republicano, la producción cultural hace referencia a la emergencia de los sujetos subalternos, la fuerte de lucha de clases por la injusta estructura económica, política y social, mientras la nacionalidades y etnias ancestrales, como indios y montubios, han sido explotadas económicamente y dominadas cultural y políticamente a lo largo siglos, arrasando incluso con sus valores culturales y comunitarios.

Del mismo modo, pero con otras formas estéticas y nuevos conceptos políticos mediante conexiones y referencias nuevas, en los años sesenta, el movimiento cultural parricida e iconoclasta de los Tsántsicos –reductores de cabezas- puso en cuestión el Estado, a la cultura oficial, al poder, los partidos políticos, las estructuras sociales, etc. al criticar con acidez y severidad los valores trasnochados de una sociedad colonial que no se soportaba más tiempo de pie [10].

También en las décadas de los años ochenta y noventa de siglo pasado, cuando la macha triunfal de la lógica cultural postmoderna hacía su ingreso a la escena nacional y regional de la mano de los triunfos mundiales del neoliberalismo, en Inglaterra con la Mrs. Margaret Tatcher y en Estados Unidos con Ronald Reagan, las relaciones de la cultura, las artes y la política cambiaron radicalmente; en algunos casos, los productores culturales marcaron grandes distancias, en otros asumieron una indiferencia dolorosa e incluso cínica, ante el triunfo macabro del modelo neoliberal a escala nacional y mundial.

Sin embargo, desde mediados de los años noventa, como un delicado filamento que se abre paso entre las fracturas de las placas tectónicas de la lógica cultural del capitalismo tardío, empezó a crecer otro discurso simbólico, impulsor de nuevas formas de politicidad que han tenido estrecha relación con las aspiraciones de las mujeres, los indígenas, los ecologistas, los movimientos de los cristianos vinculados a la teología de la liberación.

Un poco más tarde, ya desde los primeros años del presente siglo, la producción simbólica y artística, ha tomado con firmeza una clara posición política relacionada con la defensa y el respeto de los derechos de las diversidades sexuales: a modo de ejemplo, mencionemos: la obra *"Erich et moi",* de Santiago Reyes, nacido en Quito, Ecuador, 1980, exhibida en el marco de la Bienal de Cuenca, en abril de 2006, en un espacio público central y concurrido, denominado la Plaza de las Flores, al pie del Monasterio del Carmen, una orden de monjas de clausura a donde solo se puede ingresar con autorización arzobispal, a cien metros de la Plaza Central e igual distancia de la sede del gobierno municipal .

La obra de Reyes, una fotografía impresa en formato de una valla publicitaria, por tanto, en grandes dimensiones para ser exhibida en espacio públicos, es la imagen de dos jóvenes, durmiendo, uno de ellos con la camiseta de la selección ecuatoriano de fútbol, y tomados de la mano, fue censurada por la administración municipal, quien a través de la dirección municipal de cultura expresó que tomaron la decisión "por temor a que los niñitos piensen que estas cosas son normales", en un claro gesto de paternalismo y homofobia que fue afortunadamente censurado a nivel internacional. [11]

"Erich et moi", de Santiago Reyes.
Obra censurada en la Bienal de Cuenca, 2006.

La denuncia de la contaminación ambiental, las consecuencias del cambio climático, la protección del medio ambiente, el respeto a la vida animal, etc., es decir, el surgimiento de nuevas cuestiones que brotan de las entrañas del actual fase del sistema-mundo, demandan de los productores artísticos la búsqueda de nuevos dispositivos, la transformación de sus discursos y prácticas artísticas, la modificación de actitudes, conductas y valores, transformando los vínculos tradicionales con los públicos, escogiendo otros lugares de exhibición, el cuestionamiento o la prescindencia de los auspicios públicos y/o privados, una reflexión profunda sobre el uso de los lenguajes artísticos –sus artificiales fronteras, sus esencialismos decimonónicos- abriendo espacio a la producción de lenguajes más de nuestro tiempo como son las instalaciones, el *body arte*, vídeo arte, objetos artísticos, *site specific*, performance, creación digital, *medialab*, nuevas tecnologías, en general, etc. porque tiene no sólo otra forma de comunicar sino porque colocan los problemas de la comunidad de un modo diferente ante la mirada del espectador, con la finalidad de que éste piense y actúe. Cuestionar los lenguajes no significa, como

algunos pueden suponer, suprimir las expresiones que se manifiestan a través de los lenguajes de la pintura, la escultura o la fotografía.

Una exposición icónica de esta afirmación es la colectiva titulada "Todo por un York", iniciada en el año 2008, organizada por Xavier Blum y Carlos Vaca, y que reúne 47 proyectos artísticos. [12]

Precisamente uno de los organizadores de la convocatoria, Xavier Blum ha definido lo que podría ser lo fundamental de esta exposición icónica, en tanto expresión del nuevo arte que se hace en el país desde los años 2000: "En

diálogo y contrapunto con lo académico, institucional, hegemónico, comunitario, "emergente", concebimos instancias de legitimación independiente del arte; dando cabida a propuestas contemporáneas maduras y en desarrollo para potenciar el arte y su visibilidad en la arena de lo "cultural" (BLUM: 2011).

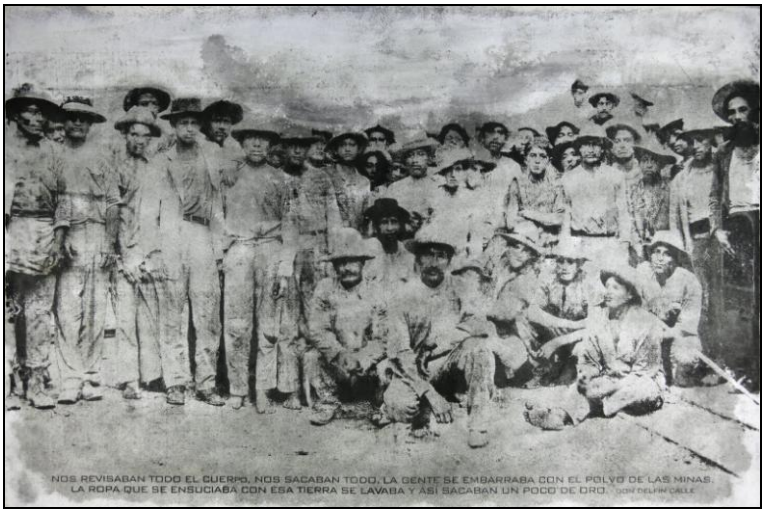
En un escenario cultural que se caracteriza por lo que podríamos llamar "el grado Xerox de la cultura", como lo definió Roland Barthes, o marcado por la banalidad entendida como que, luego de que la modernidad europea descubrió que la búsqueda de la verdad y el pensamiento crítico no están exentos de falsificaciones y manejos del discurso desde el poder, por desgracia estamos dominados por "la administración de lo trivial (que) ha sucedido históricamente al suministro de lo real" (José Luis Pardo:1989), de suerte que ya no sólo los medios, sino incluso gran parte de la producción cultural, simbólica y el arte, considerado por Th. W. Adorno como playa última, han cedido su trincheras a los medios convirtiéndose ella también en "gestores de la irrelevancia", contribuyendo a la falsificación, en esta ocasión representada por la banalidad.

Probablemente con marcada conciencia de este estado trágico de la cultura contemporánea, la producción artística de Tomás Ochoa (Cuenca) es extremadamente interesante, porque va de manera precisa y preciosa en dirección contraria a ese conformismo postmoderno de renunciar a la búsqueda de la verdad e instalarse en la más pura banalidad.

> "El artista ecuatoriano Tomás Ochoa exhibe en Quito luego de 10 años de estancia en Europa. La muestra se inaugura en Arte Actual- FLACSO el 7 de Julio e incluye un video instalación y pinturas en las cuales la pintura ha sido reemplazada por pólvora. Bajo el título "Cineraria" (Urna en la que se

depositan las cenizas de los muertos) Ochoa analiza las relaciones neo-coloniales y navega por la memoria colectiva del imperio. Esta travesía comienza con las ruinas que dejó la transnacional estadounidense, South American Development Company en el pueblo minero de Portovelo a principios del siglo XX. La muestra se inicia con imágenes de gran formato trabajadas por el artista con una sofisticada técnica en la cual la pólvora encendida deja su rastro de fuego y cenizas sobre el soporte generando la imagen y redimensionando las fotográficas de esa época. El fuego hace surgir a la luz los rostros y las escenas perdidas de la explotación minera. Esta muestra se completa con una instalación de video simultáneo en tres canales, con el propósito de recuperar historias y memorias suprimidas. En él se recogen los testimonios de tres mineros de la SAD Co. y se analizan sus estrategias de resistencia. Estas memorias de la explotación se completan a su vez con un recorrido de una cámara subjetiva por los vestigios de la mina y por la escenificación de algunas de las acciones que narran sus protagonistas". Tomado de: www.tomasochoa.com

Lo que más debemos destacar de las imágenes de "Cineraria" es una persistente búsqueda de trabajar sobre la memoria y vincular íntimamente la estética y política, sin renunciar a la producción de formas artísticas de gran calidad ni perder de vista el horizonte político epocal, lo que se confirma con la inclusión precisamente de esta serie en el marco de la XI Bienal de Cuenca, (11-11-2011), con la curaduría del madrileño Fernando Castro Flores, denominada "Un meridiano inquietante", que fue expuesta en los espacios del Museo Pumapungo del Ministerio de Cultura del Ecuador, que hasta hace poco fue la sala de exhibiciones artísticas más importante del Banco Central del Ecuador, en Cuenca.



Tomás Ochoa, Cineraria, XI Bienal de Cuenca, 2011

La ausencia de mención y premiación a la obra de Ochoa dejó absortos a muchos, entre ellos quien escribe estas páginas, pues, la suya es una producción artística que navega contracorriente, en busca de la memoria de los seres anónimos, como los mineros, explotados por una compañía transnacional, y al colocarlos en el presente, nada menos que utilizando las mismas fotografías tomadas por el gerente de la compañía minera pero en un contexto diferente, la convierten a través de este gesto en un acontecimiento político, en una época en que varios países del continente se alistan a iniciar una nueva era extractivista de minerales a gran escala.

Otra obra al extremo sugestiva, distinta, de resonancias singulares es "Sinfónica Mocha" de Saskia Calderón, comisariada por Katya Cazar y exhibida en la XI Bienal de Cuenca (2011), bajo el concepto de "Atrabiliario", se exhibió en

los espacios del Museo Municipal de Arte Moderno de Cuenca, aunque producida en 2009.

La obra nos muestra una interesante combinación de temas pre modernas, la esclavitud de los afro descendientes, sus ritos, el riesgo de la pérdida de sus expresiones culturales; adecuadamente tejidos con cuestiones modernas como el valor y la importancia de la libertad, gracias a la apropiación y reinterpretación de una obra de Händel en la construcción del dispositivo visual; se destacan el posicionamiento político y el gesto crítico al poner en entredicho los formatos tradicionales de las artes plásticas, mover su fronteras y convertir las imágenes visuales y sonoras en una advertencia; es una forma muy expresiva de revalorizar virtudes democráticas tan valiosas como la libertad en contextos políticos cada vez más autoritarios. Saskia Calderón ya había producido obra de esta naturaleza, por ejemplo, cuando canta un fragmento del himno de los Estados Unidos de Norteamérica, cuando se ha producido la segunda invasión norteamericana a Irak. Además de la imagen que incluimos en las siguientes líneas, ofrecemos también el link del vídeo para un mejor conocimiento y apreciación de la obra mencionada: http://vimeo.com/57547586

Otra obra artística contemporánea de gran interés en los territorios de nuestra temática investigativa es el performance denominado *"El arte está muerto",* 2009, concebido y ejecutado por Amaru Cholango, artista indígena residente en Alemania, fuera del programa oficial de la inauguración de la X Bienal de Cuenca, pero nada menos que en el mismo escenario de su inauguración, interrumpiendo de manera abrupta el acto protocolar, el discurso de orden de un viceministro del recientemente creado Ministerio de Cultura del Ecuador, ante

una sala llena de invitados especiales, medios de comunicación, cuerpo diplomático, autoridades locales y nacionales, etc.

Saskia Calderón, Sinfonía Mocha, vídeo-performance, XI Bienal de Cuenca, 2011.

No menos importante y decisivo tanto en lo estético como en lo político es el proyecto artístico de Paúl Rosero, presentado en la XI Bienal de Cuenca, con el título de *"Cuando tú te hayas ido"*, nombre de un nostálgico pasillo ecuatoriano, que según el propio Rosero persigue crear en el espectador, en los públicos un cuestionamiento del concepto mismo de verdad y memoria históricas. ¿Qué es la verdad/mentira? parece preguntarnos Rosero con sus dibujos producidos con las cenizas que deja la quema de un ejemplar del informe de la Comisión de la Verdad, creada para investigar crímenes de Estado, desapariciones, violencia, que sea capaz de impedir la repetición

del terrorismo de Estado, una de las pesadillas de la modernidad y por otro lado el ingreso en la escena artística de imágenes de personajes afro descendientes, intentado superar la dicotomía indio/blanco, como que fuese la única existente en la sociedad ecuatoriana. Cuando tú te hayas ido, obtuvo el Premio París en la XI Bienal de Cuenca. [13]

Paúl Rosero: Cuando tú te hayas ido. Instalación reactiva, película 16 mm-B&w-4:25, 4 dibujos con ceniza.

"El manifiesto de la bondad", de Oscar Santillán [14] es un vídeo-instalación cuyas imágenes, sin ningún texto escrito que las apoye, por lo mismo de gran poder y sugestión, narran el viaje o la romería que emprende el propio artista desde Cuenca hacia El Cajas, un parque natural de la zona andina austral del Ecuador, donde se encuentra lagunas, humedales y fuentes de agua vitales para los habitantes y la ciudad, y su retorno a un parque de Cuenca, luego de intensas horas de caminata, trayendo un solo bocado de agua, para convidárselo a las palomas de la plaza que, mueren literalmente de sed junto a una fuente que está completamente seca.

Proyecto artístico poco comentado y peor tratado por jurados y críticos, con el peor de los silencios que es el olvido, y sin embargo bello, tanto que supera en mucho a algunos de los premios de esa edición bienal en que participó, por su capacidad de conmover y persuadir, de vincular al espectador con la problemática del agua, con la importancia de la vida de las aves, con el riesgo de la propia vida nuestra, si faltara el líquido vital.

El mismo Santillán ha escrito en su declaración de artista:

> "La segunda cuestión es una más sutil, que me siento tentado a llamar "ética fenomenológica", donde una acción física en el mundo es, en sí mismo, una declaración política. Dentro del mapa de mis deseos utópicos, hay un dispositivo capaz de llenar el vacío entre los relojes y calendarios, y una rebelión en la que los susurros multitud sus demandas. [15]

En conclusión, pese a las graves limitaciones en que despliegan sus fuerzas el arte y los artistas en la actualidad, su compromiso con la vida, con la ética, la estética y la política, entendidas de un modo diferente, sin dogmatismos ni falsificaciones, se están produciendo obras artísticas con nuevos lenguajes que dejan ver investigaciones, búsquedas y sobre todo nuevas relaciones con los públicos.

Las relaciones entre arte y política se han transformado en un devenir singular en algunos momentos icónicos de la modernidad y posmodernidad en el Ecuador, respondiendo a los desafíos de cada época con creatividad.

Las relaciones entre el arte y la política ya son las mismas que en los revolucionarios años treinta, en los subversivos sesenta o en las primeras décadas del siglo XXI en el Ecuador.

Lo que ha cambiado, desde entonces hasta ahora, es precisamente la nueva articulación entre ética, estética y política, fruto de las nuevas formas que impone la globalización, la lógica cultural del capitalismo tardío, el surgimiento de nuevas cuestiones que interpelan a los seres humanos como el género, la etnia, el medio ambiente, etc. Estas mutaciones obedecen en gran parte a la presencia de las telecomunicaciones, la internet, en mercado mundial virtual, los viajes más frecuentes y baratos, la migración, que en conjunto configuran un nuevo *imaginarium* que no puede quedar sin interpelación por parte de los artistas y el arte, que sienten necesidad de tomar partido por formas alternativas y críticas como respuestas a esos cambios.

Estas nuevas formas artísticas tienen y tendrán poderosas influencia en la cultura, en vida social, en las sensibilidades e imaginarios de las personas y los colectivos, en tanto nos muestran otras maneras de estar en el mundo y en la vida, la presencia de otros valores distintos a los del mercado y el capital. Pero, acaso, lo más importante de todo sea que estas nuevas formas artísticas expresan una poderosa resistencia a la lógica del capital, oponiéndole formas alternativas como la bondad, la solidaridad, el respeto, una ecología social, en suma, lo que podría hacernos soñar con un tránsito hacia una nueva humanidad. Son formas estéticas con gran poder ético y político que no nos dejan indiferentes, por el contrario, nos conmueven y, al hacerlo, nos transforman.

Notas

1. Jacques Rancière (nacido en 1940, en Argel) es profesor emérito de la Universidad de París (St. Denis) Se dio a conocer bajo la tutela de Louis Althusser cuando escribió con su mentor *Para leer El Capital* (1968). Después de los acontecimientos calamitosos de mayo de 1968, rompió con Althusser en torno a la renuencia de su maestro para permitir la resistencia espontánea dentro de la revolución. Rancière es conocido por su posición a veces remota en el pensamiento francés contemporáneo, porque sostiene el lema de que el humilde zapatero y el decano de la universidad son igual de inteligentes, Rancière ha comparado libremente las obras de luminarias tan conocidas como Platón, Aristóteles, Gilles Deleuze y otros con pensadores relativamente desconocidos como Joseph Jacotot y Gauny." Cfr. Escuela Europea de Graduados, faculty, EEG.
2. Escuela Europea de Graduados: http://www.egs.edu
3. Jacques Rancière: 1996, "El desacuerdo", Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión, p. 43.
4. Jacques Rancière: Paradojas del arte político, In: El espectador emancipado, Ed. Manantial, Buenos Aires, 2010.
5. Rancière se refiere a la paradoja que F. Schiller desarrolla en las "Cartas sobre la educación estética del hombre", escritas en 1795.
6. "En 1944, en su libro El deslinde, Alfonso Reyes llama a este resultado "ancilaridad", porque a veces "puede aparecer en la literatura un fragmento histórico ancilar; a veces, la historia adapta gala literario-semánticas de tipo ancilar." (1983:182). http://poligramas.univalle.edu.co/ficcionehistoria.htm
Ancilar: el diccionario de la RAE define esta palabra así: "sierva, esclava."
7. Agustín Cueva, Entre la ira y la esperanza, ensayos sobre la cultura nacional, Cuenca, Casa de la Cultura, 1981, p. 165.
8. Agustín Cueva, Ibíd. p. 67.
9. Jacques Rancière escribe: "… hay que volver al sentido original de la palabra emancipación: la salida de un estado de minoridad… p. 45.
10. El movimiento tsántsico fue fundado por: Marco Muñoz, Alfonso Murriagui, Simón Corral, Teodoro Murillo, Euler Granda y Ulises Estrella; posteriormente se incorporarían: José Ron, Agustín Cueva, Fernando Tinajero, Bolívar Echeverría, Raúl Arias, Rafael Larrea, Humberto Vinueza, Francisco Proaño Arandi, Iván Egüez, Abdón Ubidia, y Antonio Ordoñez, Álvaro San Félix, Luis Corral, Alejandro Moreano, Bolívar Echeverría, Leandro Katz, José Corral y Sonia Romo Verdesoto.
11. Cfr.
http://www.thefileroom.org/documents/dyn/DisplayCase.cfm/id/1254

12. Melina Wazhima Monné sostiene que la colectiva antes mencionada se ha caracterizado porque : "se admite propuestas de pintura, fotografía, ilustración, arte objeto, performance, instalación, danza, teatro, música, vídeo, animación, arte sonoro,, arte en la red, arte y comunidad, etc. … treinta y cuatro artistas, entre los que se cuenta algunos colectivos, han respondido a la convocatoria, y allí se vienen los capitalinos, los cuencanos, y guayaquileños, los residentes del ancho mundo …Todo por 1 Yorch es muestra de una corriente de propuestas generadas desde espacios artísticos independientes –como el encuentro de Arte Urbano Al Zur-ich, de Quito – que han apostado, ya desde hace años, por la generación de encuentros, residencias, festivales de arte contemporáneo, con convocatorias abiertas y procesos de curaduría, producción, exposición y relación con el público, propias… El valor del arte se pone en discusión. Crear una obra de a dólar, cuando se pagan más de cien millones, por otras en el mercado mundial… 47 proyectos que han participado hasta el momento y que baten con mucha diversidad desde lo lúdico, emotivo, anecdótico o meramente comercial, hasta lo crítico, político, irónico o bello."

13. "Paúl Rosero Contreras, (Quito, 1982) artista multidisciplinario, gestor cultural, dj y miembro del colectivo *Wash* lavandería de arte. Actualmente trabaja entre Barcelona y Quito (…) "Cuando tú te hayas ido" es un proyecto que se enfoca en la develación de información poco conocida o secreta y utiliza varios bancos de datos como fuentes para construir las imágenes que componen la instalación. En un primer momento y asumiendo la lectura de cables Wikileaks como si fuesen textos literarios, este proyecto parte de la selección de fragmentos que por su evocación imagética, sonora o sensorial, permiten su decodificación hacia lenguajes de libre experimentación. Posteriormente y tras el encuentro de un archivo fotográfico sobre afro ecuatorianos (finales del siglo XIX - principios del siglo XX), la búsqueda se inclina sobre un intersticio de la historia visual del Ecuador que no ha sido contado: el lugar social del afro dentro de un país sumido en el relato dicotómico del indio dominado por su antagonista foráneo, enfatizando el hecho que hace tan solo unas tres décadas muere la última esclava negra dentro del perímetro cuencano. En tercera instancia, este trabajo se apropia del Informe Final de la Comisión de la Verdad como instrumento metafórico y lo incinera. Sus cenizas son la materia para el dibujo y el mecanismo para cuestionarse sobre lo circunstancial de la memoria. ¿Qué acarrea la verdad que contiene este texto? ¿Dónde están los responsables de las desapariciones y torturas que se narran? ¿Qué pasó en décadas anteriores a las que se centra la investigación?" Cfr. http://paulroserocontreras.blogspot.com/2011/11/cuando-tu-te-hayas-ido.html

14. “Oscar Santillán (1980, Milagro, Ecuador) vive y trabaja entre lugares. Recibió su MFA en escultura de la Virginia Commonwealth University, y ha asistido a residencias en Skowhegan y Seven Below. Enseñó en la Universidad de las Artes en Filadelfia, PA. Santillán recientemente se ha encargado de crear una obra para una exposición en el Museo de Arte Carrillo Gil en la Ciudad de México. Para este trabajo, con la ayuda de un médium, se volverá a crear el último minuto del momento previsto de la muerte del comisario de la exposición. Se ha desempeñado en exposiciones individuales y colectivas en el Odeon Foundation (Bogotá, Colombia), Vogt Gallery (Nueva York, EE.UU.), Marilia Razuk Galería (São Paolo, Brasil), Fundación ICO (Madrid, España), DPM Galería (Guayaquil, Ecuador), Center for Contemporary Art, sudeste.SECCA (EE.UU.), Museum of Latin American Art-MoLAA (Long Beach, EEUU.), Bienal de Cuenca (Ecuador), el Proyecto de Washington de la Bienal de Artes (EE.UU.), Caldera de Pierogi (NY, EE.UU.), entre otros espacios.” Cfr. http://www.dpmgallery.com/oscar-santillan
15. http://oscarsantillan.blogspot.com/

Bibliografía

Adorno, Theodor. 1983. Teoría Estética. Ed. Orbis, Barcelona, 346 pp.

Bauman, Zygmunt. Modernidad Líquida. 2002, FCE, Buenos Aires, 232 pp.

Bozal, Valeriano. El tiempo del estupor. Colección La Biblioteca Azul. Serie Mínima. Editorial Siruela. 2004.

Encuentro Internacional: Arte y Educación, Quito, 9 al 11 de mayo de 2012.

Foucault, Michel. Historia de la sexualidad I. Ed. Siglo XXI, México, 223 pp.

Castro Flórez, Fernando. El arte de los indignados. 2012, Bienal de Cuenca. Conferencia, Museo Municipal de Arte Moderno.

Cuadra, Álvaro. Pensar el arte, hoy, 2012, Universidad de Cuenca-Bienal de Cuenca-ARCIS, conferencia, Museo Municipal de Arte Moderno.

DIUC, I Módulo del Seminario sobre herramientas y *software* para investigación, 21 al 25 de mayo de 2012.

DIUC, II Módulo del Seminario sobre investigación, julio de 2012.

Ministerio de Cultura, República de Colombia, Educación artística y cultural, un propósito común: documento para la formulación de una política pública colombiana, Bogotá, 2007.

Oliveras, Elena (ed.) Cuestiones de arte contemporáneo. Hacia un nuevo espectador en el siglo XXI, Buenos Aires, Emecé Ed., 2008.

Rancière, Jacques. 2005. Sobre políticas estéticas. Universidad Autónoma de Barcelona, 43 pp.
Rancière, Jacques. 2010. El espectador emancipado. Edición pdf electrónica. 14 pp.
Rojas, Carlos. 2011. Estéticas Caníbales. Universidad de Cuenca, Programa de Arte contemporáneo en el Ecuador. Bienal de Cuenca. 187 pp.
Rojas, Carlos. 2012 Nicola Constantino. Universidad de Cuenca, Bienal de Cuenca. 12 pp.
Rojas Carlos. 2012 Los objetos sensuales de Waltercio Caldas. Universidad de Cuenca, Bienal de Cuenca, 6 pp.
Oña, Lenin. Otro arte en Ecuador. 2009. Centro Cultural Itchimbía. Quito, 173 pp.
Vilar, Gerard. Las razones del arte. Antonio Machado libros. 2003.
VIII Bienal de Cuenca. 2004. Municipalidad de Cuenca, Diners Club del Ecuador, 351 pp.
IX Bienal de Cuenca, Cuenca, 2006, Municipalidad de Cuenca, Diners Club del Ecuador, 380 pp.
X Bienal de Cuenca, 2008, Cuenca, Municipalidad de Cuenca, Diners Club del Ecuador, 400 pp.
XI Bienal de Cuenca, Fundación Municipal Bienal de Cuenca, Diners Club del Ecuador, 3 vols. 2012, 300 pp.

Sistema de interacción rudimentario y efectivo

AGUSTÍN LINARES PEDRERO

Resumen

Este artículo trata de exponer un sistema alternativo (y algo rudimentario) para establecer una comunicación con el ordenador, en la que participan sensores muy simples, los cuales, mandan una señal que es interpretada por el ordenador (como pulsación de tecla) para activar un comporatamiento multimedia. Contemplando la eficacia que requiere para su funcionamiento, a tal proposito se expone una instalación artística de caracter interactivo Move-on, en cuyos procesos se necesita disparar el uso de animación fotográfica y el encendido de unos focos.

La instalación establece una comunicación con el espectador a través del cuerpo, más concretamente del movimiento de su propio cuerpo.

Palabras clave: Interactividad, movimiento, arte, sensores, instalación.

* * * * *

1 Introducción

El arte asimila con rapidez todas las herramientas y técnicas que van surgiendo a lo largo de la historia, desde la tecnología de la emulsión del óleo y el lienzo, que revolucionó la pintura, haciendo que se pudiera pintar sobre tela enrollable y

transportable, o la fotografía y el cine, que en un primer momento aparecen como un invento que procesa la imagen y más tarde por la fuerza de su uso y experimentación encuentra su propio lenguaje y soporte expresivo, convirtiéndose en toda una nueva disciplina. Desde la irrupción del ordenador en el mundo del arte ya se han generado estéticas propias como resultado de esta relación y se ha incorporado como una herramienta más en la producción artística por medio de la instalación, la cual utiliza para su desarrollo diferentes medios expresivos, y en este caso los nuevos medios.

Para establecer una comunicación entre persona y ordenador existen muchos interfaces en el mercado y muchos protocolos de programación, uno de los que más está proliferando, a la hora de desarrollar proyectos e instalaciones de arte, es el uso de *Arduino* programado con *Procesing,* pero para el artista, a veces la programación es un tema muy árido y complejo, aún más si cabe, si la idea de la obra requiere manejar varios videos y/o animaciones. Es por esto que se propone un sistema alternativo para la ejecución de dichos proyectos.

2 Descripción de la obra

La idea a representar es que permanecer impasible nos hace "envejecer conceptualmente" y el estar activos, en acción, nos hace mejorar nuestras capacidades cognitivas y físicas.

La instalación "Move-on" consiste en una proyección sobre una pared donde aparecen una sucesión rápida de fotografías de rostros de ambos sexos, puede apreciarse que los rostros que aparecen pertenecen a personas muy ancianas. A la vez a ambos lados y apoyados en el suelo existen unos focos de luz roja que parpadean cada segundo.

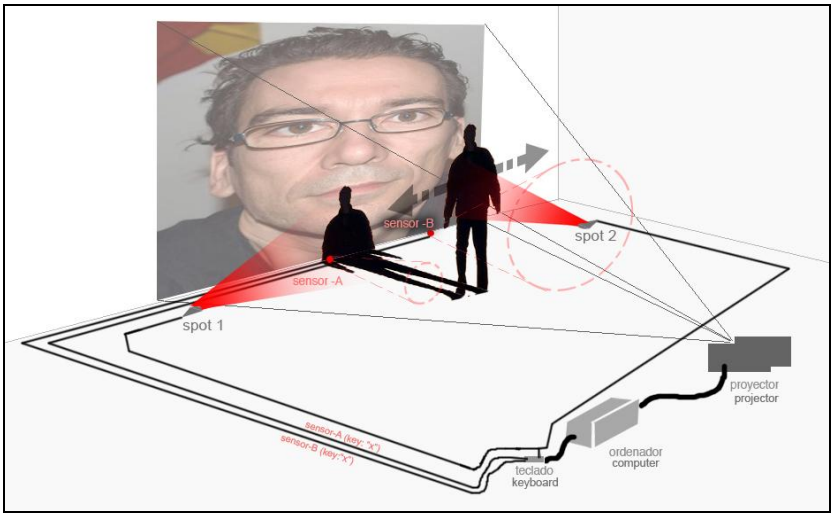


Fig. 1. Esquema de representación de la instalación, compuesto por proyector, ordenador, circuito de teclado, 2 sensores conectados al teclado y 2 focos conectados a un relé conectado al teclado.

Cuando un espectador se coloca delante de la proyección si permanece inmóvil no sucede nada, continua lo antes descrito en un bucle, pero cuando el espectador se desplaza lateralmente, interviene los sensores haciendo que se apaguen los focos rojos laterales, también los rostros de las personas van cambiando paulatinamente a personas de menor edad. Mediante acción y reacción el espectador descubre que si se mantiene en movimiento las imágenes que se muestran van a cada vez más joven hasta llegar a imágenes de bebes de menos de un año; en el momento que deja de desplazarse y moverse los rostros se tornan a personas mayores de las que se están exhibiendo, este proceso se da paulatinamente hasta llegar al bucle de las personas más ancianas donde comienzan otra vez los focos a parpadear.

3 Descripción técnica

Está pieza se aborda actuando sobre el hardware y sobre el software, los cuales pasamos a describir por separado.

3.1 Actuación sobre el software

El software principal que se utiliza es Flash (Adobe, anteriormente de Macromedia), mediante código ActionScript2, y la configuración en capas y sobre la línea de tiempo se distribuye los diferentes elementos.

Esta película flash, en concreto, se reproduce a una tasa de 18 frames por segundo. La animación se realiza usando 13 grupos compuestos por 9 fotos cada uno, etiquetados de menor a mayor (en edad) a lo largo de la línea de tiempo. Cada grupo tiene mayor edad que el anterior con ello se consigue que, el video avance, de forma natural, hacia la ancianidad (si no existe pulsación de tecla). Una vez la reproducción llega al grupo más anciano (etiquetado en el primer fotograma de su grupo como "80ytantos") el video reproduce solo este grupo en bucle (este es el modo reposo en ausencia de estímulos) y se consigue colocando la siguiente instrucción AS2 en el último fotograma del grupo etiquetado con el nombre "80ytantos*"*:

gotoAndPlay ("80ytantos");

Cada grupo tiene en otra capa, pero coincidiendo en el tiempo, un botón, con la siguiente programación para la pulsación de la tecla "x":

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("*el nombre de la etiqueta anterior*")}

De esta forma (pulsando la misma tecla) según en el grupo en el que se encuentre la reproducción correrá hasta el grupo anterior; y si no hay pulsación, la reproducción continuará su marcha lógica hacia delante, hacia la (ancianidad). Ejemplo: si esta reproduciéndose el grupo etiquetado con “50ytantos”, en caso de pulsación de “x” la reproducción saltará hasta el grupo “40ytantos” y sucesivamente. Si no hay pulsación de “50ytantos” pasará al grupo “60ytantos” y sucesivamente.

Cada botón tiene su campo de acción limitado a solo dos fotogramas dentro de su grupo, de tal manera, que el paso de un grupo a otro sea gradual, pasando necesariamente sobre las 6 primeras fotos del bucle antes de poder cambiar a: *anterior* o *siguiente*. El reuma el código será el siguiente:

Botón

Acciones para Botón:

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("80ytantos")}

Botón

Acciones para Botón:

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("70ytantos")}

Botón

Acciones para Botón:

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("60ytantos")}

Botón

Acciones para Botón:

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("50ytantos")}

Botón

Acciones para Botón:

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("40ytantos")}

Botón

Acciones para Botón:

on(release, keyPress "x") {gotoAndPlay ("30ytantos")}

Así sucesivamente, según cuantos grupos tengamos, tantos botones hay que realizar, a cada grupo de imágenes en bucle asignaremos un botón.

En el primer fotograma introducimos esta línea de código para que la pieza comience directamente en el estado de reposo, en el último bucle, Acciones para Frame 1:

gotoAndPlay ("80ytantos");

Esta descripción hace que la animación a representar se comporte como necesitamos y como en un principio hemos descrito, ahora bien, necesitamos algo más para poder conseguir una respuesta u actuación del ordenador, lo que hará que los focos se enciendan y apaguen en el estado de reposo de la obra.

Por un lado debemos introducir en un nuevo código AS2, y por otro debemos crear unos controladores ejecutables que hagan encender y apagar el LED del teclado correspondiente, en este caso, a *numLock*, aprovechando esa carga eléctrica haremos activar un relé haciendo disparar (o no) la luz de los focos.

3.1.1 Actuación sobre numLock

Este código programado en c++ simula la pulsación de las teclas 'numLock' y 'capsLock', mediante la que podemos encender y apagar el correspondiente LED del teclado. Se han creado dos ficheros ejecutables diferentes para cada tecla, uno para encender y otro para apagar el LED. Esto es necesario para poder ejecutar estas acciones desde código Flash. A continuación se muestra solo el código creado para encender y apagar el LED 'numLock', ya que es prácticamente el mismo código usado para el LED capsLock, únicamente habría que sustituir la constante 'VK_NUMLOCK' por la constante 'VK_CAPITAL' en el caso de necesitar más tipos de actuadores:

```
#include <windows.h>

#include <WinAble.h>
```

El siguiente código activará el led de *numLock* y por ende activará un relé, al que está conectado poniendo en marcha los focos:

```
//The following code checks the status of 'numLock': if the
LED is on //then it is switched off, otherwise this code does
nothing.
```

```
int main( int argc, const char* argv[] ){

        //Checks if 'numLock' is enabled.
        //The rest of the code is the same as in the first case.
        if ((GetKeyState(VK_NUMLOCK) & 0x0001)!=0){
           INPUT keyInfo[2];
           ::ZeroMemory(keyInfo, sizeof(keyInfo));
           keyInfo[0].type = keyInfo[1].type =
INPUT_KEYBOARD;
           keyInfo[0].ki.wVk = keyInfo[1].ki.wVk =
VK_NUMLOCK;
           keyInfo[1].ki.dwFlags = KEYEVENTF_KEYUP;
           ::SendInput(2, keyInfo, sizeof(INPUT));
        }
}
```

Este otro, en cambio, sirve para apagar el led de *numLock* y por ende desactivará el relé, apagando los focos:

```
//The following code checks the status of 'numLock: if the
LED is off
//then it is switched on, otherwise this code does nothing.
int main( int argc, const char* argv[] ){
        //Checks if 'numLock' is disabled.
        if ((GetKeyState(VK_NUMLOCK) & 0x0001)==0){
//We need two keyboard actions: key down and key up
           INPUT keyInfo[2];
                //Fills the INPUT structure with zeros.
           ::ZeroMemory(keyInfo, sizeof(keyInfo));
              //Specifies that we are sending a keyboard input.
           keyInfo[0].type = keyInfo[1].type =
INPUT_KEYBOARD;
                //Specifies the key we want to activate.
```

```
            keyInfo[0].ki.wVk = keyInfo[1].ki.wVk =
VK_NUMLOCK;
                  //This is the second action, key up.
            keyInfo[1].ki.dwFlags = KEYEVENTF_KEYUP;
                  //Finally the input is sent.
            ::SendInput(2, keyInfo, sizeof(INPUT));
         }
}
```

Una vez que ya tenemos compilados cada uno de estos programas en un ejecutable *.exe*, el paso siguiente consiste en ejecutar estos archivos desde el código (ActionScript2) mediante la siguiente sentencia:

```
fscommand("exec", "fileName.exe");
```

Desde Flash, para que todo funcione han de darse dos premisas, una que el proyecto Flash ha de exportarse como un ejecutable *.exe*; la otra es que los ficheros *.exe creados* de on-off han estar en una carpeta que debe llamarse 'fscommand', y esta carpeta ha de situarse en el mismo directorio que el ejecutable flash.

3.2 Actuación sobre el hardware

Una vez resuelta la parte de programación pasamos a describir como irá conectado la entrada y salida de señal por medio del circuito interno de un teclado.

Una vez hemos desmontado el teclado, en primer lugar debemos averiguar que 2 conexiones activan la simulación de pulsación de la tecla "X", las conexiones se pueden identificar por la línea de pins (vías por las que se conectan los vinilos de conexión) y consta de dos grupos, uno para cada filmina.

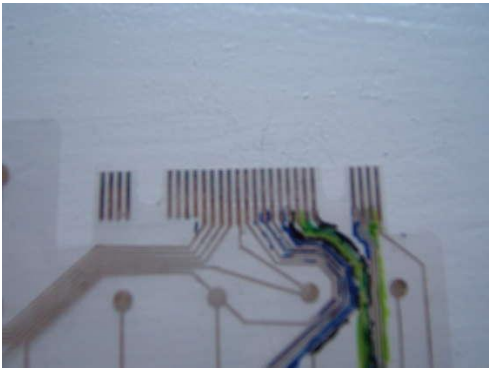


Fig. 2. Conexiones de una de los filminas o vinilos, estas solo sirven para identificar los pins, no necesitamos conservarlas.

También mostramos la siguiente tabla que puede servir de guía.

SIDE A

SIDE B

	A01	A02	A03	A04	A05	A06	A07	A08	
B01									
B02	1		Z			A		Q	
B03	2			X		S		W	
B04	3			C		D		E	
B05	4	5	B	V	G	F	T	R	
B06	7	6	N	M	H	J	Y	U	
B07	8			,		K		I	
B08	9			.		L		O	
B09	0	-	/			;		P	
B10									
B11				ent					

Fig. 3. Tabla de conexiones del circuito del teclado, (esta puede variar dependiendo del fabricante), aunque conviene hacer unas pruebas de tanteo y error, para descubrir que tecla es la que estamos activando

A nivel electrónico tenemos tres grupos bien diferenciados:

- GrupoA: Es el sensor, el cual introduce una señal on/off, ya sea por un sensor comercializado o por uno que desarrollemos (ver Fig.4.), en cualquiera de los casos puede llevar relé o puede llevar un transistor (suele ser del tipo 2N2222) para conducir la señal en caso de activación del mismo, ya que la carga requerida es de baja intensidad. En "Move-on" existen 2 sensores y van conectados a los pins conectores de la tecla.

- GrupoB: Es el actuador, la señal que hace encender el LED (en este caso el de *numLock*) es aprovechada para activar la bobina de un relé, el cual hará de interruptor para encender los focos.

- GrupoC: Es el circuito del teclado, al que se conectan, el grupoA y el grupoB, según el siguiente esquema ilustrativo.

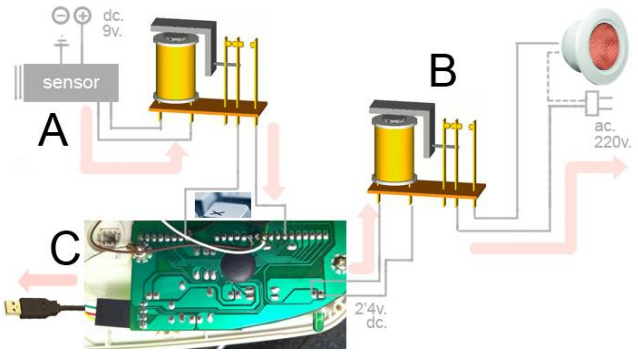


Fig. 4. Esquema de conexiones del circuito del teclado con los relés y sensores.

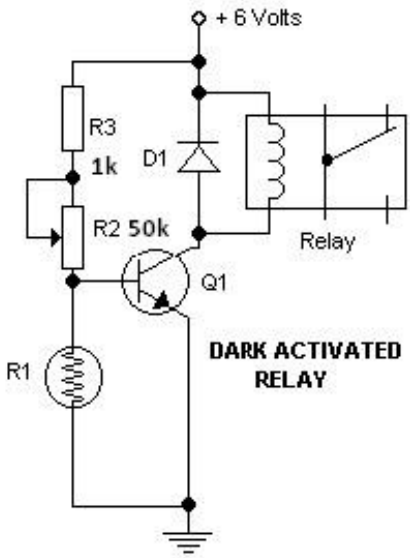


Fig. 5. Ejemplo del esquema de circuito para un sensor activado por la sombra, para el caso que nos ocupa. Según la cantidad de luz recibida sobre el componente (R1) (foto-resistencia) este hace activar/desactivar un relé. Puede calibrarse por medio del (R2) (potenciómetro de 50k). (Q1)= . 2N2222 y (D1)= 1N914.

4 Conclusiones

A nuestro parecer, se cumple la idea de representar los conceptos marcados por la interacción, por medio de este método, aunque rudimentario, efectivo.

Para la realización de esta instalación artística, según lo expuesto, tan solo se requieren conocimientos básicos en Flash (muchos artistas ya los tienen) y conocimientos básicos de electrónica, (como funciona un relé) puesto que solo se usan los

relés como conectores de entrada (para las teclas) y otros relés para la salida (conectados al led de numLock).

La programación en c++, entraña unos conocimientos en programación algo más complejos, pero solo se usa en caso de necesitar actuadores (que el ordenador ordene encender algún dispositivo, como un foco por ejemplo), será entonces necesario utilizar los archivos en c++ "on/off" compilados en un .exe, para ahorrar ese paso, los archivos cuales podrán descargarse de Internet en la siguiente dirección:

http://www.litiumlab.com/compilados/on-off.zip

Referencias

Howard Rheingold, *Tools for Thought: The History and Future of Mind-Expanding Technology* (The MIT Press; 2 Rev Sub edition, 2000)

Bolter, J., & Grusin, R. (1999). Remediation: Understanding New Media: Mit Pr.

Site official, http://processing.org

Site especializado en ActionScript, http://www.actionscript.org

Site de la revista digital Instructables, http://www.instructables.com/id/Hacking-a-USB-Keyboard/step2/Trace-the-letters-back-to-the-pins/

Blog de "Collective Thinking", http://thethoughttree.wordpress.com/2010/12/15/

Site de electrónica, http://www.electroniq.net/other-projects/detectors/light-dark-switch-activated-relay-circuits.html

Teatro digital. Poética y performatividad de los dispositivos multimedia y entornos web

CESARE ANGELO ACETI

Resumen:

Este trabajo se focaliza en la tentativa de reanudar la dimensión "caliente" de la teatralidad, hecha de cuerpos y narración, con aquella más "fría" de las tecnologías digitales, capaces de expandir la visión y de reinventar las percepciones. Los espacios de este analisis serán entonces dos: los lugares del teatro y la nueva dimensión ofrecida por las tecnologías electrónicas/digitales. La tarea nos obliga a cuestionar la temperatura de cada uno de los elementos, la esencia de la experiencia, e induce a recoger una feliz y lúcida intuición que sugirió el teórico de la era electrónica Marshall McLuhan: ¡Sobrecalentar el medium!

Palabras clave: Teatro digital, escenario, Internet, multimedia, tecnologías electrónicas.

* * * * *

El arte, y el teatro en particular, siempre han sido influenciados por la tecnología de su época adoptando, según la situación, una relación de dominio o de dependencia.

La relación entre el arte teatral y lo digital traduce la dimensión tecnológica en una experiencia teatral viva, en una comunicación poética y participativa, porque el teatro que utiliza

la tecnología para redefinir sus espacios puede contribuir a que sea "comprensible lo posible", y experimentando lo posible se expande el campo de fenómenos con los cuales se pueden comprobar nuestras hipótesis y teorías sobre lo real.

El capìtulo pretende trazar un mapa de este escenario y trae consigo la pregunta fundamental y fundante: ¿cuáles son las posibilidades expresivas del teatro asociado a las nuevas tecnologías digitales?

No es nuestro objetivo entrar en la lógica que ve contrapuestos "apocalípticos e integrados" en el estudio de los nuevos medios tecnológicos. Nuestra convicción es que existen realidades que pueden ser estudiadas tanto desde el punto de vista tecnológico como desde el punto de vista teatral, y los dos territorios no están así tan lejos, como podremos observar.

1. Consideraciones sobre el teatro y lo digital

Definir normativamente qué es o qué no es el teatro, un fenómeno dinámico por naturaleza, es una tarea muy compleja y, tampoco, es el objetivo de este capìtulo. Se puede considerar el teatro como unas de las primeras formas expresivas que comenzó a a reflexionar y a trabajar sobre el ser humano. Antonin Artaud nos habla de eso: *"[...] el teatro debe buscar con todos los medios una reafirmación no sólo de todos los aspectos del mundo objetivo y descriptivo exterior, sino del mundo interior, es decir del hombre metafísicamente considerado".*[1]

El teatro siempre ha oscilado entre los extremos de la espontaneidad y de la estructura preestablecida por el texto literario. Así que podemos decir que el teatro, moviéndose entre

la dramaturgia (entendida como la organización de un todo formado) y la improvisación (mitificada en los diversos períodos de la historia del teatro), es una realidad en constante redefinición.

Esta redefinición ha envuelto todas sus fases históricas, hasta llegar al siglo veinte con unas reformas importantes, primero con las teorías de Stanislavsky, Copeau, Artaud y a continuación, en la práctica del Living, las experiencias del happening, Brook, Grotowsky, Barba, así como con las nuevas formas en las que el compromiso social, político y ético fue todo un conjunto para la formación de la persona. Un cierto tipo de teatro también se ha confrontado con los medios de comunicación de su época (como la televisión, la radio y el cine), considerándoles no sólo como amplificadores o vehículos, sino intentando descubrir la nueva gramática que llevaban.

Es cierto que el hombre, frente a los medios técnicos que rediseñan el proyecto humano, siente la necesidad de comparar los dispositivos que ha utilizado en su camino histórico para comprender lo que lo rodea y para poder imaginarse a sí mismo en diferentes dimensiones.

Que el elemento estructural del teatro sea la acción de un actor en un espacio delante de un público, es un hecho asumido. Sin embargo, hay quien habla de acción y quien de imitación de la acción; una diferencia que aleja el teatro del mundo de los acontecimientos físicos y declara una meta-función de la acción en un espacio teatral.

Y es en esta dimensión trascendente que se configuran las posibles relaciones entre los dos elementos de la discusión: el espacio (o más bien los espacios) del teatro y las

oportunidades ofrecidas por las tecnologías digitales, es decir, el teatro que se contamina asumiendo en su interior los medios expresivos contemporáneos y que deja "entrever" su cuerpo en otros medios.

La convergencia desarrolla un proceso continuo de superficies expresivas, comunicativas e interactivas en las que la tecnología, el hombre y el espacio, el tiempo, son todos elementos de un sistema/red de relaciones que participan de una acción en un determinado espacio. Interacción entre múltiples agentes: humanos y digitales.

Lo que el uso de la tecnología puede hacer posible es la creación de entornos reales de comunicación interactiva, espacios en los que la palabra escrita (así como las imágenes y otras formas audiovisuales) traduce el pensamiento en acción. ¡Como en el teatro! [2]

Con este dato se puede concebir el uso de redes electrónicas como entornos en los que se puede poner en práctica nuevas formas de cooperación cultural y educativa [3].
Estas primeras reflexiones inducen a preguntarse por qué para el teatro se abrirán nuevas oportunidades y por qué el paradigma teatral puede representar la matriz originaria de las formas de representación.

Las formas de representación, que han caracterizado la sociedad y la cultura occidental, se ven desafiadas por las tecnologías digitales, reforzadas por la retícula de relaciones/conexiones multiples y que hacen del teatro su base activa y fundante. El *medium* teatral, síntesis de diferentes formas de expresión, encuentra el ordenador, un medium síntesis de canales/formas diferentes de comunicación.

El teatro, desde siempre el lugar del espacio/tiempo compartido en la suspensión de la vida cotidiana, espacio de la realidad y la credulidad, puede ser el *medium* privilegiado de la representación que reconstruye las antiguas tradiciones del drama: orquestar la acción, crear una relación entre la escena y el público, simular situaciones y acontecimientos, provocar emociones compartidas colectivamente.

Pensar el teatro como un *medium* puede llevar a considerar el ordenador como un *medium* (y no como una máquina): síntesis de múltiples lenguajes comunicativos y vehículo con ellos a través de la escena o a través del monitor. El teatro se convierte así en medio eficaz con y para las tecnologías cognitivas como son consideradas las de la era digital.

El teatro como paradigma significa también su adaptación conceptual dentro de otros campos relacionados con las actividades y el conocimiento humano: *"Arte y Ciencia convergen a través de nuevas teorías y prácticas que se influencian recíprocamente; una ósmosis donde los modelos científicos enriquecen de manera exponencial las Artes y los procesos imaginativos influyen las Ciencias"* [4].

2. La relación entre el teatro e Internet

Es difícil circunscribir en un espacio específico la relación instaurada entre el ciberespacio y el teatro, en primer lugar por el potencial y las muchas funciones, posibilidades de usos y experimentaciones que se van presentando con este nuevo espacio, y luego por el acercamiento reciente del mundo del teatro, de quién se ocupa de teatro y de quién lo disfruta.

Es posible observar cómo se esbozó, a lo largo del siglo pasado, una relación entre el teatro, "*la primera gran tecnología de comunicación* [5]" y las otras tecnologías. Que se trate de las vanguardias de principios del siglo XX, o de las primeras experiencias "multimediales" llevadas a cabo en los años sesenta, o las performance del fin de milenio, es posible trazar los confines de una tendencia a contaminar el arte con las herramientas tecnológicas de todos los tiempos, enriqueciendo el mensaje producido y filtrando el trabajo del actor sobre el escenario.

Reflexionando sobre la relación entre el teatro e Internet, observamos cómo hay muchas definiciones del término teatro, pero no sucede lo mismo con el término Internet.

Internet, de acuerdo con las hipótesis del capìtulo, es el punto de convergencia de muchas instancias culturales y tecnológicas en el campo de los *media* interactivos, y "se dota" de las potencialidades y aberturas de la comunicación globalizada.

Con Internet nos referimos a aquellas nuevas dimensiones en las que los átomos son sustituidos por los bits, expresando así una ecuación en la que la tecnología del ordenador se suma a las tecnologías de la comunicación (radio, teléfono, televisión, cine, etc.) y como denominador común están los soportes que subyacen a los sistemas de comunicación y la mismas tecnologías utilizadas para crearlo.

La idea de realizar experiencias en la Red que dan lugar al desarrollo teórico y creativo de la mirada teatral se inscribe en una nueva horizontalidad de la comunicación. Los nuevos *media* emancipan el lugar físico de la comunicación y ofrecen un

espacio social: alcanzando un gran público (mucho mayor de lo recogido en el teatro), todavía manteniendo (o creyendo de mantener!) las mismas prerrogativas de relación. Además, a través de la experimentación con los nuevos *media*, aplicada a contextos específicos de expresión, existe la posibilidad (para todos) de actuar de manera concreta sobre lo real y no sólo en representación ficticia, dando espacio a instancias desquiciadoras.

Las nuevas tecnologías son emblemáticas ya que amplifican los procesos de intercambio, los vuelven colectivos, asequibles y al mismo tiempo permiten personalizarlos [6]. En este sentido se diferencian de las anteriores tecnologías generalistas, pero no las traicionan del todo: también en los nuevos medios nos enfrentamos a la puesta en escena de un simulacro corpóreo, una figura fantasmal que refleja un cierto imaginario fantástico (y esto es la continuidad), sólo que esta vez nos pertenece realmente, vive a través de nosotros y no es impuesto desde arriba (y esto es la ruptura).

En consecuencia, la transición que estamos viviendo es la que nos ve cada vez protagonistas de la construcción de espacios culturales y sociales en los que nuestra sociedad se refleja caleidoscópicamente. Tenemos la oportunidad de pasar desde espectadores de imaginarios fantasmales a actores de imaginarios concretos, que pueden ser vividos personalmente a través de experiencias psicomotoras inmateriales. Y estas experiencias pueden ser instauradas a través de un estrecho vínculo con el mundo tecnológico, que ahora impregna gran parte de nuestra vida cotidiana, facilitando la puesta en escena de prácticas fluctuantes e híbridas.

El hecho de que la Red pueda realizar muchas funciones diferentes multiplica sus posibles usos por parte del mundo del teatro.

Por un lado Internet puede ser utilizado para un propósito práctico, como inmenso archivo de información, como un nuevo medio para promover y difundir la cultura teatral, como una manera de establecer nuevas y más inmediatas relaciones interpersonales y nuevas formas de conocimiento y formación. Por otro lado, han nacido cuestiones teóricas y experimentaciones prácticas sobre la posibilidad de crear productos artísticos a través de la contaminación entre el teatro e Internet.

Gracias a Internet la difusión de la cultura teatral es mucho más rápida e incluye la posibilidad de llegar a mucha más gente, ofreciéndoles una gran cantidad de material de diferentes tipos.

Lo que aparece evidente es la voluntad, por parte de quien se ocupa de teatro, de crear un lugar donde los profesionales, estudiosos y el público puedan participar cada vez más y puedan interaccionar con los demás. Un lugar donde encontrar nuevas maneras de comunicar y hablar sobre el teatro, crear nuevos impulsos y relaciones productivas.

Así como el advenimiento de las nuevas tecnologías digitales, de la comunicación, su convergencia, y sobre todo el rápido desarrollo de la biotecnología empuja al hombre a preguntarse acerca de los fundamentos de su existencia, de su ser un hombre, en un sentido físico pero también genético, histórico y espiritual, así ocurre para el teatro.

Las realidades virtuales han superado también otro límite epistemológico y de la percepción: es posible hacer experiencia dentro de estos espacios simulados, yendo mucho más allá de la visión. En este caso ocurre algo más (y no menos, como muchos tienden a pensar), porque la virtualidad no quita la realidad, sino la aumenta y produce más oportunidades. Como ha sido definida, es una "realidad aumentada". La interactividad propia de los sistemas digitales relanza el principio activo de la teatralidad, la percepción compartida: *"La interactividad digital hace evidente el flujo biunívoco, ida y vuelta, de las señales e imprime un sentido tal de la visión que la acerca muchísimo a la acción, exaltando la vitalidad orgánica de la comunicación* [7]*",* y aquí se encuentra la gran diferencia, respecto a las otras formas de reproducibilidad audio-visual de una acción (cine, televisión, videos, etc.).

Por ejemplo, cuando se navega en un CD-ROM, o mejor aún en un video juego con una buena resolución de feedback, hay una casi inmediata sincronía entre pensamiento y acción que se explicita con la rapidez de las respuestas a los clic del ratón o del joystick.

Quien piensa que se pueda perder valores físicos no percibe las sutiles modificaciones que produce la interacción con los sistemas digitales, a partir de la extensión protésica del ratón: una extensión física y mental de nuestra interacción con el ordenador. *"El rol de la interfaz-cuerpo se libera de los esquemas prospecticos para entrar dentro la visión, accionándola desde dentro* [8].

Aceptando la ampliación de las funciones de nuestro cuerpo y de nuestra mente, podemos comprender el sentido real de la evolución humana. Hoy, después del gran intervalo mecanicista

impuesto por la revolución industrial, podemos lograr que haya de nuevo convergencia entre la historia del arte y la historia de las ciencias y tecnologías: *"[…] mientras que históricamente las Artes y las Ciencias habían quedado en los extremos y profundamente sospechosa las unas con las otras, las nuevas tecnologías han proporcionado una interfaz por su mutua coexistencia* [9] *".*

Ya no puede ser justificada la contradicción hombre-máquina, debemos ir más allá, y la dirección no es la tecnología avanzada, sino la interhumana.

3. Dimensiones del teatro digital

El envolvimiento multi-sensorial de lo digital tiene una dimensión dramática que supera el modelo representativo que ha caracterizado el pensamiento, el arte y la sociedad occidental desde la época de los griegos hasta una comunicación post-simbólica.

La realidad virtual es considerada, según muchas personas, el futuro del teatro, por los puntos de contacto sustanciales, como la experiencia de un espacio compartido.
Las tecnologías digitales han sido ya utilizadas en performances teatrales que se han desarrolado en tres dimensiones: off-line, on-line y hibridaciones.

La dimensión off-line se refiere a todos los soportes y tecnologías desarrolladas para no ser usadas en la red: CD-ROM, Realidad Virtuales de tipo inmersivo o no, como por ejemplo, en las instalaciones. El mundo del offline permite, gracias a hardware y software dedicados, una mayor definición de la interacción con los tiempos de respuesta "real time", parecidos a los tiempos de reacción humana.

La dimensión online se refiere al mundo de Internet, que se caracteriza por la distribución de paquetes de informaciones en la red global, por lo general a través de la red telefónica, o en los canales alternativos, para superar el problema de banda, cuello de botella de todo lo que podría transitar por Internet.

Por lo que se refiere al campo de las hibridaciones, hay que señalar que las tecnologías clasificadas como online y aquellas offline se mueven rápidamente hacia la convergencia, y esto no sólo en las experiencias artísticas (punta de la experimentación tecnológica), sino también en los desarrollos tecnológicos de mercado. Los nuevos campos de investigación son la interfaz con el mundo interno y externo y el nivel de autonomía y por lo tanto el nivel de interactividad permitido.

El capítulo ha tratado de presentar una panorámica general de las experiencias de los artistas que han utilizado y experimentado los canales de comunicación que permiten una performatividad tecnológica de interacción del flujo comunicativo de la Red.

4. Teatro off-line

En la historia, cada innovación tecnológica ha dado origen a nuevos géneros que no habían podido existir anteriormente. El CD-ROM es quizás el más conocido y "frecuentado" de los *media* off-line. Es un disco de sólo lectura (Compact Disk Read Only Memory) diseñado para el mercado de los usuarios de ordenadores. Se trata de un soporte físico para el almacenamiento de datos que define su límite en la cantidad de informaciones registradas.

El soporte material ha conocido en estos años un proceso de hibridación con un espacio que tiene como característica fundamental la infinitud y la inmaterialidad: el World Wide Web.

Los puntos de contacto del Compact-Disc con el teatro, tratándose de una obra desarrollada con lenguajes multimediales e interactivos, puede ser el guión, ya que se trata de orquestar la acción del usuario, y en esto el teatro tiene siglos de experiencia.

El CD-ROM tiene algunas características que han garantizado su éxito y que necesitamos ordenar para evidenciar aquellas que diferencian el CD-ROM de los otros *media* tradicionales y de sus predecesores tecnológicos. Son especificidades técnicas que determinan, sin embargo, en el desarrollo cíclico de feedback de todos los procesos cognitivos humanos, las peculiaridades del lenguaje. Estas son las aracterísticas: la multimedialidad, la interactividad, la multidireccionalidad y el real-time.

5. *EVE* de Peter Gabriel

Diseñar mundos compartibles es la intención que está en la base de los mejores CD-ROM de autor y de algunos cyberjuegos que conciben la navegación como una aventura inmersiva.

Consideremos por ejemplo Peter Gabriel (foto n.1) que ha mostrado el camino para llenar de sentido el proyecto artístico de interactividad.

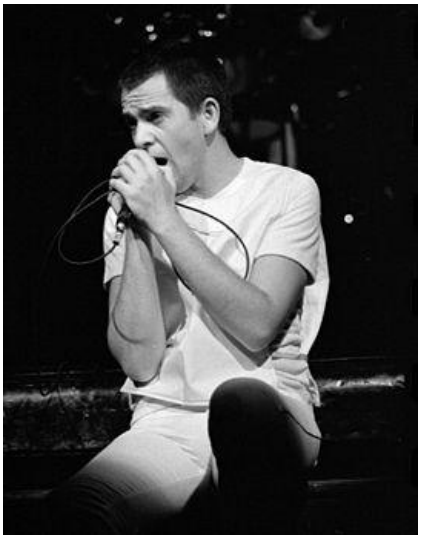


Foto n.1. Peter Gabriel en un concierto de 1978 con la banda rock Genesis

Personaje ecléctico de origen inglés, comenzó su carrera como cantante de los Génesis, una banda de rock progresivo en los años 70, y continuó con éxito como solista. Peter Gabriel se embarcó en el camino de la multimedialidad con la publicación del CD-ROM interactivo titulado EVE.

EVE no es un juego, no es un disco musical, no es una galería de arte ni tampoco una obra de divulgación científica, pero en realidad es un poco de todo eso. Es una de las primeras obras multimedia interactivas en el campo artístico y contiene 80 minutos de video, 45 minutos de música y veintidos mil fotografías para un viaje onírico que puede durar más de 60 horas. Combina la música, el lenguaje y el arte contemporáneo en el juego, y permite que varios usuarios puedan mezclar y grabar pistas de música y crear sus propios vídeos para acompañar la música de Peter Gabriel.

El tema central es representado por el tentativo simbólico de la protagonista Eva de reanudarse el paraíso perdido. Los avatares de los usuarios tienen que entrar en un Mundo nuevo, un hipotético paraíso, pero una maleta se abre desparramando todos los objetos que contiene (foto n.2). El navegador virtual tiene que re-encontrarlos todos pasando a través de varios escenarios que representan otros mundos. Cada objeto reencontrado pone a disposición un sonido que permite componer numerosas versiones de las canciones más famosas del autor. Si los objetos no vienen re-encontrados todos, no hay acceso a otros mundos y equivocándose con las acciones se llega a un rincón cerrado: las Ruinas. La difícil ascensión al paraíso requiere el cruzamiento de cuatros mundos diversos, cada uno caracterizado por un motivo musical y por el estilo de un artista diferente.

Foto n. 2. Interfaz de los Avatares del usuario.

EVE–Evolutionary Virtual Environment, pero también EVE-lution y también EVE para EVA. Un juego de palabras que define la pretensión para un estudio sobre el ser humano, y para

hacer esto Peter Gabriel se avala de la colaboración de artistas, científicos, psicólogos, psiquiatras, físico e genetistas, periodistas y escritores, zoólogos y músico-terapeutas, antropólogos y estudiosos de religiones orientales, todos juntos para realizar un proyecto que animará las varias salas de EVE, para sugerir y estimular reflexiones.

EVE es un gran mensaje para el hombre tecnológico, para conjugar Arte, Música y Tecnología y desarrollar un nuevo mundo real de "Fantasía al Poder".

Este compact disc representa un paso significativo en la producción multimedia y la razón de su originalidad está relacionada con el teatro concebido como principio activo de la teatralidad o de aquellas áreas dramatúrgicas que siguen todo el asunto de este capìtulo.

6. *Puppet Motel* de Laurie Anderson

Foto n. 3. Laurie Anderson en una performance con su inseparable violín digital.

El uso de la tecnología en el teatro no se debe sólo a la voluntad y a la necesidad de mejorar y sostener la competencia que inevitablemente surge con la aparición de otras formas de entretenimiento, sino también por la curiosidad de los artistas en aprovechar y experimentar todos los espacios, a nivel comunicativo y artístico, que a medida se presentan.

Es difícil circunscribir dentro de los géneros y categorías a Laurie Anderson (Foto n.3), una de la más brillantes *performing artist* internacional de los últimos años. Además de ser un símbolo del rock, la Anderson es poeta, escritora, artista visual, escultora, inventora de instrumentos y objetos electrónicos, demostrando un talento poliédrico, una originalidad muy rara y absolutamente extraordinaria.

Una característica de la obra de Laurie Anderson es el cóctel de teatro, música pop, acción e imágenes: elementos mezclados electrónicamente con el ordenador que dan origen a performance e instalaciones espectaculares. Con esta combinación, única en su género, de sofisticada tecnología, imaginativos mundos pictóricos, música innovadora y textos de gran efecto, Laurie Anderson es una referencia en la escena del arte multimedia internacional.

El lenguaje expresivo de Laurie Anderson es genial, como el uso en la escena de un violín digital o la búsqueda incesante sobre la voz que es su instrumento por excelencia y, de hecho se transforma constantemente: filtrada por el *vocoder*, escondida en miles efectos inquietantes o al contrario paradisiacos.

Foto n.4. Imágenes de la marioneta del CD-ROM interactivo Puppet Motel

Una de las grandes intuiciones de Laurie Anderson es haber integrado el espacio finito del CD-Rom con el espacio infinito de la Red/Internet, permitiendo a los usuarios descargar desde su sitio nuevos elementos y añadirlos al discurso autobiográfico. Ella afirma: "*Una tarea mía como artista es la de establecer contactos con el publico* [10] *"*.

En 1995 realizó *Puppet Motel*, uno de los primeros CD-ROM interactivos aparecido en el mercado, como continuación en un nuevo espacio de su investigación autobiográfica, cuyo hilo conductor son sus espectáculos y el libro "*Nerve Bible*" publicado en el mismo período (foto n. 4).

Colocando la utilización del CD-ROM en un flujo temporal (que equivale a lo de su vida) invita los usuarios al conocimiento de su obras de manera interactiva y da continuidad a la memoria de su carrera de artista.

La estructura del CD-ROM utiliza una serie de habitaciones (en el motel hay 33) que contienen sonidos, historias, instrumentos híper-reales, e impresiones visuales idiosincráticas para crear modalidades y ambientes que el usuario visita y explora.

Las metáforas utilizadas para la interfaz son:

- Las 33 habitaciones con los capítulos de la memoria de su carrera.
- El sótano de los objetos.
- La autopista del tiempo.

La interfaz juega con metáforas altamente simbólicas, cuyo propósito es establecer una comunicación emocional/simbólica con los usuarios que atraviesan estos paisajes.

Son imágenes poéticas de gran impacto: el espacio de la memoria, su propia mitología personal.

A propósito de su CD-ROM *Puppet Motel* afirma: *"la cosa mas impresionante trabajando en este proyecto es que corresponde absolutamente a mi manera de pensar. Yo no pienso en términos de narrativa o guión. Mi mente trabaja a través de asociaciones, y esto es como Puppet Motel trabaja* [11] *".*

La riqueza visual de *Puppet Motel* refleja un concepto primordial de la gráfica y de la sofisticación fotográfica en las producciones de CD-ROM de artistas multimediales en este momento del desarrollo tecnológico.

7. Teatro on-line

El ciberespacio es lugar privilegiado de algunos proyectos de Teatro en Internet. El panorama mundial ya está lleno de estos campos de energía que se aplican sobre campos teatrales diferentes, que se mantienen unidos por campos eléctricos/digital y reunidos a los cables de la red.

Son los primeros balbuceos del lenguaje de una dimensión que descubre los contenidos y las posibles áreas de significado que pueden circular a través y dentro de sí mismo.

Una de estas experiencias online son las IRC-Internet Related Chat. Las IRC fueron creadas por Jarkko Oikarinen en 1988 y es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates entre dos o más personas.

Las conversaciones se desarrollan en los llamados canales de IRC, designados por nombres que habitualmente comienzan con el carácter # o & (todos los usuarios que se encuentran en un canal pueden comunicarse entre sí, aunque no hayan tenido ningún contacto anterior). El IRC es popularmente utilizado para hablar, hacer amigos y reunir grupos de gente con los mismos gustos. Para ello, cualquier persona puede iniciar el canal específico.

El teatro también entra en juego, como modelo de este tipo de comunicación donde cada persona, en la experiencia cotidiana del medio, se identifica con quien desea ser, en un juego de relación que utiliza los *nickname*, los *gender* y la jerga típica de este *medium*: la llamada IRC-ese.

8. *Hamnet* de los Hamnet Players

Uno de los proyectos históricos para el entorno IRC es aquel iniciado por el grupo *Hamnet Players*, fundado en 1993 por el actor, autor y programador ingles Stuart Harris.

Las performances de los *Hamnet Players* son una forma de teatro virtual, donde los participantes no se ven, pero cooperan para sostener un único focus de atención, esperando su turno e interviniendo.

" HAMNET" ==== Shakespeare's play adapted for irc
First performed 12 December 1993 20:00 GMT on #Hamnet
copyright 1993 The Hamnet Players, San Diego, CA
all enquiries to: hn2563@handsnet.org

/\
OFFICIAL SOUVENIR PROGRAM
/\

++++++++THE HAMNET PLAYERS:
Artistic Director: Stuart Harris
Cyberturge: Gayle Kidder
++++++++HAMNET:
Written, produced & directed by sirrah@cg57.esnet.com "El_Ingles"
Associate producer............. hn2563@handsnet.org "Minou"
Set design..................... jimvs@cg57.esnet.com "Zendar"
Unix shell etc................. E&S systems, San Diego
++++++++CAST IN ORDER OF APPEARANCE:
Audience ...."Kyle" cassidy@saturn.rowan.edu
back-up Audience ...."Trammie" daemon@uvt.tuzvo.sk [SLOVAKIA]
PROLOGUE ...."President" tomaz@kanin.arnes.si [SLOVENIA]
SCENE ...."Junta" grisha@mit.edu [CAMBRIDGE]
_Enter ...."beeker" 471700@xavier.xu.edu [CINCINNATI]
Hamlet ...."El_Ingles" sirrah@cg57.esnet.com [SAN DIEGO]
Ghost ...."Nibbles" ee3cmk@midge.bath.ac.uk
back-up Ghost ...."hank" manaster@yu1.yu.edu
_Exit ...."ac3w" ac3w@faraday.clas.virginia.edu
Ophelia ...."KAren" fskmr2@acad2.alaska.edu [FAIRBANKS]
R_krantz ...."JonW" wolfe@gboro.rowan.edu
G_stern ...."GeekChrus" jerry@coho.halcyon.com
Queen ...."Fem" fsmlc3@acad2.alaska.edu [FAIRBANKS]
Prompter ...."Tauness" oahven@delta.hut.fi [FINLAND]
Polonius ...."beeker" 471700@xavier.xu.edu
King ...."Sparkey" cs2ce@m10.herts.ac.uk [LONDON]
Laertes ...."fan" pdavis@access.digex.net
Fort_bras ...."spberg" spberg@teal.csn.org [AURORA, CO]
Drum ...."jcusick" jcusick@apollo.it.luc.edu
Colours ....
Attndts ....

PLEASE CHECK alt.irc FOR NEWS OF FUTURE PRODUCTIONS

Foto n.5 Programa oficial de la performance virtual Hamnet realizada por el grupo Hamnet Players

Las performances no tenían lugar en un teatro real, sino en un auditórium virtual, un canal específicamente diseñado llamado: #hamnet. Después del nombre del grupo utilizado por algunos experimentos en el teatro virtual los *Hamnet Players* realizaron su primera producción: *Hamnet.* El estreno mundial de la pieza fue el 12 de diciembre de 1993 a las 20h00 (Foto n. 5).

Ya en el nombre de la compañía (*Hamnet* es un parodia del famoso *Hamlet* de Shakespeare) estaba implícito la intención irreverente del lenguaje utilizado para poner en escena (on-line) una obra que utilizaba la jerga, llena de insultos y palabras sexualmente explícitas, típica de los canales de IRC. *Hamnet* consistía en ochentas líneas de la versión del Hamlet que fue repetida en febrero del 1994 con Ian Taylor, de la Royal Shakespeare Company, como protagonista. La compañía tenía un equipo de 19 personas y cuatro técnicos. El rol principal fue conducido y dirigido por un señor con el apodo "El ingles" desde California, mientras que Ofelia fue conducida por "KAren" desde Alaska. Cada línea del guión estaba numerada secuencialmente.

Después de la asignación de roles por parte del equipo de producción, los actores podían hacer sus intervenciones por e-mail, con la mayor precisión posible dado que ninguna prueba o ensayo estaba permitido.

Nadie, a parte el equipo de producción, conocía el guión por entero hasta el momento en que se desarrollaba en la Red. De acuerdo con el concepto de teatro virtual, la producción del guion fue presentado en tiempo real y realizado con incluso actores y publico, con todas las oportunidades de genialidad espontanea y de inminentes desastres que podían ocurrir.

Foto n. 6 Imagen publicitaria de la performance Pcbeth: an IBM clon de Macbeth.

Desde un punto de vista técnico el publico representado en la pantalla era una persona que utilizaba el apodo <audience> y escribía: "*clap, clap, clap….*" como primera línea del guion y comentaba: "*hmmm….",* al final.

Hay que destacar la dimensión lúdica y didáctica de estas experiencias y subrayar el hecho que, en las primeras producciones, los artistas dotados de inventiva, presentando sus líneas a través del teclado, han encontrado no sólo la manera de

transmitir una emoción teatral, sino de adaptar (y también mejorar) sus líneas.

El estreno de *Hamnet* fue interrumpido por un huracán que cortó el acceso online de los autores del guion; la pieza tuvo que ser reiniciada después que los autores se pudiesen reconectar vía Taiwán.

El desafío de mantener la atención online era tan grande como en el espacio teatral convencional, pero quizás no así tanto como en un teatro al abierto.

Los pioneros experimentos de los Hamnet Players son un ejemplo del éxito en transferir todos los géneros a los nuevos medios, en este caso el género teatral de la parodia, desde el mundo real hasta Internet, adaptándose al proceso de globalización y de democratización de la cultura. Las performances de los *Hamnet Players* fueron caracterizadas por la contingencia y la intriga.

No obstante estos dos factores la vulnerabilidad de la tecnología y a la distracción por otras conversaciones de los usuarios online determinaron una caída de estas experiencias que coincide con la popularización de otro tipo de redes, como la mensajería instantánea o las redes sociales.

Las performance que los *Hamnet Players* han realizado hasta ahora son tres: el mencionado *Hamnet*, seguido por la siguiente *Pcbeth: an IBM clon de Macbeth* (foto n.6) y el último: *An IRC channel named Desire.*

9. Hibridaciones

Las hibridaciones son el punto de convergencia de muchas investigaciones en el campo de los *media* interactivos y se caracterizan por un componente en vivo realizado por un público en una situación real y por un público en una situación virtual. Las hibridaciones son experiencias de multimedia interactiva y obligan a ampliar la concepción de espectador y de su participación activa, tanto en un espectáculo que se define en una escena física, como en el interior de aquellas experiencias que tienen el teatro como su modelo declarado. Se injertan dinámicas espacio/temporales, y sobre todo participativas, cada vez más complejas, que son la riqueza de esas experiencias. El valor se encuentra en los procesos de interacción comunicativa entre el escenario, los actores y los espectadores: co-actores/co-autores que intervienen en la red.

10. *Twisted Pairs* de George Coates

Personaje ecléctico con larga experiencia George Coates fue uno de los primeros en acercarse a las tecnologías y a utilizarlas en teatro. Después de transferirse a San Francisco, en 1976, comenzó su carrera como director de un tipo de experimentación que expresa la idea de *alternative dynamic drama* de la que Coates se declara un pionero desde los años 70.

Hablamos de Coates en la sección *Hibridaciones* en cuanto sus espectáculos no sólo hacen uso de la realidad virtual como escenario, sino la conexión permanente a Internet permite la coparticipación los usuarios a través de las proyecciones, detrás de los actores en los escenarios virtuales, de sus textos enviados on-line. Se crea un entorno híbrido real-virtual, online/offline "jugado" en un único espacio-tiempo: un

espectáculo interactivo tecnológico coparticipado. La realidad virtual no es inmersiva y se presenta como una nueva y dinámica escenografía en la que los actores tienen que actuar en real-time relacionándose a lo que sucede en el chromakey.

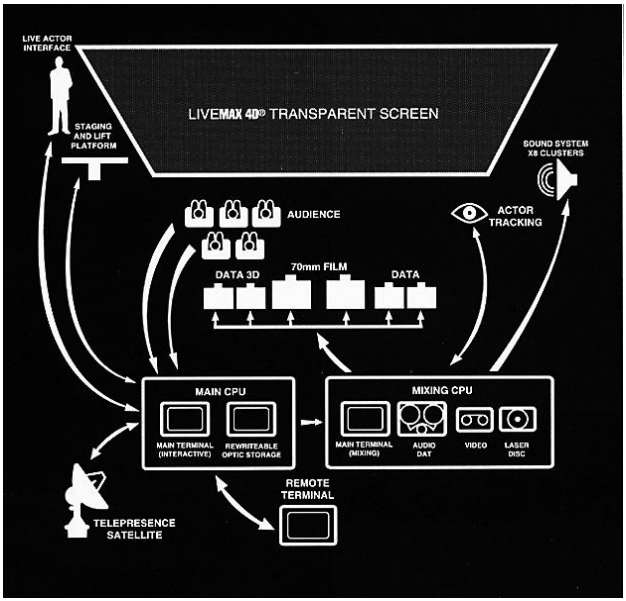


Foto n. 7. Esquema tecníco del sistema Live Max 4-D utilizado por George Coates en la performance digital Twisted Pairs

Para llevar el ciberespacio en la escena Coates elaboró lo que se denomina un Soft Stage Set. Se trata de un estructura teatral que según las necesidades soporta todas las formas de *media*: diapositivas, texto a cortina (como en las pantallas de los ordenadores), animaciones computerizada, película con actores reales. Un escenario virtual en el que la acción en vivo puede ser mezclada en tiempo real con entornos 3D, Internet, etc.

Construida durante muchos años permite a los actores habitar un escenario tridimensional, y el público usa gafas polarizadas que dan la ilusión estereográfica y tridimensional de un espacio volumétrico. La ventaja de este tipo de estructura es la posibilidad de cambios de escena rápidos que son de repente visualizados en el escenario a través de un sistema: Live Max 4-D. (foto n. 7)

La experimentación electrónica de Coates sigue una línea de continuidad con las estructuras tradicionales de la escena. El ordenador y las tecnologías digitales entran en el teatro activamente como un elemento de mediación: una escena computerizada. Eso no solo significa automatismos centralmente controlados de luces, sonidos, efectos especiales, sino también los desarrollos virtuales presuponen un diverso tipo de trabajo para los actores, muy similar a lo de la televisión.

Uno de los grandes espectáculos del grupo de teatro George Coates Performance Works es *Twisted Pairs*, cuya trama es tan multi-fragmentada como un viaje a través de Internet. La protagonista, una mujer *amish*, encuentra un ordenador portátil que funciona con la luz del sol y encuentra varios personajes en sus *newsgroups* favoritos, personajes como *Sister Justice* cuya misión en la red es la de conectar a las personas con la misma disfunción psicológica.

Luego conoce un navegador desconocido y solitario y en la huida se enfrenta a una organización para-mediática online que quiere convertirla en una estrella de la Red. Para escribir el texto han sido utilizados los mensajes de algunas *mailing-list* y la experiencia de los frecuentadores de *newsgroups*.

Foto n. 8. Personajes virtuales de la obra

Las características y los elementos de la investigación son muchas: el texto improvisado, sin embargo, mediado por la experiencia de los participantes online al espectáculo, antecede al momento escénico; unos trabajos preparatorios anteriores al acto. Esta performance híbrida también implica al espacio como uno de los protagonistas, un elemento que estructura la realización y que condiciona la acción en cuanto el dinamismo de los cambios permitidos por la tecnología digital no sólo se convierte en medio de transición, sino apoyo del intercambio escénico actor-actor y actor-espectador.

Una forma antigua que se desarrolla y, en los mejores ejemplos, se reconfigura de acuerdo con los nuevos medios de expresión que encuentra. El actor no actúa en el espacio real, sino en el espacio virtual que actualiza la escena digital en el

montaje final, visible con unas gafas especiales polarizadas. Cada personaje representa a una persona encontrada en un *newsgroups* en Internet (Foto n. 8)

Ilusión de todos los sentidos pueden ser la clave para este tipo de teatro que, como toda la historia del teatro, no sólo se basa en la suspensión de la credulidad, sino que también intenta engañar a la suspensión, ilusionando los sentidos.

Creo, en conclusión, que la discusión en torno al tema del capítulo está naciendo ahora y que es importante empezar a analizar las señales teóricas y productivas, encontrar el lenguaje apropiado para observar lo que, a primera vista, parece algo confuso y frenético pero que, en realidad, comienza a tener señales de movimiento y de tendencia en la construcción de nuestro ser ciudadanos de la era digital. La unión entre el teatro y los medios de comunicación era, es y será una relación prolífica basada en el trabajo sobre el actor (agente principal de la acción escénica) y sobre los procesos de comunicación injertados por la digitalización. Este es el enriquecimiento de un patrimonio antiguo de siglos de experiencias que se actualiza en las tecnologías digitales.

Notas

1. *"[…] il teatro deve ricercare con tutti i mezzi una riaffermazione non soltanto di tutti gli aspetti del mondo oggettivo e descrittivo esterno, ma del mondo interiore, cioè dell'uomo metafisicamente considerato",* Artaud, A. "*Il teatro e il suo doppio"*. Torino, Giulio Einaudi Editore s.p.a., 1998, p. 207.
2. Infante afirma que el teatro nace como simulación física de un estado mental, así que la virtualización digital puede ser concebida como su desarrollo especular, haciendo posible la simulación mental de un espacio físico. Cfr. Infante, C. "*Imparare giocando: Interattivitá fra teatro e ipermedia".* Torino, Ed. Bollati-Boringhieri, 2000, p. 165.
3. Ibidem, p. 56.
4. *"The arts and sciences converge through new approaches to theory and practice that borrow from and feed each other, an osmosis where scientific models increasingly enrich the arts; and creative, imaginative processes influence the sciences",* Dixon, S., "*Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation"*. Cambridge, MA, USA. MIT Press, 2007, p. 150.
5. Cfr. Infante, C., op. cit., p. 102.
6. Cfr. McQuails, D., op. cit., p. 303.
7. McQuails, D., op. cit., p. 193.
8. Infante, C., op. cit. p. 175.
9. *"[…] while historically the arts and sciences have remained polarized and deeply suspicious of one another, new computer technologies have become an interface for their mutual coexistence".* Dixon, S., op. cit., p.170.
10. [1] *"One of my jobs as an artist is to make contact with the audience".* Dixon, S., op. cit., p.107.
11. "*The most amazing thing about working on this project is that it's absolutely the way I think. I don't think in terms of narrative or plot. My mind works through association, and that's how Puppet Motel works",* Dixon, S., op. cit., p. 636.

Bibliografía

ARTAUD, A. "*Il teatro e il suo doppio"*. Torino, Giulio Einaudi Editore s.p.a., 1998.
BROOK, P. "*Lo spazio vuoto"*. Roma, Bulzoni Editore, 1998.

DIXON, S. "*Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation"*. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2007.
ECO, U. *"Lector in fabula"*. Bologna, Bompiani Editore, 2001.
"*Sei passeggiate nei boschi narrativi"*. Bologna, Saggi Tascabili Bompiani, 1995.
INFANTE, C. "*Imparare giocando: Interattivitá fra teatro e ipermedia".* Torino, Ed. Bollati-Boringhieri, 2000.
LEVY, P. "*Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*". Milano, Feltrinelli, 1999.
McLUHAN, M. "*Gli strumenti del comunicare"*. Milano, prima edizione Est, 1999.
McQUAILS, D. "*Sociologia dei media"*. Bologna, Ed. Il Mulino, 1996.
SÁNCHEZ, J. A. "El teatro en el campo expandido" en *Quaderns portàtils*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona, nº 16, 2007.
WOLF, M. "*Gli effetti sociali dei media"*. Milano, Bompiani, 1990.

RECURSOS DIGITALES (última consultación 3 febrero 2013).
Gruppo di lavoro sulla comunicazione: http://www.strano.net/
Revista digital internacional Decoder: http://www.decoder.it
Archivo multimedia de la Rai italiana: http://www.mediamente.rai.it/
Archivo multimedia Survival Research Laboratories: http://www.srl.org/
Archivo multimedia Tactical Media Crew: http://www.tmcrew.org/
Archivo multimedia Hacker Art: http://www.hackerart.org
Archivio Piccolo Teatro di Milano: http://www.piccoloteatro.org
Archivo multimedia Internet Relay Chat http://www.irc.org/
Web Site oficial de George Coates: http://www.georgecoates.org/
Archivo foto: http://consulate.smugmug.com/Portfolio/George-Coates-Performance
Biblioteca Universidad de Málaga: http://site.ebrary.com/lib/bibliotecauma/
Museo de Arte Contemporanea de Barcelona: http://www.macba.es/

VALIE EXPORT. La imagen femenina como crítica

ANA LUCÍA FERRER SÁNCHEZ

Resumen:

Entre las mujeres artistas pioneras en trabajar con el videoarte y la performance, muchas fueron las que hicieron uso de su propio cuerpo como instrumento de significación desde que el videoarte empieza a cobrar entidad como forma artística allá por los años 60. En este texto, se establece un recorrido por la trayectoria de la videoartista Valie Export, al resultar un paradigma de la época inicial del videoarte. En este sentido, se analiza la forma en que la artista ha incorporado su propio cuerpo a la obra, utilizándolo como un vehículo de canalización de consignas para la liberación de la mujer y para el autoconocimiento, en una sociedad que se iba incorporando a los 'nuevos medios', en la que cada comunicación es un proceso abierto.

Palabras clave: VALIE EXPORT, cuerpo, performance, feminismo

* * * * *

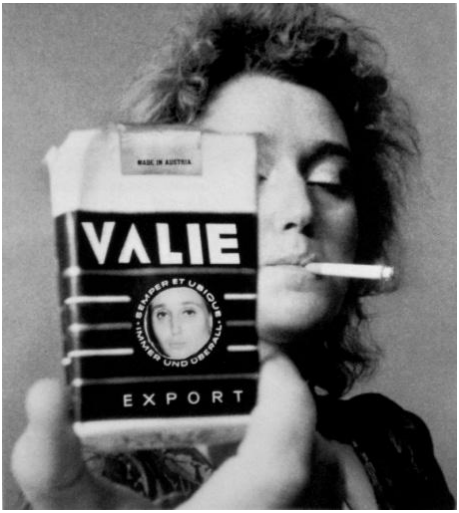
Aparte de factores obvios (es mujer, artista y usa su obra y su propio cuerpo para tratar temas relacionados con la lucha feminista, como ella misma reconoce en una entrevista a Margret Eifler y Sandra Frieden[1]), resulta especialmente interesante el estudio del recorrido de Valie Export por su experiencia sobre cine (en el terreno de la enseñanza y como escritora), sus conocimientos acerca del movimiento feminista y el hecho de que viviese su resurgir en primera persona (y como

protagonista en el ámbito de la creación artística, en el que empezaba a despuntar) allá por los años 60. Por tanto, su obra destaca por su grado de innovación, su impacto en el espectador y por los temas que trataron en sus contenidos y cómo lo trataron. Por otra parte, además de los factores personales y creativos inherentes a esta pionera del videoarte y la *performance*, resulta indudable cómo el contexto histórico, político y social en que se desenvuelve, determinan, en cierta medida, una mayor o menor radicalidad en su obra artística.

Austríaca de nacimiento, Valie Export (n.1940), es una innovadora artista que lleva demostrando su talento en el ámbito del arte en relación con las nuevas tecnologías desde hace ya más de treinta años (fue miembro activo de la vanguardia austríaca desde mediados de los años sesenta), durante los cuales ha realizado numerosas *performances* [2]. No obstante, su obra artística incluye videoinstalaciones, lo que ella denominó 'cine expandido' (*expanded cinema*), animaciones por ordenador, fotografía, esculturas e incluso algunas publicaciones sobre arte contemporáneo. Sus primeras *performances* (algunas de ellas documentadas en vídeo y otras a través de fotografías y otros componentes gráficos como textos, esquemas o recortes de prensa) tienen como principal herramienta el cuerpo humano y, más concretamente, el cuerpo de la propia artista y aúnan elementos como cine, vídeo, arquitectura, fotografía y espacios abiertos, entre otros.

Resulta esencial conocer, al menos someramente, el contexto en el que se desarrolló como mujer y, más tarde, como artista, para valorar hasta qué punto influyó en su obra. Educada en un convento hasta los catorce años, Export pasó a estudiar pintura, dibujo y diseño en la *National School for Textile Industry* de Viena, trabajando brevemente en la industria

cinematográfica como *script*, editora o extra ocasional. Casada y con dos hijos, posteriormente se divorciaría y volvería a la escena artística, en la que pronto destacaría bajo el seudónimo por el que hoy se la conoce: Valie Export [3].



VALIE EXPORT – Smart Export (1970).

En uno de sus primeros trabajos, su rostro ocupaba con una fotografía (VALIE EXPORT-*Smart Export*, 1970) un paquete de cigarrillos cuyo logotipo había sido manipulado y con una leyenda en latín y alemán *Semper et ubique, Immer und Uberall* (‘Siempre y ubicua’), una forma de significarse como una mujer cuya impronta es fruto de su voluntad y no de la imagen sexista que la iconografía occidental construía de ellas. Su pose en la fotografía, mano en la cadera, pitillo en la boca y gesto altanero venía a decir *“Soy una mujer que se conduce como un hombre”*.

En los años 50 y durante buena parte de los 60, tras la catástrofe que había supuesto la Segunda Guerra Mundial, y la configuración de un nuevo panorama internacional, irrumpieron en el panorama artístico los accionistas vieneses (Hermann Nitsch, Günter Brus, Otto Mühl, and Rudolf Schwarzkogler) quienes, a través de sus *performances*, "parecían incidir en el silencio histórico en el que decidió sumirse la sociedad austríaca" [4]. Estos artistas (a los que se sumó Valie), tomaban sus propios cuerpos como instrumentos artísticos y los exponían al dolor y al peligro en acciones que pretendían una confrontación con esa complacencia y conformismo de la cultura austríaca tras la guerra.

Resulta curioso que, a diferencia de la radicalidad y la ruptura que suponían sus acciones, usadas como crítica feroz a la sociedad que los integraba, la visión que los accionistas proyectaban de las mujeres asumía parámetros claramente machistas, cuando no misóginos. Por todo ello, la irrupción de Valie Export en el panorama artístico vienés resulta aún más rupturista que la huella masculina, y más teniendo en cuenta que Export basaría el grueso de su producción creativa en analizar, desde la crítica, los medios de comunicación con el fin de acabar con la visión patriarcal que aquéllos promocionaban. Export, investigó las formas en que las relaciones de poder inherentes a los medios de representación catalogan y circunscriben una serie de estereotipos referentes a la mujer y al cuerpo de ésta. Este interés y la crítica que de él se desprendería, relacionan a los proyectos de Export con tendencias inequívocamente feministas. De hecho, las primeras *performances* de 'guerrilla' que Export llevó a cabo se han convertido en un icono en la historia del arte feminista.

En esta época, mujeres artistas [5] como Adrian Piper, Lygia Clark, Carolee Schneemann, Maria Lassnig, Marina Abramovic y la propia Valie Export, rechazaron el medio pictórico y optaron por la *performance*, ya que consideraban que era una forma artística no limitada por tradiciones restrictivas, más abierta y experimental, permitiéndoles crear nuevos significados al carecer de contenidos preconcebidos. Leyeron a pioneras del pensamiento femenino como Virginia Woolf y Gertrude Stein: "*Woolf era un ejemplo brillante del vínculo entre una sensibilidad femenina y una pulsión artística creadora que lleva a modelos universales"*, afirma Export [6].

Merece la pena mencionar la acción *Tapp- und Tast-Kino* ('Touch Cinema'), en español 'Cine táctil', llevada a cabo en diez ciudades europeas entre 1968 y 1971 (ver Apdo. 3.3., pág. 68). En este revolucionario trabajo, Export centra la atención sobre el mundo cinematográfico que, durante mucho tiempo, había resultado un propulsor principal en la creación de un buen número de estereotipos asociados a la mujer. En esta acción, su compañero Peter Weibel, invitaba –megáfono en mano y con aspecto de macarra [7] - a que cualquier transeúnte se atreviese a introducir sus manos en el interior de una caja con cortinillas, que simulaba una sala de cine en miniatura y que la propia Export llevaba colocada alrededor de su torso, ocultando sus senos. Resultaba interesante el juego que se planteaba, ya que sólo era posible tocar como ciego. Prohibido mirar. La mujer se mantenía 'en conserva'.

Como en la mayoría de las *performances* en la que existe un público activo y participativo, los resultados podían resultar imprevistos. Las reacciones de los espectadores (mayoritariamente hombres, como se puede apreciar en la imagen) eran un elemento clave en el desarrollo de la acción.

Muchos fueron los que se acercaron, entre divertidos y curiosos, y bastantes menos los que osaron introducir las manos por la abertura que ofrecía la caja para tocar los pechos desnudos de la artista, que permanecía con el rostro imperturbable, lejos de cualquier pose erótica o seductora.

VALIE EXPORT en mitad de su acción Touch Cinema, (1968).

Tras presentar esta acción en las calles de Viena y Múnich, se desarrolló en otras ciudades europeas como Colonia, con la diferencia de que en esta última el altavoz estaba en manos de Valie Export y era su amiga Erika Mies quien portaba la caja. En palabras de la propia Valie: *"esta acción fue muy interesante, porque éramos dos mujeres y la gente se puso muy agresiva y creía que éramos prostitutas"* [8].

Otra performance ineludible en la producción artística de Export es *Aktionshose: Genitalpanik* ('Action Pants: Genital Panic'), de 1969. Si hasta entonces en el mundo del arte y los

medios de comunicación las representaciones genitales eran elaboradas por y para los hombres, con esta obra (al igual que con las de otras compañeras artistas que iniciaron ese rupturismo) el sexo femenino se convirtió más que nunca en un campo de batalla para la práctica feminista del arte [9].

Imagen que documenta la acción Touch Cinema, de VALIE EXPORT. 2ª presentación. Primer Encuentro Europeo de Directores de Cine Independiente. Munich (1968)

En esta acción, Export, se presentó en un cine pornográfico con una metralleta en la mano, con el pelo alborotado, luciendo una esclava en la muñeca derecha y vestida con cazadora de cuero negra y unos pantalones con una abertura triangular a la altura del pubis que dejaba a la vista sus genitales. El exponer su sexo a la vista de los demás implicaba una oferta implícita de su órgano genital real ante ese público masculino

que acudía a consumir algo ‘irreal’, en el sentido de ‘no presente’, en la oscuridad e intimidad de la sala cinematográfica. Se enfatizaba ese sexo real frente a lo representado en las películas que estaban a punto de exhibirse, donde la mujer se suele mostrar como objeto pasivo o sometido al varón. Por si se desprendiesen pocos significados de esto, la artista se presenta, además, con una metralleta, símbolo claramente fálico que detenta el poder de quien lo porta y, tradicionalmente, asociado al campo de batalla y, por ende, al hombre. Export asumía, así, no sólo un papel activo, sino de verdadero ejercicio de poder, muy alejado del cuerpo pasivo y sujeto al deseo masculino que los espectadores asistentes se disponían a consumir. De hecho, muchos de los asistentes huyeron rápidamente entre asustados y desconcertados.

VALIE EXPORT. *Genital Panic* (1969).

La propia Valie Export narra así la acción y los resultados a los que dio lugar:

> "Avancé lentamente sobre cada fila de butacas de cine, dando la cara a la gente. No me movía de un modo erótico. Avanzaba sobre cada hilera y el arma que llevaba apuntaba a las cabezas de los que quedaban en la fila de atrás. Tenía miedo y no tenía ni idea de lo que la gente podía llegar a hacer. A medida que avanzaba, cada hilera de gente se levantaba en silencio y se marchaba del cine. Fuera del contexto de la película había un modo completamente diferente para ellos de conectarse con ese símbolo erótico particular" **[10]**.

Como afirma J. A. Ramírez puede tomarse esta obra como una especie de *"terrorismo sexual"* **[11]**, a través del que la artista denuncia de una forma directa e intimidadora el consumo de los géneros pornográficos que fomentan una imagen pasiva, sumisa y burda de la mujer. Como añade el autor en una ingeniosa analogía: *"Se diría que Valie Export había ejecutado una acción puritana, aunque sin pretenderlo expresamente, como si hubiera reeditado en versión feminista y masmediática el viejo tema de la expulsión de los mercaderes del Templo"*.

Tanto en *Touch Cinema* como en *Genital Panic*, Export centra la atención del espectador en un punto similar: el elemento cinematográfico. Ese cine que, como ya se había apuntado, había promovido, de alguna forma, unos estereotipos femeninos que aún aparecen hoy bien arraigados en la sociedad.

La acción *Action Pants: Genital Panic* (1969) de Valie Export, sería reformulada años más tarde (2005) por otra artista cuya obra está también inmersa en el uso del cuerpo femenino como instrumento de crítica, Marina Abramovic **[12]**. En este caso, Abramovic, vestida de forma similar a Export, desarrolla la

performance en la sala de un museo, subida a un escenario y sentada en una silla.

Si bien es cierto que en su repetición casi cuarenta años después, la *performance* en cuestión pierde parte de su significado al desarrollarse en un entorno completamente diferente, también lo es que sigue manteniendo su sentido crítico y genera una serie de asociaciones que cada espectador puede interpretar de forma diversa. Por ejemplo, sería plausible relacionar la re-performance de Abramovic con una crítica no sólo al machismo, sino también a conceptos como la violencia. Observando, veremos el por qué: la artista entra en la sala de un museo y se dirige a una especie de pequeño escenario circular dispuesto para ella, se sienta en una silla, metralleta en mano, y abre las piernas dejando ver su pubis a través del corte en la tela del pantalón, mientras observa con gesto serio a la audiencia [13]. Una posible lectura a extraer sería el hecho de que, en una sala llena de personas, una mujer llame la atención de todos los presentes, no tanto por situarse en una tarima o por llevar un arma de fuego, sino, y esto es lo más revelador, por llevar un pantalón al que voluntariamente ha cortado la tela que cubriría el pubis con el fin de mostrarnos su órgano sexual. Si nos remitimos a la infancia de esta artista y al peso que, en otras obras ha dado ya a la guerra de su Yugoslavia natal, leeremos entre líneas una crítica a la violencia y a la hipocresía de la sociedad: como continuamente nos muestra la censura que, a día de hoy, aún se ejerce en países presumiblemente democráticos como Estados Unidos [14], sigue resultando más llamativo, más polémico y más peligroso el que a una mujer se le vea un órgano genital en público a que esta misma porte una metralleta o cualquier otra arma. La sexualidad (y sobre todo si es femenina y es una mujer quien hace alarde de ella como agente activo -

frente a su rol tradicionalmente pasivo-) sigue siendo más peligrosa que la violencia (sea ésta superficial o extrema).

Marina Abramovic. Re-Performance (como parte de sus Seven Easy Pieces) Aktionshose: Genitalpanik (2005). Guggenheim Museum, Nueva York.

Volviendo a Valie Export, antes de continuar analizando algunos de sus trabajos más destacados, cabe mencionar el contraste existente entre el llamado 'cine' con respecto a las acciones que lleva a cabo la artista: en las *performances* de Export, el cuerpo femenino no es preparado, empaquetado y vendido por directores y productores masculinos, sino que es controlado y ofrecido libremente por la mujer misma, desafiando, de entrada, la norma y los preceptos sociales tradicionales. Además, la experiencia estándar en el cine en cuanto al cuerpo femenino es esencialmente voyeurística, mientras que en las *performances* de Export, la 'audiencia' tiene

un contacto directo y táctil con la otra persona, en el caso de la mayor parte de las acciones de Export, con la propia artista, puesto que usa su propio cuerpo como material artístico y de comunicación.

VALIE EXPORT (con Peter Weibel).
Aus der Mappe der Hundigkeit (1968)

En 1969, hacia la misma época en que realiza su fotografía con el paquete de cigarrillos y el logotipo de éste manipulado, y coincidiendo con la realización por parte de Günter Brus de la acción *Kunst und revolution* [15], Export, disconforme con la misoginia que los accionistas vieneses venían demostrando, llevó a cabo *Aus der Mappe der Hundigkeit* (‘Del archivo de la condición canina’) [16]. En esta acción, Export camina por una zona comercial del centro de Viena llevando a su compañero, Peter Weibel, cogido con una

correa al cuello, y avanzando a su lado a cuatro patas, como si fuera un perro. Algunas fotografías que se conservan resultan impagables, especialmente algunas en las que la artista apenas puede contener la risa ante las caras de asombro de los transeúntes a su paso, algunos, seguramente desconcertados y otros indignados ante lo que parecía una broma cruel en la que se denigraba al macho. De esta forma, Export plantea un radical cambio de roles masculino-femenino con respecto a las prácticas del accionismo vienés en relación a la mujer y, en general, con respecto a la imagen de ella que seguía persistiendo en la sociedad en general [17].

Mientras que el ansia por romper los límites de lo sexual, social y culturalmente aceptable, la abolición de los tabúes y la predilección por el cuerpo humano como herramienta de trabajo eran factores que unían a Valie Export con el grupo de los accionistas vieneses, los aspectos que los distinguen prácticamente desde el principio (y que harán que Export se desligue finalmente de ellos) son, según apunta Roswitha Mueller [18], dos:

- La inclusión de la tecnología en el trabajo de Export.

- La transformación en el uso que los Accionistas hicieron del cuerpo femenino (las acciones cobraron tintes machistas cercanos, en algunos casos, a la misoginia; el abuso sobre el cuerpo femenino se perfiló como una de las fantasías de destrucción preferidas por los Accionistas, en una época en que la mujer, de por sí, era vista como un objeto pasivo).

Este tipo de prácticas provocaron la rebelión de muchas mujeres, que comenzaron a formular sus propias protestas (dirigidas, principalmente, a los miembros del citado grupo y a

las prácticas que llevaban a cabo). Sin embargo, Valie Export, incluso en las acciones llevadas a cabo con Peter Weibel, no mostraba una concepción explícitamente feminista, aunque hayan podido resultar un paso en dicha dirección en la medida en que subvierten los roles dominantes asignados a la mujer.

En cuanto a los trabajos experimentales que llevó a cabo Valie Export a partir de la década de 1960, sobresalen principalmente sus *Expanded Movies* (lo que se conoce como 'Cine Expandido), grupo de acciones o pequeños films que se caracterizan por su investigación de la película cinematográfica como material y proceso. Estas concepciones no sólo se relacionan con la sección de cine independiente que despuntaba en los Estados Unidos y otros países, sino también con el gran desarrollo de las vanguardias artísticas. El término *Expanded Cinema* estaba muy vinculado al movimiento *Expanded Arts* ('Artes Expandidas'), que experimentaba con las acciones y los *happenings* multimedia. Entre los más destacables que la artista realizó, se cuentan:

Abstract film no.1 (1967-1968): instalación en la que la presencia de medios naturales, como el agua, la luz y los reflejos y el punto de partida tecnológico, dan lugar a conexiones inesperadas (a la vez que esclarecedoras) con el arte minimalista, el *land art* y el *arte povera*.

En Adjungierte Dislokationen (1973): el uso de dos cámaras atadas al cuerpo del artista y una tercera que documenta la *performance*, ofrecen un cine directo y físico a través de la interacción entre el material, el actor y los espectadores.

Syntagma (1984): película donde el cuerpo, la imagen y el texto se dan la mano a través de la experiencia fílmica. Trata

sobre lo objetivo y lo subjetivo, sobre la conciencia de uno mismo, y la percepción de otros y transmitida por otros. La multiplicidad de capas que ofrece la obra obliga a releer todo el trabajo anterior de Export para ubicarlo de nuevo, entendiendo la necesidad de lucha política activa desde el feminismo de finales de los 60 y principios de los 70 pero, al mismo tiempo, observando matices y elementos críticos que podían pasar desapercibidos.

Refiriéndose a su producción artística, Export declaraba en una entrevista:

> "Estuve desarrollando mi trabajo con varios medios –vídeo, videoinstalación, fotografía, films (incluyendo algunas películas de 16 milímetros, que eran ex presión de estados psíquicos internos), y varias formas de 'cine expandido', cuestionando la idea de la realidad mediática; y ya he comenzado mi 'discusión' con el cine comercial, a través de la exploración de materiales cinematográficos y, en espacial, de conceptos antagónicos como: ilusión/realidad, imagen/objeto(…)" **[19]**.

En cuanto a las obras que componen su *Expanded Cinema* declaraba:

> "A mediados de los 60, produje las obras Expanded Cinema, que eran la ampliación de la categorización tradicional del cine para abrir el escenario y el espacio, y romper así con la cadena convencional y comercial de producción de una película […] Expanded Cinema es un collage, extendido en el tiempo, multiplicado en las distintas capas del espacio y del medio, para escaparse de la bidimensionalidad de la superficie. […] En los años sesenta, Expanded Cinema expezó la destrucción de la realidad dominante para hacer accesibles nuevas formas de comunicación y concretar nuevas maneras de comunicar […]" **[20]**.

Una última obra a destacar de Valie Export es *Body Sign Action* (1970), acción que queda documentada por una serie de fotografías que muestran el primer tatuaje de la artista, una liga en el muslo (el fetiche masculino hecho carne). Export, experimenta qué es una mujer marcada por un ornamento que ha aprisionado la imagen de la mujer reduciéndola a objeto sensual/sexual. Export rechaza, así, el estatus patriarcal de la feminidad pasiva. La artista es ella y ella es quien exhibe su cuerpo y quien lo marca. Y, para documentar la acción y romper tabúes, no duda en mostrar impúdicamente su vello púbico junto al muslo en el que aparece el tatuaje de la liga abrochada. Comenzaría la batalla por romper las concepciones tradicionales en cuanto a los órganos sexuales femeninos, inspiradores de miedos y deseos a partes iguales [21].

Tras todos los ejemplos vistos, se puede concluir que Valie Export ha sido una de las artistas pioneras en analizar las políticas de género a través de su obra. Obra de contenido eminentemente conceptual que durante más de 40 años ha abordado temas como la identidad, el sexo y el cuerpo como modo de expresión y lenguaje, y todo ello desde una óptica principalmente femenina [22]. Cine, *performances*, fotografía, vídeos, instalaciones o dibujos, reflejan el imaginario particular de la artista.

A partir de la década de los sesenta, en que comienza a desarrollarse la obra de Export, así como la de otras artistas feministas y teóricas que estudian la situación de la mujer a nivel político, social e histórico, la construcción de la feminidad comenzaba a ser cuestionada, rompiéndose muchos de los esquemas lacanianos y tradicionalistas que pesaban sobre la mujer.

Así, gracias, en parte, a la obra de Valie Export [23], los trabajos de posteriores generaciones de mujeres artistas como Mona Hatoum, Gillian Wearing, Janine Antoni, Sam Taylor-Wood o Pipilotti Rist han encontrado una vía abierta y otorgan un sentido nuevo a la cuestión sobre lo que las mujeres pueden ofrecer al arte y lo que el arte puede a su vez darles, la creación de nuevas ideas que respondan a su sensibilidad y a sus deseos.

Notas

1. "(…) desde sus comienzos como artista de performance a finales de los años 60, el centro de su arte ha sido el cuerpo, específicamente el cuerpo femenino. Se define a sí misma como feminista […]".
Extraído y traducido de:
S. G. FRIEDEN, Gender and German cinema: feminist interventions. Vol. 1, Gender and representation in new German cinema. Oxford, Berg Publishers, 1993, p. 267.

2. S. G. FRIEDEN, ob. cit., p. 256.
3. Nacida como Waltraud Höllinger, en 1967 cambió su nombre original para nacer artísticamente como 'VALIE EXPORT' (pese a que la intención de la artista es que fuese escrito siempre en letras capitales, el presente texto se ceñirá a las normas ortográficas dictadas por la RAE y, por lo tanto, se usará en minúsculas con la inicial en mayúscula, como en el resto de casos en los que se mencionan nombres propios). 'Valie' nació de la fusión de los nombres de su padre y de su marido y alude a la feminidad, mientras que para el apellido se apropió del nombre de una popular marca de cigarrillos (Export), atributo unívoco de virilidad. Con este gesto de autodeterminación, la artista enfatizaba su presencia y su identidad en la escena del arte vienés.
4. "Dossiers Feministes (publicación anual): VI Jornadas del Seminari d'Investigació Feminista", Universitat Jaume I , Castelló, (2002), pp. 76-77.
5. Export llegó incluso a redactar un manifiesto de las mujeres artistas: *"La posición del arte en el movimiento de liberación de las mujeres es la posición de la mujer en el movimiento artístico. La historia de la mujer es la historia del hombre, porque el hombre ha definido la imagen de la mujer para ambos, hombre y mujer; el hombre crea y controla los medios sociales y de comunicación, así como la ciencia y el arte, la palabra y la imagen, la moda y la arquitectura, el transporte social y la división del trabajo. Los hombres han proyectado su imagen de la mujer en dichos medios, y en consecuencia con esos patrones han hecho sombra a la mujer (...)".*
Extraído (y traducido) de:
V. EXPORT. "Women's Art: A Manifesto" (March 1972), Neues Forum 228 (January 1973)", p. 47.
6. Citado en un artículo del periódico digital El País, publicado el 17/01/2004 y consultado el 22/05/2009.
Consulta en línea:
<http://www.elpais.com/articulo/arte/Valie/Export/mirada/resistente/elpbabart/20040117elpbabart_1/Tes>
7. C. ILES. "VALIE EXPORT: Body, Space, Splitting, Projection". En "VALIE EXPORT. *Ob/de + Con(Struction)"*, Goldie Paley Gallery/Moore College of Art and Design, Philadelphia, 1999, p. 36. (Catálogo).
8. K. STILES. "Corpora vilia, Valie Export's Body". En "VALIE EXPORT. *Ob/de + Con(Struction)"*, Goldie Paley Gallery/Moore College of Art and Design, Philadelphia, 1999, p. 27. (Catálogo).
9. La representación de los genitales femeninos en el arte y su uso por parte de las feministas como instrumento de lucha se convirtió en objeto de estudio y de especulación teórica, ya que, al ser adoptado por estas creadoras desde una óptica diferente a la tradicional, se asociaron al tema implicaciones

inéditas hasta entonces. Véanse, por ejemplo, los trabajos de las artistas Pat Steir, Judy Chicago, Hannah Wilke y Joan Snyder, entre otras.
10. K. STILES, "Uncorrupted Joy: International Art Actions". En "Out of Actions: between Performance and the Object, 1949-1979", Thames and Hudson, London, 1998 , p. 266. (Catálogo).
11. J.A. RAMÍREZ. "Corpus solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo". Madrid, Ediciones Siruela, 2003, p. 299.
12. R. GOLDBERG. "Performa: new visual art performance", New York, Performa, 2007, p. 117.
13. Para más información, véase el documental *Seven Easy Pieces* (2007), dir.: Babette Mangolte, USA, DVD, 93 min.
14. Son conocidos por todos los mediáticos y ya manidos ejemplos de la polémica creada por la escena de contenido lésbico en la que las cantantes pop Madona, Britney Spears y Christina Aguilera se besaban en la boca al final de una actuación musical en los premios MTV 2003. Más grave resultó la censura ejercida sobre las imágenes de la final de la Super Bowl (final de fútbol americano) del 2004 en que a la cantante Janet Jackson, durante la interpretación del tema 'Rock Your Body', en compañía de Justin Timberlake, dejó al descubierto uno de sus pechos. Lo que para unos fue una burda maniobra publicitaria y para otros un simple desliz, para la FCC (Comisión Federal de Comunicaciones de Estados Unidos) resultó ser un acto impúdico merecedor de castigo: decidió imponer la máxima multa estipulada para estos casos (cerca de 400.000 euros) a la cadena encargada de la retransmisión, la CBS. Además, resulta destacable que, de los dos cantantes, la peor parada fue Janet Jackson, pues la ABC, otra de las grandes cadenas de televisión norteamericanas, prescindió de sus servicios en una serie que estaba a punto de estrenar; y el álbum que publicó por entonces, 'Damita Jo' (Virgin, 04), no cumplió las expectativas de ventas. Por el contrario, Justin Timberlake hizo fortuna en los *Grammys* apenas dos años después y continúa, a día de hoy, su exitosa carrera en Hollywood.
15. Esta acción, en la que el accionista vienés orinaba y se untaba con heces mientras entonaba el himno austríaco le supuso el exilio de su país, puesto que la represión policial en la Austria de la época era considerable, como afirma Robert Fleck en:
R. FLECK. "*L'actionnisme viennois* en Hors limites. L'art et la vie. 1952-1994", París, Centre Georges Pompidou, 1994, pp. 196-207.
16. Para ampliar información, consúltese:
P. WEIBEL. "Beyond art: a third culture : a comparative study in cultures, art, and science in 20th century Austria and Hungary, Springer Wien", New York, 2005, p. 150. (Catálogo).

17. “Hastiada del comportamiento ultramachista de los accionistas vieneses, Valie Export concibió acciones imaginativas y sorprendentes (…) la titulada *Aus der Mappe der Hundigkeit* (*En el plano de lo canino*), de 1969, Valie se paseaba por las calles del centro de Viena llevando a Weibel atado con una correa, como si fuera un perro obediente”. Extraído de:
J.V. ALIAGA. “Arte y cuestiones de género”. San Sebastián, Editorial NEREA, 2004, p. 70.
18. R. MUELLER. “VALIE EXPORT: fragments of the imagination”. Indiana university Press, Bloomington (USA), 1994 , p. xix (introducción).
19. S. McDONALD. “A Critical Cinema: Interviews with Independent Filmmakers”, University of California Press, 1998 , p. 255.
20. V. EXPORT. “Erweitertes Kino als Erweiterte Wirklichkeit”. Viena, s.f. (c.a. 1970), Guía de conferencia, Archivos V.E. (publicado en inglés por primera vez, Amsterdam, 1989). Transcrito y traducido del alemán por Susanne Schwinghammer-Kogler, para Edicione L’oeil, Montreuil, 2003.
21. R. MUELLER. “VALIE EXPORT: fragments”, ob. cit., pp. 32-33.
22. El lenguaje del cuerpo intentaría hablar desde un punto de vista femenino en un espacio de represión, intentando crear una nueva óptica femenina que implicase una relación diferente con el espacio y el tiempo. Todo lo contrario a lo que, como se ha visto, experimentaron los Accionistas Vieneses, que en sus tácticas destructivas abusaban de las mujeres como una forma de liberación sexual (masculina). En España, unos años más tarde, se seguían los modelos estéticos de la Fura dels Baus, que los sectores más progresistas elogiaban sin tener en cuenta que estas prácticas misóginas tendían a hacer de las mujeres víctimas al mismo tiempo consentidoras y resistentes. En cuanto comenzaron a darse este tipo de prácticas entre los accionistas vieneses, Valie Export, quien además no venía del mundo de la pintura, como los accionistas y otros *performers* (Allan Kaprow, Jim Dine, Rauschenberg), no tardó en distanciarse de las prácticas del grupo.
Citado en un artículo del periódico digital El País, publicado el 17/01/2004 y consultado el 22/05/2009.
Consulta en línea:
<http://elpais.com/diario/2004/01/17/babelia/1074297967_850215.html>
23. Desde el curso académico 1995/1996, Valie Export desarrolla, de forma paralela a su actividad artística y a conferencias por todo el mundo, su labor como profesora de *Performance multimedia* en el *Kunsthochschule für Medien*, en Colonia (Alemania).

Para quedarse de piedra.
De la muerte y la (es)cultura órfica [1]

JOSÉ LUIS CORAZÓN ARDURA

Resumen:

El artículo es un extracto de la participación del autor dentro de la Cátedra Juan Gris de la UCM, dedicada a la obra del artista latinoamericano Jorge Pineda. El tema central del texto reclama una relectura del sentido de la escultura en el arte actual. Como técnica artística, la escultura permanece en contacto e hibridación con otras formas de arte. Y también, constituye una muestra de los acontecimientos que ocurren en la actualidad, en un sentido económico o político. En segundo lugar, el artículo reflexiona acerca de la obra de una selección de escultores españoles actuales.

Palabras clave: Escultura, arte actual, hibridación.

* * * * *

Con la escultura ocurre como le pasaba a Guy de Maupassant con la Torre Eiffel, lugar vilipendiado en sus escritos en cuanto se le presentaba la ocasión. Todos los días acudía al restaurante allí emplazado. Un día un camarero le preguntó que porqué iba si realmente le resultaba horrorosa, a lo que respondió: -Porque desde aquí no la veo. La escultura veremos que es un arte complicada y huidiza y no es del todo cierto que sea un arte inmóvil. Si no que le pregunten a un escultor reconocible por todos, con ese nombre impronunciable Gutson Borglum, que no se le ocurrió otra cosa que tallar una montaña para crear unos bustos. Quizá se olvidó de que un

edificio tiene unos cimientos y hemos de vestirnos por los pies. Los cimientos movedizos de la escultura actual hablan de esa radicalidad que habremos de buscar en el trato con lo vacío y lo mortal. La escultura deviene irónica y procaz, pero también muestra que sus límites son su propia muerte. Ese peligro que acecha es la caída, la medida para una configuración extrema de unos rostros que han ido envejeciendo como la política y la cultura. Al final, veremos cómo la escultura será una prueba del desfondamiento y la pérdida del equilibrio propios de las sociedades actuales. Esa radicalidad es precisamente el cuestionamiento de lo que sea escultura o no. Lo cierto es que un irónico, pero clasicista Salvador Dalí lo advirtió: lo mínimo que podemos pedir a una escultura es que esté quieta. Quizá Alexander Calder no se sintiera comprendido en esta confabulación contra su obra, pero hemos de decir que si atendemos a una radicalidad propia de la escultura, partiendo de las transformaciones que ha sufrido desde el siglo XX hasta llegar a la actualidad, se han producido cambios importantes, diluyendo los límites de las artes en una especie de sinestésica operación donde lo escultórico está relacionado con la pintura, la instalación, lo puramente teatral o hasta la música.

Este devenir del objeto encontrado o no en el puro humo, traslada los intereses de la escultura por los materiales clásicos hacia los avances técnicos, minando los cimientos estables que identificados o no con la afirmación o pérdida del pedestal, van a consolidar posturas radicales que, bien mirado, van a rechazar la abstracción pura por un naturalismo asociado a lo clásico, sin olvidar un cierto expresionismo. Esta vuelta actual a la figuración humana escultórica va a provocar un cambio que, de alguna manera, va a transformar la escultura en una proyección de la sociedad y de la propia creación artística. Quiere decir que la escultura que busca su radicalidad y su enraizamiento

corresponde a la historia de una inquietud propia del artista contemporáneo. Dedicarse a la escultura no significa ser escultor. En la actualidad –veremos- muchos artistas producen escultura, pero ligada a otras prácticas como la fotografía, la pintura, el teatro, la arquitectura, el cine, etc. Entonces, el escultor ha de tomar una actitud que conduce a tratar las artes de una manera peculiar. En definitiva, la escultura no es precisamente un arte fácil porque en ella se presentan problemas espaciales. También intuimos que la escultura es difícil para el teórico, como definir claramente qué hace que un objeto lo sea. ¿Qué hace que algo *sea* escultura? ¿Es una cuestión de materia y forma, de aquello que no corresponde a la pintura o a la poesía? ¿Es una cuestión puramente representativa de algo natural? ¿Es la historia de los materiales? ¿Qué hay de arquitectura y destrucción en ella? Porque etimológicamente la palabra *escultura* se encuentra vinculada a la acción de *esculpir* y de *rascar*, pero también hace referencia a una culpa. La escultura parece ser una exculpación o una inculpación y debemos ver si es inocente o culpable. Porque si consideramos que no toda escultura es una estatua, ni toda estatua escultura, hemos de avisar que lo que propiamente le caracteriza no es cuestión de estatismo, equilibrio, ubicación o distancia. En la palabra *estático* se concilia el alejamiento, el desvío y la subsistencia, pero también señala hacia el éxtasis, la composición y, en definitiva, lo que caracteriza a la escultura: un silencio cinematográfico, un dibujo erguido y en movimiento.

La escultura acaba por establecer una relación con el cine, el traje de Darth Vader encerrado en una vitrina acaba por superar al traje de Joseph Beuys. Es decir, más importante que la aparente tridimensionalidad, es la capacidad escultórica de poner algo en pie después de la demolición. Leído heideggerianamente, la estatua es un *estar*. La historia de la

escultura es la historia del estar. A riesgo de ponernos estupendos con la etimología, diremos que el latino *stare* se refería literalmente a ese estar en pie, firme, esto es, inmóvil. Pero en esta imagen del Monumento al trabajador autónomo/autonómico donde se sitúa el artista contemporáneo, vemos lo que puede quedar de la escultura. Un simple pedestal situado frente a la escultura de Velázquez en el Paseo del Prado donde se ha inscrito un *graffiti* donde se lee: el enemigo está dentro, disparad contra nosotros. Quizá sea un aviso a paseantes. Como decimos, en el arte contemporáneo parece que la escultura no pueda quedarse quieta. Si ha llegado a convertirse en humo, también ha logrado devenir en peligrosas afirmaciones materiales. Es el caso de aquellas esculturas que devienen monumento funerario -nos acordamos ahora de Michael Heizer- o que directamente se consideran escultóricas por su tamaño extraordinario, es el caso de las obras de Claes Oldenburg. Lo que no tenemos claro es que una escultura radical sea realmente una escultura nueva. En realidad, hay diferencias, pero parece estar aún dependiendo de una tradición clasicista y realista. Figuración humana, preocupación en torno al pedestal, carácter conmemorativo o funerario. Una escultura es radical entonces porque va a encontrar que el suelo que pisa es aún movedizo. Si sigue estando vinculada a la representación, está siempre unida a la idea de *pro statuarse*, poniéndose frente al espectador avisado. En ese sentido original, prostituirse, recordaba Baudelaire, es simplemente ponerse en público. Señalaremos, dicho sea de paso, que el crítico tiene expresiones contra la escultura: no es como la pintura y debe aspirar a ser como la carne. Indicando cómo está muy cerca de lo natural debido a que trabaja con la materia, Baudelaire afirma que de ahí surge su realismo. Pero señala que lo más importante es que la escultura debe conducir a un rodeo, a una torsión que implica su carácter órfico. Estamos avisados que si la miramos demasiado

acabaremos petrificados. Como crítico le planteaba problemas, no debía tener mucho interés en un arte que condujera simplemente a una materialización alegórica. Lo que sí señaló en un breve texto titulado *Por qué es aburrida la escultura* –me perdone Jorge Pineda- es que el origen de la escultura se perdía en la noche de los tiempos. Es un arte de caribeños. En ese sentido sarcástico, se refiere a aquellos que no añaden nada a la escultura ya que simplemente están dispuestos a redondear la materia, ignorando que el fin del escultor no es rivalizar con los vaciados.

En realidad, lo que parece afirmar es que la escultura es una mezcla prodigiosa de disimulos y de elecciones temáticas dispuestas para crear algo real. La escultura desvela entonces su verdadera apariencia fantasmal, como ocurre en el caso de la obra de Jorge Pineda: la fantasmagoría –escribe Baudelaire- se ha extraído de la propia naturaleza (*El artista, hombre de mundo, hombre de la multitud y niño*). Entonces, para comprender que la escultura deviene radical hay que dar un rodeo, tomar distancia y cuidado. En el caso de propuestas escultóricas como las que traemos hoy aquí, veremos si esa radicalidad no es sino buscar las raíces o fundamentos donde la escultura ha sufrido tantos cambios y, precisamente, ese buscar en sus orígenes es la constatación de un naturalismo y expresionismo donde se quiere rechazar la abstracción. Porque si la escultura es una representación objetual peculiar que conduce a un extrañamiento más que al arrobamiento, hemos de decir que no se trata de representar. La escultura no es una imagen de nada, diría Adorno. Como vestirse por los pies, la obra de arte se organiza desde abajo. En ese sentido, siempre estará unida a una cierta presencia de la muerte y del vacío, considerando que la escultura es propiamente una reflexión *en* el vacío. Pero este carácter reflexivo y autónomo es como el propio

rodeo de lo escrito. Y lleva ligada la reflexión sobre la situación actual del arte y de la sociedad. Nunca es vulgar o banal: hasta el *graffiti* tiene su historia. Y de alguna manera, forma parte de esa escritura particular de la escultura propia del arte. Escribir es en ese sentido, como muestran los trazos de Jorge Pineda, un arte escultórico donde se puede identificar la tachadura con el raspado. El escultor como una figura infantil, careciendo de un habla lineal, volviendo al borrón en la pared.

Extraña relación de la escultura y la escritura. Aquí no importa ya el valor de los materiales, su ductilidad, su aspecto carnoso y marmóreo. Se ha optado por un realismo pervertido. Esos procesos donde la técnica es más importante que el material, señala hacia esa capacidad de volverse contra sí misma propiamente escultórica. Repetimos que tampoco debemos pensar en una radicalización de la escultura descubriendo temas clásicos como la correspondencia entre la figura y la forma, el tratamiento del vacío como añadido o como falta, su relación con lo conmemorativo y lo monumental, su capacidad para ser objeto de consumo, sino comprobando sus argumentos para ser aún posible como arte. Una escultura radical es una escultura de lo actual, una escritura que corresponde a un proceso que no es simplemente el hecho de que un sujeto esté frente a un objeto. Hasta la escultura tratará de borrarse a sí misma. También la escultura actual se dice de muchas maneras, aún cuando un cierto estilo juanmuñozista sigue estando presente. El tratamiento del cuerpo conducirá como veremos a que una escultura radical sea capaz de utilizar cadáveres y muertos, artefactos y máquinas deseantes que contribuyen a que definitivamente la escultura ya no deba ser considerada como un objeto estético, inerte y frío. La escultura puede plantear otro sentido de lo formal, ya no trata de convertirse en piedra, sino en hiperrealismo. Cabe la posibilidad de que realmente ya no haya

un cuerpo estatuario, sino la constatación de un vacío que transparenta su propia radicalidad. Seguimos pensando que en la escultura sobresale una cuestión pedestre porque tiene su base en los pies. En esa dirección, la escultura ha expandido el campo hasta una destrucción momentánea y monumental del espacio y del tiempo. En esa dirección, la escultura marca los límites entre la cultura y una civilización decididamente abocada a vivir en una crisis latente e inestable. Se habla de que la escultura ha perdido su pedestal y en parte es cierto. El desarrollo de las respuestas que se han dado durante el siglo XX a estos problemas lleva a la escultura a una peripecia, esto es, a marcar sus límites por medio de una expansión que será la vuelta a sí misma. Así, la escultura propone una vuelta, no es algo quieto, sino inquietante. Por esa razón, hay que tener cuidado en esa distancia que logra presentarse como extraña a la realidad cotidiana. Porque la escultura trata de dirigirse contra sí misma y deviene escultura porque es escritura. En ese movimiento es un arte del espacio, pero también pertenece al tiempo. En sus raíces, en el propio pedestal del pedestal, en esa zona de surgimiento y erección, en ese poner-ahí, el arte escultórico se convierte en una presencia extraña. ¿Dónde se sitúa la escultura? ¿No es acaso la sensación aparente de tranquilidad de su fundamento una sucesión infinita de niveles que acaban por conducir del autor a su obra? ¿Por qué en la escultura se borra el autor? Porque la escultura se presenta como una fantasmagoría. Una radicalidad que conduce finalmente a un uso escenográfico y teatral.

Por otro lado, como decíamos, en la palabra *estático* resuenan el *desvío* -el éxtasis- y el *alejamiento* -la apostasía-. Porque en este *desvío* elíptico alrededor de lo escultórico lo que caracteriza su estado radical es el retorno y su polimorfismo. Hubo tiempos en que sabíamos que una escultura era aquello

con lo que tropezábamos al ver una pintura. Pero ese tropiezo era un aviso a paseantes. A pesar de todo es un deslizamiento, más en el caso de su importancia en el arte *minimal*, donde buena parte de sus postulados eran consecuencia de un aspecto escultórico y arquitectónico relacionado con un saber hacer a partir de las ruinas de una civilización crítica, como en el caso de Carl André. A pesar de las sarcásticas opiniones de Art & Language, cuando afirman que las esculturas de Donald Judd serían espléndidos alfileres de corbata, si fueran más pequeños, hay que señalar el desarrollo continuo que Robert Smithson dedicó a la escultura fascinado por el poder de lo artificial en el emplazamiento de lo natural.

Una escultura que fue la espiral Jetty o la rampa de arena, pero aquí hay otra cosa, una reflexión sobre la situación de un arte verdaderamente radical. A ras de suelo aparece un poco de tierra sobre un espejo. Robert Smithson entonces hace que la escultura hable consigo misma, reflejando todo lo que se ponga por delante. Un traje de Beuys, un móvil de Calder, las cajas Brillo de Warhol. De lo que se trata es de retener en una memoria fría y mercurial la escultura del presente. De lo que se trata es de intentar saber en dónde se enclava la obra de arte. Un espejo orientado hacia arriba, para que podamos mirar el abismo. Como decimos y volviendo a la cuestión escondida de los pies en los pies de la escultura, dejaremos caer, por ejemplo, el tratamiento que Luis Buñuel mostró por ellos. Los pies de la estatua son capaces de desatar el lascivo deseo de los protagonistas de *La edad de oro*, cuando se disponen a besarla cegados por la avidez. Posteriormente, Buñuel mostraría cómo esos pies heridos del anacoreta en el desierto se convierten en una escultura que se recorre de arriba hacia abajo. Pies que ya son la propia escultura que sostiene a un renegado Simón en el

desierto. Entonces, se comprende que el apóstata sea el que se aparta.

Ahí el pie es otro objeto de deseo. Una escultura que es ya un pie descubierto, similar a ese cuerpo material narrado por Ovidio, donde tras una metamorfosis de Venus, la diosa se transforma en una estatua de marfil que, debido al ardor de su creador Pigmalión, llega a ser una mujer de carne y hueso. Digamos de paso que Didi-Huberman en ese extraordinario ensayo sobre el arte titulado *La pintura encarnada* ha incidido en esa transformación, señalando que Ovidio no quiere escribir la palabra *statua* porque es imposible. El caso es que la escultura se presenta como un problema órfico. No podemos mirar de frente ni a la escultura, ni al sol ni a la muerte. La escultura deviene como una presencia mortal, algo que pasa mientras va asentando sus pies. Podemos observar el pie de esta estatua, realmente un bajorrelieve. Es un pie de estatua que nos deja petrificados, como un órfico designio. Seguramente porque en esa transición de diosa a cuerpo su forma se aparece como un fantasma. Así, la escultura también se dirige hacia ese espacio liminar donde ya es fragmento. Al final, la escultura acaba por ser mármol, como señala Didi-Huberman, un auténtico fantasma metafórico. La escultura acaba por recobrar su cuerpo, un material destinado a las lápidas y a las conmemoraciones. Entonces, la escultura no puede estar quieta porque se apropia del desplazamiento propio de la muerte. Una trampa *gradivosa*, donde el espectador está ante el arte –en especial, la escultura-, como ante una mujer que pasa advirtiendo de la amenaza y el deseo. Llegar a la escultura es saber si debemos comprenderla, a pesar de que nos conduzca a quedarnos de piedra. En este sentido, vamos a ver estos argumentos, a favor de una escultura capaz de soportar aún la extrañeza, en la obra de algunos artistas cuya radicalidad es la prueba de una escultura que se vuelve

contra sí misma en una suerte de poética iconoclasta, destructiva y deconstructiva. Así, representan en buena medida esta presencia órfica y estructural de la muerte, una capacidad por recobrar una transversalidad propia de un arte radicalizado en su propia destrucción.

La escultura en el caso de Jacobo Castellano tiene su origen en el dibujo. En sus inicios utilizó el punzamiento propio de esa escritura que relacionábamos con la escultura para realizar una obra cuyo eje era la memoria del castigo. Posteriormente, el descubrimiento de la tensión propia de los cuartos, las paredes de una casa familiar, se fueron convirtiendo en un tratamiento estructural del desastre que corresponde a ese desfondamiento de lo familiar. Una tensión que proviene de la utilización de materiales como el cuero, la fotografía, cuerdas o mantas a las que somete a un colgamiento amenazante que trata de buscar un orden en lo inhabitable. La escultura de Jacobo Castellano se dirige a una intimidad hermética. A pesar de su formalidad en la que se trata de reconstruir las posibilidades de una escultura donde se evita el uso de materiales clásicos, la correspondencia entre sus elementos trata de marcar unos límites que, en el caso de sus últimas obras, obligan al merodeo propio de la memoria. Sus esculturas precisan un movimiento pausado y distante que a veces se convierte en un movimiento pendular, circular y profundo. Estructuras que no son sino una deconstrucción donde sutilmente se afirma una inestabilidad. Ese vaivén de objetos relacionados con su vida personal, situados en los intersticios formados por el hierro, el cuero o la grasa, señalan hacia esa condición de la escultura que no encuentra ya su fundamento. La propia escultura es la demolición de lo que nos sostiene. La presencia del olvido, la ausencia del extraño que somos, el paso del tiempo y la tensión propia de una conciencia inevitablemente dañada, nos dirigen

hacia una resistencia. Hacia donde se dirige propiamente su escultura es entonces un lugar difuso, tan cercano a la experiencia de la pared, como a la desaparición de los cimientos sólidos. Es entonces cuando lo *Unheimlich* es lo inhóspito, cuando deviene lo familiar, hogareño, doméstico, lo íntimo y, en contraposición, lo secreto, clandestino, misterioso y mágico de la escultura, la ocultación constante de un secreto. Por tanto, la escultura posee una apariencia real y otra fantasmal o metafísica. En este aspecto, las imágenes de Jacobo Castellano hacen presente una experiencia de lo inhóspito. No es sólo la suma de imágenes que se cuelgan desde una estructura de hierro, sino que plantean un sentido oculto, obligando al espectador a sentir esa amenaza como propia. Este movimiento giratorio que otorga la existencia de una vida ligada a lo muerte es donde podemos expresarnos a partir de una escultura órfica. Un giro que, como en un autómata siempre ficticio, sorprende el movimiento que le da vida. Un artista que, como ventrílocuo de sí mismo, habla desde diferentes lugares, sabiendo que es el propio movimiento el que conduce a Jacobo Castellano a dirigirse, no tanto a los soportes, sino a lo que sostiene: una poética de la ausencia donde lo inhóspito termina por destruir las imágenes.

La relación del arte con el capitalismo es uno de los principales temas tratados por Democracia. Si sus últimos trabajos han estado vinculados a los procesos de demolición, especialmente en su último trabajo donde el tema de la destrucción de chabolas se entendía como una escenificación del espectáculo de la *gentrificación*, dos piezas de carácter escultórico nos interesan ahora, mostrando la importancia del terror y la muerte desde la escultura. Bataille señaló cómo la prohibición de dar muerte tenía sus excepciones en el duelo, la venganza y la guerra. Hasta la prohibición tiene sus límites. En este caso vemos un homenaje al terrorista suicida. A pesar que

se trate la escultura con todo su clasicismo, donde una figura se asienta sobre un pedestal, mostrando sus pies por delante, lo que nos interesa también es el sentido de su leyenda: *todos sois culpables, salvo yo*. Una escultura con vocación de monumento donde podemos identificar al terrorista con el propio artista. La escultura se convierte en una presencia incómoda. Es un objeto que se enfrenta al paseante, pero ¿por qué está encima de una silla vestido con una chaqueta a punto de hacerse explotar y con ello a la propia escultura y al escultor en una metafórica autodestrucción? Una metáfora –al final, eso sea la escultura- del estado de la democracia, pero también de problemas verdaderamente universales, globales y críticos del estado de lo político. Bien mirado, sin dejar de tener presente el tema de esta obra, identificado con el asesinato y con su presencia en los medios de comunicación, no deja de ser una presentación directa de una escultura que vuelve sobre sí misma. ¿Podríamos considerar que es una estatua yacente? Lo que sí que está presente es un hiperrealismo de la crudeza que quiere buscar la calidad de lo esculpido a través del uso del bronce, dirigiéndonos de una manera efectiva a la constatación de que también la escultura es un engaño y un trampantojo. E igualmente importante es el espacio donde está ubicada, entre la política y la captura fotográfica. Esta vuelta a las raíces de la escultura proviene de la escenificación de una muerte, pero sin mostrar el cuerpo. Si la tradición ha hecho de la escultura un arte cadavérico, mostrando barrocos cristos lacerados o esqueletos en danza, en este caso la apropiación tipo Christo nos ofrece una segunda lectura. La posibilidad de que esas marcas sólo sea la presencia del vaciado de la propia democracia, mostrando que sus límites son el cuestionamiento de su función política. En ese sentido la escultura nos conduce entonces hacia un clasicismo donde lo importante no es tanto la configuración, cuanto continuar ligada a un modelo imitativo. La realidad del

terrorismo y la radicalidad de la escultura en el espacio de la ciudad.

Porque una sociedad de consumo, más en estos tiempos, es una sociedad que compra. Así, también la escultura se convierte en un bien de consumo. En la trayectoria de Chus García-Fraile ha sido constante el desplazamiento llevado a cabo en el discurso de la publicidad, en la afirmación del carácter consumista y en el traslado a centros comerciales, cruceros hedonistas y destrucciones implacables o en ese símbolo de la destrucción que fue el incendio de la Torre Windsor de Madrid que en su caso se anunciaba como un lema proclive a lo comercial: "Ya es primavera". Este carácter apropiacionista que ha llevado a cabo en su trabajo responde a una intención mimética que habla de la deconstrucción de los ideales propios de la sociedad del bienestar. El lujo que corresponde a lo que brilla termina por disolverse en forma de obra de arte y esa representación queda duplicada en una metáfora que habla del detrito y sus depósitos. En el caso de este cubismo irónico y procaz de Chus García-Fraile, el contenedor es una metáfora de esa reproductibilidad técnica donde lo importante es, más que el aura individual, la repetición de una diferencia cualitativa (un contenedor de basura de distintos colores) y cuantitativa (son quince elementos) cuya presencia nos hace pensar en un sinestésico ordenamiento de los desechos del capital que brillan, como el lujo, por su ausencia. Porque, como señala Adorno, el fetichismo de la obra de arte muestra una paradoja entre lo que necesitamos y queremos, entre lo que no necesitamos y desechamos. Algo por hacer en esa labor de acercamiento al presente que significa hablar de lo nuevo. Siguiendo una tradición que desde la vanguardia permitió el uso de materiales alejados de lo lujoso, no era tanto continuar utilizando materiales propios de la escultura, sino encontrar en el propio

diseño las bases estéticas y esteticistas, donde Chus García-Fraile alinea unos cubos de basura que indican la higiene y limpieza propias de un estado del bienestar. En este sentido, su trayectoria ha estado orientada al hallazgo de un espacio entre lo que está en el interior del capital y en el seno de las ciudades como espacios de construcción. Su reacción como artista le ha llevado a modificar el tamaño de los objetos, a descubrir los aspectos superficiales de una clase media dispuesta a disfrutar del confort del fin de semana que encontramos en el centro comercial, ya sea para pasar la tarde o para disfrutar de los productos de consumo cuya única solución parece ser la degradación del hedonismo de la sociedad del bienestar. En esa espera donde la limpieza y el cuidado pertenecen a lo plástico, ahí se muestra el espacio sin lugar del consumo y del reciclaje de lo escultórico.

Porque como podemos apreciar ese instinto por la iconoclastia también está presente en la escultura Teresa Margolles ha vinculado la presencia de la muerte en sus acciones, ligadas a los asesinatos causados por el narcotráfico. Pero en el cuerpo de su escultura se encuentran trabajos como el vaciado de cuerpos de fetos o en esa inversión de lo escultórico que significa componer una estructura mediante la atadura de los hilos que cierran las heridas tras las autopsias realizados a asesinados. También ha realizado una escultura literal, raspando las paredes, escribiendo algunos de los mandamientos propios de los cárteles en la zona mejicana de Sinaloa, donde se calcula que en los últimos años han muerto unas 4500 personas, a razón de una docena diaria. En uno de ellos se lee una dura advertencia: ver, oír y callar. Porque Teresa Margolles, a pesar de su poética abstracción, siempre muestra como material la realidad del arte como un cadáver. Sus materiales han sido la grasa proveniente de clínicas estéticas, el agua utilizada para

limpiar los cadáveres con las que se hacían pompas pertenecía a la *morgue*, señalando hacia la conciencia de que no estamos hablando de nada imaginario, sino de una constatación real de lo muerto, comprendiendo la escultura en el límite donde el cuerpo se destruye en cada individuo, en el fin de la sociedad. Esto es, en su propia abyección. En la actualidad ha presentado una obra que parece una subversión de la escultura. Reconstruyendo una joyería cuyos artículos están compuestos por cadenas, brazaletes, pendientes o pulseras, a los que se han añadido cristales provenientes de los destrozos efectuados en 21 cadáveres al ser asaltados en sus coches. Una obra plenamente funeraria como corresponde a la escultura más clásica. Un cadáver de escultura que se muestra realmente como una orfebrería del asesinato, uniendo ese brillo aurático propio del arte a su destino mortal. Esa consideración de la escultura como instalación, le ha conducido a la conmemoración del vacío que señalamos como propia de una escultura radical. Entre la orfebrería y los pedestales en donde, dicho sea de paso, resuena el carácter sacrificial de los aztecas, Teresa Margolles recoge ese vacío de los muertos y de sus cuerpos. Una recogida de materiales que le ha conducido hasta China para realizar una escultura de la desaparición, la muerte y el desplazamiento. Si el campo de la escultura se ha expandido, en una obra mínima ha sugerido la idea de desequilibrio, sosteniendo una pequeña astilla con una pequeña pirámide dorada. En el siguiente caso radical, tampoco podemos obviar que la escultura actual igualmente muestra su antigua relación con la pintura.

En el caso de Enrique Marty, su acercamiento a la escultura proviene -cómo no nos habíamos dado cuenta antes- de la taxidermia. Una disecación de personas que llevan ropa usada, creando una vivencia de lo siniestro. La violencia contra uno mismo y las caras enfermas son una muestra del teatro de la

sociedad. Un expresionismo realista de la crudeza propia de las artes críticas. Su trabajo, esencialmente dedicado a la pintura, ha conducido a Enrique Marty a reunir en grandes instalaciones ambos espacios. Esta escultura ruinosa muestra de modo similar el proceso de nihilización de lo actual, cuando en la realidad vivimos la convivencia de la tortura y la muerte, junto a anuncios que prometen una vida mejor. Esos espacios de lo doméstico donde la extrañeza es la norma, muestran en estas figuraciones a personajes desnudos como un guiñapo. Cuerpos de escultura con heridas y cicatrices, secreciones sospechosas, calcetines para cuidar los pies de una cultura que parece estar desorientada tras el naufragio. La escenografía de la escultura de Enrique Marty se propone realizar un hiperrealista retrato de la vida fragmentada y dañada. Este espacio tétrico que ha servido para crear escenografías teatrales como en la obra de Angélica Lidell titulada *Perro muerto en la tintorería: los muertos*, también alberga una destrucción lenta de la vida cotidiana. Las vicisitudes familiares devienen en su caso en una descripción precisa del aquel estado capitalista de la esquizofrenia descrito por Gilles Deleuze. Un cuerpo donde las manos ennegrecidas y los rostros inexpresivos enseñan el decaimiento y el sangrado, una recuperación del individuo cuyos únicos argumentos son la erección ridícula de sus pobres atributos, entre una tristeza enfermiza y la ironía que Enrique Marty provoca sin impostación. Esta presencia de lo humano como escultura reclama la atención a su inestable conciencia. Como ser escultura y quedar definitivamente muertos, la aceptación de una condición humana clausurada por el mal de este siglo conduce a que esa ternura no sea sino una perversión de los valores. Suicidios, desaparecidos, hombres en pijama que parecen haber entrado en un mal sueño, la coincidencia de la vida cotidiana con la pesadilla lleva a Enrique Marty ha disecar al hombre mostrando cuál es su verdadera condición como ser errado,

abandonado y definitivamente débil ante lo que ha provocado en la pérdida de un fundamento donde asentarnos. Esta capacidad de reunir lo trágico y lo cómico por medio de una parodia, es uno de los argumentos que nos hace pensar en que la escultura no sea al final sino una prueba del desfondamiento de la cultura, el propio disecado de los cuerpos casi convertidos en fantasma.

También Eugenio Merino ha conseguido reunir la ironía con la política, partiendo de una imaginería sarcástica que invierte los valores tradicionales asociados al disfrute del ocio mediante una radicalización de los presupuestos de un realismo vinculado a la caricatura y a un humor tragicómico. A pesar de que su obra sea escultórica, al igual que en el caso estos artistas volvemos a advertir que están realizadas por artistas que no son exclusivamente escultores. En este caso, ha de subrayarse que lo importante no es tanto la importancia de los materiales, sino su vinculación con el cine, la publicidad y los efectos especiales. Así en Eugenio Merino se concilia su pasión por las imágenes de los medios de comunicación y la construcción de metáforas escultóricas que, más que esculpidas han sido modeladas exactamente igual que si se tratara de dar forma a una idea. El propio artista ha señalado la importancia de construir a partir de un concepto que busca tanto en los periódicos, revistas o películas, como en Internet. Si ha sido capaz de disfrazar a un mono como darvinista capaz de hacer reventar todos los ideales de la evolución, también ha mostrado por medio de la exageración cómo las dictaduras son producto de una mentalidad medio muerta, medio viva.

Un naturalismo basado en la fascinación por una ironía negra que juega con algunos arquetipos provenientes de la imaginería propia del estado del ocio, pero revertidos en una denuncia, ya desde el arte y la escultura, de la hipocresía propia

de las compañías encargadas de sacarnos del aburrimiento para entretenernos. En ese sentido, el sarcasmo crítico ha hecho que Eugenio Merino haya sido capaz de convertir a Bambi en un trofeo de caza perfectamente acondicionado para alegrar nuestras casas. Mediante un naturalismo extremo, continúa realizando un apropiacionismo de la industria del ocio, devolviendo a la sociedad sus productos con una buena dosis de mala leche y humor negro. Una escultura que viene a caricaturizar ciertos aspectos de la infancia por medio de una provocación para adultos. Se trata de llegar a pervertir la espectacularidad del arte contemporáneo por obras capaces de asumir su condición artística como bienes de consumo. Parafraseando a Jean-Luc Godard, Eugenio Merino no trataría de hacer arte político, sino políticamente. Con una malicia exquisita, su ironía trasluce un interés por desmitificar a aquellos iconos que, a pesar de formar parte de nuestra vida desde la infancia, han sido modelos a seguir. Cuando el artista nos presenta un tercermundista Burt Simpson ofreciéndonos la mano, estamos ante un procedimiento que da la vuelta a esos personajes, llevándoles hacia el mundo del arte contemporáneo. Su planteamiento -que quiere situarse fuera del *pop art* como tal- está relacionado con un conceptualismo que, como decimos, trata de dirigirse hacia la escultura, la pintura o el dibujo. Esa animación es ya una animadversión hacia la hipocresía porque ahora sabemos que esos personajes también viven, padecen y mueren como nosotros. Esta comprensión del arte entendida como juego esconde también la voluntad de hacer visible las paradojas del mundo global.

Por ejemplo, Jorge Pineda busca estas raíces en la realidad de la República Dominicana. Pero más allá estas figuras acompañados de sus tachaduras sugieren una relación con la conformación del mundo. ¿Hacia dónde se dirigen estos niños?

¿Por qué han quedado parados y cabizbajos? El mundo de la infancia es un elemento importante en la escultura de Jorge Pineda, porque la escritura de la infancia identificada con el castigo y el muro continúan el silencio que conduce al *in fans*, es decir, a aquel que aún carece de habla, a estrechar contactos con la experiencia de la pared. En verdad, la escultura de Jorge Pineda aparece casi siempre obsesionada contra el muro, como si a su través se recibiera lo ensordecedor. El peligro que supone atravesar con la escultura a otro espacio es el cubrimiento de esa adivinación del vacío. Una vinculación de la escultura y su zona sombría configurada como una estancia con paredes surrealistas capaces de crear un lugar para el castigo y la inquietud. Esta recuperación de la acedía y la melancolía propia de los procesos de imaginación. También una representación de autómatas a los que parece que ha detenido el tiempo y el espacio. En las figuras de Jorge Pineda se puede apreciar esa misma fascinación baudelaireana por las muñecas y la relación fetichista que establecen los niños con los juguetes. Giorgio Agamben ha señalado en *Estancias* cómo Baudelaire describe a esos niños que tratan de ver el alma del juguete destruyéndolos bien contra la pared o el suelo, sabiendo que después seguirán preguntando dónde está ese alma inencontrable, esa sombra, es lo que está en la base de la creación artística: la relación del sujeto con el objeto, de los sujetos con los objetos, del objeto con los sujetos. Un fetichismo que lleva a Agamben a relacionar con la lejanía de las propios muñecos. Ahí surge el aislamiento encontrado en la pared. Este fetichismo propio de la escultura es probablemente su relación con los objetos. El fetiche, como lo hecho, está vinculado a lo estatuario. Eran también objetos dejados en las tumbas, pero lo más importante es que etimológicamente el término no hace referencia para los griegos a una cosa sólida y material, sino a una alegría exultante. Por eso –afirma Agamben- la estatua, cuando es una figuración

humana, nos lleva a la confusión inquietante, no sabemos si estamos realmente ante otro sujeto o su fantasma.

Carlos Rodríguez-Méndez es un artista que a través de la escultura ha organizado una reflexión que le ha dirigido a otros ámbitos como el video o un arte de acción, pero siempre bajo criterios vinculados a esta idea de una escultura órfica y semoviente. Su consideración de una escultura adaptable a la tensión propiciada por los espacios donde expone, le llevan -al contrario que a Brancusi- a que su escultura sea una torsión del espacio donde se impone su reflexión también irónica frente a la posibilidad de encontrar una columna infinita. En sus acciones parece buscar los cimientos del arte escultórico con presupuestos cuyo origen debemos situar en el minimalismo norteamericano. La escultura es realmente un proyecto y un proceso donde el artista trata de evitar la forma cubriendo el espacio.

Desde sus inicios Avelino Sala ha tramado una escultura del vacío por medio de dos medios escultóricos: la inversión del vaciado y una relectura del *ready-made*. A lo largo de su trayectoria ha ido vinculando su obra a la actualidad de la postperformance, yuxtaponiendo la escultura, la pintura y la videocreación en un espacio del vacío que determina la dirección poética de su labor. Un lugar neutro como el estado de angustia, la espera o el cansancio, le conducen a un tiempo como el que estamos viviendo. Utilizando la creación de marcas publicitarias como *Drama*, Avelino Sala presenta una reflexión acerca de la aparente escisión entre el arte y el diseño, para hablar del lugar donde podemos distinguirlos, entre los objetos que poseen una utilidad –en este caso, la práctica del *surf* o del fútbol- y los que son artificialmente inútiles –una tabla que se va a hundir con seguridad, un balón ardiendo-, pero que van a

conducir a una experiencia del hundimiento del pensar. Es decir, se trata de marcar una diferencia entre los objetos, saber que lo que hace que algo sea *arte* está vinculado, más que a su apariencia engañosa, al uso que hagamos de ello. La autocrítica le lleva a dirigirse a lugares inhóspitos como una playa o a espacios de celebración como las fuentes. Una reflexión que inició con las figuras que transparentaban el vacío, concretándose ahora en el ejercicio de una espera dramática, el retorno de una realidad por venir, la muerte ajustada a una espera que concilia la rebeldía con la paciencia. Si aquí nos vamos a ceñir a tres obras que dan una idea clara de sus intereses como artista, sus preocupaciones están en torno al nomadismo del artista, la relectura de lo monumental y la apropiación en los medios de comunicación de masas. Estas esculturas simbólicas son un águila, una tabla de surf y un botellero duchampiano de plástico. En un principio su trabajo se orientaba hacia una escultura animal y simbólica cuyo material empleado sorprendía por su ligereza: papel *cello*. Realizando esculturas transformadas en perros guardianes o en figuras humanas, su obra soportaba la herencia de un nuevo siglo, oportunamente situadas en acantilados, bosques o vertederos. El caso es que en su atención a lo escultórico, Avelino Sala ha utilizado una estrategia que le ha llevado del vacío transparente a la constatación del desfondamiento de los ideales. Una tabla de *surf* a la que ha desposeído de su valor de uso mediante un peso que excede con mucho cualquier intento por hacerla flotar. Una metáfora del esfuerzo y de una lucha con momentos destructores, en esa apropiación del trabajo del mito, vía Hércules o Sísifo. Y es que es esta apropiación de la apropiación lo que le condujo paradójicamente a una escultura con vocación de impertinencia en un espacio como el artístico plenamente cegado por el falso lujo de lo único: un objeto artístico barato, autónomo y repetible hasta el infinito.

Para terminar decir que lo cierto es que la escultura tiene raíces que van hacia una estética en destrucción. La escultura no deja de ser memoria donde habita el enemigo. Si caen los ideales, no debemos extrañarnos entonces de que también lo haga el propio arte. Si no un reflejo de lo social y lo político, sí una manera de presentar lo grotesco como situación cotidiana. Quizá de la escultura sólo queden los escombros, pero en cualquier caso en la actualidad existen ciertos artistas que, si bien proceden de campos diversos como la instalación, la pintura, la acción política o lo teatral, entre sus intereses se encuentra la escultura, bien como memoria de los otros o como objeto meramente recordatorio, un hiperrealismo de la crueldad que es la busca de una estructura sencillamente devastada, decidida a encerrarse en sí misma. Como anunciaba Piero Manzoni, un pedestal con todo el peso de una preocupación mundana como zócalo del mundo. Terminar diciendo que ya sin soportes, ni fundamentos, comprobamos cómo el terreno donde la escultura da la vuelta a sus raíces –zócalo al final es una pantufla-, poniendo sus pies en el vacío propiciado por una realidad convulsa.

Notas:

1. Este texto corresponde a una conferencia dictada por el autor en la Cátedra Juan Gris de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, a 25 de Noviembre de 2008.

Bibliografía:

ADORNO, Theodor W., *Teoría Estética*, trad. Justo Navarro, Akal, 2005.
ART & LANGUAGE. *Escritos*, Distrito Cuatro, 2005.
DIDI-HUBERMAN, Georges, *La pintura encarnada*, Pre-Textos, 2001.
MADERUELO, Javier, *La pérdida del pedestal*, Antonio Machado Libros, 1994.
SMITHSON, Robert, *Escritos*, Alias, 2000.

Vídeo y Actor: conflictos y acuerdos entre la imagen grabada y el cuerpo en la escena

RENATA FERRAZ

Resumen:

Este artículo es un relato del proceso de creación del espectáculo Up_rising que pretende cuestionar las posibilidades y transformaciones del trabajo del actor en diálogo con el equipo audiovisual. Partiendo de los instrumentos de análisis formulados por autores como Jacques Rancière y Bertolt Brecht, busco cuestionar la naturalización raramente tematizada y, las modalidades de organización que se encuentran en las narrativas contemporáneas; con el fin de fomentar formas insospechadas de entender y construir la escena teatral a través del dispositivo digital.

Palabras clave: Actor, creador, video artista, espacio, imagen, tiempo, teatro

* * * * *

1. Introducción

El objetivo de este trabajo es discutir la forma en que los elementos que componen una narración teatral adquieren ciertas posiciones y funciones actuales dentro de una jerarquía de valores que raras veces son cuestionados. Pienso aquí en referencia al video, que es la herramienta en cuestión a lo largo del camino de mi investigación. A la luz de la obra de Rancière (2011), en el enderezar que él da a las imágenes, creo que no se

puede explicar el tratamiento de vídeo de hoy en día simplemente observando su presencia o ausencia en la escena, como si una simple adición fuera capaz de aclarar la identidad del teatro y lo que resulta en una jerarquía específica de elementos. En resumen, mi problema es saber por qué el vídeo ha adquirido una función secundaria, meramente ilustrativa en los asuntos teatrales -aunque hay una presencia constante en las representaciones del vídeo en la contemporaneidad- y analizar los cambios realizados en el trabajo del actor por el enfrentamiento entre éste y el video.

Desde el punto de vista empírico, la reflexión presentada en este trabajo se inició con el proceso de creación del espectáculo de video-teatro titulado *Up_rising* (subir en aumento o rebelión). Después de trece años trabajando principalmente como actriz en el teatro sentí la necesidad de investigar las posibilidades del trabajo del actor-creador en diálogo con el vídeo. Así que busqué, desde el principio de esta investigación, la creación de una obra que no se presentase como una suma de dos dispositivos artísticos distintos, sino como la formación de un cuerpo, al mismo tiempo, unitario e híbrido, resultado de la confrontación entre el actor-creador y la escena grabada.

Como regla general, tendemos a considerar el problema de las relaciones entre la imagen grabada y la escena en vivo como un fenómeno bastante reciente. Si es correcto decir que, desde 1904, poco después de la aparición del cine, ya existían modos de interacción entre las escenas grabadas y los espectáculos teatrales, no podemos olvidar que el video es todavía considerado como una herramienta secundaria en la elaboración de la narración teatral. Se ha generalizado decir que los recursos multimedia hacen parte de las representaciones

teatrales contemporáneas. A pesar de un sin número de posibilidades estéticas presentes en la producción artística contemporánea y el avance de las tecnologías que hacen que las funciones y los lugares para la imagen audiovisual y el cuerpo del actor sean cada vez más difícil de fijar, es común observar que en gran parte del teatro actual, la presencia del video como un elemento escénico se encuentra reducido a la categoría de escenario o tiene una función superflua de narrador de una historia que ya está siendo contada por los actores. Cómo destacó Bertolt Brecht en sus investigaciones sobre el teatro épico, a fin de proponer un teatro capaz de forjar mundos aún impensados, es necesario extrañar todo lo que nos parece ser natural (Brecht, 1957). De ahí la razón de la pregunta que hice al principio del proceso: ¿por qué el teatro actual, incluso en la cantidad de posibilidades de experimentación, se presenta tan reacio a establecer nuevas jerarquías entre los componentes escénicos?

En oposición a esta tendencia, *Up_rising* se esfuerza por pensar en el video como un punto de partida para la creación de un espectáculo que valora, asimismo, al actor y al video. Este y aquél están en el centro de la escena. Por lo tanto, este proyecto tiene como objetivo problematizar concepciones que persisten hoy en día, a pesar de la supuesta hibridez que componen los asuntos en el arte contemporáneo. Es aquí donde consiguen todo su sentido las consideraciones que el investigador Greg Giesekam (2007: 8) tejió sobre los trabajos que involucran a múltiples medios de comunicación. Por un lado, están los medios de producción que se basan en la construcción de texto y caracteres, así como los que hacen uso del video como mero apoyo para la narrativa. Por otro lado, cuando hay relaciones de codependencia entre el material en directo y el grabado, se modifican sustancialmente las funciones de que son

frecuentemente asignados. Según Giesekam, este proceso se llama, a su vez, Intermedia. Lo que estoy intentando con la obra *Up_rising* es producir un trabajo Intermedia. Sin embargo, desde mi punto de vista, la pelea entre nomenclaturas está lejos de ser el problema central de mis investigaciones. Sobre todo porque lo que me interesa en el análisis de teatro, así como otros entornos y supuestos estéticos comunes entre el mundo del arte y otros ámbitos sociales. En otras palabras, la manera en que pensamos y nos relacionamos con la creación de jerarquías y fronteras en las artes se refiere también a un sin número de otras actividades que conforman el tejido social.

2. Punto de principio

Elegí ser la directora de escena, del audiovisual y la actriz de la performance porque trato de crear una obra de arte que cruza el trabajo del actor-creador y del videoartista. La obra se encuentra en proceso de finalización. Los ensayos, que comenzaron en octubre de 2012 en Lisboa, Portugal, tienen el objetivo de poner a la actriz en conversación constante con el video. La idea de construir *Up_rising* tuvo la inspiración inicial en la residencia artística *All_Ice*, que hice en Londres durante los años 2010 y 2011, y tuvo como lema inicial *Alice in Wonderland y A través del espejo*, ambas escritas por Lewis Carroll. Allí ya había iniciado algunos experimentos en los videos que fueron los resultados de las actuaciones realizadas en Londres y Liverpool. En aquel momento ya estaba pensando en producir una obra de vídeo-teatro. Más de dos años habían pasado cuando encontré en la obra de ficción de Alan Lightman, titulada *Eisntein´s Dreams*, un terreno fértil para la producción eficaz de híbridos. En la novela de Lightman, los capítulos se transforman en cuentos independientes, y en cada uno de ellos,

el escritor crea otros mundos, donde los diferentes conceptos de tiempo dictan las reglas de cada historia. Lo que me interesa enormemente tanto en Carrol como en Lightman es la posibilidad de que los dos autores tienden a crear parámetros que contradicen el día a día y sientan las bases de un nuevo espacio de pensamiento. Decidí, por lo tanto, construir una obra escénica de un concepto diferente del tiempo. En el capítulo elegido para la puesta en escena, Lightman explica que, después que se descubrió que el tiempo pasa más lentamente en los puntos más distantes del centro de la tierra, la gente comenzó a emigrar para la parte superior, a las montañas en busca de extender su juventud. Comenzó un movimiento de cambio gigantesco a las alturas de la tierra. Aquellos que ya han nacido en lo alto, se jactaban de nunca haber caído, los que vivían abajo, luchaban incesantemente por un lugar en lo más alto. El tiempo pasó y la gente olvidó por qué las alturas eran tan deseadas. Debido al aire poco denso han cambiado radicalmente su dieta, comiendo sólo alimentos ligeros.

> *"Los años pasaron y la gente terminó tan ligera como el aire, con los huesos que sobresalen, envejecidos antes de tiempo"*
> (Lightman, 2009, p. 31-32).

3. El proceso de creación

El primer paso para construir el espectáculo fue definir lo que me gustaría para asignar el video. Si mi meta era que el video fuera más un personaje, la proyección debería tener importancia indispensable para la narración. Así que si por casualidad el video fuera sublimado, sería imposible contar la misma historia. Por lo tanto, la necesidad era crear dos personajes iniciales (Figura 1). Uno de ellos, que le decidí llamar personaje-escénico, que es hecho de "carne y hueso" y está en el mismo espacio y tiempo que los espectadores; y el

segundo el personaje-imagen, que sigue las reglas del dispositivo audiovisual del espacio-tiempo. Recuerde que el personaje-imagen no tiene que ser necesariamente la imagen de una persona, también puede ser, por ejemplo, el espacio, los objetos o sonidos en el video. En Up_Rising el personaje-escénico se encuentra en el lugar de aquellos que no pertenecen al mundo de las alturas y, por lo tanto, trata por todos los medios, subir. Sin embargo, para pertenecer al mundo de arriba va a necesitar no sólo llegar a la parte superior de la pared en la puesta en escena, sino también aprender a mantenerse en un lugar donde los límites no están restringidos a lo geográfico. Dicho en otras palabras, desde que el mundo superior se representa por una proyección de vídeo en la pared trasera del espacio escénico, incluso cuando el personaje-escénico puede ascender físicamente, o puede, por ejemplo, desde una escalera llegar a la parte superior de la pared, se da cuenta que no puede ser efectivamente parte de aquel mundo, ya que el personaje no es imagen. Este es el punto de reconocimiento de la no pertenencia, que yo creo que es el quid de la puesta en escena. Una vez que el personaje-escénico se reconoce como tal comienza un camino de intentos sin fin para convertirse en imagen.

En este momento de la construcción escénica me valgo de características del dispositivo audiovisual. Si en los inicios del cine el personaje tenía como destino inexorable el encarcelamiento en la pantalla, sin ninguna posibilidad de comunicación con el mundo exterior, a partir de la segunda mitad del siglo XX, diferentes cineastas tienen la ardua tarea de liberar a los personajes de sus mundos de imágenes, iniciando, de ese modo, un diálogo con el mundo supuestamente real, por lo que se les permite, por ejemplo, ver y hablar directamente a la cámara y, en consecuencia, al espectador que está sentado en el

cine. Por el contrario, *Up_rising* muestra un cambio en la relación entre el mundo imaginario y el mundo supuestamente real: que el personaje-escénico no percibe el mundo por medio de la lente de la cámara, pero si a través de la pantalla de proyección. Esta combinación de teatralidad, juntamente con las posibilidades electrónicas del vídeo es testigo de mi compromiso de seguir dando el mismo valor que el actor-creador y el video artista. Sin embargo, no está aquí para afirmar la superioridad de una manera de utilizar el vídeo en la escena. Creo que proponiendo una ruptura en la jerarquía de los elementos que componen la escena es posible experimentar el potencial, hasta ahora insospechado, ofrecido por diferentes dispositivos.

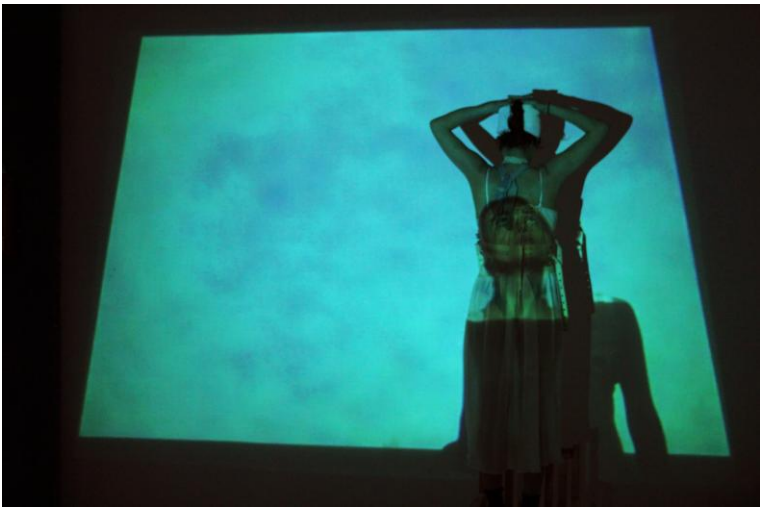


Figura 1. Al principio de la performance, el personaje-escénico inconsciente de no ser imagen, mientras que el video interfiere todo el tiempo en su cuerpo y sus acciones. Up_rising. Ensayo abierto. Roundabout LX. Lisboa / Portugal. Foto: Edgar Oliv

Regresando a la puesta en escena, pasado un tiempo, el personaje-escénico descubre que su sombra se puede diseñar e inicia una interacción, aunque de manera limitada, lo que sucede dentro de la pantalla de proyección (Figura 2). Después de muchos intentos, finalmente, el personaje-escénico puede convertirse en imagen por medio de una rebelión silenciosa, ya que las líneas existentes en el espectáculo no salieron de la boca de la actriz, sino de una voz en off, supuestamente proveniente del narrador de la historia. Una vez dentro de la pantalla de proyección, la actriz está ahora duplicada. Sin embargo, los espectadores siguen reconociéndola como personaje-escénico, ya que permanece en el palco, pero ahora también se ve como personaje-imagen, que se proyecta en la pared (Figura 3). Lo que había sido hasta ahora un diálogo entre dos personajes diferentes, ahora es un monólogo a dos voces, o mejor, dos materias distintas, ya que ninguno de los dos personajes dice una palabra durante toda la performance.

El personaje-escénico observa al personaje-imagen que acaba de aparecer en la pantalla. El último pide ayuda para subir de la pantalla situada en la planta baja hasta la pantalla que está por encima de su cabeza, la misma pantalla que representa el ideal de la felicidad de la raza humana. El personaje-escénico se niega a ayudar, ya cansado de numerosos intentos fallidos. Pero el personaje-imagen persiste y puede en última instancia, por su cuenta, llegar a la cima. Llegó al mismo nivel de los habitantes del mundo que no le pertenecía y, por lo tanto, al igual que ellos, su envejecimiento es prematuro. Después de un tiempo, el personaje-imagen cae de la parte superior de pantalla de proyección, al igual que una fruta madura cae de un árbol, y se queda en la pantalla de proyección, que es a nivel del suelo, y luego desaparece. En el momento que el personaje-imagen desaparece, el personaje-escénico también cae al suelo, en la

misma posición que vemos al principio de la performance. Por lo tanto, *Up_rising* toma, una vez más, un expediente audiovisual proponiendo un *loop* [1] en la acción, es decir, el público en ese momento, puede optar por salir del espacio escénico o quedarse y ver la historia repetirse innumerables veces, ya que es un espectáculo que no sigue las reglas del tiempo del teatro, sino el tiempo audiovisual.

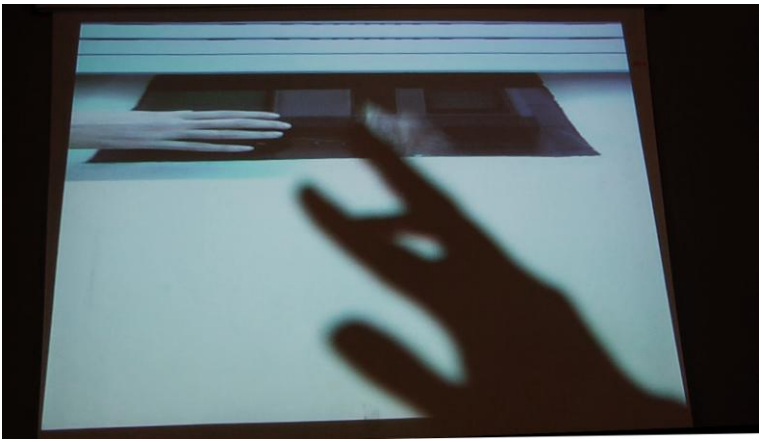


Figura 2. En uno de los muchos intentos de hacer la imagen, el personaje-escénico descubre que su sombra puede llegar a las alturas. Up_rising. Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa / Portugal. Foto: Renata Ferraz

4. Migraciones

Asistí en diferentes grupos de teatro de la investigación -entre ellos Canhoto Laborátorio, Fudidos e Privilegiados, Ópera Seca e Corrosivo- además de trabajar como coordinadora artística y pedagógica en diferentes proyectos teatrales en la ciudad de São Paulo. Por esta razón, mi

experiencia artística y pedagógica ha estado siempre ligada a trabajar colectivamente. Al ingresar a la Maestría en Artes Multimedia me di cuenta de dos factores que, sin duda, interferían radicalmente en la forma como mi trabajo de actuación se desarrolló en este proyecto: la primera, más evidente, fue el cambio de área artística, es decir, cambié mi búsqueda de teatro por el lenguaje cinematográfico; la segunda fue la decisión de trabajar sola en el creación de la performance –cruzando sólo alianzas ocasionales con profesionales de áreas específicas, incluyendo los trajes, la música y la edición de vídeo– acercándome a la producción de este trabajo mucho más con el universo audiovisual que con aquellas experiencias de los grupos de investigación teatrales.

El espectáculo habla de la pertenencia y de ser extranjero. Es un cruce entre la narrativa explicitada en Lightman y mi propia experiencia de más de tres años en situación de migración. Una actriz brasileña hablando de teatro en una Facultad de Bellas Artes Portuguesa es una manera de ser doblemente extranjero. Esta fue quizás la mayor de las dificultades, ya sea como actriz o como inmigrante, y, por tanto, el problema fue la responsabilidad de ayudar a encontrar el camino de la confrontación entre el video y el trabajo de la actriz. Explico. Si bien es cierto que el oficio de actor depende de los vínculos establecidos con otros actores en el escenario, ¿qué pensar cuando el otro actor de la escena es una imagen? ¿De qué forma lidiar con el hecho de que los compañeros piensan el proceso desde el dispositivo audiovisual y no de forma teatral?

He intentado, a veces, llevar propuestas escénicas que se discutirán en mis clases de la maestría. Nunca asistí a un debate que fuera provocativo al punto de cambiar mi diseño escénico.

Sin embargo, la profesora Susana Sousa Dias, reconocida directora de cine portugués, solicitaba mis ejercicios semanales audiovisuales vinculados a la historia de Lightman. En el camino, mis producciones de video se han vuelto muy relevantes. Al fin de un corto tiempo, me di cuenta de que debería concebir el espectáculo desde la creación del video. Por esta razón, desde la narrativa de Lightman creé el guión de las dos proyecciones (una pantalla en la planta baja y otra que se encuentra en la parte superior de la pared del espacio escénico). El siguiente paso fue rodar la secuencia de comandos y editar la proyección dual. Los videos fueron entregados a los músicos Felipe Ayres y Sara Vincente, que compusieron, respectivamente, la música y el diseño de sonido. Es sólo entonces que la actriz apareció en escena. A partir de las imágenes y la banda sonora, empecé a crear puntuación corporal, que no sólo siguió lo que fue propuesto en el video, sino también, en muchos casos, ayudó para cambiar las imágenes.

Decidí que el video era un trabajo cerrado a sí mismo. De la misma manera que el video fue creado a partir de otra obra, *Eisntein´s Dreams* por Alan Lightman, una puntuación corporal fue creada en el video que se llama *Confines*. En ambos casos, vídeo y acciones físicas mantienen parecido con el trabajo inicial. Como videoartista o actriz-creadora, no me refiero a armonizar las diferencias, sino en primer lugar crear un trabajo por contaminación de dos lenguajes artísticos. Para comprender mejor la importancia del video para actuar sobre trabajo y viceversa, me apoyé de nuevo en las investigaciones de Bertolt Brecht (1957, p.199):

> (…) Cuando el personaje surge de los otros personajes de la obra, ya que su estructura ha sido objeto de numerosas intervenciones, el actor tendrá que memorizar todas las

> conjeturas de que el texto ha suscitado. Pero es principalmente debido al tratamiento que los otros personajes le dan que llega a conocer a su personaje mejor.

Por lo tanto, para crear el vídeo, había modificado el texto de Lightman desde las necesidades del aparato audiovisual. Más tarde, cuando creé la puntuación corporal también propuse cambios en el video. Debido a esta construcción dinámica, el video fue modificado varias veces hasta que obtuve los resultados satisfactorios. Del mismo modo, se condicionó la actuación de la actriz, otras tantas veces, al tratamiento que el personaje-imagen dispensaba al personaje-escénico. En cuanto a la propuesta audiovisual, intenté producir un vídeo con las características que se asemejaban más a las primeras producciones de cine. Las primeras películas realizadas estaban poco preocupadas por la construcción de narrativas. Mostraban, en primer lugar, paisajes, objetos y acciones cotidianas. Lo que aparece en el video *Confines* es lo que se encuentra fuera de la zona escénica, es el mundo al que el personaje-escénico no pertenece. En relación al trabajo de actriz, debido a las acciones de creación del video y la forma, que no cambia nada durante la prueba, en poco tiempo, casi sin previo aviso, ya tenía una puntuación corporal significativa. Pero entonces, lo que observé es que a veces era necesario otra acción, más lenta o más rápida, o el tiempo del video, luego, no seguía la pauta de la construcción de la actriz. En estos momentos modificaba el video, añadiendo un plan o restando otro. Un rompecabezas donde el cuerpo de la actriz necesitaba ajustarse a la imagen, y viceversa.

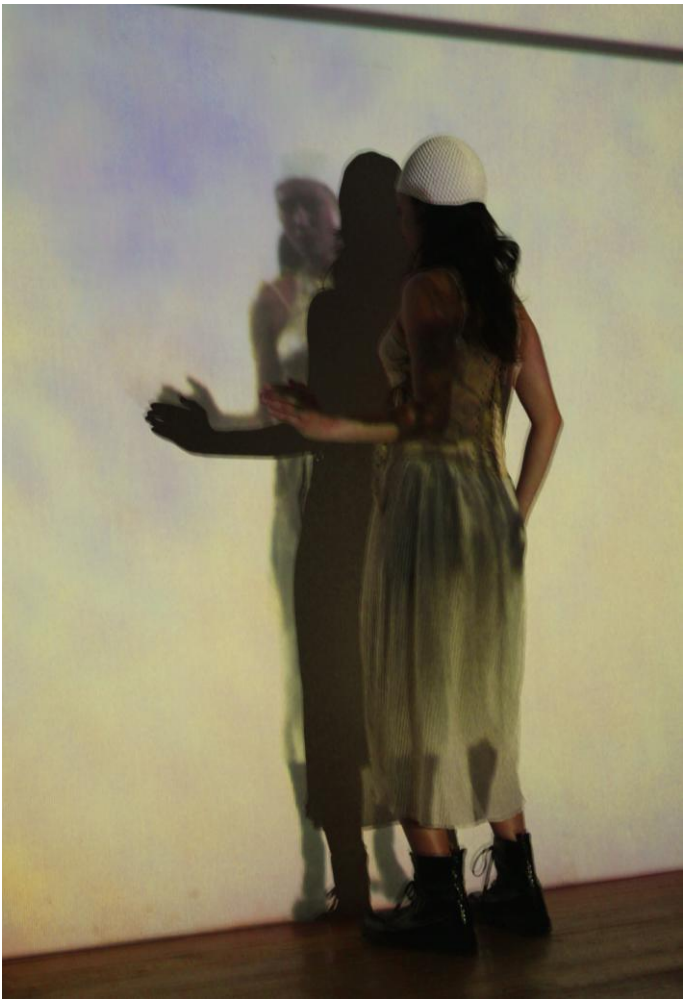


Figura 3. Al final de la performance, el personaje- escénico se convierte en personaje-imagen. Up_rising Roundabout LX. Lisboa / Portugal. Foto: João Rodrigues

5. Consideraciones finales

Si mi inquietud inicial fue darme cuenta de las posibilidades de crear nuevas jerarquías entre los componentes escénicos, asignar más específicamente igual valor al actor-creador y al videoartista, concluyo este viaje con un trabajo que responde a esta demanda, pero que no abarca todas las potencialidades de diálogo entre el video y el teatro. Explico. Las imágenes de video son deliberadamente simples y generalmente en un solo plano, una característica que tomé prestado, a propósito, del lenguaje teatral. Uno de los pocos efectos fue creado con los cambios en el cuerpo de la actriz a través de la proyección de imágenes en el vestuario y el cuerpo. No llegué a experimentar proyecciones en otros formatos, otros objetos, así como no llegué a trabajar con video mapping, que imagino podría traer nuevas posibilidades de interacción entre el cuerpo y la imagen.

Sin lugar a dudas, para empezar cualquier investigación en este campo, se debe tener conocimiento de ambos dispositivos artísticos, porque sólo así es posible cruzar las características de ambos y con eso hecho un trabajo se puede considerar verdaderamente híbrido. Lo primero de todo es encontrar el equilibrio entre el tiempo y el espacio de dos dispositivos que operan con diferentes lógicas. Crear nuevos tiempos y espacios para que los actores trabajen, así como nuevas jerarquías entre los componentes escénicos, parece un buen camino a seguir, tanto como actriz y video artista, como directora de escena.

Notas

1. En audiovisual usamos la palabra *loop* para describir la secuencia de imágenes en el que el último de los cuales da lugar a la primera sin ningún tipo de pausa para mostrar que el vídeo llegó a su fin.

Referencias Bibliográficas

DELEUZE, GILLES. *Lógica do sentido*. São Paulo, Perspectiva, 2007.

BAZIN, ANDRÉ. *O mito do cinema total* em *O que é cinema?* Lisboa, Livros Orizonte, 1993. p. 23-26.

BRECHT, BERTOLT. *Estudos sobre Teatro: para uma arte dramática não aristotélica.* Lisboa, Portugália, 1957

GEADA, EDUARDO. *O Cinema Espetáculo.* Lisboa, Edições 70, 1987.

GIESEKAM, GREG (2007) *Staging the Screen – the use of film and video in theatre.* Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2007.

KNOPF, ROBERT. *Theater and film, a comparative anthology*. New Haven and London, Yale University Press, 2005.

LIGHTMAN, ALAN. *Os sonhos de Einstein.* São Paulo, Companhia das Letras, 2009.

MATE, AlLEXANDRE. *Histórias na história do teatro mundial: processos, diisputas, lugares, experências, atravessamentos.* São Paulo, 2010. Disponível na internet em: http://www.ia.unesp.br.

RANCIÈRE, JACQUES. *O destino das Imagens.* Lisboa, Orfeu Negro, 2011.

Los autores

Celia Riboulet Teórica francesa, inicia su trayectoria en el Departamento de Artes Visuales de la *Université de Toulouse II*, *Le Mirail*. En la actualidad es profesora de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Atilio Doreste Alonso Profesor Titular del departamento de Pintura y Escultura de la Universidad de La Laguna. Director del Grupo de Investigación Interuniversitario *TAC. Taller de Acciones Creativas*.

Loreto Alonso Atienza Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Ha trabajado en distintas universidades mexicanas. Colabora con el Instituto Superior de Arte de La Habana (ISA).

Juan Carlos Montoya Rubio Profesor en la Universidad de Murcia. Diplomado en Magisterio (Educación Musical), Licenciado en Historia y Ciencias de la Música y Licenciado en Antropología Social y Cultural.

Laura Cortés Selva Profesora Doctora de la Universidad Católica San Antonio (Murcia). Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Navarra y en Dirección de Fotografía Cinematográfica por la ESCAC de Cataluña.

Juan Pedro Gómez Doctor en Filosofía y Letras, ha ejercido la docencia como profesor universitario de Ciencias Sociales y de la Comunicación y como catedrático de Lengua y Literatura.

Aida María de Vicente Domínguez: Doctora por la Universidad de Granada. Miembro del Grupo de Investigación Estudios sobre Comunicación y Sociedad de la Información.

José Luis Crespo Fajardo Investigador posdoctoral en la Universidad de Oxford. Actualmente se encuentra vinculado al Programa Prometeo en la Universidad de Cuenca (Ecuador)

Erika Rodríguez Espinosa Estudiante de Ingeniería de Sistema en la Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco, Cartagena (Colombia.) Integrante del Semillero de Investigación Gitecsi.

Elizabeth Morante Bula Estudiante de Tecnología en Desarrollo de Sistemas de Información. Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco, Cartagena (Colombia). Integrante del Semillero de Investigación Gitecsi.

Cecilia Suárez Moreno Profesora-investigadora de la Universidad de Cuenca (Ecuador) Directora del galardonado programa de investigación sobre arte contemporáneo en el Ecuador 2005-2010.

Agustín Linares Pedrero Profesor de Arte electrónico en la Facultad de Bellas Artes de Málaga, y profesor de Diseño y Medios Informáticos en la universidad privada EADE, Málaga.

Cesare Angelo Aceti Licenciado en Ciencias y Tecnologías de la Comunicación. Licenciado en Televisión, Cine y Producción Multimedia. En la actualidad realiza el Máster en Desarrollos de la Cultura Artística de la Universidad de Málaga.

Ana Lucía Ferrer Sánchez Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas. Licenciada en Bellas Artes. Doctoranda por la Universidad de Málaga.

José Luis Corazón Ardura Doctor en Filosofía. Investigador Prometeo (SENESCYT) en la Universidad de Cuenca (Ecuador) Director del grupo curatorial COMMISSION y editor de España e Iberoamérica de *Cura Magazine*.

Renata Ferraz Licenciada en Educación Artística por la Universidade Estadual Paulista (Brasil). Actualmente realiza el Máster Arte Multimedia-Audiovisual en la Universidade de Lisboa

Los autores

Celia Riboulet

Atilio Doreste

Loreto Alonso

Juan Carlos Montoya

Laura Cortés

Juan Pedro Gómez

Aida Mª de Vicente

José Luis Crespo

Erika Rodríguez

Elizabeth Morante

Cecilia Suárez

Agustín Linares

Cesare Aceti

Ana Ferrer

José Luis Corazón

Renata Ferraz

F I N I S.

eumedonet