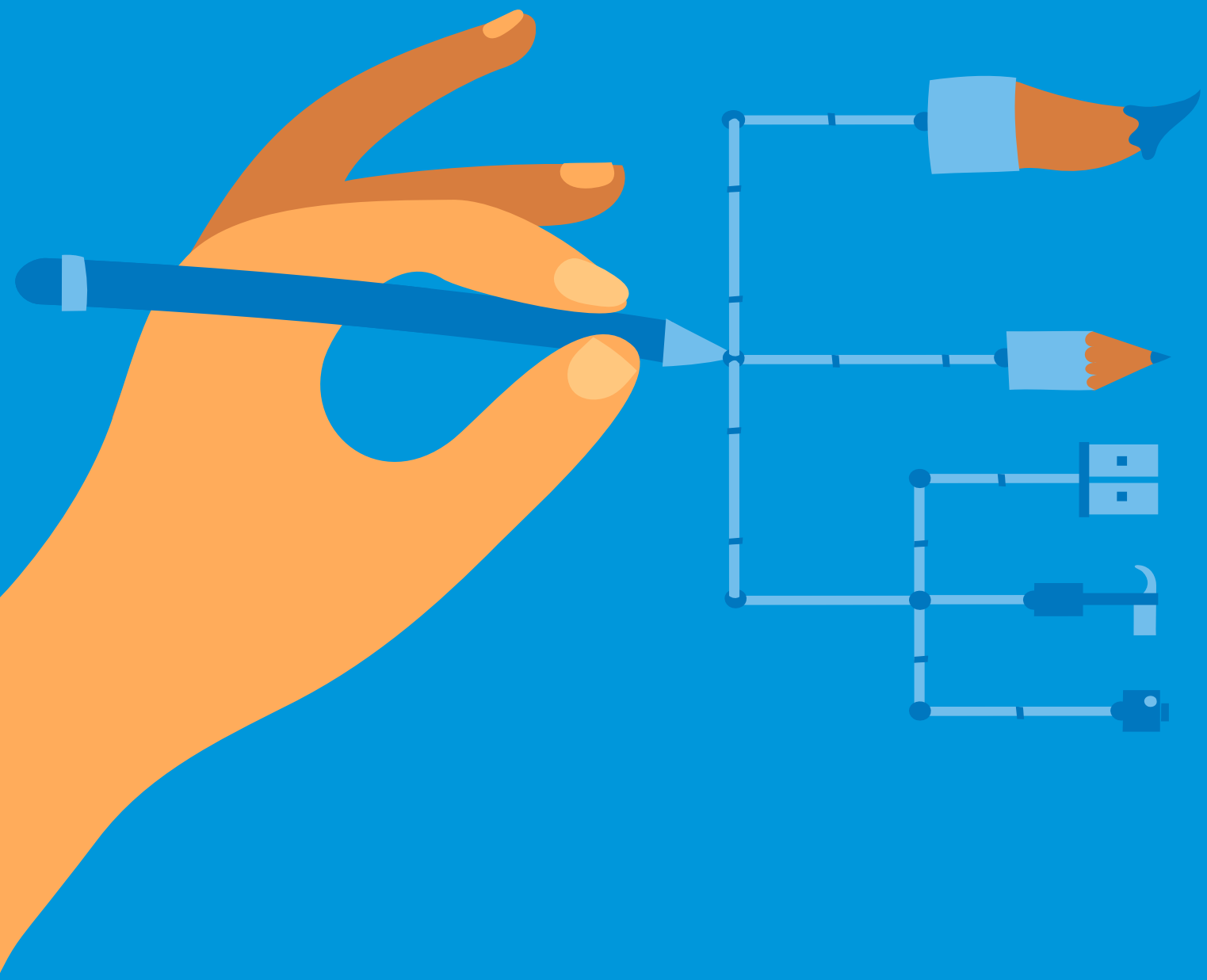
sonda
Investigación en Artes y Letras

La investigación desde la diversidad. La urgencia de una construcción colectiva.



ENERO-DICIEMBRE 2018. Nº 7

ÍNDICE

Presentación. La investigación desde la diversidad. La urgencia de una construcción colectiva.
Carlos Martínez Barragán. 5-7

La relación entre las artes plásticas y la animación stop motion. Acercamiento al trabajo del cineasta checo Jan Balej.
Iria Cabrera. 9-20

Engranajes de poder y artistas invisibles.
David Marqués Serra. 21-28

Arte y archivo. Atravesar el tiempo para sublevarse.
Sofía Delle Donne. 29-40

Arte, investigación y sobreadaptación.
Gentz Del Valle de Lersundi 41-52

La feminización del paisaje en el ejercicio óptico de Eugenio Recuenco.
María Flores Fernández. 53-64

Migratio: prácticas artísticas como retrato de una crisis económica a partir de experiencias directas sobre el terreno.
Ramón Blanco-Barrera, Concha Daud Picó. 65-78

La transformación de habilidades (I). Sobre la creatividad en los sistemas técnicos.
Sergio Velasco Caballero. 79-88

La revalorización de la creación efímera a través de la conservación virtual. Aplicación del registro 3d y propuesta de repositorio interactivo de la "Exposició del Ninot".
Nicolás Didier Niquet, Miguel Sánchez López, y Xavier Mas-Barberà. 89-102

(Con)Tacto: el diseño de wearables como herramienta interactiva en la escena de la danza.
Miguel González Díaz, Encarna Ruiz Molina. 103- 114

Hacia proyectos colaborativos en el espacio escénico contemporáneo.
Tatania Cuéllar Torres. 115- 126

¿Cómo entender las variables emocionales y poder promover diseños más adecuados para las personas?
Diego Fernando Sánchez Zambrano, Manuel Martínez Torán 127- 138

Cultura, Sociedad y Diseño...tan cotidiano como sentarse.
Laura De Miguel Álvarez, Silvia Nuere Menéndez-Pidal. 139- 152

El Branding y la Sustentabilidad en su enfoque ético para el Diseño de la Comunicación Visual.
María Elena Martínez Durán. 153- 162

Narrativas Visuales del patrimonio local de Eslovenia.
Amparo Alonso-Sanz. 163- 174

Una educación artística del siglo XXI. La investigación en artes y las nuevas pautas epistémicas de la educación artística en el marco de las post-metrópolis.
Victoria Luján Sánchez, Jorge Sánchez Daniel. 175- 186

Del espejo a la página: el selfie y otros autorretratos Postfotográficos editados en formato libro. 187- 202
Javier Gayet Valls

Acta documental. 203-216
María Zárraga.

Un aire familiar. El devenir de la fotografía compuesta como retrato de familia en la práctica artística. 217-228
Sergio Luna Lozano

El retrato fotográfico de lo outsider: consideraciones sobre su utilización en el arte actual. 229-242
Violeta Esparza.

Tipografía en la enseñanza. Método Freinet. 243-252
Enrique Ferré Ferri.

Acción MAIL: Una propuesta artística de MAIL ART en el ESPACIO PUBLICO a través de la POSTAL. 253-262
Irene Covaleda Vicente

La cartografía histórica interactiva como dispositivo estético para acceder al conocimiento del paisaje. Caso práctico: la acequia Rascaña. 263-274
María José Gutiérrez.

La conexión emocional con el color. Los colores que más y menos gustan en España y sus significados. 275-290
Boke Bazán.

Aproximación a las cualidades estéticas del Washi Zokei. 291-305
Elia Morales González.

Ensayos Visuales

El Grabado Urbano en Valencia: Una Alternativa Gráfica en las Calles. 307-320
Adriano Castro.

De espacio y tiempo. La temporalidad en la fotografía de larga duración. 321-336
Fran García.

Analogías de la pintura y el "pecio" como género literario. 337-357
Joël Mestre-Froissard.

Reseña

Las bellas artes reducidas a un único principio 359-366

PRESENTACIÓN

Carlos Martínez Barragán
carmarb2@dib.upv.es

LA INVESTIGACIÓN DESDE LA DIVERSIDAD. LA URGENCIA DE UNA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA.

Carlos Martínez Barragán

vol. 7 / fecha: 2018

Martínez Barragán, C. (2018) Presentación. La investigación desde la diversidad. La urgencia de una construcción colectiva. 5*Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 5-7

LA INVESTIGACIÓN DESDE LA DIVERSIDAD. LA URGENCIA DE UNA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA.

En este número siete, la Revista Sonda se ha visto favorecida con la confianza de muchos autores que nos han honrado con su esfuerzo y ha puesto su trabajo a nuestra consideración. Por eso, esta presentación comienza con estas palabras de agradecimiento a los investigadores y creadores que participan en este número 7.

Esta buena acogida es resultado de varios factores que tenemos en cuenta y los valoramos en su justa medida. Que la revista esté integrada en el Departamento de Dibujo de la Universidad Politécnica de Valencia ha significado un respaldo académico que se concreta en la recepción de un mayor número de ensayos enviados desde diversos puntos geográficos y de diferentes ámbitos de investigación y creación. Pero creemos que es necesario hacer este subrayado porque la revista sigue manteniendo casi el mismo comité científico y el consejo internacional y editorial. Las normas de publicación son las mismas con pequeños cambios: se ha ampliado al ensayo visual y las reseñas. Y las indexaciones, la única promesa de retribución que ofrecemos a los colaboradores, siguen siendo las mismas que cuando Sonda estaba dirigida por Guillermo Cano. Esto quiere decir que, aunque la universidad últimamente ha recibido grandes golpes en su dignidad institucional, sigue siendo garante de compromiso intelectual, de lugar de encuentro y desarrollo de opiniones e ideas y de prestigio académico.

Sabíamos que Sonda iba a recibir este respaldo de la institución, y nos resistíamos a cederlo desde nuestra editorial independiente que había logrado, por méritos propios, las indexaciones de las que ahora nos beneficiamos todos los participantes de Sonda. Nuestra reticencia nacía de experiencia personales un tanto amargas con la institución universitaria, pero el especialmente, por el sentido jerárquico de la institución. Una jerarquía que, en muchos casos, la sentíamos como obsoleta e inoperante, además de impositiva y rígida. Pero el hecho que viva en la universidad un espíritu más igualitario, crítico y dialogante nos convenció de que Sonda podía ser parte de la misión universitaria, apoyando en la medida de sus posibilidades, la docencia y la investigación entendida como una mancuerna inseparable.

El anuncio de que Sonda iba a entrar a ser parte del Departamento de Dibujo inmediatamente despertó un cierto recelo en su denominación. Su nombre era Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes Y Letras. Voces especialistas nos aconsejaban retirar del título Docencia, ya que parece ser que las preocupaciones docentes (esas que son las que forman, crean y motivan a los sujetos investigadores) rebajan la calidad de la investigación de una forma que aún no nos queda clara.

Cedimos a los consejos en favor de una claridad epistemológica, pero con la sensación de haber perdido una parte importante del esfuerzo que Guillermo Cano y Pablo García habían puesto en la creación de Sonda. Esta es, en verdad, una confesión, pero no se hace con la necesidad de la penitencia y el perdón, sino para dejar claro que los aspectos que tienen que ver con la investigación en docencia siempre tendrán cabida en nuestra revista y que, en el momento adecuado, recuperaremos ese espíritu docente en el nombre de Sonda.

Afortunadamente no ha decaído el interés de los articulistas en los aspectos de la docencia en artes y en este número publicamos algunos de los que hemos recibido. Otros están en proceso de revisión y esperamos contar con ellos para el próximo número 8.

En este número inauguramos la sección de reseñas que, esperamos, empiece a ser del interés de todos los lectores y autores colaboradores. Es una sección que no está evaluada por pares, por lo que la hace más flexible y abierta, sin que esto sea un demérito de su posible calidad y profundidad. Ejemplo de ello es la excelente reseña que Román de la Calle nos ha regalado para la inauguración del número 7. Charles Batteux. Las Bellas Artes reducidas a un único principio. Valencia, PUV. 2016. 202 páginas. Traducción Josep Monter y Benedicta Chilet. Este es el libro reseñado por Román de la Calle de una manera magistral. La contextualización que nos da sobre el momento en que se escribió el libro y lo que supuso para el autor, nos permite asomarnos a las

vicisitudes ilustradas que tuvieron una repercusión enorme conformando pensamiento, ciencia y arte de los siglos posteriores. El único principio sobre el que giran las preocupaciones de los artistas, el de la mímesis, se equilibra por el principio de expresión que Batteux introduce en su sistema de las artes para justificar el aspecto utilitario de la arquitectura y el de la literatura, que Román de la Calle nos hace ver convenientemente.

Es curioso ver que esta nueva edición del libro de Batteux realizada por la Universidad de Valencia, aparezca en el apogeo de la "licuación" de los principios de la modernidad en las que estamos inmersos. Podríamos aventurar a decir que el principio en el que giran ahora nuestras preocupaciones culturales, ya que lo artístico parece ser también un reducto moderno que va siendo hora superar, es el de la diversidad. Un oxímoron que nos permitimos en este momento de sobre-modernidad exaltada, donde la contradicción no resulta paralizante sino todo lo contrario, una forma de ampliar las posibilidades del hacer.

No pretendemos hacer una relación simplista entre el principio expuesto por Batteux y el que se ha usado más como recurso formal que como intención de elaborar un discurso más amplio. Pero lo que si podemos constatar es que la diversidad en todos los niveles de la creación artística (y también lo que permite la investigación que se entiende como científica), no es ya sólo la consecuencia de la globalización capitalista en la que estamos sumergidos, sino es una situación buscada por muchos de los individuos de las sociedades contemporáneas.

La diversidad es una especie de garantía de satisfacción, una forma de asegurarnos que, de una u otra forma, se cumplirán las expectativas experienciales sobre la cotidianidad. Es como si el sistema de producción capitalista, globalizado y simbólico, hubiese conformado nuestra vida cotidiana en todos sus aspectos. Sabemos que podemos satisfacer casi todos los deseos y necesidades de nuestras identidades fluctuantes y nuestros cuerpos divididos en partes más pequeñas. Lo único que necesitamos es el capital para llevarlas al cabo. El gran problema surge cuando sabemos que no tenemos ese capital. Tal vez, entonces, vivimos esperanzados, llenos de posibilidades, de ensueños que se van sucediendo unos a otros. Y para eso tenemos a la tecnología, que nos ha reducido ese mundo de ensueño al tamaño de la pantalla de un teléfono que podemos llevar a todas partes y en todo momento. Además, podemos percatarnos que no estamos solos en esa conformación del ensueño.

El principio de la mímesis ya no rige nuestros esfuerzos artístico-creativos como en la ilustración, pero no ha desaparecido. Han pasado ya 100 años del intento de las vanguardias de cambiar de paradigma, lo que nos permite ahora recuperarlo sin necesidad de dar demasiadas explicaciones. Sin la pretensión de afinar y perfeccionar la naturaleza, ahora nos damos a la tarea de la imitación por diversas razones. Para emular a las máquinas y usar a las máquinas para replicar formalmente la realidad; para crear una realidad que parezca más realidad aumentando las implicaciones sensoriales de la percepción; para controlar y vigilar; para parecer ser; para enseñar y aprender; para divertirse; para convencer y seducir; para vender y consumir; … Y todo ello en base a la imagen mimética producto de la incorporación de la tecnología en la creación de la representación.

Por supuesto que la abstracción, la geometización, la exaltación de la formalidad siguen siendo recursos que exponen adecuadamente ciertos significados contemporáneos, pero ahora conviven en un mismo objeto artístico o cultural sin las contradicciones que hasta hace cincuenta años existían entre mímesis y abstracción. Esta convivencia "pacífica", es tan solo una ilusión, porque a pesar de que nuestras sociedades son altamente permisivas, los orígenes de toda manifestación cultural siguen latentes en ellas y fácilmente variarán hacia posturas más o menos radicales si el entorno se vuelve menos permisivo.

Todo esto lo traemos a colación porque esta tendencia a la diversidad nos beneficia como línea editorial. Hasta hace muy poco tiempo, la diversidad de los temas que recoge Sonda hubieran sido vistos como la debilidad de un medio de publicación naciente sin el adecuado apoyo institucional. Sin embargo, ahora, la diversidad en los contenidos y puntos de vista que publica Sonda es una de sus características que seguiremos conservando obedeciendo a uno de los principios de la diversidad, la de dar voz a todos los que quieran compartir sus esfuerzos en la investigación, en la creación y en la docencia de las artes y la letras.

Carlos Martínez Barragán.

ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Iria Cabrera Balbuena
ircabrer@espol.edu.ec

La relación entre las artes plásticas y la animación stop motion. Acercamiento al trabajo del cineasta checo Jan Balej

Iria Cabrera Balbuena

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:30/08/2018 Revisado:22/10/2018 Aceptado:12/12/2018

Cabrera Balbuena, I. (2018). La relación entre las artes plásticas y la animación stop motion. Acercamiento al trabajo del cineasta checo Jan Balej. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras.* nº 7, pp. 9-20.

LA RELACIÓN ENTRE LAS ARTES PLÁSTICAS Y LA ANIMACIÓN STOP MOTION. ACERCAMIENTO AL TRABAJO DEL CINEASTA CHECO JAN BALEJ.

THE RELATION BETWEEN FINE ARTS AND STOP MOTION ANIMACIÓN. AN APPROACH TO THE CZECH DIRECTOR JAN BALEJ.

Autora: Iria Cabrera Balbuena

Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela de Diseño y Comunicación Visual(EDCOM)
Departmaento de Audiovisuales, Guayaquil, Ecuador.

ircabrer@espol.edu.ec

Sumario: 1. Introducción. 2. Jan Balej. 3.Entrevistao. 4. Conclusión. Índice de imágenes. Referencias bibliográficas.

Citación: Cabrera Balbuena, I. (2018). La relación entre las artes plásticas y la animación stop motion. Acercamiento al trabajo del cineasta checo Jan Balej. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*. nº 7, pp. 9-20.

sonda

LA RELACIÓN ENTRE LAS ARTES PLÁSTICAS Y LA ANIMACIÓN STOP MOTION. ACERCAMIENTO AL TRABAJO DEL CINEASTA CHECO JAN BALEJ.

THE RELATION BETWEEN FINE ARTS AND STOP MOTION ANIMACIÓN. AN APPROACH TO THE CZECH DIRECTOR JAN BALEJ.

Iria Cabrera Balbuena

Escuela Superior Politécnica del Litoral
Escuela de Diseño y Comunicación Visual(EDCOM)
Departmaento de Audiovisuales, Guayaquil, Ecuador.
ircabrer@espol.edu.ec

Resumen
Se presenta un acercamiento al contexto de la animación stop motion checa y en concreto a la obra del cineasta checo Jan Balej. Presentamos una entrevista sobre la última película que está realizando y el proceso creativo de este director, donde confluyen las artes plásticas y la animación stop motion.

Abstract
This paper presents an approach to the context of Czech stop motion animation and specifically the work of the Czech filmmaker Jan Balej. This is an interview about his latest film, which he is working on it and about the creative process of this director, where fine arts and stop motion animation converge.

Palabras clave: Animación, stop motion, animación checa, jan balej, República checa.

Key Words: animation, stop motion, czech animation, jan balej, czech republic.

1. INTRODUCCIÓN

El stop motion es una técnica de animación donde la cámara se reinicia y se para repetidamente (Purves, 2011). En sus orígenes se utilizaba como efecto especial o apoyo al cine. Surge en el cambio del S.XIX al XX y va adquiriendo popularidad hasta convertirse en una técnica animada con la que se realizan enteramente cortometrajes y películas. Geográficamente sus inicios los localizamos en Reino Unido, Francia y Estados Unidos y poco a poco va extendiéndose hasta cobrar gran importancia por toda Europa. Este tipo de animación ha tenido y tiene gran relevancia en la actual Chequia debido a su tradición de marionetas, con una prolífica producción de teatros ambulantes y títeres de madera desde el S.XVIII. Aunque ya a principios del S.XX estaba asentada la animación stop motion como técnica para la realización de películas, en Chequia no se conoce ninguna producción elaborada con muñecos anterior a *Ferda la hormiga* (1.944) de la animadora checa Hermína Týrlová. Resultaría muy complejo introducirnos en la animación stop motion checa sin hablar previamente de su contexto político. El primer hecho histórico relevante fue la creación de Checoslovaquia en el año 1.918 y no se tiene constancia de ningún trabajo de animación anterior a esta fecha. Los cambios políticos y sociales afectaron enormemente a la producción artística checa y en concreto a su industria animada, que fue lanzada en los años 20 (Národní Filmový Archiv (NFA), 2012)). En esta década comenzaron a realizarse trabajos de animación tradicional con dibujos para posteriormente comenzar las producciones con muñecos, técnica de la que hablamos en el presente texto.

Para hablar de los comienzos del stop motion checo, tenemos que tener en cuenta la invasión nazi que sufrieron los checos en el año 39, que llevó al exilio a Karel Dodal, pionero en animación. Sin embargo, su mujer Hermína permaneció en el país para trabajar durante la guerra en los estudios de Zlín, realizando películas infantiles. Estos estudios, lanzados por el empresario Bata, tienen gran relevancia para la producción stop motion. Durante la guerra, los alemanes quieren crear una industria de animación

que compita con la americana Disney y toman el control de un pequeño estudio, AFIT, haciéndole realizar propaganda y alguna película que fracasa (Ministry of Culture of Czech Republic, Krátky Films (KF), Studios Zlín, 1994). Pero los artistas checos lo intentan con un nuevo proyecto que resulta exitoso, justo antes de finalizar la guerra. Estos artistas de Zlín serán los que vayan a conformar la futura industria animada de stop motion, que se fue fraguando durante la guerra y que ellos mismos pretendían nacionalizar. Su idea era realizar producciones sin estar subyugados por el estado y crearon La Asociación de Artistas del Cine. Sin embargo, tras el golpe de Estado comunista el grupo fue disuelto y estos artistas comenzaron a estar dirigidos por el Partido Comunista. Desde entonces y hasta el socialismo, los estudios fueron financiados por el Estado, que ganó millones de coronas checas gracias a la distribución de las películas en salas de cine extranjeras. (Ministry of Culture of Czech Republic (KF), Studios Zlín, 1994)

Además de estos estudios, es importante hablar también de los creados en la ciudad de Praga tras la guerra, los jóvenes pertenecientes a los estudios AFIT que habían tomado los alemanes fundaron los estudios Trick Brother, donde comenzaría trabajando Jiří Trnka, gran representante del stop motion checo de la primera generación. En la etapa comunista y en Praga vendría tras él Jan Svankmajer, prolífico director, escritor y artista checo que marcó a toda una generación posterior con su estilo surrealista.

Mientras en Praga se producían películas de animación stop motion, en Zlín se realizaban multitud de cortometrajes y algunos largometrajes dirigidos por Karel Zeman o Týrlová, lo que hizo que hasta los años 90 hubiese una prolífica producción de animación stop motion en el país (Filmsport Prague (FEX),Studios Zlín, año desconocido)

La primera generación de cineastas la formarían, entre otros, Trnka, Zeman o Tyrlová para pasar a una segunda generación, a caballo de esta que sería la de Svankmajer y la tercera generación, donde situaremos a Barta y Jan Balej, que hoy en día siguen produciendo.

Fotografía de Jan Balej en su estudio.
[Fotografía de Luis Alipio]. (Praga. 2018). Fotografías de estudios Hafan. Praga.

Fotografía de ilustraciones de Jan Balej.
[Fotografía de Luis Alipio]. (Praga. 2018). Fotografías de estudios Hafan. Praga.

Actualmente los estudios Zlín no se encuentran en activo ni producen stop motion. Por falta de financiación la industria de la animación en la actual Chequia ha caído, quedando en Praga apenas tres estudios en activo que siguen trabajando con la técnica del stop motion, muy extendida en el país para crear mayormente publicidad y algún largometraje, realizado gracias al sistema de financiación por coproducción.

2. JAN BALEJ

Jan Balej nació en Praga hace casi 60 años. Como muchos directores de cine checo posee estudios universitarios y aunque se especializó en diseño, su interés por la escultura y el cine lo llevaron a trabajar en el campo del stop motion. Entre su filmografía destaca su largometraje *Fimfárum 2* (Balej, 2006), basado en el relato del escritor checo Jan Werich. Esta película lo llevó a recibir un Premio León Checo, galardón otorgado por La Academia Checa de Cine y Televisión.

Posteriormente realizó los largometrajes *Una noche en la ciudad* (Balej, 2007) y *"Little from the fish shop* (Balej, 2015). El primero de ellos presentado como un compendio de relatos y el segundo como una revisión muy personal del relato La Sirenita.

El estilo de Jan Balej podríamos definirlo como "muy checo", ya que trabaja mucho el humor negro, el drama y lo surreal. Son puntos en común que encontramos en la obra de muchos cineastas checos que trabajan desde la década de los 40. Probablemente este estilo tan crudo de los relatos que nos presentan y sus obras se deba al contexto que se les presentó desde la Segunda Guerra Mundial.

Las historias de Balej nos hablan de nuestro comportamiento, de cómo sentimos y cómo nos enfrentamos a la vida y las situaciones que nos plantea. Sus dos últimos largometrajes están dirigidos a un público adulto, como mucha de la animación checa,

Fotograma de la película "Little from the fish shop" (2015)
Miracle Film (productora) Balej, Jan, (director). (2015). Little from the fish shop, [cinta cinematográfica]. República Checa. : Ceská Televize, Bonton Film, Marlen Media Group(MMG), Miriquidi Film, Hafan Film.

que rompe con el tópico establecido de que la animación es para un público infantil.
Sus personajes son muy expresivos y podemos empatizar con ellos a través de sus sentimientos, algo que percibimos gracias a sus rostros o movimientos, sin necesitar de los diálogos. En ocasiones los personajes hablan o piensan en alto y en otras se comunican a través de gestos o miradas.

Estéticamente, la obra de Balej es muy táctil si describimos la parte visual. Cada muñeco y cada parte de los decorados están realizados como si se tratase de una obra plástica, donde podemos percibir la mano del artista que hay detrás. Los planos de sus películas están trabajados como cuadros, donde se tiene muy en cuenta el color, la luz y la composición y se relaciona directamente con la historia que nos está contando. Así, cuando un relato es positivo y alegre utiliza el color y la luz en contraposición a la escala de grises y la luz puntual, que ganarán a los colores en pantalla si nos quiere hacer llegar un drama.
Actualmente Jan Balej trabaja en Praga, realizando su cuarto largometraje en los estudios Hafan que él mismo fundó.

3. ENTREVISTA

Jan Balej nos recibe en los estudios Hafan, en Praga, ofreciéndonos unas *Koblihas*, dulce típico checo que recuerda a un bollo relleno, en este caso de mermelada de melocotón. Nos hace pasar a su oficina, llena de bocetos, dibujos, muñecos y esqueletos de sus diversas películas y comenzamos a establecer un diálogo para acercarnos a su proceso creativo. En algunas partes de la conversación, el cineasta nos invita a pasear por los sets de rodaje para ilustrar sus palabras y hacernos entender mejor como está llevando a cabo la elaboración de su última película.

1. ¿Cómo decidió dedicarse a la animación?

Estudié en la Escuela secundaria de Arte y de ahí quería dedicarme a la escultura pero al no conseguir plaza en esta especialidad, entonces pasé a estudiar gráfica en la La Academia de Artes, Arquitectura y Diseño (UMPRUM) donde comencé a estudiar después de cinco años de intentos, debido a las cuestiones políticas del país en ese momento. Si me hubiesen aceptado en la primera escuela, probablemente ahora sería escultor.

2. Comenta que finalmente estudió en UMPRUM, ¿Es allí donde le enseñaron a hacer marionetas?

Fotografía de los muñecos de las películas de Jan Balej.
[Fotografía de Luis Alipio]. (Praga. 2018). Fotografías de estudios Hafan. Praga.

Cuando empecé sí que había docentes que lo enseñaban pero no era la prioridad en esta universidad. De hecho, mi tesis de graduación fue un análisis de carácter teórico y de gráfica, acerca de una película de Jan Werich.

3. Ha estudiado gráfica y además de realizar los diseños y dirigir sus producciones, es usted el que crea la historia, hace los muñecos y muchas veces los decorados. Respecto a esto ¿Cuál es la parte de la producción que más le gusta?

Disfruto cada parte de la producción. Cuando estoy desarrollando el guión, me gusta el proceso, cuando estoy haciendo muñecos o preparando decorados, también. Es que en Chequia hay una gran tradición de que uno lo haga todo, es decir, uno tiene que saber de cada parte de la producción, tenemos que saber hacer de todo, no especializarnos en nada en concreto.

4. Actualmente se encuentra trabajando en su cuarto largometraje ¿Nos puede adelantar algo sobre la historia, argumento y de qué trata exactamente?

Me he basado en el libro de un escritor ruso, que se llama Aleksandr Grin titulado "Un mundo resplandeciente". He cambiado algo la historia para que la película sea para un público más amplio, tanto para adultos como para jóvenes. La base del libro nos habla de un sueño de liberación, por eso hay un personaje que vuela, símbolo de esa libertad.

5. Casi todas las producciones checas son películas mudas. Se dice que la razón es porque el checo es un idioma muy complejo y dificultaría su doblaje. Sin embargo, la película en la que está trabajando actualmente tiene lipsync, ¿Por qué decidió que iba a hacer esta película hablada?, ¿Cómo están afrontando técnicamente esta parte, que complejiza la producción?

En mi opinión no creo que haya que hacer las películas totalmente mudas. En el caso de esta película quería añadirle emoción y trabajar más con las faciales, añadiendo el *lipsync*. No todos hablan mucho, algunos personajes solamente abren y cierran la boca. Para otros que hablan más utilizamos la sustitución total de la misma. Después tenemos animales, como por ejemplo, perros y una gaviota muy importante que es la que está causando la revolución para desbancar al dictador.
Sin embargo, con este personaje (nos señala uno

Fotograma de la película "Una noche en la ciudad" (2007)
Vandas, M (productor) Balej, J (director). (2007). Una noche en la ciudad [cinta cinematográfica]. República Checa. : Hafan Film.

que tiene en su oficina) prescindí del lenguaje hablado, ya que con las expresiones faciales y el trabajo del animador podemos entenderlo perfectamente. Lo realicé con el rostro asimétrico, porque pienso que gana expresividad. Y solamente dándole vueltas a la cabeza puedes cambiar su expresión, que según el punto de vista podemos apreciarlo más serio de un lado o más contento del otro.

6. He visto que tiene una gran producción de grabado, ¿De qué manera relaciona su trabajo en las artes plásticas con su trabajo en el cine de animación stop motion?

Mi trabajo en los decorados está muy relacionado con la gráfica y el grabado. Por ejemplo, en este decorado (nos enseña un decorado en el que están trabajando) van a predominar las líneas horizontales y verticales, como homenaje a Karel Zeman. Las paredes, construidas con plexiglás, nos permiten poner papeles de colores por detrás y posicionar los focos al otro lado, de manera que podemos jugar con las luces simulando un escenario retroiluminado. Hay otro decorado, que es el apartamento de uno de los personajes, donde uso colores y objetos muy oscuros y dejo una pared realizada con plástico para crear el mismo efecto de iluminar desde atrás. También he colocado algunas imágenes a modo de cuadros en el decorado del apartamento, que homenajean algunas partes del mundo, como por ejemplo, este de aquí(-señala una parte del decorado), que es la Sagrada Familia de Gaudí.

Esta estética que manejo, donde contrapongo lo oscuro a estos paneles iluminados desde atrás tiene que ver con la historia. El personaje principal vive en una isla con un sistema totalitario y quiere salir de ella. La vida en la isla es bastante gris, entonces utilizamos los colores blanco, gris y negro. La película se llama "Un sueño de colores", donde el personaje, una mujer, está deseando el mundo que está al otro lado del mar, y es de colores. Y cuando ella está soñando con salir de ahí, usamos las luces desde atrás que llenan de color la estancia para mostrar la ensoñación del personaje.
Este otro decorado (nos señala el que está a continuación del apartamento que acaba de mostrarnos) es la central de la policía secreta. En esta estancia no necesitamos ninguna pared retroiluminada. Aquí vemos un policía, que tendrá seis manos, ya que

Fotograma de la película "Una noche en la ciudad" (2007)
Vandas, M (productor) Balej, J (director). (2007). Una noche en la ciudad [cinta cinematográfica]. República Checa. : Hafan Film.

con una recibe los informes de la gente de la ciudad y con otras le pasa esa información a su jefe. Para mostrar esto no necesitamos el efecto de los colores, como en los otros decorados (ríe).

Ahora estamos rodando la parte de la oficina del dictador, que también sigue la misma lógica de manejarnos con la oscuridad. Pero aquí sí que se ilumina una pared, solamente en los momentos donde el dictador quiere simular la democracia. Cuando este personaje quiere consultar algo a otros, se enciende la pared del fondo, que simula un parlamento y aparecen cien cabezas exactas a él que lo apoyan, ya que él tiene el control remoto para ello.

(Nos lleva hacia el set de rodaje, donde están animando en el decorado de la oficina del dictador y nos lo enseña). Aquí podemos ver también a la hija del dictador, es la que está subida sobre el caballo. Es un personaje caprichoso que suele tener este tipo de deseos, que le traigan un caballo de Inglaterra, perros o un zorro que tiene en su escritorio. (Nos reproduce el plano que acaban de rodar donde el dictador subido a unas cajas, ya que es muy bajo, comienza a hablar con los miembros del parlamento.)

7. Volviendo al tema artístico ¿Qué importancia tiene para usted que un director de animación stop motion tenga conocimientos de las Bellas Artes?

s muy importante. Y no solo es importante para realizar las marionetas sino también para los decorados y el ambiente que quiera crear. Si yo quiero hacer una calle puedo imaginarme por dónde irán los coches, pero es la parte creativa la que ayudará más. Por ejemplo, si hay alguien en mi producción con conocimiento artístico, podrá tomar parte directa en la fase de creación.

8. Usted comenta que es muy importante que un director tenga un bagaje artístico. ¿Qué opinión tiene acerca de que también posea un bagaje teórico?

Es algo que no puedo decir, ya que yo no he estudiado dirección. Ahora mismo los estudiantes

Jan Balej en su estudio.
[Fotografía de Luis Alipio]. (Praga. 2018). Fotografías de estudios Hafan. Praga.

más interesados en animación son sobre todo los de FAMU. En UMPRUM es diferente. Y en las demás escuelas, no sé. En Pilsen sé que está dando clases Barta y supervisa la parte de dirección.

9. Muchas personas crean historias a partir de lecturas, noticias del periódico o hasta sueños, ¿Cómo es su proceso creativo a la hora de idear una nueva película?

La parte literaria suelo tenerla clara y la mayor fuente de inspiración viene del mundo real, de lo que me rodea, mi entorno. A partir de ahí hago pequeños bocetos porque para mí es muy importante trasladar rápidamente a papel lo que tengo en la cabeza. Después defino más los dibujos y finalmente se los paso a mi equipo artístico que acaba de concretar los personajes y los muñecos, aportando su creatividad.

10. Sus películas tienen una atmósfera muy personal, tanto estéticamente como por el tema, ¿Cuáles son sus referentes o de qué fuentes bebe para crear sus historias?

No tengo un referente en concreto, una persona en particular. No quiero hacer las cosas como alguien. Sin embargo, con cada año que pasa y cuanto mayor me hago me he dado cuenta de que sí estoy inspirado en mis raíces, que son de aquí. Entonces puedo decir que sí tomo algo de Zeman, de Svankmajer, de Trnka y claramente de Barta. Y alguien a quien admiro mucho es a él (señala un póster de Milos Formanque tiene en su oficina). Él me ayudó mucho en mis inicios. En realidad, para trabajar saco la energía de dar paseos por el bosque con mi perro porque cuando estoy metido en un proyecto no quiero leer, ni ver películas, no quiero hacer nada más, porque estoy inmerso en mi trabajo. Y por eso por la noche me pongo la televisión, porque no puedo hacer nada más difícil. Y no lo hago por verla, sino para dormir mejor (ríe). Sí hay muchas cosas que me interesan del cine y la literatura pero no sabría decirlo ahora mismo. Algunos poemas de Josef Kainar, por ejemplo. Luego saco un libro de Čapek y me doy cuenta que es maravilloso. Es tan general, que es difícil definirlo.

11. Su largometraje "Una noche en la ciudad" es un compendio de historias, muchas de ellas su-

Set de animación del decorado de la oficina del dictador.
[Fotografía de Iria Cabrera]. (Praga. 2018). Fotografías de estudios Hafan. España.

rrealistas, ¿Podría darnos su punto de vista acerca de la historia del árbol y el pez?

Me parece que el mundo es muy ruidoso. Que las palabras están perdiendo su sentido y significado. Hay demasiadas. Por eso elegí un árbol y un pez y los personifiqué protagonizando una historia sin tener que hablar.

12. En "Mala z rybarny" ("Little from the fish shop") eligió una historia cuyos personajes son peces y es evidente por el tema pero como comentamos anteriormente, ya en "Una noche en la ciudad" un pez es protagonista, ¿Tienen algún significado para usted los peces o simplemente es un gusto personal?

Es inconsciente. Los peces están por todas partes en lo que hago. Me gusta mucho usar animales en las historias. También tengo una gaviota que habla. Puede que sea un símbolo pero la verdad, no lo sé.

13. En "Una noche en la ciudad", las hormigas nos acompañan en muchas de las historias, ¿Tienen ellas algún significado especial?

La hormiga en la película es una voyeur que entra en los diferentes apartamentos y nosotros podemos verlo todo, a través de sus ojos. Las hormigas son capaces de hacer su caminito y seguirlo. No van a cambiarlo, no van a buscar otro. Por ejemplo, cuando yo salgo fuera, veo a las hormigas siempre andando por el mismo camino.

14. Estamos viendo en su mesa a los personajes de "Una noche en la ciudad" y tienen una escala bastante grande para ser muñecos de stop motion, ¿Por qué decidió técnicamente inclinarse por estas proporciones y cómo resultó de complejo el rodaje al usar una escala tan grande?

Pues para empezar, es un trabajo muy diferente para el director de fotografía. Y hacer los muñecos tan grandes tuvo un punto oscuro, ya que usamos ropa y zapatos de niños reales para vestirlos. La escogíamos en tiendas de segunda mano. También utilizamos objetos reales que no molestaban para nada, por ejemplo, un teléfono de verdad. A pesar de que los muñecos tienen entre 50 y 70 cm, se podía usar sin problemas.

En cuanto al esqueleto de los muñecos, tienen el mismo que los pequeños. Claramente fue más complejo para el animador, ya que al filmar un fotograma era más difícil mantener estable al muñeco.

15. Volviendo a su película "Mala z rybarny" ("Little from the fish shop"), que es una versión personal de "La Sirenita", ¿Por qué decidió mostrárnosla desde ese punto de vista tan crudo?

De nuevo el tema es algo subconsciente pero con inspiración tomada del entorno. En ese momento había un debate acerca de la inmigración. En un inicio, quería utilizar un contexto multicultural. Hay un personaje de la India, otro Polaco…Y al principio, el diseño era más colorido pero luego me di cuenta que en realidad el entorno es complejo, se desarrolla en un suburbio, un poco al margen de la sociedad.

16. La gran mayoría de sus historias son dramáticas o contienen personajes con historias crudas. Algunos son solitarios, otros están atrapados en su locura, otros buscan evadirse de su realidad… ¿De dónde proviene su interés por contarnos este tipo de historias?

Porque la vida es así, muy extrema. Muchas veces la realidad supera la ficción, resultando mucho más cruel y dura. Por ejemplo, en "Una noche en la ciudad" hay una mujer que es una apasionada de su burro. Pues no es ficción, está basado en un hecho real. Esta mujer existía realmente. Vivía en Šumava, al sur de Bohemia. Otro ejemplo de esta película es la parte donde un personaje se corta la oreja. Esto está basado en un sueño a partir del cual comencé a crear la película. Luego combiné historias ficticias con historias basadas en hechos reales.

17. ¿Querría apuntar algo personal que crea importante para entender su trabajo?

Lo más bonito para mí es la parte de la producción de la película, cuando hay un buen equipo que colabora y hay buen ambiente. Este equipo lleva trabajando así dos años y han sido dos años de alegría, donde la película sale adelante. El cine checo siempre es así, con equipos pequeños. Ahora somos diez personas, y aunque es pequeño, haremos la película en dos años. Estoy hablando del rodaje solamente, ya que cada animador rueda fotograma a fotograma. No estoy incluyendo el proceso de edición y postproducción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

rPurves, B, (2011). Stop motion. Barcelona: Blume.

Národní Filmový Archiv (Ed.). (2012). Czech animated film I 1920-1945, Praga: Národní Filmový Archiv.

Ministry of Culture of Czech Republic(Ed). (1994). Czech animated Film 1934-1994. Praga: Ministry of Culture of Czech Republic, KF Prague and studios Zlín.

Filmsport Prague (FEX) y Studios Zlín(Ed.).(año desconocido). Animation Catalogue. Film studios Zlín 1965-1991. Praga: Filmexport Prague

Ceská Televize (productora) y Balej, J (director). (2006). Fimfárum 2 [cinta cinematográfica]. República Checa. : Ceská Televize.

Vandas, M (productor) Balej, J (director). (2007). Una noche en la ciudad [cinta cinematográfica]. República Checa. : Hafan Film.

Miracle Film (productora) Balej, Jan, (director). (2015). Little from the fish shop, [cinta cinematográfica]. República Checa. : Ceská Televize, Bonton Film, Marlen Media Group (MMG), Miriquidi Film, Hafan Film.
Una noche en la ciudad [cinta cinematográfica]. República Checa. : Hafan Film.

David Marqués Serra
dmarques@easdcastello.org

ENGRANAJES DE PODER Y ARTISTAS INVISIBLES

David Marqués Serra

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:09/06/2018 Revisado:20/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Marqués Serra, D.(2018) Engranajes de poder y artistas invisibles. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7, 2018. pp. 21-28

ENGRANAJES DE PODER Y ARTISTAS INVISIBLES

GEARS OF POWER AND INVISIBLE ARTISTS.

Autor: David Marqués Serra
Doctor en Bellas Artes por la UPV
Profesor en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón

dmarques@easdcastello.org

Sumario: 1. Engranajes de poder y artistas invisibles. Referencias bibliográficas.

Citación: Marqués Serra, D.(2018) Engranajes de poder y artistas invisibles. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 21-28.

sonda

ENGRANAJES DE PODER Y ARTISTAS INVISIBLES

GEARS OF POWER AND INVISIBLE ARTISTS.

David Marqués Serra

Doctor en Bellas Artes por la UPV
Profesor en la Escuela de Arte y Superior de Diseño de Castellón
dmarques@easdcastello.org

Resumen
El presente ensayo responde a una necesidad de acercamiento al contexto artístico- social que arropa nuestra convivencia y experiencia como creadores contemporáneos. Se trata de una introspección en voz alta en torno a los factores que envuelven al arte pero que no son, precisamente, arte en sí mismo. Con el presente escrito se persigue dilucidar y argumentar ciertas contingencias que propician la invisibilidad del artista contemporáneo, además de que el lector reflexione acerca del factor de la visibilidad y de cómo ésta se relaciona con un poder que, cada vez más, cuenta con mayor degradación estética y moral.

Abstract
This essay responds to a need to approach the artistic-social context that embraces our coexistence and experience as contemporary creators. It is an introspection out loud about the factors that surround art, but are not, precisely, art itself. This paper seeks to elucidate and argue certain contingencies that favour the invisibility of the contemporary artist. In addition, it aims to foster the reader's reflection on the visibility factor and how it relates to a power that holds an increasingly greater aesthetic and moral degradation.

Palabras clave: Arte, artista, invisibilidad, visibilidad, contemporaneidad, poder, pensamiento, sociedad.

Key Words:
Art, Artist, Invisibility, Visibility, Contemporaneity, Power, Think, Society.

1. ENGRANAJES DE PODER Y ARTISTAS INVISIBLES

«La causa de la ruina del estado de los Chu fue el haber inventado la música mágica. Asaz resonante es esta música mágica, sí, mas se ha distanciado de la real esencia de la música. Y como que dista de la verdadera sustancia musical, no es serena. Si la música no es serena, el pueblo murmura y la vida adolece. Débase todo ello a que se ignora la esencia de la música y sólo se han logrado rumorosos efectos sonoros.»

HERMANN HESSE

Cuando nos asomamos al ventanal del arte contemporáneo hoy, tal y como nos lo plantea ese dispositivo homónimo subordinado a la supremacía monetaria, parece, a menudo, latente el riesgo a quedar ulcerado ante el insalubre hálito innato de todo aquello amparado por el antedicho binomio. Sin embargo, se mantiene congruente con las circunstancias actuales que responden, desde hace ya tiempo, a la idea de progreso, siempre lineal y acumulativo, que compartimos en esta sociedad de usar y tirar. En relación a ello y según las palabras del pensador polaco Zygmunt Bauman, «por ser refractario al consumo, el arte supo preservar su vínculo con lo perpetuo. Pero esta resistencia resulta inútil en un mundo donde los objetos culturales surgen [...] para generar un impacto máximo y una obsolescencia instantánea» (2007: 20). Así pues, la sociedad en la que nos circunsccribimos da la sensación de encontrar su espejo en el desmesurado avance vertical, galopada de futuro incierto y presente rentable, que santifica todo cuanto le place o le interesa sin pasar por el peaje del cuestionamiento previo.

Cuestionar es, a nuestro parecer, una de las condiciones necesarias que ha de permanecer siempre presente para una evolución lógica de cualquier índole, porque implica comparar, visitar el pasado y pensar en un posible futuro; sin ello se desvanece el sentido de cualquier acción comprometida. Evidentemente, partimos del supuesto de que un artista es un ser comprometido, como mínimo, con su arte y con su tiempo; una mente plagada de preocupaciones formales, técnicas y conceptuales que requieren ser resueltas con más o menos acierto. La desazón se torna alivio durante la búsqueda, y la posibilidad de enfermar de apatía frente al proceso artístico se transforma en congoja, en una pesadilla persecutora. Pero «las pesadillas no son malos sueños, sino las descripciones acertadas de un estado del mundo que nos obsesiona a todos y, por desgracia, casi siempre termina por alcanzarnos» (Didi-Huberman 2015: 29). Casi sin percatarnos, hablamos, evidentemente, de lo referido al arte, de aquello que nos incumbe, aunque no se debiera desvincular del todo al que denominamos vida.

«En esta modernidad de saldo, ¿dónde se encuentra el poder de la liberación o de cuestionamiento? Supongo que incluso eso que llamamos "vanguardia", o por lo menos eso que se presenta hoy con ese nombre, sólo tiene el papel de subir la apuesta hasta que al historiador, al conservador y al crítico ya no les queda con qué seguir jugando» (Clair 2010: 25-26).

Resulta ya incuestionable que la curva vital de ese progreso, tal y como lo conocemos, se encuentra en su punto más álgido, culmen desde el que únicamente le queda mirar hacia abajo y descender ligera o pausadamente, tratando de conservar algo de dignidad. Y, al tiempo, creemos necesaria la situación desenfrenada acontecida durante esta última etapa, hoy hundida en su agonía, sufrimiento que facultará, sin duda, una metamorfosis capaz de orientar aquello concerniente también a las artes, tal vez, hacia un punto de vista más humilde y respetuoso para con su propia esencia. De esa suerte, habrá servido, al menos, como contrapunto con el que discernir. Ante las turbulencias e incertidumbres propias de nuestra contemporaneidad, se advierte una luz en potencia, un destello de cambio. Coincidimos, pues, con Georges Didi-Huberman cuyas palabras sugieren esa posibilidad de escape propiciada, paradójicamente, por la extrema oscuridad del túnel en el que nos encontramos:

«Con toda probabilidad, los tiempos más intensos son aquellos en los que la llamada de la orilla nos hace cambiar de vía principal, o más bien hace que la descubramos como lo que ya era, pero no comprendíamos todavía. En ese momento, la desorientación de lo accidental hace que aparezca la propia sustancia del recorrido, su orientación más fundamental.» (2015: 12)

Después de haber asistido al espectáculo, de haber sido bombardeados por una encastrada atracción, generada por los grandes museos nacionales o privados, que recibe el nombre de arte contemporáneo, nos percatamos de la envergadura del mismo engranaje, así como de su sentido intrínseco inductor del dinero hacia la cima de la pirámide. Si atamos cabos, observaremos la lógica de aquello que estamos viviendo; el afán de protagonismo por parte de un poder muchas veces cínico: comisarios, críticos, galeristas, coleccionistas o incluso algunos artistas inocentemente adictos al poder anhelan notoriedad; no hay más que curiosear a nuestro alrededor para vislumbrar la erección de cuantos ansían el papel de estrella en este mundo de las fine arts, en el que, por supuesto, no dudamos de la bondad natural que integra a ese gran colectivo. Pero el sueño se torna fácilmente tangible con la posesión de un caudal monetario considerable, pues el mercado artístico obedece también a la idea de progreso sobre cuyo regazo queda depositada nuestra fe y, por tanto, nuestra existencia. De ese modo, el acaudalado se transforma en Creador, en un Todopoderoso cuyo dedo índice, a modo de instrumento de prestidigitador, señala y dota a los elegidos de fama y cotización, o aparente competencia artística; es el caso de productos como Jeff Koons, Damien Hirst o Takashi Murakami. Hasta cierto punto, esta artimaña guardaría un sentido si la figura de la que hablamos, califiquémosla de Creador contemporáneo – aunque quizás sería más adecuado el término dictador de tendencias- dispusiera de un bagaje teórico- práctico que respaldara y razonara sus decisiones; mas resulta excesivamente presuntuosa la estimación de apadrinar, argumentar y justificar aquello que se desconoce. Por ende, el papel que ocupan los citados individuos no lo consideramos de su pertinencia. Sin embargo, nos encontramos, inevitablemente, ante ciertas figuras heredadas a través del tiempo y estratégicamente colocadas para valorar y santificar aquello que no son precisamente intereses artísticos, técnicos o estéticos. «No hay nada más sencillo que situar al crítico ordinario a la cabeza

de las clases criminales. Si al crítico incompetente todo le permanece oculto, al mal pintor nada le es revelado.» (Wilde 2014: 31)

Sin embargo, y volviendo a la médula de todo el dispositivo articulado alrededor del arte contemporáneo, el fenómeno del que hablamos se dilata en el tiempo, puesto que la visibilidad de los artistas durante la historia de las siete artes siempre ha estado supeditada a algún arquetipo de poder. A diferencia de antaño, actualmente el arte se prostituye insolentemente por necesidad del guión económico, tan interesado en la mercancía, y se vende a la ambición del mercado para pasar a formar parte de una definición que nada tiene en común con su naturaleza.

«La imagen del escritor rebelde ha quedado definitivamente sepultada, su altivo gesto nos parece casi ridículo, y hoy los jóvenes novelistas buscan ansiosos un protector que los libere de la antes mitificada radical soledad del arte. O se convierten en funcionarios de cultura de un Estado sospechosamente generosos con quienes debían serle molestos. Vale la misma reflexión para otras artes: pintores y escultores presos de marchantes, galeristas y del Estado en sus diversos escalones, que se ha convertido en su mejor cliente. Fuera de esos grandes grupos, cualquier carrera literaria se convierte en un camino plagado de minas.» (Chirbes 2002: 19)

La transmutación en producto de lujo obliga al arte contemporáneo a alejarse del espectador universal para penetrar en una élite que no comparte su lenguaje constitutivo, es una emulsión complementaria de intereses y «todo parece estar permitido y, paradójicamente, nada toca el núcleo de la sociedad en la que se crean y digieren dichas obras.» (Chirbes 2002: 16) Hoy, para ser artista, no es necesario ser capaz de pintar Las bodas de Caná, hecho demostrado por Paolo Veronesse que ya pertenece a un pretérito irrevocable, ahora simplemente nos basta con asistir a la boda.

«Lo que antes eran obras de arte se han convertido en meras mercancías, con un valor de cambio enorme y valor de uso sin importancia. Antes de 1910 esto no era así, la obra se apreciaba por su valor de uso, a saber, el placer que proporcionaba, la intensidad de emoción que comunicaba, las intuiciones que provocaba, el ser una vía de conocimiento del mundo.» (Racionero 2015: 8)
Aunque al leer a Luis Racionero un sinfín de discrepancias se apoderan de nuestro ser lo mismo nos ocurre con Robert Hughes, a cuyo discurso se refiere constantemente, son dignos de mención algunos momentos de lucidez con los que simpatizamos o simplemente nos incitan a la cavilación y, al mismo tiempo, sirven para suplementar nuestra argumentación. Es el caso del citado sobre estas líneas que nos suscita a reflexionar sobre la idiosincrasia del arte. Quizás el imperio del arte –el visible- ya no sea arte, tal vez pertenezca a la definición completa del mercado y toda confusión sea simplemente un problema lingüístico, de no llamar a las cosas por su nombre. Pero mientras dicho sustantivo sea atribuido a las masivas y mecánicas prácticas mercantiles, son de nuestra incumbencia en esta meditación.

Al parecer, la incursión transversal del tráfico especulativo en las artes plástico- conceptuales y la cándida tolerancia de dichas artes a tal penetración, subversión en beneficio de una egoísta visibilidad, sitúa a los artistas corrompidos en un estatus de cómplices en relación a la enfermedad que se le ha diagnosticado al vulnerable arte esencial, aún recuperándose de tantos intentos de asesinato. Factores como éste, así como el de la necesidad del poder de ser el centro de atención, son síntomas que apuntan directamente a un trastorno psicopático: el denominado Síndrome de Munchausen por poderes.1 Tras la crisis de la Posmodernidad, al artista es a quien le correspondería decidir qué es y qué no es arte y cuestionarse constantemente su labor creativa, sin embargo, aquellos que debieran ser cuidadores del mismo, tal vez por terror a que el anonimato se abalance sobre sus vidas, adoptan una postura pasiva frente a las exigencias del agujero negro del mercado, convirtiéndose así en fantoches secuaces de los ludópatas artísticos, trocándose en marcas del poder, en artistas de la pompa.

«Sin embargo, hoy más que nunca, tenemos un problema. Resulta ciertamente complicado producir un discurso disidente en un momento histórico en el cual el capitalismo muestra su rostro más totalizador y parece haber conquistado todos los espacios para el ejercicio de la libertad. Debido a que nos encontramos en una coyuntura en que la correlación de fuerzas se presenta en su forma más asimétrica y todos estamos penetrados por la ideología capitalista –y que la metáfora se interprete como se quiera-, hay que realizar un sobreesfuerzo para ser conscientes y producir un discurso contrahegemónico» (Becerra et. al. 2013: 42)

Así pues, tras la observación del marco en que se nos presenta el *arte contemporáneo*, cuyas bases se sostienen con la misma fragilidad que el sistema generador de las grandes cifras en el mundo de las subastas, únicamente nos queda confiar en el intrépido posicionamiento que mantiene la coherencia y el aplomo de alguien que ha sido incapaz de sacrificar el valor connatural del arte y ha rechazado convertirse en cotización, en producto: *el artista invisible.* No es incorpóreo por voluntad propia, sino, más bien, por ser coherente con sus principios y porque «El carácter *problemático*, es decir, rebelde, antisistémico, de un artista determinado suele acarrearle la pérdida del espacio en el circuito promocional y, en consecuencia, su reducción por falta de sustento». (Hernández 2011: 15) Éste no niega la tradición, pero sí la reconsidera y revaloriza con la intención de ejercer un cuestionamiento y una autocrítica constante sobre su obra, pues su compromiso con ella resulta fundamental. Esa posición eternamente disconforme, seguramente, es una de las *causas-madre* del efecto de invisibilidad, pero, a su vez, también permite el transcurrir vital sin la *idiotización* irreparable a la que parece enfilar el mundo artístico visible.

«Es decir, que ese hombre callado que parecía no ser nada para vosotros, si empieza a hablar -y habla bien- puede revelaros todo un mundo y haceros participar por unos instantes en sus juegos juveniles, en sus deseos, en sus tristezas, en una serie de cosas que ya no están en ninguna parte más que en él mismo, dentro de él, y en las palabras que pronuncia.» (Chirbes 2002: 162)

El murmullo incesante es aquél que pertenece a quien posee la virtud de la memoria, del eterno e incansable recorrido arduo y a la vez silente, que no afásico, en la desembocadura del cual se encuentra la tranquilidad moral propia del mar de la conciencia. El nivel cero sitúa a nuestro supuesto *artífice incorpóreo* en posición de recordar. «*Cuando uno quiere dejar constancia de algo, debe escribirlo y escribirlo bien, con cuidado, con precisión*» (Chirbes 2002: 163)

Seamos pues invisibles. El ocaso del progreso resulta obvio y el futuro pertenece al desarrollo humano, crítico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt (2007) Arte, ¿líquido? Sequitur, Madrid

CHIRBES, Rafael (2002) El novelista perplejo. Anagrama, Barcelona CLAIR, Jean (2010) La paradoja del conservador. Elba, Barcelona

HESSE, Hermann (1978) El juego de los abalorios. Alianza, Madrid RACIONERO, Luis (2015) Los tiburones del arte. Stella Maris, Barcelona

BECERRA, David, et.al. (2013) ¿Qué hacemos para construir un discurso disidente y transformador con aquello que hoy sirve para enmascarar la realidad y transmitir ideología: la literatura. Akal, Madrid

DIDI-HUBERMAN, Georges (2015) Fasmas. Ensayos sobre la aparición 1. Shangrila, Santander

HERNÁNDEZ, Jorge Ángel (2011) Sentido intelectual en la era de la globalización mecánica. Editorial de Ciencias Sociales, La Habana

WILDE, Oscar (2014) Las artes y el artesano. Gadir, Madrid.

Sofía Delle Donne
sofiadelledonne@gmail.com

ARTE Y ARCHIVO
ATRAVESAR EL TIEMPO PARA SUBLEVARSE

Sofía Delle Donne

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:01/10/2018 Revisado:31/10/2018 Aceptado:12/12/2018

Delle Donne, S. (2018) Arte y archivo. Atravesar el tiempo para sublevarse. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7. pp. 29-40

ARTE Y ARCHIVO
ATRAVESAR EL TIEMPO PARA SUBLEVARSE[1]
ART AND ARCHIVE
GO THROUGH TIME FOR RISE UP

Autora: Sofía Delle Donne

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

falta correo

Sumario: 1. Archivo: Giro y anacronismo. La idea de Salvataje. 1.1. La paradoja espacial y temporal. 2. ¿Cuánto dura un archivo? 2.1. La Potencia anarchivística 3. Atravesar el tiempo para sublevarse. 3.1. Potencia y poder para Argentina. No Referencias bibliográficas.

Citación: Delle Donne, S. (2018) Arte y archivo. Atravesar el tiempo para sublevarse. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 7. pp. 29-40.

sonda

ARTE Y ARCHIVO
ATRAVESAR EL TIEMPO PARA SUBLEVARSE

ART AND ARCHIVE
GO THROUGH TIME FOR RISE UP

Sofía Delle Donne

Facultad de Bellas Artes.
Universidad Nacional de La Plata. Argentina.
sofiadelledonne@gmail.com

Resumen
El siguiente artículo aborda la relación entre arte y archivo. Para ello se selecciona algunos de los principales lineamientos teóricos al respecto y se aborda el problema de la temporalidad como aspecto crucial en la producción de arte de archivo en la contemporaneidad. Hacia el final se entabla un diálogo con la exhibición Sublevaciones de Didi Huberman, realizada en Buenos Aires, para atravesar las estrategias curatoriales del tiempo en relación con el archivo visual.

Abstract
The following article examines the relationship between art and archive. Some theories are chosen to contextualize the problem historically. At the same time, the problem of temporality is addressed as a crucial aspect in the production of art in contemporary art. Towards the end, a dialogue is established with the Didi Huberman Revolt exhibition held in Buenos Aires to go through the curatorial strategies of the time in relation to the visual archive.

Palabras clave: Arte, archivo, tiempo, sublevaciones

Key Words: Art, archive, temporality, insurrections

1. ARCHIVO: GIRO Y ANACRONISMO. LA IDEA DE SALVATAJE.

Se podría decir que hasta mediados de la década de 1990 no hay verdadero giro archivístico en el mundo del arte. Sin embargo cabe aclarar que las vanguardias históricas se comprometieron con el collage y el montaje, así también lo hizo Walter Benjamin al analizar los pasajes parisinos desde un montaje por la escritura. Además hacia 1924, Aby Warburg ya había iniciado el Atlas Mnemosyne en donde practicaba la historia del arte como disciplina anacrónica y mucho después Foucault fundaba su arqueología como método en la cual el archivo se comprendía dentro del orden del discurso.

Pero es a partir de la última década del siglo XX que sobrevuela una idea de salvataje, un giro que expresa la voluntad de transformar el material oculto, desdeñado, fragmentario o marginal en producción espacial/temporal. Así lo sostiene Ana María Guasch (2011) cuando afirma que se trata de un giro de la obra de arte "en tanto que archivo" o "como archivo", resultado de una generación de artistas interesada en el arte de la memoria que busca transformar el material despojado de interés en producción poética. Por otra parte, Nelly Richard (2007) tensiona esta idea y analiza cómo el arte crítico latinoamericano se enfrenta hoy a intereses internacionales tales como el "boom de la memoria" (Huyssen, 1998). Debido a ello "(…) La curiosidad metropolitana hacia las desventuras históricas del otro periférico espera de ese otro lejano que cuente sus dramas de la memoria en una lengua más bien referencial-documental" (2007, p. 89). Se trata de la simplificación

requerida por el mercado periodístico que necesita de la "documentalidad de la memoria e identidades" (2007, p.90)

Añadamos al estado de la cuestión que varios autores citan la exhibición Deep Storage, Collecting, Storing and archiving in art (presentada en 1998 en Munich, Berlin y Düsseldorf y en 1999 en New York y Seattle) como evento paradigmático en la relación entre arte y archivo. La muestra, curada por Ingrid Schaffner, se centró en diferenciar el acto de almacenar y archivar como imagen, metáfora y proceso en el arte contemporáneo (Guasch, 2010: 11).

Tello (2015) discute con la propuesta de la exhibición porque, según su perspectiva, al aglutinar las diferentes producciones artísticas se reduce la heterogeneidad y el potencial crítico de las estrategias en relación al archivo, sobre todo al definir a éste último como metáfora o tendencia en el arte contemporáneo. De este modo el autor discute con lo que él denomina "el discurso normalizador de las periodizaciones y las homogenizaciones estilísticas." (Tello, 2015: 134)

Para el Tello (2015) las transformaciones efectivas que realizó el archivo fueron en tanto "máquina social" anterior al arte del siglo XX y no deben confundirse con la "estética administrativa" que llevan a cabo un gran número de producciones contemporáneas:
Como ya señalamos, Nelly Richard (2007) evidencia una problemática similar referida la capacidad crítica de las obras que trabajan con la memoria. Frente a ese señalamiento propone que el arte latinoamericano se sitúe en un tercer espacio que conjugue la especificidad crítica de lo estético y la dinámica movilizadora de la intervención artístico-cultural. De este modo, es posible saltear el binarismo entre la autorreferencia del arte y el arte socialmente comprometido. Esta tercera posición sería la ubicuidad y la oblicuidad del margen «en su doble capacidad de desplazamiento y emplazamiento táctico» (2007, p. 92). Se trata del empoderamiento del arte latinoamericano para ejercer una diferencia diferenciadora, y no diferenciada (por otros y de modo pasivo) tal como enuncia Richard.

Vista de salas de la exposición **Elena Asins. Fragmentos de la memoria**
Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 2011
Fotografía: Joaquín Cortés / Román Lores

[Fotografía del 17 de octubre de 1945]
Anónimo (1945)
Archivo General de la Nación (Argentina).
Departamento de documentos fotográficos.

1.1 LA PARADOJA ESPACIAL Y TEMPORAL.

Por otro lado, una de las nociones de archivo acuñada por gran parte de los interesados en la temática, es la desarrollada por Derrida. A partir del texto Mal de archivo (1997), este autor evidencia la doble tradición del *arkhé*: por un lado es un principio, origen de todas las cosas y por otro es ley, depósito que erige un lugar de autoridad. La regulación del orden del archivo se lleva a cabo a partir de la técnica de consignación, no hay archivo sin lo topo-nomológico.

Podríamos decir que Derrida (1997) piensa más en el presente que en el pasado del archivo, en el "ahora" de cualquier tipo de poder, en cualquier lugar o época, porque el archivo no restituye la experiencia original. A su vez este concepto de archivo coordina dos principios, el de naturaleza e historia y el de mandato, recordemos que en su etimología "archivo" contiene tanto el *arkhêion* (casa donde se guardan las leyes) como los *arcontes* (los cuidadores del archivo, quienes tienen prioridad hermenéutica). Estamos ante una noción de archivo que implica, al mismo tiempo, cuidar, reunir y excluir.

Según Derrida el archivo nunca es completo sino que se mantiene en movimiento como intento de forma de ser, además en su ordenamiento configura su propia autoridad. Tal como enuncia Taccetta (2018) "(…) es sobre esta temporalidad anacrónica sobre la que el archivo busca pronunciarse" (p. 60). Esta autora trabaja sobre el afecto de archivo a partir del análisis de dos audiovisuales: La guardería (Virginia Croatto, 2016) y El edificio de los chilenos (Macarena Aguiló, 2010). El primero es una producción argentina y la segunda, chilena. Del extenso análisis que realiza, en esta oportunidad, nos resulta interesante rescatar la definición de un paradigma argentino de la relación entre arte y archivo. En este terreno, interesada en el afecto de archivo, Taccetta (2018) cita los archivos fotográficos realizados por la generación de hijos e hijas de desaparecidos, para volver visible la ausencia y sus secuelas: "Estos archivos se inscriben en las que se consideran tramas de la posmemoria, es decir, la memoria de la segunda generación (…)" (p. 58)

De este modo, para la autora, los retratos de desaparecidos pasan a constituir archivos y obras de archivo que se desplazan de lo íntimo a lo público. Para abordar el terrorismo de Estado estos documentos salen del ámbito institucional y comienzan a mostrarse en las calles y adoptan la forma de la performance. Tacceta (2018) evidencia que el caso argentino es modélico en este tipo de experiencias y ejemplifica con los retratos de los desaparecidos que fueron desplazados del álbum familiar a la calle para ser parte de pancartas o afiches durante manifesta-

ciones o marchas. A su vez sostiene que esta estrategia visual conllevó un doble aumento del acervo: en primer lugar las colecciones se hicieron cada vez más grandes y también se fue engrosando el registro de sus exhibiciones (Pp. 58-59).

Es evidente que existen varias aristas en relación a la problemática del archivo y que, desde al menos dos décadas, es una pareja que reclama volverse forma en las exhibiciones de arte contemporáneo. Sobre este aspecto visual, performático y sobre todo curatorial es el que nos interesará profundizar en este texto. La conexión entre el archivo y la temporalidad deviene entonces como un tópico necesario de abordar ya que es desde el aparente desfasaje temporal, sobre el corrimiento de lo sincrónico, donde el archivo adquiere su fortaleza como imagen que resiste.

2. ¿CUÁNTO DURA UN ARCHIVO?

odríamos decir que para Claudia Kozak (2008) las modificaciones en el arte del S. XX se pueden resumir a la conquista de la ubicuidad, la capacidad de estar en todas partes al mismo tiempo, lo que equivale a una conquista del presente. Esto por un lado supone la anulación de la distancia espacial por reducción del tiempo y por otro, la supresión de la línea temporal por la superposición de planos espaciales.
Con un gran poder de síntesis de la problemática, al pensar las producciones realizadas desde la década del veinte hasta los noventa, Kozak (2008) puede evidenciar la experiencia del tiempo presente en tanto contra el pasado y en suspensión del futuro. Esta temporalidad pone a prueba la capacidad de los espectadores de ser sujetos de experiencia en y del tiempo.
Siguiendo a la misma autora podemos decir que a principios de siglo surgen aspiraciones a un tiempo presente en simultáneo que pudiera soportar las cargas de la producción/captación intensiva de la época. A finales del siglo las utopías tecnológicas lo cierran desde una ubicuidad/instantaneidad telemáticas. Ambos proyectos tienen en común un modo de entender poéticamente el presente mientras que la concepción del futuro funciona como un punto de inflexión: las producciones más cercanas al 20 proyectan un escenario propicio para el porvenir, mientras que el imaginario sobre el futuro hacia finales de época se ve cada vez más obturado. En este panorama, las prácticas de archivo, luego de los 90, profundizan esta escisión del progreso como linealidad secuencial.
Por su parte, Kozak (2018) insiste en que la ubicuidad es una propiedad del espacio pero en relación directa con el tiempo: estar al mismo tiempo en todo lugar. En contraposición, poseer el tiempo regular significa tener dinero, implica una concepción mecánica de la vida que se llena desde afuera sin subjetividad posible; tampoco este tiempo dura porque se trata de intervalos ordenados. La concepción abstracta del tiempo que lo separa de la linealidad es clave para entender las prácticas de archivo. A su vez también es importante retomar la cualidad geopolítica que Richard (2007) le atribuye a la ubicuidad: para potenciar su cualidad crítica, la producción artística desde los márgenes, debe hacer durar el tiempo en un espacio identitario y no impuesto, así logrará desplazarse de manera oblicua.

2.1. LA POTENCIA ANARCHIVÍSTIC A

El tiempo que tiene duración se alza en contraposición al tiempo que fluye. El tiempo que dura implica una experiencia psicológica de esa temporalidad y su capacidad de ser en ese intervalo "(…) somos en ese tiempo que dura: es el universo quien dura y al hacerlo cambia, es el cambio lo que implica que al durar se renueva, se re-crea constantemente" (Kozak, 2008: 189). Asumir el tiempo, y no estandarizarlo, es ligarlo a nuestro propio sentido de duración.

Kozak (2008) desarrolla la posibilidad del arte de abrir el tiempo o llenarlo en su apertura. Algunas propuestas de vanguardia intentaron abrirlo, como por ejemplo la música dodecafónica que desechó la jerarquía de las notas que imponía el sistema tonal. Por otra parte, el cubismo, se preocupó por llenar el campo plástico de simultaneidad de planos espaciales. La autora señala que estas experiencias se trataron más de una exploración que de una realización completa debido a la falta de elementos técnicos. De esta manera las propuestas de vanguardia no pudieron quebrar el tiempo como forma de vislumbrar una realidad otra. Sin embargo Kozak (2008) señala que, actualmente, el arte contemporáneo sí posee las capacidades técnicas para lograr la verdadera transformación. La problemática temporal frente a esta ventaja no desaparece, ya que: ¿Cuál es, ahora, el resto de inacabamiento que haría que la obra no se inscriba en un tiempo lineal de presente acabado?

Abraham Regino Vigo (1933) El agitador. [Agua fuerte sobre papel 50 x 27 cm. Colección Privada] Imagen extraída de la página web del Museo Nacional de Bellas Artes (Argentina). Todos los derechos reservados, copia con fines de investigación.

Las obras de principio de siglo se oponían a un tiempo lineal y homogéneo a partir de la simultaneidad y la generación de vértigo. Ahora bien ¿a qué tiempo se oponen las obras contemporáneas si el tiempo como realidad perpetua y simultanea "en tiempo real" ya lo experimentamos guiado por los mercados globales de comunicación? (Kozak, 2008) La simultaneidad intensiva ha dejado hace rato de ser una propuesta de extrañeza. La autora dice que tal vez bastará "(…) no regodearse en una conquista del presente ya consumado que nos impida pensar al arte como transformación" (Kozak, 2008: p. 193) El impulso anarchivista de quitar los documentos del lugar en que yacen por origen es, tal vez, una posibilidad de experimentar el tiempo sin aspirar a la totalidad ni a la estabilidad sino a un intento de forma de ser. Llegados a este punto nos remitiremos a la exhibición Sublevaciones que trabaja la curaduría de archivos, de colecciones de arte, para generar una propuesta visual que tiende a generar lazos entre las imágenes, extender la duración de ellas y potenciar el fluir del tiempo para la creación de lo nuevo a partir del reconocimiento, del resto, de la resistencia.

3. ATRAVESAR EL TIEMPO PARA SUBLEVARSE

Sublevaciones es una muestra itinerante curada por George Didi Huberman que ha sido organizada por el Jeu de Paume de París en colaboración con el MUNTREF, específicamente para su presentación en Buenos Aires (2017). Tras su inauguración en París, luego se exhibió en el Museu Nacional d'Art de Catalunya, Barcelona; en Argentina, y en el Sesc São Paulo, en San Pablo. Actualmente se encuentra en el Museo Universitario Arte Contemporáneo, México y aun queda por realizarse la última parada programada que será en la Galerie de l'UQAM – Universidad de Québec, en Montreal. Estas diferentes locaciones implican una modificación directa del corpus de obras presentado en su estreno en Paris, ya que en cada institución donde la reciben se agrega y mezcla material afín a la temática. Es así que la exhibición en su totalidad implica un trabajo de archivo constante, la necesidad de revisar colecciones en cada parada de Sublevaciones y el reto de encontrar algún gesto insurreccional en común.

Durante la inauguración en Barcelona, Didi Hu-

berman (2017) dio una conferencia en la cual describió la muestra como un ensayo visual y como una vista transversal de los relatos historiográficos con el objetivo de construir un acercamiento a la historia de las sublevaciones. El curador, además de la justificación metodológica, en dicho evento problematizó acerca de los gestos de resistencia frente al poder de la violencia. Así desarrolló cómo los gestos de luto pueden transformarse en gesto de protesta, para reclamar justicia y cómo pueden hacer entrar en juego la cólera, en forma de potencia intrínseca a la fiesta. Este último aparece como un espacio propicio para escenarios insurreccionales. Aunque se parta del luto, éste puede transformar la cólera de manera expansiva hacia la potencia de alegría; visualmente se puede pasar del gesto de miedo al carácter coreográfico de encarnar una revuelta, que implica alzar los brazos, sostener los puños cerrados, etc. (Didi Huberman, 2017).

Es así que en esta muestra/ensayo visual se recorre un trayecto donde se encuentran levantamientos que son festivos y fiestas que se tornan peligrosas. Cuando la cólera está cerca del deseo se aproxima a la alegría, sin embargo también puede terminar en revuelta que sea apaciguada por la autoridad o aplastada por el poder, la violencia. Tal como afirma nuestro curador, la revuelta puede ser corrompida.
Didi Huberman (2017) también asevera que el levantamiento como palabra no es magia, hace falta más, hace falta el uso, no es una llave automática a la emancipación. Entonces nuestro autor enfatiza: hacia dónde va la cólera es una pregunta dialéctica que necesita una respuesta dialéctica.

3.1. POTENCIA Y PODER PARA ARGENTINA

Cualquier potencia busca sensibilizarse, pero no toda potencia tiene el poder. Nuestro autor ejemplifica muy claramente esta diferencia: Abuelas y Madres de Plaza de Mayo tenían potencia, no tenían poder alguno frente a la dictadura. Entonces, hacer una exhibición de sublevaciones es hablar de las formas sensibles de la esperanza en la desesperanza: la esperanza es un movimiento hacia afuera de uno mismo. Didi Huberman (2017) durante la mencionada conferencia en Barcelona cita a Spinoza para definir que la esperanza funciona a través de una imagen futura o pasada y es una emoción contradictoria porque no es la alegría del momento si no de algo que pasará o pasó, de aquí la importancia de mirar imágenes porque nos hablan tanto del pasado como del deseo, es un sentimiento inestable, pero no hay insurrección sin esperanza. (Didi Huberman, 2017)

La propuesta curatorial en el MUNTREF ha recibido varias críticas, entre ellas algunos la definieron como "una constelación que no hace un dibujo" (Burucúa, 2017). Otros señalaron sublevaciones faltantes, como las protestas anti-chavistas en Venezuela (Aguilar, 2018). Sobre este último cuestionamiento resulta interesante rescatar la respuesta del curador frente a la pregunta de cuáles fueron la cuestiones que tuvo en cuenta para elegir las luchas populares que recorren la exhibición. Él responde en primer lugar con una contra-pregunta retórica: "¿Lo que me quiere preguntar es por qué no hay sublevaciones fascistas?" (Engler, 2017) y prosigue explicando que una visita rápida por la muestra puede conectar un puño levantado con un signo fascista, lo cual llevaría a concebir un signo igual entre los dos. Frente a ello se posiciona: él no cree que haya un signo igual entre los dos, por lo tanto evitó las sublevaciones populares reaccionarias, actuales y pasadas.

A lo largo de la muestra la temporalidad es trabajaba desde el anacronismo para poder hacer emerger nuevas formas en la interrelación de imágenes que de otra manera no hubiesen estado juntas. Pero frente a su propia propuesta, Didi Huberman también encuentra limitaciones: no existe solo el tiempo de la imagen, éste convive con el tiempo del espectador, que no puede hacerlo durar lo que al curador le gustaría, por lo tanto limita específicamente el tipo de sublevaciones que desea incluir para que la constelación armada, aunque no forme un dibujo preciso como advierte Burucúa, al menos no se convierta en un garabato ilegible.

La exhibición se estructura en cinco núcleos que prometen una relación entre las obras elegidas. Además del título que lleva cada agrupamiento, se dispone un texto de sala sobre los paneles que desarrolla la idea elegida, esta misma información se replica en el catálogo elaborado por la Universidad Tres de Febrero. Por lo tanto en primera instancia podríamos decir que el tiempo que desarrolla la exhibición no es solo el que proponen las imágenes

sino su articulación con los textos que suman un aspecto poético más para enlazar la propuesta. No se trata de información explicativa. Los títulos de cada núcleo son: I. Por elementos (desencadenados), II. Por gestos (intensos), III. Por palabras (exclamadas), IV Por conflictos (encendidos), V. Por deseos (indestructibles).

En relación al primero Didi Huberman dice "(…) el mismo aire se levanta. Hay dos fuerzas: la gravedad y el levantamiento. El ejercicio es un juego poético de unir en comparación el levantamiento de las fuerzas naturales con la fuerza del levantamiento político. Es un juego de palabras que coincide en francés." (Vinós, 2018). Una de las primeras obras que llamaban la atención al entrar en la sala del MUNTREF, por su pregnancia por color, es "Patriot" de la serie "Airborne" (Dennis Adam, 2002). Lo interesante de la elección de la obra es que entra en diálogo con el tipo de sublevación que destaca el núcleo sin utilizar el gesto de una mano extendida, de una boca abierta o de un grupo de personas en pugna durante una manifestación, es decir sin necesidad de "representar" una sublevación. La duración en el tiempo de la bolsa flotando en el aire potenciado por el registro fotográfico en serie es la sublevación del material contra el viento, de "la gravedad y el levantamiento". La construcción poética de la imagen nos permite describir una sublevación aun sin saber que la temática de la obra también es el atentado del 11 de septiembre en Estados Unidos. El curador demuestra que es capaz de encontrar sublevaciones sin, explícitamente, "representarlas". Lo político, entonces, puede aparecer en la utilización poética de la temporalidad en la imagen, en el vuelo de una bolsa, en la resistencia de un vaso de leche a los golpes sobre una mesa ('Un vaso de leche', Jack Goldstein, 1972) o en un cinta saltando por el aire ("Rote Band (Red Tape)", Roman Signer, 2005).

Ahora bien, resulta llamativo que en la selección de imágenes para la presentación en Buenos Aires apenas aparecen poéticas de este tipo. Más bien se replican imágenes cercanas al caso modélico argentino que evidencia Taccetta, ya comentado al principio de este texto, a partir del cual para abordar el terrorismo de Estado los archivos salen del ámbito privado y/o institucional para mostrase en las calles. Por fuera de esas obras, pero también haciendo alusión a la "representación" de las sublevaciones, quedan los grabados de Los Pintores del Pueblo, fotografías de propaganda socialista a principios de siglo, imágenes varias del peronismo que van desde la famosa fotografía de los descamisados con las patas en la fuente ("17 de octubre de 1945", anónimo, 1945) hasta las tomas de Annemarie Henrich durante el golpe de 1955 a Perón, imágenes de diferentes tipos de manifestaciones y una selección de obras conceptuales que reflexionan sobre la dictadura (por ejemplo las de Romero, Zabala o Ferrari). En este conteo se evidencian pocas imágenes que se subleven a partir de la propia poética en el manejo de la temporalidad o algún otro recurso de producción. "Doméstico" (Gabriela Golder, 2007) o los "Anteproyectos de cárceles" de Zabala (1973) son tal vez dos propuestas que problematizan la insurrección sin representar una sublevación explícita.

4. CONSIDERACIONES FINALES

Como un arconte, Didi Huberman, custodió este proyecto y sostuvo su prioridad hermenéutica sobre los archivos que seleccionó, también los reunió y excluyó. De hecho algunas obras no pudieron trasladarse de una institución a otra, por lo tanto fueron mostradas en una sede y no en otras.
Desde un aparente desfasaje temporal, sobre el corrimiento de lo sincrónico, el curador montó estos archivos para construir imágenes que se subleven y resistan. Tal es así que podríamos pensar la muestra como un gran atlas de imágenes. El aspecto curatorial atiende a estos objetivos a partir de la división en núcleos con títulos diferentes para poder mirar los archivos seleccionados en constelaciones de imágenes. Desde la temporalidad se trabaja para quebrar el sentido de unidad cronológica y a partir de diferentes obras que pueden, a través de estrategias poéticas, utilizar el tiempo como herramienta de duración/detenimiento/adelantamiento, etc. para producir imágenes que se subleven.

También encontramos imágenes que rescatan los gestos más repetidos y vinculados directamente con la idea de sublevarse: la conmoción en el rostro, los puños levantados, los brazos extendidos. Sin embargo la ordenación que propone la curaduría logra subvertir los archivos para que más bien destruyan la linealidad histórica antes que petrificarla. El impulso anarchivista de quitar los documentos del lugar en que yacen por origen es, tal vez, una posibilidad de experimentar el tiempo sin aspirar a

la totalidad ni a la estabilidad, sino a un intento de forma de ser. Por ello en la exhibición los archivos extienden su duración y potencian el fluir del tiempo en el reconocimiento de la resistencia a través de la esperanza.

Queda por profundizar el tema del giro de archivo y su inserción en América latina. Si la escisión la abre Deep Storage deberíamos preguntarnos cuanto del material oculto, desdeñado, fragmentario o marginal en producción espacial/temporal estamos logrando potenciar especialmente en Argentina. Aun falta bucear en nuestros archivos para encontrar imágenes que nos subleven sin necesariamente depender de la "representación" de la sublevación, de la documentalización de las imágenes, para poder situarnos desde la ubicuidad y la oblicuidad de la imagen (Richard, 2007). Esto no implica dejar de lado las producciones que conforman el modelo canónico argentino aquí citado, sino incluir nuevas propuestas que profundicen las estrategias poéticas incrementando lo político en el arte. Esto sería potenciar producciones que, además de "representar" las sublevaciones, aumenten nuestra esperanza a través del arte, sobretodo en estos momentos políticos de ajuste, miseria y represión.

NOTAS

[1] El siguiente texto se enmarca, además, en una beca tipo "A" otorgada por la Universidad Nacional de La Plata (Argentina) y dirigida por la Esp. Paola Belén.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUILAR, Gonzalo (2018, 3 de agosto) Política y registro documental. Atlas fotográfico de la resistencia en Revista Ñ. Recuperado de https://www.clarin.com/revista-enie/ideas/atlas-fotografico-resistencia_0_S1cE6BMBm.html

BERGSON, Henri (1994) Memoria y vida Selección de textos realizada por Gilles Deleuze. Altaya: Barcelona

BURUCÚA, Jose Emilio (2017, 5 de agosto) Constelaciones que no arman un dibujo. Sobre "Sublevaciones" Revista Ñ. Recuperado de https://www.pressreader.com/argentina/revista-%C3%B1/20170805/282437054210081

DERRIDA, Jacques (1997). Mal de archivo. Una impresión freudiana. Madrid: Trotta

HUBERMAN, Didi (2017) "Conferencia inaugural Insurrecciones" En Museu Nacional d'Art de Catalunya Conferencia llevada a cabo en Barcelona. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?-v=CUJMmn719gQ

ENGLER, Verónica (2017, 19 de junio) "Las imágenes no son sólo cosas para representar. Entrevista a Didi Huberman" en Página 12. Recuperado de: https://www.pagina12.com.ar/45024-las-imagenes-no-son-solo-cosas-para-representar

GUASCH, Anna María (2011). Arte y Archivo, 1920 -2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid: Akal.

KOZAK, Claudia (2008) El tiempo del arte. Ubicuidad y técnica en el siglo XX en Guido Indij (Ed.) Sobre el tiempo (187 – 193). Buenos Aires: La marca editora

RICHARD, Nelly (2007). Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico. Avellaneda: Siglo XXI editores.

TACCETTA, Natalia (2018) Memorias de infancia en dictadura: de la potencia del documento al afecto de archivo. 452ºF, Nº 18, 53-73

TELLO, Andrés Maximiliano (2015) El arte y la subversión del archivo. Aisthesis, Nº 58, 125-143 ISSN 0568-3939

VINÓS, Gabrielle (2018, 2 de marzo) "El aire se levanta. Entrevista con Georges Didi-Huberman" en Revista código. Recuperado de https://revistacodigo.com/arte/entrevista-didi-huberman-sublevaciones/

Gentz del Valle de Lersundi
udpdemag@ehu.eus

ARTE, INVESTIGACIÓN Y SOBREADAPTACIÓN

Gentz del Valle de Lersundi

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:31/08/2018 Revisado:15/11/2018 Aceptado:15/12/2018

Del Valle de Lersundi, G. (2018). Arte, investigación y sobreadaptación. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 41-52.

ARTE, INVESTIGACIÓN Y SOBREADAPTACIÓN

ART, RESEARCH AND OVERADAPTATION

Autora: Gentz del Valle de Lersundi

Departamento de Dibujo UPV-EHU
udpdemag@ehu.eus

Sumario: 1. Introducción. 2.El texto. 3.El contexto 4.Evaluación. 5.Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: Del Valle de Lersundi, G. (2018). Arte, investigación y sobreadaptación. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 41-52.

sonda

ARTE, INVESTIGACIÓN Y SOBREADAPTACIÓN

TART, RESEARCH AND OVERADAPTATION

Gentz del Valle de Lersundi

Departamento de Dibujo UPV-EHU
udpdemag@ehu.eus

Resumen
Que la práctica del arte consiste en investigar es el planteamiento que la corriente académica viene considerando progresivamente como algo connatural a la praxis y la teoría artísticas. Este artículo retoma esta cuestión para reflexionar sobre algunos aspectos que la condicionan, desde cuestiones como de qué forma afecta la asunción de este término y de su concepto cuando se asocian a una enseñanza como es la del arte, o la influencia del contexto que representa el Sistema del arte en su concepción y academización. Se cuestiona, así mismo, hasta dónde es posible aún una práctica del arte que no resulte el mero apéndice de un discurso textual o si todavía es posible esperar de la neoacademia un verdadero cuestionamiento de ese Sistema, dada su necesidad de integrarse en los circuitos oficiales del arte o si puede ocurrir que la asunción del concepto de investigación como forma academizada de la actividad artística acabe resultando una deriva de sobreadaptación en la que el arte va transformándose en una actividad regulada según unos nuevos cánones academicistas.

Abstract
To consider that art practice is to research is the approach that current academics is considering progressively as something connatural to art praxis and theory. This article returns to this question to ponder on some aspects that condition it, from issues such as how the assumption of the word and its meaning is affected when associated with a kind of teaching like art education, or the influence of the Art System as a context in its conception and academization. It is also argued to what extend it is still possible an art practice that is not a mere appendix of a textual speech or if it is still possible to expect an actual questioning of that System from the neoacademy, considering its need of becoming part of it through the official art circuits or if it is possible that the assumption of the research concept as an academic form of art activity will become a drift of over adaptation where art is becoming an activity regulated by new academic dogmas.

Palabras clave: Enseñanzas Artísticas, investigación, disciplina, universidad, crítica.

Key Words: Arts Studies, Research, Discipline, University, Critics.

1. INTRODUCCIÓN

Me gustaría plantear, o volver a plantear, algunos aspectos sobre la investigación artística, ya que de forma aparentemente inexorable va configurándose como la forma en la que debemos entender el trabajo artístico en la universidad. Polémicas y definiciones diferentes se han ido proponiendo en este sentido desde hace ya tiempo, pero nadie duda a estas alturas de su aceptación como denominación del quehacer artístico académico.

La uniformización de términos, estructuras y titulaciones a escala universitaria y europea establece un marco dentro del cual la enseñanza del arte debe hacer un esfuerzo de integración, procurando no perder su idiosincrasia. Aceptamos que es el arte, su enseñanza y academización, el que tiene que crear las formas de conseguirlo y la llamada investigación

artística parece la encargada de llevarlo a cabo.
Una vez aceptado el término, lo que se presenta como novedoso es la necesidad de ir estableciendo modelos, líneas de trabajo o medios de legitimación que concuerden con los establecidos, partiendo del trabajo artístico mismo. Hay una necesidad de adaptación más adecuada, más definida y completa que la obtenida hasta ahora, que se asocia, como José Díaz Cuyás (2012) apuntaba hace ya unos años, al I+D+I, que toda empresa actual debe tener en cuenta, con lo que eso conlleva en cuanto al concepto de universidad.

La cuestión es que al aceptar un esfuerzo semejante, son el arte y su enseñanza los que se cuestionan, dando la impresión de que se espera demuestren su equivalencia respecto de esos otros campos del saber, tal y como, por ejemplo, J.L.Moraza, analiza en sus aporías de la investigación (Moraza, 2008, p.53). No se considera, por el contrario, que las estructuras universitarias sean las que deban hacer el esfuerzo de adaptarse a un área que es a todas luces distinta de otras.

Por una parte la idea del arte ha ido derivando hacia un terreno cada vez más ambiguo y se asume, con la naturalidad de la ignorancia, su necesidad de adaptación a los conceptos conocidos, que demuestre su utilidad desde los parámetros que rigen otras aplicaciones del saber, ya que su valor está muy lejos de estar claro, salvo que sea económico. Se podría establecer un paralelismo, salvando las distancias, entre el valor concedido al arte y a lo femenino, ya que en una estructura patriarcal es la mujer, desde su otredad, la que tiene que demostrar constantemente su capacidad, su habilidad, su competitividad, es decir, su adecuación a un mundo masculino que ha sido establecido al margen de su existencia y, por lo tanto, su facultad de ser tan masculina como sea necesario. Sin intención de desarrollar esta comparación, valga la imagen como reflejo de una situación en la que el arte no deja de estar permanentemente bajo sospecha de inadecuación, en una cultura dominada por el saber científico, racionalista y productivista.
El hecho de establecer el término investigación para definir el quehacer artístico, puede tener distintas consecuencias. Por un lado, y si lo que nos interesa es que la enseñanza de la práctica del arte pueda integrarse convenientemente en el entramado universitario, institucional y del Sistema del arte en general, desarrollar esta interpretación se manifiesta como una forma eficaz de adaptarse a las circunstancias, que resuelve, en su apariencia y exterioridad, muchos problemas provenientes de la naturaleza claramente diferente de la actividad y pensamiento artísticos respecto de las áreas de conocimiento a las que pertenecen las facultades de ciencias y humanidades. De hecho, a menudo se toman del área de las ciencias sociales, por ejemplo, los métodos que se proponen, como si tal traslación no supusiera ningún problema ni diferencia. La propia deriva de la escena artística en direcciones de ampliación de su terreno de acción sin límites puede ayudar en este sentido, ya que la actividad investigadora puede llevarse a cabo en cualquiera de ellos.

2. EL TEXTO

Por otra parte, adoptar tanto la terminología como los supuestos que la acompañan, no puede hacerse sin que ocurra esa naturalización del término, de la que habla José Díaz Cuyás (2012), calificándola de ideológica, ya que, adheridos a los términos, se encuentran inevitablemente conceptos y significados que no se pueden ignorar ni soslayar solo porque se desee. Investigar, pues, podría adoptar un significado metafórico, algo muy propio del arte, pero de lo que aquí se trata es de lo contrario, se procura la literalidad del mismo. De forma que son necesarias argumentaciones que defiendan esta precisa definición de lo que se hace en el arte, sobre todo si se trata del ámbito universitario. Si bien no cuestiono que la práctica artística pueda considerarse una forma de investigación, lo que me parece más complicado es su sistematización académica y su identificación con otras áreas de conocimiento o de aplicación, aunque en éstas también se planteen procesos creativos.

En diferentes ocasiones se ha planteado la necesidad de esta adecuación, proponiéndola incluso como una necesidad de dignificación del trabajo que se realiza en los talleres de creación de grado (Catalozella, 2010, p.61), necesidad que dudo mucho se hayan planteado nunca las carreras universitarias tradicionales.

El hecho es que al investigar se revelan necesarios recursos, herramientas, objetivos y procesos específicos, acordes a su denominación. Todo el trabajo artístico se encauza a través de supuestos conceptuales asimilables al término de alguna manera, con

el peligro que conlleva "confundir la investigación con sus semblantes" como otro modo de "impostura intelectual"(Moraza, 2008. p. 46). Abocados a la exigencia, tanto desde el mercado como desde la Universidad, de un nivel teórico paralelo al menos al de la práctica, tropezamos ya con el primer escollo: la práctica pertenece a un ámbito completamente distinto al de la teoría, algo no tan asimilado por lo general, y es sumamente difícil de evaluar al carecer de un referente mínimamente estable al que referirse. Se plantea que los trabajos de investigación se lleven a cabo a partir de obras plásticas con un recorrido suficiente y un reconocimiento mínimo, lo que devuelve la cuestión al punto de partida. Son estos tres aspectos, el de la teorización, el de su relación con la práctica y el de la evaluación de esta última, los que aparecen como más proclives a una aplicación problématica.

Por otra parte este aspecto de la teoría parece revestirse de credibilidad y estar asegurado solo si se lleva a cabo verbalmente. Autores como J.A.Sánchez (2013, p. 37), G. Sullivan (2010, p. 99) o J. Wesseling (2011. p.4) entre otros muchos, así lo afirman. El problema aparece cuando esa teoría verbalizada tiene una relación de preeminencia respecto de esa actividad artística que debe ser totalmente verbalizable. Es decir, el discurso es el que, de facto, dota de legitimidad a la obra, sin tener en cuenta eso que dice Carmen Pardo (Pardo, 2016,p.49) "el pie de foto evacua la mirada misma", al "recubrir la imagen dirigiendo una interpretación posible, aunque, de hecho, es la misma descontextualización de la fotografía la que opera esa suerte de revestimiento estético".

Hace ya mucho que Hans Daucher (1967) analizó y advirtió de las consecuencias respecto de la racionalización de la visión y la tendencia a priorizar el pensamiento propio de la escritura sobre el de la imagen, y de su efecto destructivo sobre el pensamiento visual:
En un mundo en el que la educación y la enseñanza son ante todo verbalistas, las personas de un elevado grado de cultura consideran prácticamente imposible conceder una auténtica atención a algo que no sean palabras y conceptos. (A.Huxley, citado por H.Daucher, p.11), sin embargo para Daucher (p.12):
Los procesos mentales lineales discurren de una forma esencialmente menos complicada que los procesos integrales de conocimiento, como por ejemplo la percepción, que abarca un espacio incomparablemente mayor de sistemas de almacenaje, muy ramificados y que se influyen mutuamente.

Indudablemente un buen bagaje teórico es imprescindible, del cual una gran parte es obviamente verbal, pero, y esta es la cuestión, la otra es factual. Y el tipo de relación entre estos dos aspectos fundamentales es lo que se encuentra a día de hoy, y desde hace décadas, en tierra de nadie.

La mera enunciación de lo que llamamos práctica atañe a una aplicación de lo aprendido o elaborado teóricamente, algo que en el quehacer artístico no es completamente cierto. El propio quehacer conlleva el aprendizaje y desarrollo de un conocimiento que es inexpresable en palabras, aunque no incomunicable, pues es aprendido y ejercido en sus propios términos. Esta cualidad de lo no verbal queda sometida a traducciones de todo tipo cuando se verbaliza, lo que las más de las veces acaba creando un discurso paralelo a lo que ocurre realmente. Y tiene una desventaja que la sitúa en una posición de debilidad, de vulnerabilidad absoluta, en un medio cultural que ni siquiera cree que pueda haber algún conocimiento digno de mención que no pueda ser verbalizado correctamente. El mutismo verbal del hecho artístico, sumado a las desafortunadas condiciones que gobiernan el sistema del arte, está provocando que la actividad artística se desplace cada vez más lejos de ese territorio propio, cada vez más hacia la superficie de la elaboración teórica, ajena al hecho artístico, al cual convierte en objeto de cualquier especulación que mantenga una cierta coherencia lógica.

En el área de la enseñanza artística urgiría encontrar el equilibrio en lo que a esta relación entre teoría verbal y no verbal (a través del hacer) se refiere, pero el tipo de tendencias que monopolizan la escena artística, las argumentaciones que las acompañan y la desorientación de la que la neoacademia es objeto desde su inicio, dificultan, cuando no imposibilitan, una acción decidida en esta dirección.

La aplicación del modelo lógico-discursivo encuentra un límite insalvable en operaciones de carácter experiencial. Mientras la epistemología no redefina sus métodos de acuerdo a la naturaleza compleja del saber, la epistemología será un obstáculo a la investigación, y de forma particular, un obstáculo para la investigación artística. (Moraza, 2008, p.45)

De esta manera, lo artístico se disuelve progresivamente en la argumentación de lo artístico. Lejos de suponer una mayor exigencia, un mayor nivel de lo producido, procura establecer líneas de análisis o de reflexión pormenorizada, dando cuenta del trabajo plástico, que desarrollen posibles aspectos teóricos, posibles contenidos o interpretaciones, a los mínimos aspectos detectables del proceso creativo, por ejemplo, o establecer unos procedimientos supuestamente creativos o críticos, a cualquier aspecto imaginable del quehacer humano. Una de las ventajas de la verbalización es que su ámbito lingüístico cuenta con la alfabetización obligatoria de la población, instrucción de la que carece por completo el ámbito de la imagen, y no digamos ya nada la de lo artístico.

La verbalización en un medio eminentemente no verbal, se convierte con facilidad en el reino de la coartada perfecta, el de la interpretación entendible, el de la traducción libre y sin contraste posible. Es, por lo tanto, el sueño hecho realidad de la academia, del sistema institucional, del monopolio interpretativo, y de las actividades que necesitan convertirse en comprensibles para poder encajar en las formas dominantes de lo que se acepta como saber.

La investigación artística, pues, va convirtiéndose en un asunto preferentemente académico, inserto en los modos, medios, formas, conceptos y lenguajes de la estructura universitaria, y en las formas de exposición y mecanismos de competencia que le corresponden. Esto viene ayudado por una tendencia presente en el mundo del arte para la que el texto, los aspectos teóricos expresados a través de textos, son la base argumental de la obra de arte. Se hacen intentos para que la práctica artística tenga un lugar central en esta adaptación, pero no se concibe una tesis doctoral, por ejemplo, totalmente no verbal. Se van creando a su vez, formas de referirse a las obras, a través de citas y de intentos de resaltar aspectos más o menos periféricos, y maneras de encarar el hecho de la creación artística desde análisis provenientes de cualquier otra disciplina, que al analizar y pormenorizar sus procesos, puedan devenir modelos a seguir, cuyo peligro es que, lejos de aportar una facilitación hacia lo creativo, creen caminos preestablecidos que acaben convirtiéndose en fórmulas trilladas académicamente aceptables, en la búsqueda de las llamadas líneas de investigación.

Un ensayo bien argumentado puede interpretar , denostar o alabar una obra o una actuación artística, ya que, en sí, el hecho artístico propiamente dicho, se pierde en la traducción. No hay nada demostrable en arte desde un punto de vista textual, todo puede ser argumentado desde infinitos puntos de vista, ya que esta argumentación no altera, ni siquiera llega a tocar, la obra.

Podemos recordar aquí las reflexiones y propuestas sobre el lenguaje que hiciera David Bohm (1988), en las que explicaba la influencia de las estructuras del lenguaje en la forma de interpretar el mundo, o la teoría de Sapir-Whorf, por ejemplo, para destacar la relevancia de comprender el alcance de la influencia del lenguaje sobre otros modos de expresión y pensamiento no verbales.

Es en el terreno que el arte ha perdido respecto de su comprensión en sus propias formas de expresarse, donde el discurso adquiere una importancia cada vez mayor. Y ese espacio de enmudecimiento comunicativo necesitado permanentemente del lazarillo textual para hacerse entender no puede invertir el proceso, ya que cuanto más recurrimos al texto, más perdemos la capacidad de hablar ese otro lenguaje específico y propio que es el del arte. Es por eso que se crea una especie de lenguaje artístico especial para hablar del arte (el artspeak), que, demasiado a menudo, no resiste un simple análisis de léxico y sentido, y que desgraciadamente también va afianzándose y convirtiéndose en la forma generalizada de comunicación del arte.

Por el contrario el arte como vehículo de conocimiento (estético), como acto del pensamiento simbólico, en imágenes, no verbal, o como expresión poética, parece debilitarse hasta desaparecer, o quedar, a lo sumo, a merced del texto correspondiente.

La otra forma de hablar del arte es la que se va creando para adecuarla a las exigencias académicas universitarias, para lo que se plantean cursos y talleres en los que se establecen las bases de la implantación de esta práctica específica en las facultades, impartida generalmente por personas pertenecientes a áreas tales como Filosofía, Historia del Arte,-Teoría del Arte, etc. como una actividad (la escritura) que, tal y como se anuncia en un taller de estas características:

requiere de cierta especificidad, ya que el estudiante de arte se ve forzado a encajar su investigación en el ámbito académico a través de la palabra, algo que requiere una serie de conocimientos, habilidades y herramientas conceptuales muy precisas.

Sin pretender quitar importancia a los análisis que del arte y sus manifestaciones y devenir hacen filósofos, y teóricos de cualquier disciplina, que practican sus saberes sobre el hecho artístico con discursos propios de sus respectivas áreas, es llamativo el sometimiento que a estos discursos se presta todo el entramado institucional y académico para tratar del arte. El discurso que precede, rodea y justifica la actividad artística, que, acotada por lo institucional o mercantilmente influyente en su circuito cerrado de poder omnímodo, permite realizar cualquier actividad o presentar cualquier objeto como arte, es el recurso legitimador que tanto docentes como alumnos de las facultades de Bellas Artes deben aprender a utilizar como herramienta insoslayable y primordial.

En palabras de J. Díaz Cuyás (2012) :

El arte autónomo, en su fase más reciente, tras la despotenciación del mito vanguardista, ha desarrollado una nueva modalidad de ingenuidad sustentada en la hipertrofia retórica de su carácter autorreflexivo, gracias a la cual tiende a ocultar, bajo una legitimación teórica explícita y presuntamente crítica, la radical precariedad e incertidumbre de su propia tarea.

En el periodo de tiempo que las facultades de Bellas Artes llevan en activo, un cúmulo de teorías o elaboraciones de tipo teórico han ido apareciendo en tesis, artículos y libros publicados generalmente por profesores y alumnos de posgrado. En este sentido, unos elaboran complejas teorías y clasificaciones de aspectos relativos al quehacer del arte y otros tienden a ser más parcos, pero cada cual expone sus ideas, que pueden ser sometidas a la consideración de cada cual. Indudablemente no hay una teoría oficial que represente una postura unitaria respecto a los valores y aspectos artísticos, ni hay necesidad de ello. El arte no es ciencia y por lo tanto lo que cabe es exponer ideas, argumentarlas, discutirlas, ver el grado de aplicación, o de pertinencia, en todo caso, pero nada más. El consenso, que es de capital importancial para el área científica, aquí carece de ella e incluso puede convertirse en un problema si se impone una forma preferente de enfocar las cosas.

3.EL CONTEXTO

Si bien, en un principio, las facultades de Bellas Artes se vieron inmersas en un proceso de cuestionamiento de sus modos tradicionales, que se convirtió en un laboratorio de diferentes propuestas de planes de estudios y planificaciones docentes, inspiradas en ideas, muchas veces pioneras y experimentales, poco a poco se ha ido imponiendo esta tendencia a ser remodelada en base a los parámetros del área universitaria. Por otra parte, su herencia histórica como baluarte de la rigidez y la obsolescencia artística la impulsaba a intentar denonadamente una adaptación que parecía debía salvarla de aquel desafortunado bagage de la antigua Academia.

El resultado ha sido una situación en la que el único referente legitimado es el arte institucional del momento y unos modelos, aparentemente indiscutibles, basados en las vanguardias que se desarrollaron a lo largo de todo el siglo XX, a pesar de su acabamiento y revisión crítica.

El arte después de las vanguardias desplaza su instrucción desde la de sus técnicas, que implicaban un aprendizaje perceptivo y expresivo a la par que un contexto delimitado para su actuación, a la de los procesos creativos, la de lo intencional, lo actitudinal, la intervención cultural, o la crítica, un área mucho más inabarcable y reacia a ser sistematizada, además de depender de un contexto y unos límites, que son los que el propio Sistema del Arte impone en cada momento y que prácticamente solo tienen que ver con sus maniobras institucionales y de mercado.

Es del todo imposible basar una enseñanza del arte en los avatares de esa escena artística en la que el terreno de juego, las líneas rojas y los axiomas inamovibles son tan aleatorios y arbitrarios como contradictorios, dictados tanto por comisarios del momento, como por artistas exitosos o el ejército de responsables institucionales, revistas, premios, etc.
Tener que asumir los diferentes contextos, técnicas, materiales, entornos, estéticas, discursos, intenciones, lecturas, interpretaciones y justificaciones que el arte desde los 80 del pasado siglo ha ido estableciendo, moviendo sus límites en lo teórico, pero manteniéndolos en realidad dentro los estrechos márgenes de los medios institucionales y de mer-

cado, obliga a asumir un contexto concreto, aunque lleno de distintas suposiciones, que es el estrictamente oficial. Es decir, qué sea o no arte queda definido por lo que el Sistema del Arte oficializa.

Confundir los modos y maneras del Sistema del Arte actual con el lugar en el que se desarrolla el nuevo arte, el arte emergente, el equivalente a la vanguardia, en definitiva, es el primer cometido que ese sistema tiene desde el advenimiento de lo que llamamos postmodernidad. Y para ello se viene valiendo de la apariencia de vanguardia, su aparente continuación. El sistema del arte, del poder, se apropia de la representación oficial de la vanguardia, la convierte en un asunto que es ya solo de su incumbencia, la capitaliza, y esta usurpación afecta a todos los niveles, porque se instituye como única referencia posible. La institucionalización de la vanguardia es, como su academización, un contrasentido en sus propios términos que nuestra sociedad ha aceptado sin oponer apenas resistencia. El término arte emergente ha venido a sustituir al de vanguardia, y se basa en los autores que son promocionados a tal efecto. Como Z. Bauman (2006, p.83-84) explica:

Los objetos se transforman en obras de arte (de la noche a la mañana) en cuanto son expuestos en una galería cuya entrada separa el arte bueno (es decir, áquel que hay que admirar y comprar para luego presumir de él) del arte malo (o, lo que es lo mismo, aquél del que es mejor no saber nada y que cualquiera se avergonzaría de adquirir), así como el arte del no arte. El nombre de la galería contagia su gloria a los nombres de los artistas en ella expuestos. En un mundo desconcertantemente confuso y de normas flexibles y valores oscilantes como el nuestro, la anterior es una tendencia universal.(…) la marca y el logotipo asociados (…) no añaden valor, sino que son valor: el valor de mercado, que es el único valor que cuenta, el valor como tal.

Cabe recordar aquí que una parte importante de ese mercado lo constituyen las instituciones, que suelen ser las primeras en crear marca con los alumnos que son elegidos anualmente, y que, tras ser promocionados con becas, exposiciones, estancias, etc. pasan a representar el arte emergente local que se renueva periódicamemente de forma prestablecida, siguiendo de hecho una dinámica similar a la de la renovación periódica de productos de cualquier otro área del mercado de consumo.

De ahí que ahora, para Perniola (2016, p. 36):

Las estrategias artísticas deben ceder su puesto a las estrategias teóricas. En el momento en el que todo lo que es fringe puede convertirse en institucional, se plantea el problema de su legitimación y de la autoridad de quien garantiza tal operación.

Lo cual, en su opinión, se logra a través de una artificación que posibilita su artistización. Este entorno como punto de referencia de la enseñanza artística resulta bastante inasumible, sumado al hecho de que la formación artística de los alumnos que ingresan en Bellas Artes es desigual o prácticamente nula, ya que no existe en la escolarización más que como entretenimiento extraescolar que puede impartir cualquiera, o intentos variados en lo referente a los bachilleratos artísticos, y representa un panorama muy distinto también del de otras carreras que cuentan con una iniciación en su área durante la educación obligatoria. La de Bellas Artes es una carrera superior que empieza desde cero en su primer curso. Una característica más de lo líquido de su naturaleza.

En cuanto a la forma de inserción de las facultades de Bellas Artes en el entramado del Sistema del Arte, no es exactamente la misma en el mundo anglosajón, por ejemplo, donde existe un mercado pujante de arte contemporáneo, que en España, donde el sistema es representado cada vez más por las instituciones. Sin embargo, la intención es la misma en ambos casos y esa inserción es el objetivo de buena parte de los esfuerzos de las facultades, sobre todo en los últimos ciclos. Las facultades son las que proveen de "artistas emergentes" al sistema artístico, algo que no plantea ninguna objeción si nos referimos al área de diseño, donde se trabaja en el contexto de un mercado concreto como arte funcional, pero que no puede considerarse lo mismo en lo referente al arte, donde de lo que hablamos es de una actividad más especulativa y creativa. En realidad, la expresión "artista emergente" no alude a otra cosa que alguien que está despuntando, pero se le supone una novedad, una renovación, una personificación de lo más vanguardista en arte, algo que raramente ocurre con los trabajos de los neófitos elegidos, que apenas han tenido ocasión de desarrollar una trayectoria suficiente para justificar tal pretensión y cuya promoción comienza con esas exposiciones, becas, etc. de las que los promotores y

jurados pueden ser, desde profesores de la facultad en activo hasta comisarios o políticos, o todos juntos. Es decir, "el mundo del arte", por local que éste sea. La tendencia generalizada, desgraciadamente, es a imitar aquello que parece más aceptado en cada momento por los comisarios o jurados pertinentes.

4. EVALUACIÓN

El contexto cultural sobre el que se edifica la neoacademia lo impone ese mercado, de características profundamente distintas al antiguo, por su globalización, por su absorción de todo aquello susceptible de reconvertirse en industria cultural, del que forma parte lo institucional, y en último término, la Universidad. A falta de alguna referencia estable, ésta se sustituye por un intento de adaptación teórica, materializada en formas de trabajo, en estrategias de creación, en fórmulas adaptadas.Lo imposible de todo ello queda evidenciado en el espinoso tema de la evaluación, donde se refleja la ausencia de un contexto desde el que plantearla. Dudo que ninguna otra carrera tenga que enfrentarse a una situación remotamente parecida. Digamos que es poco menos que imposible evaluar con criterios compartidos los trabajos artísticos, salvo que se trate de ejercicios acotados para trabajar determinados aspectos. Para lo restante, incluidos trabajos de fin de máster, la modernidad líquida (por seguir con el término de Bauman) impone una variedad de argumentos y puntos de vista que pugnan por sus razones, variadas o antagónicas, materializando la riqueza interpretativa o la pérdida total de norte, según se mire, de la neoacademia.

Por ejemplo, cuando G. Sullivan (2005,p.99) afirma que:

Los métodos de investigación y la intención artística están ambos al servicio del objetivo primordial de crear poderosas enunciaciones visuales e igualmente poderosas experiencias estéticas,

propone una serie de ejemplos de obras, cuya valoración y explicación establece básicamente en términos de significados. Sus complejos diagramas sobre los dominios de la indagación, las dimensiones de la teoría, etc. podrían ser sustituídos por otros igualmente elaborados, aunque con planteamientos diferentes. Quiero decir con esto que no demuestran nada, aparte de su idea de las cosas. Y no se muestran útiles para valorar lo estético, la imagen como tal, ni lo supuestamente poderoso de su enunciación en ese aspecto.

Trabajar en la docencia del arte implica un cuestionamiento constante, a veces desesperante, de cualquier afirmación que se haga, cualquier planteamiento que se proponga, porque los referentes del arte actual están demasiado condicionados por factores ajenos al arte, las vanguardias como modelo académico, como ya he dicho, constituyen una contradicción en sus propios términos y no hay un contexto lo suficientemente consolidado sobre/contra el que basarse. La inserción en la universidad sigue siendo relativamente reciente, pero en las décadas que ya han pasado, se han abierto debates, propuesto programas, inventado términos, la mayor parte de las veces imposibles de consensuar. Que esto se considere una situación desastrosa o no depende de los factores que se valoren. Por una parte, los resultados porcentuales de arte de "calidad" no parecen muy altos, pero dado que no hay ningún modelo con el que medirlo, quedan a considerar en un limbo estético/ideológico donde parece imposible establecer criterios firmes; por otra parte, al suministrar anualmente los individuos que encarnan el arte emergente oficial, las facultades resuelven su limbo de calidad a través de los premios, becas, estancias y exposiciones que promocionan a los egresados como artistas oficiales, lo cual, puede considerarse un éxito desde el punto de vista de la inserción en la sociedad, via sistema del arte, que toma el relevo sobre el espinoso tema de la calidad a través de sus propios mecanismos.

Por poner un ejemplo, el establecimiento de criterios fiables para juzgar (evaluar), desde el punto de vista plástico los resultados de un trabajo, y siendo éste uno de los aspectos que son más definitorios de esos resultados en forma de práctica del trabajo artístico, puede resultar, según los planteamientos intencionales de cada obra, totalmente irrelevante.
Un enfoque, por ejemplo, que da prioridad absoluta al proceso pero no tiene en cuenta los resultados, puede ser una salida para una interpretación de la investigación artística que no quiera enfrentar este problema, pero no resuelve la cuestión, aparte de que, sin pretender minimizar la importancia que tiene el proceso, una incapacidad crónica para alcanzar resultados es un sinsentido. El trabajo artístico no es el de la terapia, por mucho que sea utilizado con esos fines.

De ahí que el discurso, la definición cada vez mayor de aquello que se considera investigación, (y lo que no) pueda convertirse en el medio que establezca unos parámetros de actuación (académicos) que parezcan resolver este problema, sin llegar a tocarlo.

5.CONCLUSIONES

1- La consciencia de la incomodidad inherente a la docencia contemporánea de arte como condición aceptada y reconocida, frente a una necesidad de solución de tipo académico de esa situación.
El problema de la academización del arte contemporáneo no se debe a la incapacidad de la neoacademia para impartir conocimiento, sino a que se establece desde una contradicción básica. Quizás necesitemos una aceptación y un reconocimiento aún mayores de que la ausencia de principios estables para la enseñanza artística es una condición de época, que no puede ser falsamente solucionada estableciendo unos cauces formales uniformadores de corte universitario y adaptados a las necesidades institucionales. Este problema corresponde al papel que el arte ha venido a representar en nuestra sociedad, y está íntimamente relacionado con la forma en la que el arte es utilizado por un mercado que, con ser el núcleo del mundo del arte actual, no tiene gran cosa que ver con el arte en realidad, sino con dinámicas económicas, con intereses de la industria del entretenimiento cultural y con las problemáticas del que Fumaroli (2007) denominara Estado Cultural.
2- Distancia tanto del sistema del arte como de las exigencias de la universidad para posibilitar un mínimo de independencia que garantice una reflexión en libertad sobre el arte y sobre las propuestas de enseñanza artística que puedan ir surgiendo.
El encaje del arte en las estructuras intocadas de la dinámica universitaria es y siempre será problemático. La investigación artística ofrece una salida a esta situación, pero creo que puede convertirse con demasiada facilidad en un problema añadido si, a través de esta forma de pensar el arte, se desarrolla una nueva forma académica de tratar con él. La tentación de crear una escolástica especializada puede ser demasiado grande. No debemos olvidar que el término investigación adolece de una inflación de significado frente a la devaluación del término arte. La facultad de Bellas Artes podría ser uno de los pocos lugares, o quizás el único, en el que se pueda mantener alguna distancia con la escena de arte. No un ponerse al margen, sino una cierta distancia conceptual. Es cierto que los alumnos que desean hacer una carrera artística necesitan una buena preparación en todos los aspectos para ingresar en el sistema, pero una excesiva ansia de formar parte de ese entramado institucional acaba por convertir el trabajo de la facultad en vasallo de sus tendencias. También ayudaría tener la misma distancia respecto a las exigencias universitarias que evite, en la medida de lo posible, la sobreadaptación a la que parecemos abocados. Tanto en lo relativo a publicaciones en revistas como, por ejemplo, a los formatos de tesis doctorales o la valoración de exposiciones (convendría que se pudiera valorar más la calidad de la obra expuesta que el lugar en donde se ha expuesto, por ejemplo), una reevaluación de sus planteamientos e importancia en el curriculum académico sería deseable.
3- Una interpretación lo más amplia posible del concepto de investigación, una acepción más metafórica que literal, que surja más de dinámicas creativas de juego que de líneas estrechas de trabajo. Adaptarnos a la estructura universitaria sin perder de vista la complejidad de la situación, debe ser posible a partir de planteamientos en los que la investigación adopte una forma más relacionada con un enfoque creativo, abierto, en el que quepa la posiblidad de no ceder a la tentación de pretender que el arte y su enseñanza, a día de hoy, puedan ser un área que encaje con precisión en las dinámicas académicas, sino que se manifieste como el lugar en el que se experimenta, se piensa y se proponen alternativas, que en otros ámbitos no se llevan a cabo por los condicionantes que los definen. La Universidad, es, al fin y al cabo, el lugar en el que desarrollar un pensamiento independiente o si no, debería serlo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zigmut. (2006). Vida Líquida. Barcelona: Paidós.

BOHM, David.(1988). La Totalidad y el orden implicado. Barcelona: Kairós.

CANTALOZELLA I PLANAS, Joaquim.(2010). Frente al reto de la investigación artística. Algunas consideraciones en torno a la creación y su contexto. Observar. Revista electrónica del Observatorio sobre la Didáctica de las Artes. Nº 4. Recuperado de https://www.observar.eu/index.php/Observar/issue/view/10) .

DAUCHER, Hans.(1978). Visión artística, visión racionalizada. Barcelona: Gustavo Gili.

DÍAZ CUYÁS, José, (2012). Mostrar y demostrar: arte e investigación, Futuro Público, 15-02-2012. Recuperado de http://futuropublico.net/2012/02/15/mostrar-y-demostrar-arte-e-investigacion/

FUMAROLI, Mario. (2007) El Estado cultural (ensayo sobre una religión moderna) Barcelona: Acantilado.

MORAZA, Juan Luis. (2008). Notas para una investigación artística. Actas Jornadas "La Carrera Investigadora en Bellas Artes: Estrategias y Modelos (2007-2015). Vigo: Universidade de Vigo.

PARDO, Carmen. (2016) En el silencio de la cultura. Madrid: Sexto Piso.

PERNIOLA, Mario.(2016) El arte expandido. Madrid: Casimiro.

SÁNCHEZ, Jose Antonio. (2013) In-definiciones. El campo abierto de la investigación en artes. Artes. La revista, nº 19. Colombia: Universidad de Antioquía.

SULLIVAN, Graeme (2005). Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts. Thousand Oaks, California: Sage Publications.

GÓMEZ M., M. Carmen, HERNÁNDEZ H. Fernando y PÉREZ L Héctor Julio. (2006). Bases para un debate sobre investigación artística. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.

WESSELING, Janneke.(ed) (2011). See it again, say it again. The artist as researcher. Amsterdam: Valiz/Antennae Series.

BIBLIOGRAFÍA

CASTRO FLÓREZ, Fernando. (2012) Contra el bienalismo (Crónicas fragmentarias del extraño mapa artístico cultural). Barcelona : Akal.

EUBA, Jon Mikel. (2016). Writing out loud. Arnhem/Amsterdam: DAI and If I Can´t Dance, I Don´t Want to Be Part Of Your Revolution..

THORNTON, Sarah. (2010) Siete días en el mundo del arte. Barcelona: Edhasa.

WESSELING, Janneke. (2016.) Why write? On writing as art practice. In H. Borgdoff and A. Lewin (eds) SAR International Conference Catalogue: Writing. Amsterdam/The Hague: Society for Artistic Research/University of the Arts.

María Flores Fernández
mflres.f@gmail.com

LA FEMINIZACIÓN DEL PAISAJE EN EL EJERCICIO ÓPTICO DE EUGENIO RECUENCO

María Flores Fernández

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:27/09/2018 Revisado:28/10/2018 Aceptado:12/12/2018

Flores Fernández, M.(2018). La feminización del paisaje en el ejercicio óptico de Eugenio Recuenco. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, 2018, pp. 53-64.

LA FEMINIZACIÓN DEL PAISAJE EN EL EJERCICIO ÓPTICO DE EUGENIO RECUENCO

THE FEMINISATION OF LANDSCAPE IN EUGENIO RECUENCO'S OPTICAL EXERCISE

Autora: María Flores Fernández

Universidad de Granada

mflres.f@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Paisaje en femenino: utopías. 3. Habitar el paisaje: les belles endormies de Recuenco, Moreau y Velázquez. 4. Conclusión. Notas. Fuentes de imágenes. Tabla de ilustraciones. Referencias bibliográficas.

Citación: Flores Fernández, M.(2018). La feminización del paisaje en el ejercicio óptico de Eugenio Recuenco. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 53-64.

sonda

LA FEMINIZACIÓN DEL PAISAJE EN EL EJERCICIO ÓPTICO DE EUGENIO RECUENCO

THE FEMINISATION OF LANDSCAPE IN EUGENIO RECUENCO'S OPTICAL EXERCISE

María Flores Fernández

Universidad de Granada
mflres.f@gmail.com

Resumen
Placer y mirada se encuentran estrechamente ligados y caracterizados por una dimensión de género que responde a la feminización del paisaje. En este artículo se examinarán los elementos visuales y textuales en los que podemos materializar esta nueva teoría, concretamente a partir de la singular narrativa de Eugenio Recuenco. Ciertas imágenes de este artista fundamentadas en literatura y pintura nos ayudarán a comprender la representación de la mujer en un contexto paisajístico y a dar respuesta a la existencia de una posible utopía: el paisaje es femenino.

Abstract
Pleasure and gaze are found closely linked and characterized by a gender dimension that responds to the feminisation of the landscape. The object of this paper is to examine the visual and textual elements which are present in the singular narrative of Eugenio Recuenco's photography, in order to materialize this new theory. Certain images of this artist, inspired by literature and painting, will help us to comprehend the representation of women in a landscape context and to defend the existence of a possible utopia: the landscape is feminine.

Palabras clave: Fotografía, mujer, paisaje, literatura, pintura.

Key Words: Photography, woman, landscape, literature, painting.

1. INTRODUCCIÓN

Las fotografías de Eugenio Recuenco parecen interpelar al imaginario universal, confundiéndonos al observar lo sublime y lo extraño de sus paisajes exóticos, oníricos y fantasiosos. Tanto es así que la obra de Recuenco es una fuente de ficción, utopías y espejismos donde la imagen es utilizada con el fin de materializar un ideal. Es a través de la imagen fotográfica donde se construye un utopismo que, inconscientemente, nace del imaginario individual y colectivo de unos artistas para quienes la figura de la mujer domina gran parte, o casi, de su mirada. De este modo, estudiaremos el paisaje como utopía así como la feminización del mismo.

El paisaje, nombre de género masculino en el imaginario de la lengua francesa y española, se encuentra, de acuerdo con esta teoría, feminizado por la presencia de la figura de la mujer. Cabe preguntarse si esta característica constataría la encarnación de la utopía en el cuerpo femenino. ¿Se feminiza el paisaje o se personifica la utopía? Para responder a esta hipótesis, estudiaremos el rol del paisaje y de la mujer principalmente en las fotografías de Recuenco. Debido a la gran extensión de su obra, en este artículo nos centraremos únicamente en dos de sus creaciones que nos permitirán acercarnos a nuestra teoría. Concretamente, analizaremos dos representaciones publicitarias donde el paisaje, junto con la mujer, figura en la imagen como un personaje más y donde la publicidad convierte el espacio en la reivindicación de una utopía.

En fotografía, como en pintura y literatura, lo que más relevancia posee no son las intenciones o ideas explícitas del artista, que a menudo deslustran el sig-

nificado que la obra adquiere para el público. Lejos de la intención publicitaria de ciertas fotografías de Recuenco, el lector-espectador descubrirá un universo interior de gran ambigüedad que le permitirá establecer analogías con las obras de Gustave Moreau, Diego Velázquez o el ilustrador alemán Eugen Napoleon Neureuther. Lo que representan estos artistas no es sólo el objeto de la mirada, sino también la manifestación de una posible utopía inventada: la mujer es un paisaje que existe por sí mismo, donde la belleza no es más que el producto prefabricado de la fascinación de una mirada múltiple y subjetivada, el deseo de poseer y habitar lo observado. Las imágenes que se sucederán a continuación serán la herramienta para trazar esta utopía, pero ante todo para permitir comprenderla.

2. PAISAJE EN FEMENINO: UTOPÍAS

Fuente de inspiración en el polimórfico y pluridisciplinar ámbito de las artes, el paisaje fue y continúa siendo el punto geográfico más recurrente en el imaginario del hombre. ¿De qué forma la figura femenina establece una relación con él? ¿Qué género encontramos en la representación fotográfica y pictórica de este espacio ideal y cómo la lingüística, la historia, la literatura y el arte han construido una idea de paisaje utópica y meramente regida por la mirada del hombre? La historia del arte se ha construido exclusivamente bajo el prisma patriarcal, haciéndonos creer por muchos siglos que el varón es quien determina el imago mundi. Sin embargo, éste ya no se construye sobre una única mirada, sino sobre todas las perspectivas posibles: la mirada de mujeres que observan y fotografían su aspecto exterior, su forma de integrarse en el paisaje, y la mirada de hombres que representan estos mismos conceptos desde una perspectiva arriesgada y en el fondo, no tan distinta, reivindicando en la fantasía un mundo más acorde a la realidad.

El paisaje nace bajo la concepción lúdica y estética de la contemplación de la naturaleza por el mero placer que suscita la observación. Sin embargo, etimológicamente debe su origen al latín y al francés. "Paysage" tiene sus raíces en la palabra latina "pagus" que significa "cantón rural". Ésta dio en francés "pays", de la cual derivó "paysage" (relativo al campo, al territorio usado)[1] . Sin alejarse demasiado de su significado etimológico inicial, lingüistas franceses continuaron asignando el paisaje al ejercicio óptico, independientemente de su acepción pictórica:

Lo que el ojo abraza.... de un vistazo, el campo de visión. El paisaje es, por tanto, una apariencia y una representación: una disposición de objetos visibles percibidos por un sujeto a través de sus propios filtros, sus propios estados de ánimo, sus propios fines.[2] (Brunet, Ferras, 1993, p. 374)

Independientemente de la indudable subjetividad que caracteriza al paisaje, cabe señalar que en la mayoría de las lenguas, incluida la de su origen, éste es de género masculino. Sin embargo, visualmente, el paisaje suele representarse en yuxtaposición al cuerpo femenino. A este hecho responden tanto Eugenio Recuenco, fotógrafo sobre el que hemos decidido concentrarnos en este artículo, como los pintores Gustave Moreau o Diego Velázquez, y también fotógrafas de la escena contemporánea como Laura Aguilar, Jill Peter y Prue Stent, quienes humanizan el paisaje a través de las mujeres que protagonizan sus creaciones.

En la esfera del lenguaje, nos interesa especialmente la raíz etimológica de paisaje, ya que "pays", en francés, no deja de ser un término relativo a la tierra, y es en esta materia donde encontramos la forma en la que el paisaje es análogo a la mujer. La tierra, al igual que la mujer, ha estado vinculada a la fertilidad. Además de la relación existente entre sexualidad femenina y feminización de la tierra, el factor estético posee un peso importante en esta teoría: mujer y paisaje están directamente condicionadas por la belleza, por su obligación de agradar a la vista y en consecuencia, invitar a su contemplación. A lo largo de la historia, ambos se han reducido en el ámbito de las artes a un elemento de carácter puramente estético y visual, como ya en el siglo XIII sostenía Tomás de Aquino.

La mirada y el placer rigen en esta noción una fuerza determinante, sin embargo plantea dudas. Entre las diferentes concepciones del paisaje, debemos destacar que éste existe bajo la condición de que un observador lo perciba y en consecuencia lo haga posible. Tal y como afirmaba persuasivamente Baudelaire en el recopilatorio Curiosités Esthétiques:

Si tal conjunto de árboles, montañas, aguas y casas que llamamos paisaje es hermoso, no lo es por sí mismo, sino

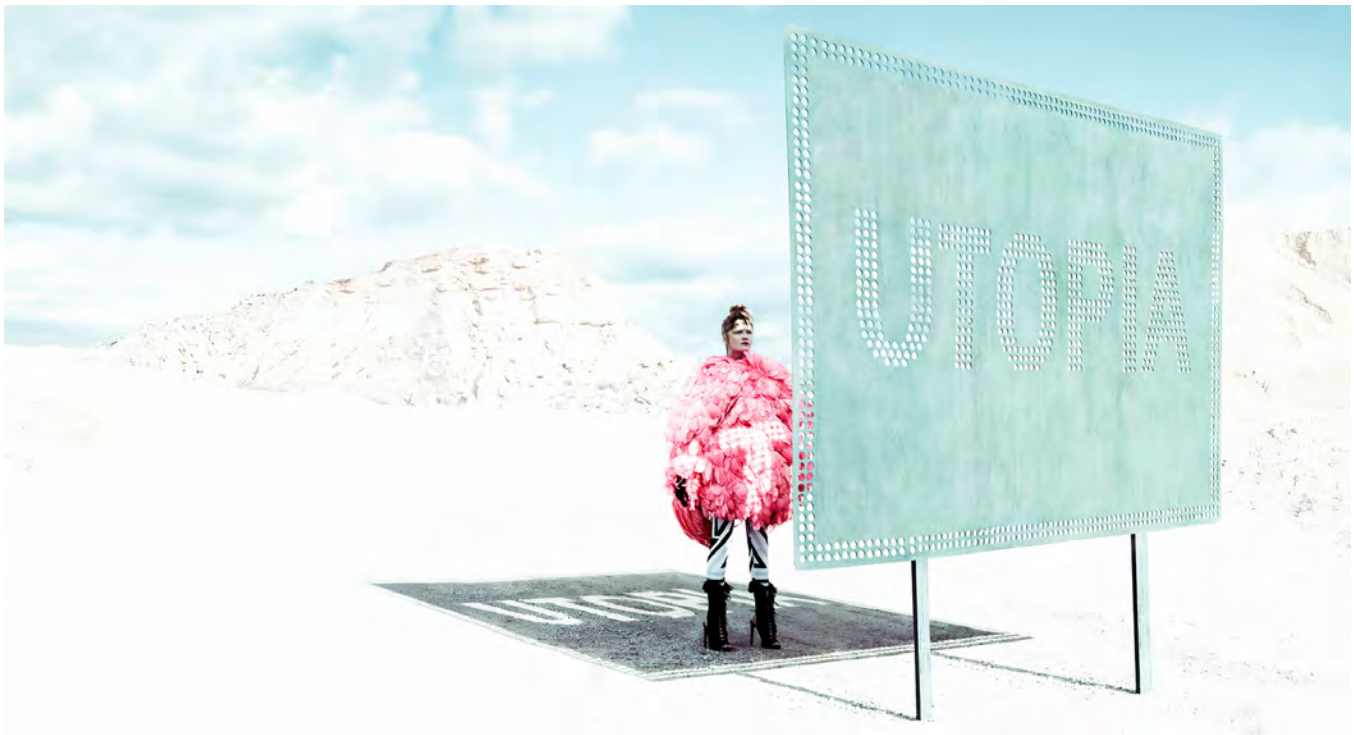


Imagen 1. **Eugenio Recuenco. "Gentrificación"** (King Kong Magazine), 2016

por mí, por mi propia gracia, por la idea o el sentimiento que le otorgo.[3] (Baudelaire, 1868, p. 325)

Por lo tanto, el paisaje se define tradicionalmente como una creación del hombre, ya que para que exista un paisaje visible es imprescindible que haya un observador, que sobreentendemos, es masculino. La construcción del paisaje y de la imagen femenina bajo el patrón patriarcal es evidente, pero el paisaje —que se construye y se asocia a la norma— puede ser salvaje. Al igual que la mujer, se desprende de la mirada del hombre y nace por sí solo, define su propia identidad y valores, y se presenta en forma de utopía. Eugenio Recuenco es capaz de montrar entonces el punto de intersección entre el entorno natural y la construcción humana, un lugar híbrido, un espacio que la mujer reclama y donde realmente ambos existen sin la necesidad de ser observados.[4]

Larga ha sido la evolución de la representación de la mujer en las fotografías de Recuenco. Una evolución que no podremos abordar aquí, pero que podemos constatar someramente a lo largo de este artículo si comparamos esta imagen de 2016 con la serie Fairy Tales realizada en 2008. Claro está que sus fotografías están concebidas dentro de los esquemas de la comunicación publicitaria, no obstante sus creaciones se ven reforzadas por la mezcla de elementos antagónicos. En esta composición que data de fechas más actuales y forma parte de la serie Gentrification, la estética salvaje y exhibicionista coquetean juntas mostrándonos a una mujer indómita que no tiene nada prohibido. Asistimos pues, a una imagen donde la protagonista viste vertiginosos tacones de aguja y un gran atuendo de plumas rosas que envuelve y oculta su silueta, y cuyo rostro se esconde bajo un maquillaje blanco que interpela a la pasta blanca de arroz que usaban las geishas —también conocidas como las doncellas del placer—. Estos elementos que se conjugan a modo de crítica reivindican la libre identidad de la mujer. Así, la concepción de naturaleza y mujer deja de estar ligada al jardín, a la norma, a lo bello y a lo decorativo, para posicionarse más cerca de la revolución, de lo salvaje y lo sublime. Sin poder olvidar el peso de la herencia que nos ha dejado la mitología en la representación del cuerpo de la mujer, en esta composición ésta ya no es Venus o Afrodita, sino más bien, una Diana o Artemisa. Por otro lado, en la fotografía se posiciona en primer plano una valla publicitaria, elemento culpable de todos los mensajes que corrompen la utopía y alimentan las nociones más primitivas que atribuimos al paisaje. El panel publicitario, sin embargo, solo nos deja leer una sola palabra: "Utopía".

La luz pasa a través de cada letra reflejando en la mujer la "T" de topos, e identificándola a ella como el lugar ideal, el paisaje. De esta forma, Eugenio pretende unificar cuerpo y espacio, materializando la feminización de un paisaje.

Forzosamente, la construcción del ideal en una imagen, ya sea física o mental, se convierte en un hecho social donde se determinan subjetivamente los elementos positivos que deben constituirlo, desechando todo aspecto adverso a la utopía. Según Corin Braga (2018), "Le paysage est construit par une sélection des éléments bénéfiques et l'exclusion de ceux indésirables, donc par une réduction au positif du mundus." (p. 185). En este ideal, es donde situamos el desafío propuesto por Recuenco, ya que éste no se priva de la inclusión de elementos controvertidos en contraste con el ideal de feminidad más clásico y obsoleto. Tal y como señala la artista Valle Galera en su exposición Dentro del espejo:

Un ideal que se nutre de la referencia de otras mujeres, vídeos y fotografías y antes de la existencia de esta tecnología, de la pintura o la escultura. La mujer de hoy es heredera de la mujer de ayer y de la de antes de ayer y a través de las imágenes de la historia se ha ido construyendo. [5] (Galera, 2015)

Las imágenes se nos imponen y las aceptamos automáticamente sin darnos cuenta de la carga ideológica que poseen, que permanece oculta. Sin embargo, en Les bienfaits des images, Serge Tisseron (2002) señala: "Cuando nos interesamos en las imágenes, es siempre para buscar en ellas una especie de espejo de nuestra propia vida.[6]" (p. 75). Con las imágenes publicitarias de Recuenco, podemos comprobar cómo el espectador ve en la imagen lo que subjetivamente desea apreciar en ella, mientras que, como si de un espejo se tratase, busca en su interior un reflejo de su propia identidad y experiencia. Una vez más, nuestra teoría nos invita a revisar el pensamiento de Didi-Huberman y su concepción de la mirada como una experiencia visual: "Elijo, no según criterios que corresponden a lo que yo definiría como buenas imágenes, sino según hallazgos que de repente me abren a una dimensión inesperada de la experiencia visual.[7]" (Didi-Huberman, 2018)

Continuamente girando en torno a la mirada, al igual que el paisaje, la mujer suele representarse como una musa y un objeto de ocio destinado a la observación y a la producción de placer, —fenómeno que conocemos como escoptofilia—. Esta concepción no sería más que el fruto de una codificación y de una experiencia visual meramente patriarcales en la que no se tiene en cuenta la percepción de la propia mujer sobre sí misma. El cuerpo femenino es en consecuencia cosificado e idealizado dando lugar a la modelización de un universo ficticio, donde la belleza es equivalente a la proporción y la vida —de ahí la naturaleza siempre viva en el paisaje—, y donde supuestamente no hay lugar para el cuerpo de la mujer "enferma" o para la naturaleza infértil. En la fotografía que estamos estudiando, a partir de la palabra "Utopía" inscrita en el cartel publicitario, se hace sombra a estas condiciones. En esta imagen solo se marcha hacia delante y el paisaje y la mujer existen por sí mismos, libres del voyeur masculino. No obstante, esto pareciese la declaración de un imposible, una ensoñación, en lugar de una realidad. A este detalle hace referencia Corin Braga, para quien el sentido peyorativo de la utopía resulta de la falta de realidad reflejada en las imágenes fantásticas:

El sentido peyorativo que acompaña al término de utopía sólo expresaría esa falta de realidad asociada a las imágenes fantásticas de la segunda mímesis. Las utopías serían, ya según Platón, imágenes anticuadas, que no reflejan el ser, sino ilusiones, quimeras.[8] (Braga, 2018, p. 89)

La atmósfera imaginaria tan característica de la obra de Eugenio Recuenco y de Gustave Moreau, en contraste con el imaginario de mujeres creadoras como Laura Aguilar, nos situarían ante la problemática persistente de la mirada masculina. A priori, podríamos pensar que estos artistas nos transmiten una utopía que no nos creemos. Sin embargo, Eugenio Recuenco introduce una ambigüedad en su ejercicio óptico, invitándonos a pensar el paisaje exánime y a la mujer en estado latente para reclamar posiblemente otras lecturas y criticar algo que él tampoco ha podido dejar de reflejar: el estándar femenino. ¿Serán siempre las creadoras de imágenes quiénes consigan consolidar la osmosis perfecta entre mujer y paisaje, ajenas al ideal? ¿O quizás Eugenio Recuenco plantea nuevos códigos de belleza en lo oculto de sus fotografías? Feminizar el paisaje implica representar el cuerpo "femenino", y este fenómeno es posible sobre todas las miradas, especialmente cuando se representa un todo unitario. Este concepto de unidad estará presente en las siguientes

obras fotográficas y pictóricas donde la mujer habita el paisaje dejando de ser un elemento aislado.

3. HABITAR EL PAISAJE: LES BELLES ENDORMIES DE RECUENCO, MOREAU Y VELÁZQUEZ

Eugenio Recuenco es el creador de imágenes encerradas en un solipsismo donde lo maravilloso, lo febril, la luz, la teatralidad y la diversidad de personajes conviven en un universo idealizado: una utopía. Este fotógrafo tiene una ambición experimental que le lleva a crear imágenes muy variadas y antitéticas. En su libro Revue (2013), convive un pasado tradicional con contextos futuristas, el paisaje más helado con desiertos áridos. El arte de Recuenco viaja de este a oeste, de la noche al día poniendo en escena interesantes anacronismos. Sin embargo, existe una particularidad cuando se trata de la forma en que los personajes de sus utopías visuales, concretamente femeninos, habitan el paisaje.

En el conjunto de la simbología que comporta su obra fotográfica, abordaremos el motivo de la mujer dormida y la forma en la que ésta se interpreta en conjunción con el paisaje: la mujer aparece aquí subyugada por la mirada del hombre, en un altar o pedestal, para que él pueda proyectar todos sus deseos sobre ella. Al igual que una estatua, la mujer se cosifica a través de una inmovilidad impuesta: la de un elemento ornamental en un jardín o paisaje amansado. Esta mirada no solo se produce desde el contexto externo a la obra —la mirada del autor—, sino interno, ya que en las siguientes obras, no veremos a una mujer aislada, sino en perfecta comunión con el paisaje y los personajes que la rodean.

Entre otras muchas imágenes similares que encontramos en su libro, en la serie Fairy Tales realizada en 2008, Recuenco pone ante nuestros ojos a una mujer sometida al paso del tiempo del mismo modo que el paisaje. Esta vez, se trata de una mujer que brilla con luz propia, tendida sobre un altar de piedra, cuyo cuerpo parece haberse esculpido en mármol. Como si se tratase del propio paisaje, la mujer que lo personifica se encuentra en fase latente, situada entre el sueño y la vigilia, entre lo real y lo irreal, bajo un decorado tenebroso, donde la belleza adquiere una codificación distinta. A través de la ironía, los personajes se relacionan entre sí mediante un juego prosaico: la pasividad del cuerpo femenino presto al ingenio del hombre. Despertar a un espejismo paisajístico con forma de mujer mediante unos cables de arranque no parece tarea fácil. Sin embargo, cabe preguntarse ¿por qué la mujer necesita despertar?,

Imagen 2. **Eugenio Recuenco, "Fairy Tales"** (Meltin'Pot), 2008

¿de qué y de quién? La imagen nos ofrece la posibilidad de realizar infinitas lecturas que no podremos incluir aquí, pero por momento las dejamos en manos del imaginario del lector-espectador. La polisemia en el caso de las creaciones de Recuenco es delicada, no obstante, es aceptada por las principales marcas que contratan su mirada. Por ejemplo, esta fotografía de 2008 (Fairy Tales, en Revue, se ve estrechamente ligada a la dialéctica del amo y el esclavo de Hegel desarrollada en Phénoménologie de l'Esprit y que también es extrapolable a La Bella Durmiente de Perrault. Por consiguiente, podríamos establecer la misma relación entre el hombre y el paisaje. En esta teoría concebimos las mismas características para con la mujer, entendiéndose el paisaje como siervo de la mirada del hombre para poder materializarse y en consecuencia existir.

Por otro lado podemos apreciar una trasmutación de los códigos del cuento y de la representación visual y estética en las fotografías de Eugenio Recuenco, quien puede permitirse el valor de hacer una crítica implícita del objeto que sus imágenes están destinadas a vender. El riesgo asumido por este artista es alto, pero no podemos olvidar que asistimos a un contexto marcado por una crisis mimética. La imitación forma parte de la condición humana, y la publicidad es un campo en el que el mito y el cuento se explotan en todas sus variantes posibles, así como la fotografía es permeable a la literatura y el resto de artes.

Al abordar la imagen de la bella durmiente integrada en el paisaje debemos evocar la influencia de Velázquez y Moreau en Eugenio Recuenco, no sólo desde el punto de vista estético, sino también desde el contenido cercano a esta investigación. Las referencias visuales que Velázquez sembró en Recuenco proceden de la pintura y curiosamente, también de la escultura. En un cuadro del pintor barroco —que no es exactamente la epifanía del tenebrismo español— representa una vista del jardín de la Villa Médici de Roma. Se titula "El pabellón de Ariadna-Logia de Cleopatra" o "Vista del jardín de la Villa Medici de Roma con la estatua de Ariadna". En la composición al óleo del siglo XVII que se muestra a continuación, podemos ver la escultura de una figura femenina tumbada y apenas dibujada por el artista. Se trata de la diosa Ariadna inmersa en un sueño profundo, un tema muy presente en el arte helenístico que se extenderá hasta nuestros días. En esta pintura, al igual que en la fotografía anterior, podemos apreciar la amalgama de tristeza y belleza de una de las novelas de Yasunari Kawabata que tanto ha influenciado a Eugenio Recuenco, tal y como nos confesó en una entrevista personal realizada en 2017: "La literatura, puede ser que por su factor tiempo, me suele inspirar más en mi faceta audiovisual. Me acuerdo que el libro que me despertó esa inquietud por hacer cine fue Lo bello y lo triste de Kawabata.[9]" Paralelamente, próximo a estas palabras, muy a pesar de que esta figura mitológica se haya relacionado con la emancipación femenina y la ruptura con el orden patriarcal[10], Velázquez pintó al óleo la belleza y la tristeza de una mujer que, aparentemente yaciente sobre un lecho de roca, se deja ver entre las sombras.

El motivo de la sensualidad del sueño en el museo imaginario de Velázquez y Recuenco también nos permite establecer analogías con la Bella Durmiente de Perrault. La combinación de arquitectura, vegetación, escultura y personajes que se mezclan naturalmente en el paisaje del pabellón de Ariadna de Diego Velázquez y la bella durmiente de Recuenco remiten a un grabado de Eugen Napoleon Neureuther que data de 1836, titulado "Dornröschen" (La Bella Durmiente) y adquirido en el museo de los

Imagen 3. **Velázquez, "El pabellón de Ariadna-Logia de Cleopatra"**, 1630

Imagen 4. **Eugen Napoleon Neureuther, "Dornröschen"**, 1836

hermanos Grimm de Kassel en 2008.

En este grabado, que podría haber servido de fuente de inspiración para Velázquez, podemos establecer numerosas analogías, así como el concepto de unidad entre la mujer, que es el epicentro de la composición, y los elementos que la rodean. De la misma forma que Eugen Napoleon Neureuther ha trazado vínculos en el paisaje, Velázquez tampoco permite que la figura de la mujer aparezca aislada. No obstante, estos artistas la transforman en una proyección escultórica con vida, a pesar de creerse dormida o muerta. En concreto, esta mitificación de la bella durmiente y la ambivalencia de la muerte y la vida es evocada por Bachelard (1974): "Así, una estatua es tanto un ser humano inmovilizado por la muerte como una piedra que quiere nacer en forma humana.[11]" (p. 227)

En la fotografía de Eugenio Recuenco mostrada precedentemente, se utiliza un altar de piedra donde la mujer, más que un espejismo, aparece como una escultura de mármol debido a la blancura y rigidez con la que está dotada. Y de igual modo que en el cuadro de Velázquez y en el grabado de Napoleon Neureuther, ésta deja impasibles a las miradas adyacentes. Así mismo, asistimos a una "mise en abyme" de la percepción del lector-espectador, que desde el exterior también contempla con estupor a la protagonista. Esto produce incluso una transfiguración estética que formaría parte del thaumaston[12] (el thauma se entiende como estupor, del verbo latino mirari, asombrarse) ». Tal y como ocurre con Galatea de Gustave Moreau, y en el mito abordado por Ovidio en sus Metamorfosis, la mujer será introducida en el paisaje como imagen de veneración y perdición.

Como podemos apreciar en el siguiente lienzo, el cuerpo de la mujer se muestra de nuevo unido al entorno natural a partir de factores como la fantasía, la exaltación de la belleza, y por consiguiente la cosificación de un esquema heteropatriarcal bastante clásico. La vegetación parece acoplarse al cuerpo y cabello de la mujer formando un todo. Además, la contemplación se constituye de nuevo en el contenido primordial de la imagen, al igual que en las obras anteriores de Recuenco y Velázquez. Su composición orquesta una lucha de contrastes en la que distinguimos a un ser mitológico perdido en la observación "triocular" de la mujer.

En esta imagen se ingresa la fantasía poniendo de relieve el sentido peyorativo de la utopía que sostiene Corin Braga. Los personajes mitológicos así como la flora surrealista que decoran el paisaje de la pintura de Moreau responden a este juego de oposiciones entre lo naturalista y lo irracional, entre dos géneros muy definidos y antagónicos donde, de acuerdo con el imaginario del pintor, no hay lugar para las ambigüedades. Para Gustave Moreau, la imagen masculina representaría el orden, la disciplina y la razón, en cambio a la imagen femenina atribuye una naturaleza puramente estética y emocional. En el siglo XIX no se toma el menor interés en estudiar a la mujer ni a comprenderla, tan solo se la identifica con el mismo carácter imprevisible e incomprensible del cual está dotada la naturaleza. De esta forma, adaptándose al patrón de la época, Moreau dibuja a la mujer tan idílica como destructora —probablemente debido a la desobediencia del pecado original—. Mujer y paisaje irían pues unidos de la mano, representados una dentro del otro, unificados.

Del mismo modo que el cuadro de Ariadna de Ve-

Imagen 5. **Gustave Moreau, "Galatée"**, hacia 1880

lázquez plantea una puesta en abismo, en esta obra del siglo XIX apreciamos un juego de miradas, la del cíclope de tres ojos que con fuerza juzga a la mujer, así como la sociedad de la época —en términos de espectadora— y el autor de esta pintura la juzgaban también. Galatea cierra los ojos mientras que sus espectadores los abren. Ciertamente enjuiciamos a la mujer de la misma forma que condenamos el paisaje, pero, ¿qué entendemos exactamente por feminidad y belleza? Recordando las palabras de Eugenio Recuenco sobre la obra de Kawabata, Lo triste y lo bello, no podemos evitar viajar hasta las palabras de Beaudeaire sobre el hallazgo de su particular concepto de lo bello:

Une tête séduisante et belle, une tête de femme, veux-je dire, c'est une tête qui fait rêver à la fois, mais d'une manière confuse, —de volupté et de tristesse ; qui comporte une idée de mélancolie, de lassitude, même de satiété, —soit une idée contraire, c'est-à-dire une ardeur, un désir de vivre, associés avec une amertume refluante, comme venant de privation ou de désespérance. (Beaudelaire 1980, p. 394)

Es decir, una figura, que caracterizada por su intrínseca belleza, coincida con el paisaje en su naturaleza utópica, donde sueños, fantasías, tristezas, aflicciones, realidades, conforman una nueva entidad. La atribución del género femenino a lo bello, y la inclusión de otros factores biológicos ¬—como la transmutación y el dolor—, y estéticos —la avidez y la obsesión de cumplir con un deber de belleza impuesto— demuestran ser equivalentes a las imágenes de las mujeres ilustradas en este artículo, y no hacen más que reflejar el triste y bello retrato que se ha construido similarmente del paisaje.

4. CONCLUSIÓN

El ideal femenino se reduce así a imágenes que se elevan por encima de lo natural, precisamente cuando por la magia de una fantasía o de una falsa utopía la feminidad no es más que una tensión constante entre una caída en el abismo de las apariencias y un ascenso hacia el ideal, producto de la adulación de una imagen mitificada y soñada de la mujer. Estos mismos arquetipos se han atribuido al paisaje a lo largo de la historia, y difícilmente hemos logrado reivindicar aquello que el hombre se apropió a consta de teorías patriarcales que a día de hoy resultan arcaicas.

Tanto las mujeres de la pintura Prerrafaelita como las bellas durmientes de Eugenio Recuenco y las musas de Moreau no expresan emoción; éstas se caracterizan por una frialdad digna de una estatua de mármol erigida en un templo. Esta cosificación se refleja en la irracionalidad y pasividad del sueño de las mujeres de nuestro corpus visual. Idealizadas al igual que el paisaje, éstas han sido dibujadas como una entidad pura y sagrada, intocable y deseable, reducida a la contemplación. Sin embargo, las imágenes son una forma de interrogar al mundo y de interrogarnos a nosotros mismos. Y es esta perspectiva la que desvelamos en las composiciones fotográficas de Eugenio Recuenco. Cada mujer es un paisaje, y ese paisaje está dentro de un mundo nuevo: nuestra utopía.

NOTAS

[1] Referencias etimológicas extraídas de http://epublications.unilim.fr/revues/as/1265.

[2] Traducción propuesta por mi parte del texto original de Les mots de la géographie : Dictionnaire critique, de R. Brunet y R. Ferras, 1993. « Ce que l'œil embrasse... d'un seul coup d'œil, le champ du regard. Le paysage est donc une apparence et une représentation: un arrangement d'objets visibles perçu par un sujet à travers ses propres filtres, ses propres humeurs, ses propres fins. »

[3] Traducción propuesta por mi parte del texto original. « Si un tel assemblage d'arbres, de montagnes, d'eaux et de maisons que nous appelons un paysage est beau, ce n'est pas par lui-même, mais par moi, par ma grâce propre, par l'idée ou le sentiment que j'y attache. »

[4] Filleron, Jean-Charles. (1998). « Le paysage, cela existe même quand on ne le regarde pas » ou quelques réflexions sur les pratiques paysagères des géographes. Revue de l'économie méridionale, n°183, Montpellier. Centre régional de la productivité et des études économiques.

[5] Exposición de la artista Valle Galera, "Dentro del espejo", Palacio de los Condes de Gabia – Sala Ático, Plaza de los Girones, 1. 18009. Área de Cultura de la diputación de Granada. Del 20 de noviembre al 11 de enero de 2015.

[6] Traducción propuesta por mi parte del texto original. « Quand on s'intéresse aux images, c'est toujours pour y chercher une sorte de miroir de sa propre vie. »

[7] Georges Didi-Huberman, Les Inrocks, 2018. Recuperado de: https://www.lesinrocks.com/2014/02/12/arts/tout-est-la-rien-nest-cache-11472282. « Je choisis, non pas selon des critères correspondant à ce que je définirais comme de bonnes images, mais selon des rencontres qui m'ouvrent tout à coup à une dimension inattendue de l'expérience visuelle ».

[8] Traducción propuesta por mi parte del texto original. « Le sens péjoratif qui accompagne le terme d'utopie ne ferait qu'exprimer ce manque de réalité associé aux images fantastiques de la deuxième mimésis. Les utopies seraient, depuis Platon déjà, des images déclassées, qui ne reflètent pas l'être, mais des illusions, des chimères. »

[9] Esta entrevista se realizó por mi parte en el marco de una investigación de carácter científico que comenzó en la Universidad Grenoble Alpes en 2016 y finalizó en 2018.

[10] Gange, F. (2004). Le Mythe d'Europe dans la grande histoire. Du mythe au continent, Tournai: La Renaissance du livre, p. 87.

[11] Traducción propuesta por mi parte del texto original. « Ainsi une statue, c'est aussi bien l'être humain immobilisé par la mort que la pierre qui veut naître dans une forme humaine. » Bachelard, G. (1947), La Terre et les rêveries de la volonté, Paris: José Corti. 227-228.

[12] Casanova-Robin, H. (2007). Présence de la mythologie dans le livre I des élégies de Properce : de la cristallisation à la diffraction de l'image. L'information littéraire, vol. 59, nº 1, pp. 10.

FUENTES DE IMÁGENES

Imagen 1 y 2: https://eugeniorecuenco.com/latestwork

Imagen 3: https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/vista-del-jardin-de-la-villa-medici-de-roma-con/60064814-f8a3-4996-883d-0cdc198ccaed

Imagen 4: Museo Grimmwelt Kassel (Kassel, Hesse, Alemania)

Imagen 5: http://www.musee-orsay.fr/fr/collections/oeuvres-commentees/recherche/commentaire_id/galatee-357.html

TABLA DE ILUSTRACIONES

Imagen 1 Eugenio Recuenco, "Gentrification" (King Kong Magazine), 2016. (p. 4).

Imagen 2 Eugenio Recuenco, "Fairy Tales" (Meltin'Pot), 2008. (p. 7).

Imagen 3 Velázquez, "El pabellón de Ariadna-Logia de Cleopatra", 1630. (p. 9).

Imagen 4 Eugen Napoleon Neureuther, "Dornröschen", 1836. (p. 10).

Imagen 5 Gustave Moreau, "Galatée", hacia 1880 (p. 11).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BACHELARD, G. (1947). La Terre et les rêveries de la volonté. Paris: José Corti.

BAUDELAIRE, CH. (1868). Curiosités Esthétiques. Paris: Michel Lévy Frères Éditeurs.

BAUDELAIRE, CH. (1980). Œuvres complètes de Ch. Baudelaire. Paris: Laffont Bouquins.

BRAGA, C. (2018). Pour une morphologie du genre utopique. Paris: Classiques Garnier.

BRUNET, R., FERRAS, R. (1993). Les mots de la géographie : Dictionnaire critique. Paris: Reclus.

CASANOVA-ROBIN, H. (2007). Présence de la mythologie dans le livre I des élégies de Properce : de la cristallisation à la diffraction de l'image. L'information littéraire, vol. 59, nº 1, p. 10.

FILLERON, J.C. (1970). Paysage, pérennité du sens et diversité des pratiques. Actes Sémiotiques. Recuperado de http://epublications.unilim.fr/revues/as/1265.

FILLERON, J.C. (1998). Le paysage, cela existe même quand on ne le regarde pas ou quelques réflexions sur les pratiques paysagères des géographes. Revue de l'économie méridionale, n°183.

GALERA, V. (2015). "Dentro del espejo", Palacio de los Condes de Gabia. Sala Ático, Plaza de los Girones, 1. 18009. Área de Cultura de la diputación de Granada.

RECUENCO, E. (2013). Revue. Kempen: Te-Neues Verlag.

TISSERON, S. (2002). Les bienfaits des images, Paris: Odile Jacok.

Ramón Blanco-Barrera
rbb@us.es

Concha Daud Picó
concha.daud@uv.es

MIGRATIO: PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COMO RETRATO DE UNA CRISIS ECONÓMICA A PARTIR DE EXPERIENCIAS DIRECTAS SOBRE EL TERRENO

Ramón Blanco-Barrera
Concha Daud Picó

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:28/08/2018 Revisado:01/11/2018 Aceptado:20/12/2018

Blanco-Barrera,R., Daud Picó, C.(2018). Migratio: prácticas artísticas como retrato de una crisis económica a partir de experiencias directas sobre el terreno. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 65-78.

MIGRATIO: PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COMO RETRATO DE UNA CRISIS ECONÓMICA A PARTIR DE EXPERIENCIAS DIRECTAS SOBRE EL TERRENO

MIGRATIO: ART PRACTICES AS A PORTRAIT OF AN ECONOMIC CRISIS FROM DIRECT EXPERIENCES ON THE FIELD

Autores:

Ramón Blanco-Barrera
Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla
rbb@us.es

Concha Daud Picó
Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
Universidad de Valencia
concha.daud@uv.es

Sumario: 1. Introducción. Breves apuntes sobre los orígenes de la “migración”. 2. La crisis económica reciente y sus movimientos poblacionales. 3. El auge de la globalización: un contexto situacional con futuro pero sin retorno. 4. Algunos antecedentes artísticos que discursan sobre la migración. 5. Experiencias migratorias en primera persona y creación de obras de arte como respuesta. 5.1. On. 5.2. Histories o los perdedores (work in progress). 5.3. Los triunfadores (work in progress). 5.4. I only live to keep moving. 5.5. La hora del té. 6. Conclusiones. Referencias bibliográficas. Índice de imágenes.

Citación: Blanco-Barrera, R., Daud Picó, C.(2018). Migratio: prácticas artísticas como retrato de una crisis económica a partir de experiencias directas sobre el terreno. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 7. pp. 65-78.

sonda

MIGRATIO: PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COMO RETRATO DE UNA CRISIS ECONÓMICA A PARTIR DE EXPERIENCIAS DIRECTAS SOBRE EL TERRENO

MIGRATIO: ART PRACTICES AS A PORTRAIT OF AN ECONOMIC CRISIS FROM DIRECT EXPERIENCES ON THE FIELD

Ramón Blanco-Barrera ·
Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla
rbb@us.es

Concha Daud Picó
Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal.
Universidad de Valencia
· concha.daud@uv.es

Resumen
Este trabajo pretende explorar las dinámicas sociopolíticas derivadas de la crisis económica desde 2005 a través de la producción de obras de arte realizadas en primera persona. Mediante el estudio de estas piezas se muestra una serie de aventuras en el extranjero que versan sobre el proceso de búsqueda hacia una vida mejor. Como resultado, se descubre que no todos los escenarios extranjeros mejor situados económicamente en el panorama internacional, como los nórdicos, son lo que parecen.

Abstract
This work aims to explore the sociopolitical dynamics derived from the economic crisis since 2005 through the production of artworks made by our own. Through the study of these pieces, it is shown a series of adventures abroad that deal with the search process towards a better life. As a result, it is discovered that not all foreign scenarios that are better placed economically on the international scene, such as the Nordic ones, are what they seem.

Palabras clave: Migración, arte contemporáneo, recesión económica.

Key Words: Migration, contemporary art, economic recession.

1. INTRODUCCIÓN : BREVES APUNTES SOBRE LOS ORÍGENES DE LA "MIGRACIÓN"

Los ciudadanos de la Antigua Roma utilizaban el término "migrare", del latín, para referirse a desplazamientos o traslados de personas de un lugar a otro, pero con consecuencias. Según cuenta Mata (2014), esta palabra viene de la raíz latina "mei", que conlleva la idea de "movimiento", pero también la idea de "mutar"; mientras que la raíz latina "meure", de la palabra "mobilis", carece de esa connotación de cambio (pp. 3987-3988).

Como diría Ramírez (2011), "la Historia de la Humanidad es la de los movimientos de población" (p. 394). Desde la Época Clásica, Roma ha sido un fuerte ejemplo de los movimientos humanos en masa. Allá donde el Imperio Romano instauraba sus colonias, se trasladaban romanos originarios para vivir en ellas. Tras esto, la invasión bárbara produjo la primera mayor incursión de inmigrantes a todo el territorio. Más tarde, destacó la fuerte emigración de europeos hacia América en lo que muchos denominan *El Descubrimiento*. Ya en el siglo XX, durante las dictaduras españolas e italianas, se produjo otro movimiento masivo de exiliados de estos lugares también hacia América mayoritariamente. Curiosamente después, y debido a otra serie de dictaduras en América del Sur, muchos de estos ciudadanos volvían a Europa y con ellos llegaban otros nuevos procedentes de ese territorio. Y ya, en las últimas décadas, se caracterizó el dominio absoluto del fenómeno inmigratorio de los países del este y de los

Figura 1. Inmigrantes africanos trasladados al puerto de Almería tras ser rescatados.

"sin papeles" provenientes principalmente del continente africano (figura 1). Pero esto ya no es lo que hoy viene preocupando principalmente en las agendas gubernamentales.

En definitiva, nuestra historia reciente dibuja un paisaje de migración, muy vivo a lo largo de ella, y es ejemplo reflejo de lo que el flujo de personas supone en el espacio e intercambio de culturas.

2. LA CRISIS ECONÓMICA RECIENTE Y SUS MOVIMIENTOS POBLACIONALES

Hace unos siete años, el ciclo económico en España experimentó el comienzo de un cambio radical sin precedentes en nuestra democracia, al igual que en otros países. Efectivamente, no se trataba de una recesión, nos sumergíamos en una crisis que todavía dura. Poco tiempo después, en 2011, el paro juvenil alcanzaba el 50% y surgía el denominado *Movimiento 15-M*, o también llamado *de los indignados* (figura 2).

Desde entonces, miles de jóvenes españoles emprendían su personal cruzada al extranjero en busca de un escenario económico y social más fértil. Algunos de los destinos más demandados fueron Londres en el Reino Unido o Berlín en Alemania, los cuales eran divisados desde fuera como modelos a seguir, lugares con futuro o incluso los propios "paraísos" de las oportunidades.

Hoy, con una crisis económica dando aún vestigios de su devastación sistemática social, Europa y el mundo viven expectantes a lo que pueda pasar y, especialmente, los países del mediterráneo europeo están en el punto de mira. Al encontramos ante una nueva época histórica moderna, como decía Bourriaud, debemos de admirarla desde todos sus aspectos. La identidad de una sociedad se visualiza atendiendo a los componentes que intervienen en ella y a sus acontecimientos, como son la ciudad, las personas, Internet, *mass-media*, el transporte, sus convecinos, etc.

Si importa "volver a pensar lo moderno" al comenzar este siglo (lo que significa superar el período histórico definido por lo postmoderno), hay que dedicarse a ello a partir de la globalización, considerada bajo sus aspectos económicos, políticos y culturales (Bourriaud, 2009: 16).

Pues bien, en estos momentos tan candentes y actuales interesa mucho ver cómo al tratarse de eco-

Figura 2. Personas indignadas protestando en la Puerta del Sol de Madrid en mayo de 2011.

nomías tan poderosas en todo el mundo, se puedan tambalear tanto como para provocar cambios drásticos e históricos nunca vistos en sus políticas de gobierno y en sus ciudadanos.

Asimismo, y en lo que a cuestiones migratorias nos concierne, se ve cómo la inmigración en los países del sur de Europa está empezando a ceder para dejar paso al resurgimiento de una corriente de nuevas generaciones con tendencias emigratorias hacia países del norte, por el propio desespero de la crisis. Todo esto dentro de un contexto donde la globalización comienza a sentar consciencia de interculturalidad y universalidad en la mente de las sociedades, manifestando un crecimiento acelerado en el flujo de gente de distintas nacionalidades y sus puntos de encuentro en la actualidad. Razones de más para que a la mínima que una situación de crisis se retrate, los jóvenes de un lugar se muevan a otro en busca de un futuro mejor, creyendo en muchos casos que todo será un "camino de rosas".

Dentro de todo este límite de acción, y a raíz del resultado obtenido a partir de experiencias directas vividas en primera persona sobre el terreno en el extranjero y a causa de esta e/in-migración provocada por la crisis económica desatada mundialmente desde hace años, surgen una serie de proyectos artísticos que llevan por título *Migratio*. Esto hace referencia a una palabra proveniente del latín que significa "migración" (Real Academia Española [RAE], 2017). De este modo, el trabajo presentado tiene como objetivo explorar las dinámicas económicas y sociopolíticas experimentadas por la sociedad a partir de la crisis y a través de la producción de esta serie de obras de arte que a continuación se van a describir. Pero antes conviene esclarecer las bases de nuestro contexto globalizador.

3. EL AUGE DE LA GLOBALIZACIÓN: UN CONTEXTO SITUACIONAL CON FUTURO PERO SIN RETORNO

Como ya se ha expresado, estos rápidos movimientos migratorios, a causa de la crisis, vienen alimentados poderosamente por los factores que intervienen en la globalización a escala internacional. Las relaciones y acuerdos culturales *in crescendo* entre países y la oferta cada vez más amplia de aerolíneas de bajo coste se postulan como los mayores desencadenantes de forma temporal de un aumento del movimiento de personas en el mundo; mientras que, aparte de estos factores altamente influyentes, a la cabeza se siguen manteniendo las razones polí-

ticas y económicas cuando nos referimos al desplazamiento de poblaciones de un modo permanente, conllevando a mudanzas de residencia y transformación radical de vida.
Este movimiento revolucionario de masas humanas, sumado a la supremacía de Internet y las Redes Sociales en todo el mundo y la industrialización capitalista, forja una sociedad donde la rapidez y universalidad del mensaje visual ya es un hecho, una sociedad del *creative commons* donde todo se comparte y, a su vez, todo se mezcla; una sociedad de intercambio de ideas, culturas y creencias más libres; una sociedad de la información instantánea y del conocimiento argumentada por muchos pensadores como Manuel Castells, Yoneji Masuda, o Saskia Sassen. En definitiva, vivimos en una red de contactos instantánea, una sociedad cada vez más universalizada y miscelánea llamada "Sociedad Red" (Castells, 1997: 79).

Siguiendo una metodología etnográfica, realizada por los propios autores, suscita gran expectación comprobar cómo las comunidades sudamericanas con tantos españoles, ingleses, portugueses, franceses, italianos, judíos, árabes, y sobre todo hoy sus propios descendientes, han conseguido entablar tanta mezcla multicultural e incluso cambiar el rumbo en la manera de pensar de un pueblo, contribuyendo a su mejora. Pero además, se puede observar cómo muchas de ellas siguen realizando constantes visitas a sus países de origen o del origen de sus antepasados, conservando vínculos todavía. También se constata cómo el movimiento de personas entre países latinoamericanos se eleva a términos europeos a día de hoy, como ya se ha revelado. Es por ello por lo que se entiende que las migraciones son respuestas de la sociedad ante hechos relevantes. Y son las prácticas artísticas las que, ante esta situación de crisis económica y movimiento poblacional, se postulan como serias candidatas para contribuir con la sociedad a través de cualquier crítica, reflexión y/o especulación relacionada con este evento.

4. ALGUNOS ANTECEDENTES ARTÍSTICOS QUE DISCURSAN SOBRE LA MIGRACIÓN

Algunos artistas que trabajan con este concepto de migración y que podrían ser nombrados en este escrito son la intérprete de danza contemporánea Gloria Godínez con sus residencias fronterizas (Barajas, 2011), el brasileño Sebastião Salgado (2000) con su libro de fotografías titulado *Éxodos*, o Mauricio Esquivel con su proyecto *Iron Man* (Gimnasiac, 2014). Otros autores que también reflexionan sobre el tema en cuestión son la historiadora del arte Miladys Álvarez (2008) con la publicación de un inventario de exposiciones artísticas que trataban la trama migratoria, o el pensador Tzvetan Todorov (2008) con su libro *El hombre desplazado*.

El centro de atención del arte ha cambiado de la búsqueda de un universal estético a la busca de imágenes que transmitan identidad cultural y que al mismo tiempo reflejen y guíen sus cambios. En un mundo en constante cambio, el arte no sólo refleja el momento actual, sino que insta al cambio mismo y lo redefine mientras éste tiene lugar, en una nueva y dinámica relación entre la imagen, la conciencia, la historia y el mundo
(McEvilley, 2001: 35).

5. EXPERIENCIAS MIGRATORIAS EN PRIMERA PERSONA Y CREACIÓN DE OBRAS DE ARTE COMO RESPUESTA

Siendo partícipes y también protagonistas de todos los acontecimientos descritos anteriormente en este trabajo, se presenta ahora una serie de prácticas artísticas que surgen entre 2012 y 2013 a partir de las vivencias personales experimentadas en primera persona por uno de los autores, cuando estuvo viviendo y trabajando en distintos lugares de la geografía británica para invertir en su propio futuro.

La necesidad de expresar la impotencia generada a raíz de todo ese tiempo motivó que estos proyectos nacieran con el objeto de intentar retratar, usando presupuestos artísticos contemporáneos, la crisis económica que se extendía por todos los estratos sociales, focalizándose en las anécdotas y características de las personas migrantes en dicho contexto y desmitificando ciertos aspectos de los lugares de destino, más cercanos a la leyenda que a la verdadera realidad.

Desde la sátira y la ironía, estos proyectos exploran el papel del e/in-migrante, sobre todo español, en el Reino Unido, mayoritariamente en Londres, así como de su propio destino. Tratan de cuestionar al espectador acerca de dónde está el límite de lo mejorable cuando una persona abandona su tierra en busca de otra mejor. Se muestra lo que hay dentro

y lo que hay fuera, lo que se ansía sin ni siquiera conocer, la capacidad imaginativa y hasta dónde se es capaz de valorar lo que se tiene. En definitiva, se intenta lanzar el mensaje de que se puede luchar para mejorar la situación económica y social sin necesidad de recurrir al exilio para ello.

A continuación y mediante el estudio descriptivo de cinco piezas de arte fotográficas, de video, instalaciones o performances, englobadas en el proyecto denominado *Migratio*, como ya se ha manifestado, se muestra una serie de aventuras que versan sobre el proceso de búsqueda hacia una vida mejor.

5.1. On

La obra *ON* fue ejecutada mediante la apropiación del *NO* de Santiago Sierra para lanzar un "SÍ", post performance, a partir de su exposición retrospectiva que tuvo lugar en la *Lisson Gallery* de Londres en 2012. En esta exposición, titulada *Dedicated to the Workers and Unemployed* y que se desarrolló del 1 de febrero al 3 de marzo de dicho año, Santiago Sierra presentó una serie de obras que versaban sobre la situación de precariedad laboral sistemática que se vive actualmente en todo el mundo. Formalmente hablando, se exponían preferentemente fotografías de gran formato, instalaciones y vídeos. La pieza central, titulada *NO*, correspondía a una escultura de madera pintada de negro a gran formato que, como su propio nombre indica, aludía a la palabra "no" y estuvo siendo expuesta previamente por todo el mundo encima de un camión de carga que daba vueltas por las calles de las distintas ciudades que visitaba bajo la atención de todo tipo de público, conformando el documental *NO, Global Tour* (figura 3).

Dentro de este contexto y para realizar la obra *ON*, se decidió actuar en frente de la obra de Sierra fotografiándola de manera apropiacionista mientras se realizaba una performance e invirtiendo el resultado de esta fotografía posteriormente para que el "no" fuese un "on", pasando a conformar un mensaje positivo en lugar del negativo de Sierra. La idea era darle la vuelta al mensaje con una conceptualización optimista. Una vez tratada y como resultado final, esta fotografía se presenta montada en una caja de luz de proporciones variables pero a escala humana, la cual puede ser instalada en cualquier sala prominentemente oscura para que situacionalmente pueda darle el juego de valor lumínico e impacto visual que merece (figura 4).

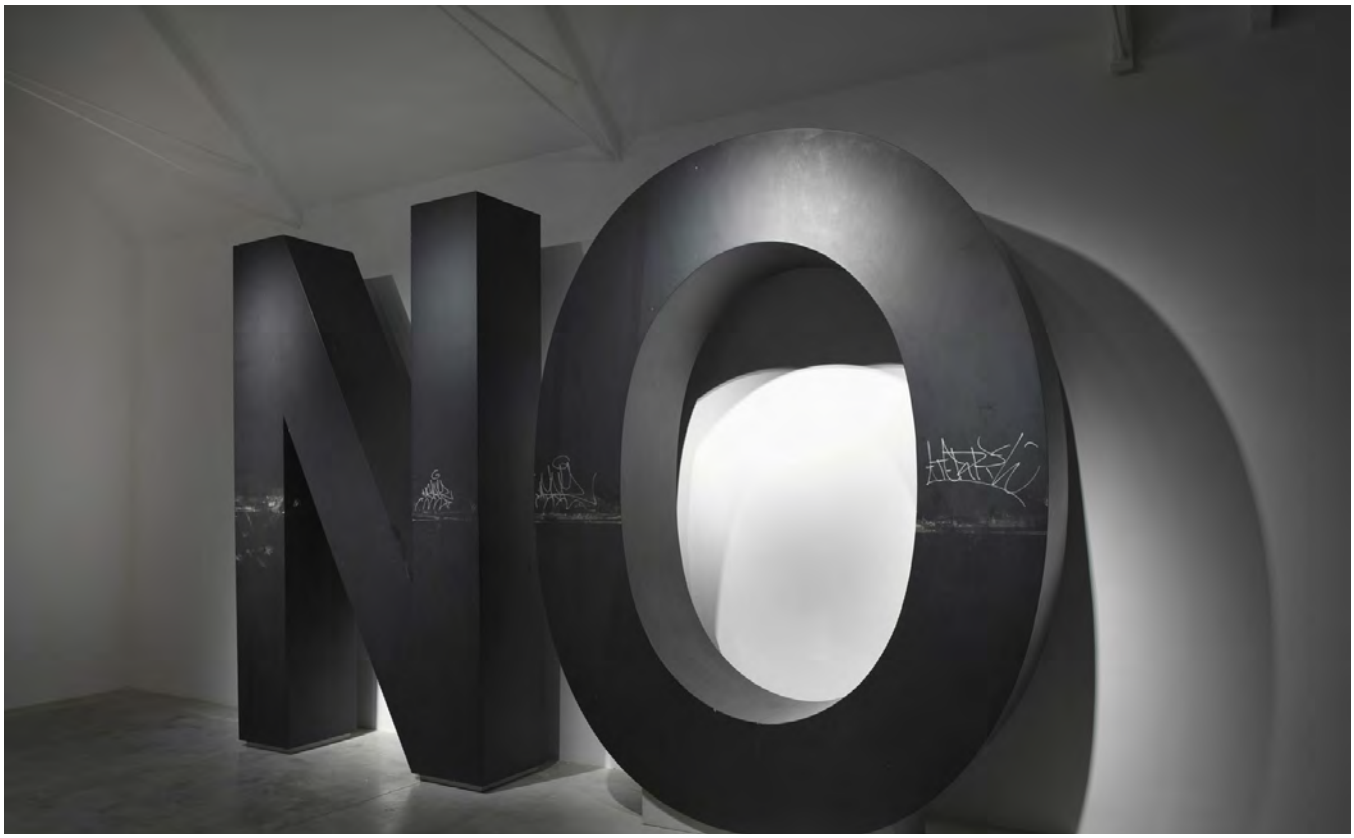


Figura 3. Santiago Sierra, NO, 2009.

Figura 4. Santiago Sierra, NO, 2009.

En definitiva, esta pieza alega que las nuevas generaciones se abren paso en una de las situaciones sociales, políticas y económicas más complejas desde que la voz democrática contagiara de sentido común la razón de la mayoría de los países "desarrollados" del mundo y de otra gran parte de los países "semidesarrollados". Éstos son los mismos jóvenes que no hace mucho "suplicaban clemencia" en las plazas, a los que muchos intelectuales ya han definido como la "generación perdida" de nuestro tiempo. Por otro lado, las catástrofes no cesan en todo el planeta y las guerras se suceden. En un mundo capitalista, inmerso en una crisis, parece difícil remontar la situación de manera pacífica, sin embargo, este es precisamente el mejor momento y contexto para probarnos a nosotros mismos, y son precisamente esos jóvenes los que tienen la llave, las ganas y el entusiasmo para demostrar sus capacidades al mundo y manifestar que no todo está perdido. Ellos están "encendidos".

5.2. Histories o Los Perdedores (work in progress)

Esta pieza con doble título es un trabajo en proceso que se compone de una serie de ocho fotografías acompañadas de ocho textos escritos en cada una de ellas respectivamente. Las medidas de las fotografías son 75 x 50 cm., mientras que las de los textos ocupan 75 x 25 cm., de manera que en su conjunto conformen un cuadrado perfecto de 75 x 75 cm. en total cada composición. El aspecto formal de esta obra se lleva a cabo a través de retratos fotográficos de estudio con iluminación interior sobre fondo blanco, de manera que realce el carácter inspirador y alegre de sus retratados. El plano escogido es de tres cuartos, rozando casi el medio, de cintura para arriba. Todos los personajes fotografiados posan para la cámara de manera informal, como si de un "robado" se tratara, para aportar una mayor naturalidad a la atmósfera ambiental que los envuelve y el papel utilizado es *Hahnemühle* especial de laboratorio para un mejor acabado y mayor consistencia y perdurabilidad en el tiempo. Esta serie se configura a razón de ocho protagonistas distintos, uno por cada conjunto, que en los últimos años vivieron en el Reino Unido y ya volvieron de nuevo a España. En las imágenes se plasman los retratos de los mismos y en los textos que les acompañan se muestran sus respectivos testimonios. Cada uno, de forma sencilla y sincera, refleja las sensaciones y experiencias que pasó en el extranjero.

Esta obra reflexiona sobre lo que existe hoy en día con la situación de crisis acostumbrada y parálisis laboral, sobre todo juvenil, un sentimiento de disgusto o abatimiento por los que regresan, como si no hubiesen conseguido triunfar o como si no hubiesen logrado alcanzar el sueño londinense. Una vez de vuelta, parecen "historia". La capacidad vitalista de los retratos, por tanto, contrasta de forma opuesta y frontal con los textos de carácter desgarrador y melancólico.

5.3. Los triunfadores (work in progress)

Los triunfadores es un video que a día de hoy está en proceso de edición. Grabado en Super-8 y Full HD en formato de pantalla grande con un aspecto de 16/9, tiene una duración estimada de 25 minutos. En colaboración con otros artistas también migrantes, se trata de la antítesis de la obra anterior. Refleja la otra cara de la moneda, contando el éxito por los días, meses o años que puedas llegar a permanecer fuera, como si de eso dependiera llegar a alcanzar una vida plena, feliz o digna (figuras 5, 6, 7, 8, 9 y 10).

Figuras 5, 6, 7, 8, 9 y 10. 233, fotogramas de Los triunfadores, work in progress.

Este film muestra, a modo de parodia musical, el testimonio de otros ocho protagonistas españoles que decidieron probar suerte en Londres y que algunos todavía siguen allí en la actualidad, aunque la mayoría ya haya regresado o esté aguantando a duras penas.

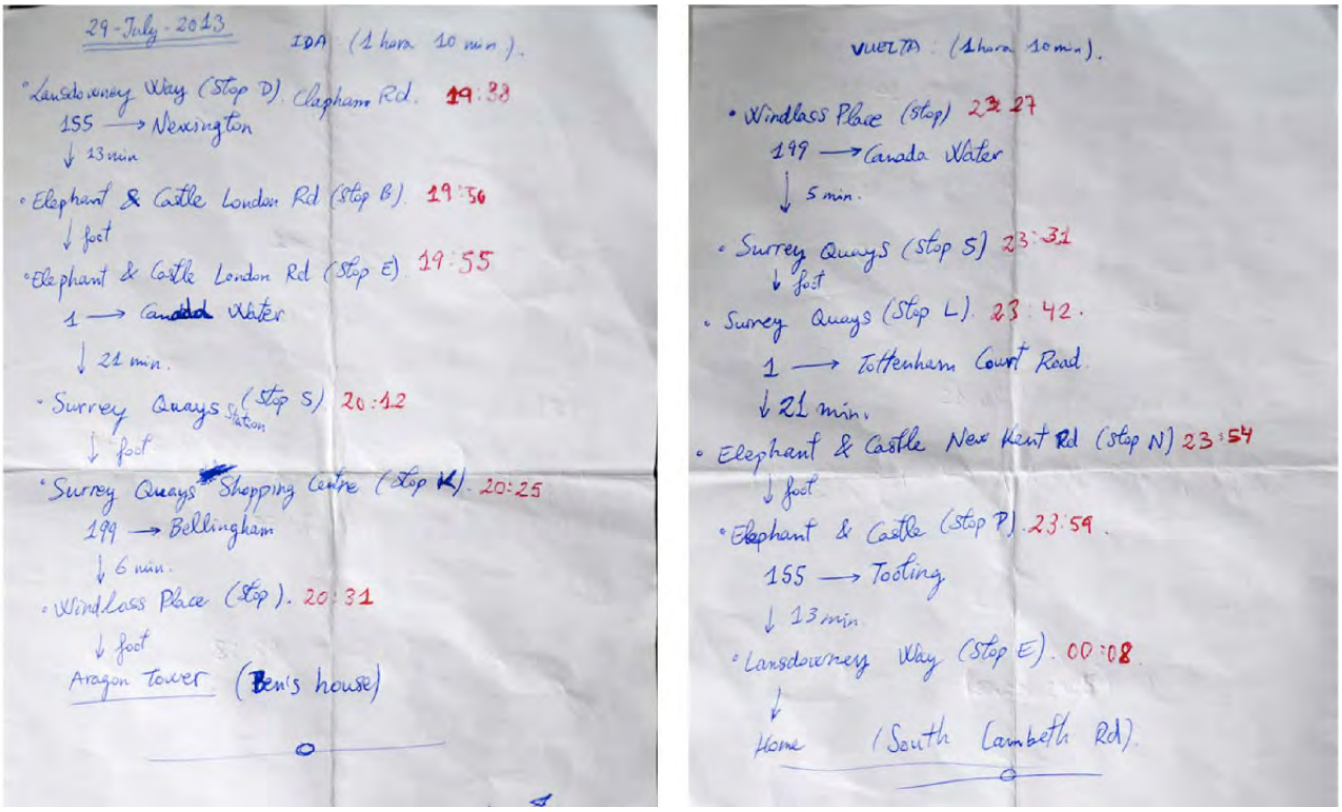
Concebido desde una formalidad anómala, el vídeo se compone de pequeños clips aportados por cada protagonista, grabados en primera persona y montados como si de un puzle se tratara. Es por tanto una pieza realizada de manera colectiva, aunque cada trozo de película se modifique totalmente durante el proceso posterior de edición y montaje por parte del idealizador y verdadero autor del film. Mayoritariamente se muestran escenas cotidianas como ir de compras, festejar eventos con amigos o escenas cotidianas de trabajar en el extranjero. O sea, una buena oportunidad de acercar al espectador a una vida plena fuera de nuestros lugares de origen.

5.4. I only live to keep moving

Esta pieza nace cuando a raíz de vivir en Londres en 2013, uno se puede dar cuenta de que para ir a cenar a casa de un amigo se pueden llegar a emplear 2 horas y 20 minutos en ir y volver desde un domicilio a otro, ambos situados en el sur de Londres (en la zona dos del metro concretamente). Se utiliza casi el mismo tiempo en llegar y volver que en cenar con dicho amigo. En esta obra se plasma toda esa realidad, a partir de la grabación de este desplazamiento de un lugar y otro (figuras 11, 12, 13 y 14).

Figuras 11, 12, 13 y 14. 233, arriba: fotogramas del video 1, abajo: fotogramas del video 2 de I only live to keep moving, 2013.

Formalmente, se compone de dos vídeos grabados en Full HD con una cámara profesional que se presentan enfrentados en una sala, en formato de pantalla grande con un aspecto de 16/9 y sin sonido. Uno de estos vídeos corresponde a las imágenes del trayecto de ida (para ir a casa de un amigo a cenar) y el otro vídeo corresponde a las imágenes de vuelta. La sala de exposición es una sala oscura común y a los laterales de cada proyección se coloca una fotografía iluminada con un pequeño foco de luz



Figuras 15 y 16. 233, fotografías de I only live to keep moving, 2013.

blanca pero tenue que acompaña la comprensión de las mismas, reflejando en ella anotaciones particulares hechas a mano por el autor en esos momentos sobre el trayecto, como las horas de subida y bajada o las paradas de autobús específicas para realizar los distintos transbordos. De este modo, se posiciona al espectador en un punto de vista objetivo, como si la persona que lo observa lo viviese en primera persona. Los escenarios que aparecen son muy variopintos, todos encarnados sobre un camino de carretera, lugar de ambulación de cualquier medio de transporte urbano normal y corriente y las imágenes están tratadas con un tratamiento del color lo más realista posible (figuras 15 y 16).

5.5. La hora del té

Esta perfoinstalación se ideó en 2014 y descriptivamente consta de los siguientes elementos de medidas variables (dependiendo de la disponibilidad de los mismos en sus diferentes diseños): mesa con mantel, cuatro sillas, televisión de pantalla plana y servicio de té gratuito para cuatro personas (esto incluye cuatro tazas con cuatro cucharillas, bolsitas de té inglés de la marca Twinings, hervidor de agua y una persona encargada de servir el té).

Su montaje formal se dispone enfrentado a una pared. En ella hay un televisor que cuelga de la misma y enfrente de éste una pequeña escenografía a modo de saloncito inglés, con la mesa y las sillas dispuestas alrededor de una mesa con mantel confeccionada y dispuesta para servir el té.

Tratándose de una tradicional costumbre británica, que indica que las personas de la alta sociedad tomaban el té a las cuatro de la tarde, esta obra cobra su principal sentido y vida completa cuando ostenta a espectadores sentados en el escenario de instalación descrito. Asimismo, cuando esta pieza se expone en cualquier espacio de museo o galería, una vez cada tarde se realiza una performance donde una persona, a modo de sirviente, ofrece té de forma totalmente gratuita a los espectadores que estén en aquel momento en el lugar. Pero la conceptualización de esta performance se realiza a las cinco de la tarde, momento en que serán las cuatro en Inglaterra, ya que allí es una hora menos. La persona contratada para servir el té es un/a joven español/a que vivió en Inglaterra durante un tiempo y se ganó la vida trabajando en cafeterías de dicha ciudad pero que ya está de vuelta en España de nuevo, en el paro o retomando los estudios.

Por otro lado, éste será el único momento, cada tarde de cinco a seis (durante una hora), que se encenderá la televisión situada enfrente de la mesa del té. El vídeo que proyecta esta televisión es un bucle de noticias colgadas en Youtube de las cadenas televisivas más comunes, donde se habla de los jóvenes que se marchan al extranjero, con cifras y estadísticas de forma cronológica (figuras 17 y 18).

Figuras 17 y 18. 233, fotogramas de La hora del té, 2014. Del proyecto Migratio.

6. CONCLUSIONES

La migración es uno de los factores fundamentales para comprender las lecturas de cambio en las sociedades y principal fuente inagotable y motor de la multiculturalidad que hoy estamos viviendo, postulándose como la tipología social más definitoria de la contemporaneidad. Interpretarla a partir de lenguajes artísticos potencia su sentido crítico y genera reflexiones en la sociedad.

Si el arte tiene la responsabilidad de ser contemporáneo a su tiempo, la migración es un tema recurrente y capital. De este modo, aflora un compromiso solidario en lo colectivo y se traspasan las fronteras geográficas estipuladas en pro a la creación de una empatía universal que ayude a promover una mayor concienciación social.

Este fluir de personas a causa de la crisis económica se ve actualmente comprometido y enfrentado de forma clara con el devenir de los refugiados sirios y de otras localizaciones, víctimas de la cruenta guerra que se está librando en esos territorios. Pero además, se puede apreciar que aparentemente no todos los escenarios extranjeros que mejor están situados económicamente en el panorama internacional, sobre todo los nórdicos, pueden llegar a ofrecer las garantías necesarias como para dejar a sus inmigrantes vivir acomodadamente. Sino que, sin ir más lejos, con estas piezas se desmitifican muchas de esas leyendas y se muestra una realidad mucho más dura de lo que parece.

En definitiva, a través de estas obras y a modo de conclusión, se previene y se alienta al resto de la sociedad a que entienda que para lograr un mundo más justo se debe hacer un esfuerzo en la construcción y el refuerzo de unos valores sociales sin fronteras que fomenten la concordia, la unidad y la fraternidad entre los pueblos de todo el planeta.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Inmigrantes africanos trasladados al puerto de Almería tras ser rescatados. Fuente: Agencia EFE. Recuperado el 10 de julio de 2018, de http://politica.elpais.com/politica/2017/03/28/actualidad/1490703530_559381.html

Figura 2. Personas indignadas protestando en la Puerta del Sol de Madrid en mayo de 2011. Fuente: Carlos Delgado. Recuperado el 10 de julio de 2018, de: https://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_15-M

Figura 3. Santiago Sierra, NO, 2009. Madera pintada, 264 x 470 x 225 cm. Fuente: Lisson Gallery. Recuperado el 30 de octubre de 2018, de: https://www.lissongallery.com/exhibitions/santiago-sierra-dedicated-to-the-workers-and-unemployed

Figura 4. 233, ON, 2012. Del proyecto Migratio. Fotografía montada en caja de luz, medidas variables. Fuente: propia.

Figuras 5, 6, 7, 8, 9 y 10. 233, fotogramas de Los triunfadores, work in progress. Del proyecto Migratio. Video, 25' aprox. Fuente: propia.

Figuras 11, 12, 13 y 14. 233, arriba: fotogramas del video 1 y, abajo: fotogramas del video 2 de I only live to keep moving, 2013. Del proyecto Migratio. Videos y fotografías, 15' cada uno y 29,7 x 21 cm. cada una respectivamente. Fuente: propia.

Figuras 15 y 16. 233, fotografías de I only live to keep moving, 2013. Del proyecto Migratio. Videos y fotografías, 15' cada uno y 29,7 x 21 cm. cada una respectivamente. Fuente: propia.

Figuras 17 y 18. 233, fotogramas de La hora del té, 2014. Del proyecto Migratio. Perfoinstalación, medidas variables. Fuente: propia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, M. (2008). Vinc a quedar-me. La repercusión del tema migratorio en las exposiciones de arte contemporáneo, Ensayos: Historia y teoría del arte, Nº 15, pp. 6-19. doi: 10.15446/ensayos

Barajas, R. (2011). Me nace del corazón. El cuerpo como superficie de la frontera. Conversación con Gloria Godínez. Réplica 21. Obsesiva compulsión por lo visual. Recuperado el 08 de abril de 2017, de la fuente: http://www.replica21.com/archivo/articulos/a_b/613_barajas_godinez.html

Bourriaud, N. (2009). Radicante. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Castells, M. (1997). La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura, Vol. I. Madrid: Alianza.

Gimnasiac (2014) Migración y desplazamiento. Mauricio Esquivel. gimnasiA. Recuperado el 08 de abril de 2017, de la fuente: https://revistagimnasia.com/2014/08/18/migracion-y-desplazamiento-mauricio-esquivel/

Mata, D. (2014). Inmovilidad transnacional. En J. Prat (Presidente). Periferias, Fronteras y Diálogos. Actas del XIII Congreso de Antropología de la Federación de Asociaciones de Antropología del Estado Español (pp. 3983-3995). Tarragona: Editorial Universitat Rovira i Virgili.

McEvilley, T. (2001). Capítulo 1: La Pintura y su Época. Punto 1: Del estilo internacional a la aldea global. La transformación postmoderna de la pintura. En A. M. Guasch (Coord.), Summa Pictorica. Historia Universal de la Pintura. Tomo X. De las Vanguardias a la Postmodernidad (pp. xx-xx). Madrid: Planeta.

RAE (2017). Diccionario de la lengua española – Edición del Tricentenario (Actualización 2017). Recuperado el 02 de marzo de 2017, de la fuente: http://dle.rae.es/?id=PE38JXc

Ramírez, E. (2011). Etnicidad, identidad, interculturalidad: Teorías, conceptos y procesos de la relacionalidad grupal humana. Madrid: Editorial Universitaria Ramón Areces.

Salgado, S. (2000). Éxodos. Madrid: Editorial Fundación Retevisión.

Todorov, T. (2008). El hombre desplazado. Barcelona: Taurus.

Sergio Velasco Caballero
sergiovelascocaballero@gmail.com

LA TRANSFORMACIÓN DE HABILIDADES (I). SOBRE LA CREATIVIDAD EN LOS SISTEMAS TÉCNICOS

Sergio Velasco Caballero

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:30/09/2018 Revisado: 29/10/2018 Aceptado:12/12/2018

Velasco Caballero, S. (2018). La transformación de habilidades (I). Sobre la creatividad en los sistemas técnicos. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 79-88.

LA TRANSFORMACIÓN DE HABILIDADES (I). SOBRE LA CREATIVIDAD EN LOS SISTEMAS TÉCNICOS

THE TRANSFORMATION OF SKILLS (I). ON CREATIVITY IN TECHNICAL SYSTEMS

Autor: Sergio Velasco Caballero

www.creatividadinstantanea.com

sergiovelascocaballero@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Técnica, arte y creación. 3. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: Velasco, S.(2018). La transformación de habilidades (I). Sobre la creatividad en los sistemas técnicos. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 79-88.

sonda

LA TRANSFORMACIÓN DE HABILIDADES (I). SOBRE LA CREATIVIDAD EN LOS SISTEMAS TÉCNICOS

THE TRANSFORMATION OF SKILLS (I). ON CREATIVITY IN TECHNICAL SYSTEMS

Sergio Velasco Caballero

www.creatividadinstantanea.com
sergiovelascocaballero@gmail.com

Resumen
La optimización sistemática de nuestras habilidades técnicas aún se resiste a una práctica efectiva. Probablemente porque desde la instrumentalización hasta la experiencia intuitiva, siempre nos topamos con la creatividad como una condición indescifrable. Para facilitar esta tarea proponemos un primer acercamiento a los vínculos entre creatividad y técnica con miras a conseguir un rendimiento inmediato e integrado conscientemente en los procesos vitales. Los conceptos abordados al respecto son la poiesis según Martin Heidegger, el principio de individuación estudiado por Carl Gustav Jung y Gilbert Simondon, la meca-mística de José Val del Omar y la naturaleza artística de Konstantin Stanislavski.

Abstract
The systematic optimization of technical skills still resists an effective practice. Probably because from the instrumentalization to the intuitive experience, we always come across creativity as an indecipherable condition. We propose a first approach to the links between creativity and technique in order to achieve an immediate and conscious performance that should be integrated into the vital processes. The concepts dealt with in this respect are the poiesis according to Martin Heidegger, the principle of individuation studied by Carl Gustav Jung and Gilbert Simondon, the meca-mystic view of José Val del Omar and the artistic nature of Konstantin Stanislavski.

Palabras clave: Creatividad, técnica, arte, conciencia.

Key Words: Creativity, technique, art, consciousness.

1. INTRODUCCIÓN

La separación entre los términos de arte y técnica ha dejado una mella considerable en la mentalidad moderna, que divide la intuición de la razón. Esto es la especialización del arte al desarrollo de la percepción y la especialización de la técnica al desarrollo de la acción material. Sin embargo, etimológicamente descubrimos que ambos señalan a un mismo fenómeno original de orden creativo que se manifiesta en el mundo. La téchnē griega y el ars latino se identifican cuando al señalar la habilidad y el saber necesarios para producir o fabricar cualquier elemento de utilidad en cualquiera de sus dimensiones, requieren también de la capacidad inventiva como motor, que permite al individuo proyectarse y transformar el mundo que le rodea. Es por esto que, en el sentido amplificado de la antigüedad, el arte y la técnica son creaciones o manifestaciones de la poiesis. Como le explica Diotima a Sócrates, según Platón:

Tú sabes que la idea de creación (poiesis) es algo múltiple, pues en realidad toda causa que haga pasar cualquier cosa del no-ser al ser es creación, de suerte que también los trabajos realizados en todas las artes son creaciones y los artífices de estas son todos creadores (Platón, 1988: 252).

De aquí nuestro punto de partida, que es la unión del hacer técnico con su fondo de creación o poiesis.

Lo que nos abre a una visión de la técnica más allá de su reducción racionalista. De esta manera podemos considerar la técnica como una expresión poiética en la medida que sea el producto o solución creativa a ciertas necesidades, aun a sabiendas de que inicialmente pueda ser rudimentaria. –Por ejemplo, cada animal puede escarbar de un modo u otro según las condiciones ambientales y anatómicas: con la nariz, las garras, el pico e incluso inventando instrumentos al efecto; también puede construir diferentes tipos de espacio como nidos, hormigueros, panales, cavidades, etc.– Pero no podemos negar que estas formas básicas dan resultados sorprendentes y conocimientos que de forma consciente o inconsciente son incorporados al saber individual o colectivo más allá de cualquier expectativa. El ser humano sabe cuándo es inspirado por la naturaleza. Por esto indagamos sobre la emergencia de la técnica.

2. TÉCNICA, ARTE Y CREACIÓN

Martin Heidegger comenzó recobrando la esencia de la técnica atendiendo al sentido poiético que tenía en la antigüedad. En una conferencia de 1953 dedicada al tema señala que no se trata solo de un instrumentum sino que más profundamente es un saber-hacer creativo. Algo que implica ser responsable de la experiencia en el sentido de contemplar conscientemente su advenimiento, que es vivir el instante de la experiencia o desvelamiento del Ser. "[La técnica] Es la región del desocultamiento, es decir, de la verdad" (Heidegger, 1994: 15). Por tanto, su origen y fundamento no es meramente técnico en el sentido moderno, sino un fondo ambiguo e indeterminado donde tan solo podemos intuir el origen de la creatividad. De aquí que se necesite un referente a partir del cual estimular la reflexión y práctica de esta concepción.

Como la esencia de la técnica no es nada técnico, la meditación esencial sobre la técnica y la confrontación decisiva con ella tienen que acontecer en una región que, por una parte, esté emparentada con la esencia de la técnica y por otra no obstante sea fundamentalmente distinta de ella. Esta región es el arte. Aunque sin duda solo cuando, por su parte, la meditación sobre el arte no se cierre a la constelación de la verdad por la que nosotros preguntamos (Heidegger, 1994: 37).

Es decir, que para rescatar la técnica moderna es necesario meditarla desde la poiesis artística para darle un sentido de unidad con la existencia. Así la técnica se vuelve arte y el arte, técnica. Los dos sistemas se funden en un mismo fenómeno porque forman parte de un suprasistema creativo que les hace aparecer de forma natural y espontánea.

La técnica goza de una libertad en el ámbito artístico que no suele tener en otras áreas ceñidas al utilitarismo. Debido a la flexibilidad de la intención y la réplica del artista, su técnica suele expandirse en diversidad de modalidades que enriquecen sustancialmente el margen de acción práctico. Esto favorece una dinámica evolutiva más ágil que nos permite vivir la creatividad como algo puramente experimental que se concentra en el mismo devenir de su aplicación. Por ello los artistas que conocen la esencia creativa en general y la esencia de la técnica en particular, no tienen complejos en investigar cualquier actividad imaginable porque saben que cualquier cosa existente se desvelará como la creación que es, si es observada de manera adecuada. La técnica inconsciente, es decir la técnica que se desarrolla desde el automatismo psíquico, no es menos, pues se funda y expande sin mediación racional en la vida misma. Desvela un concepto de técnica como totalidad, o un hacer permanentemente técnico-artístico, que a la vez que es personal y específico de la experiencia individual también se transmite por resonancia en calidad de acto creativo. De esta manera descubrimos gracias al enfoque técnico del arte que es posible expandir la técnica relacionalmente, lo que es decir, convertirla en un diálogo participativo del sujeto con el mundo. Logro que exige por su puesto la atención sobre los factores habituales de cada procedimiento, pero también demanda reconocer las implicaciones psicológicas que estos tienen sobre quien los ejecuta.

Nos abrimos entonces a una experiencia holística de la técnica en la que no puede faltar la conciencia del sujeto, quedando plantear qué papel cumple esta última durante los procesos técnico-creativos. Procesos que, como decimos, son participativos en su totalidad al permitir que la conciencia habite la poiesis que da luz a los diferentes modos de hacer. Pero comprender que aplicando una técnica también participamos de su creación no es suficiente para precisar la causa no-lineal de los sistemas técnicos. Es necesario comprender cómo se influyen recíprocamente técnica y conciencia. Baste adelan-

tar por ahora dicha posibilidad: que la conciencia participa en la creación de la técnica y a su vez, la técnica es el reflejo inevitable de la conciencia. En otras palabras, cualquiera de sus aplicaciones es articulada por una interpretación subjetiva y circunstancial. Como el artista que conforma su visión particular del mundo en la unidad de la obra de arte.

Para adentrarnos en este diálogo entre conciencia y técnica es útil considerar el proceso de individuación (indivisibilidad) que Carl Gustav Jung planteara para comprender la autorrealización de la psique humana. Un proceso de constante transformación cuya meta es el conocimiento de sí-mismo. Esto implica tomar consciencia de los mecanismos inconscientes que dirigen la vida del sujeto para que este pueda dirigirla de forma autónoma. Así se alcanza la compleción de la conciencia, que ya no reacciona al mundo como algo ajeno, porque descubre que el mundo que percibe es el producto de sus propias proyecciones. Se hace consciente lo inconsciente. Y el resultado es la unidad progresiva de la individuación, que garantiza una visión creativa del sujeto cuando reconoce el poder que tiene para expandirse mediante el autoconocimiento. Pero resulta crucial añadir que el avance de este proceso (como también veremos en la emergencia de la técnica) se consigue gracias a percibir y trascender las limitaciones que inicialmente impiden alcanzarlo. Caso que, de frustrarse, interrumpe este proceso de liberación arquetípico. De manera que el sujeto queda estancado en una mentalidad separatista o ego, que instrumentaliza el mundo para satisfacer sus necesidades. Marie Louise von Franz lo sintetiza como sigue:

El proceso de individuación efectivo –el acuerdo consciente con el propio centro interior (núcleo psíquico) o "sí mismo" empieza generalmente con una herida de la personalidad y el sufrimiento que la acompaña. Esta conmoción inicial llega a una especie de "llamada", aunque no siempre se la reconoce como tal. Por el contrario, el ego se siente estorbado a causa de su voluntad o su deseo, y generalmente proyecta la obstrucción hacia algo externo (Von Franz, 1995: 167).

Para continuar la individuación es necesario iluminar ese sufrimiento o zona oscura del ego (B), lo que implica tomar consciencia (A) del mecanismo de nuestras proyecciones cuando intentamos compensar con ellas un conflicto no reconocido, utilizando pensamientos o acciones evasivas que nos distraen del foco original de creación o Sí-mismo. Entonces continuará la individuación.

Siguiendo esta línea podría interpretarse que la técnica es un efecto de la proyección, un hacer evasivo más que retrasa la individuación. No solo porque esto implique idear un procedimiento técnico (proyección consciente) sino porque además, este procedimiento puede ser entendido más profundamente

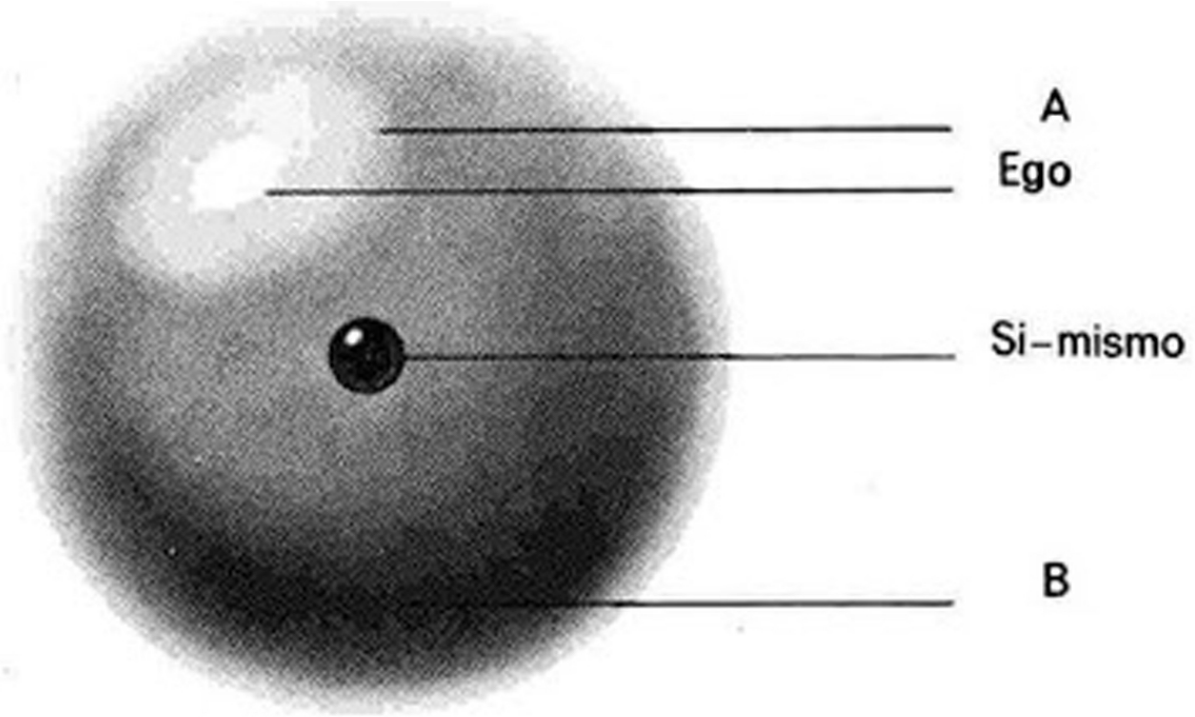


Ilustración 1. Carl Gustav Jung. La individuación de la psique humana.

como una respuesta involuntaria de causas desconocidas (proyección inconsciente) –como quien practica diversas formas de entretenimiento creyendo que lo hace para divertirse cuando en el fondo solo desea evadirse de un aburrimiento que no alcanza a comprender– Así, observar la técnica como efecto solo puede llevarnos a sospechar que quizás su nacimiento se deba a necesidades profundas de la psique que no siendo satisfechas internamente, se proyectan o buscan en el exterior. De este modo se explica que la incesante aparición de nuevas tecnologías no garantice la individuación sino que la paralice. Porque efectivamente, la dependencia al desarrollo técnico se ha demostrado cuando menos insuficiente para solventar nuestras crisis psicológicas y ecológicas. Por esto advertimos que concebir la técnica como efecto de un proceso de realización interrumpido solo perpetúa una visión negativa que necesita ser positivada para seguir con la dinámica de la individuación.

En 1958, Gilbert Simondon proponía un proceso de individuación para los sistemas técnicos, que al evolucionar tienden a independizarse de la intervención humana para acercarse al funcionamiento de los objetos naturales. Esto lo logra mediante un movimiento de concretización que persigue la estabilidad como autonomía, coherencia y unificación en tanto sistema que es. "[…] el objeto técnico concreto es aquel que ya no está en lucha consigo mismo, aquel en el cual ningún efecto secundario perturba el funcionamiento del conjunto, o es dejado fuera de ese funcionamiento" (Simondon, 2008: 56). Pero como también ocurre a la psique, el sistema técnico encuentra dificultades cuando aparecen nuevos condicionantes que impiden el desarrollo de sus funciones, lo que exige reconfigurarlo en su interioridad para que pueda adaptarse a los obstáculos: "En las incompatibilidades que nacen de la saturación progresiva del sistema de subconjuntos reside el juego de límites cuyo franqueamiento constituye un progreso" (Simondon, 2008: 49). Esta superación de límites se da gracias a la transducción, que es la propiedad por la que se propician las innovaciones del objeto técnico cuando interactúa con el mundo. La transducción es el presente continuo de la adaptación. Así, la relación entre el ser humano y lo técnico es también transductiva porque traduce las operaciones de ambos recíprocamente a niveles de materia, energía, cuerpo, imaginación, etc. De la misma forma que la proyección psicológica transfiere los contenidos inconscientes al mundo para producir una interpretación del mismo, la transducción informa de facto la base de cualquier proceso de individuación técnica; lo produce.

Entendemos por transducción una operación física, biológica, mental, social, por la cual una actividad se propaga progresivamente en el interior de un dominio, fundando esta propagación sobre una estructuración del dominio operada aquí y allá: cada región de estructura constituida sirve de principio de constitución a la región siguiente, de modo que una modificación se extiende así progresivamente al mismo tiempo que dicha operación estructurante (Simondon, 2009: 38).

Por lo tanto, teniendo en cuenta que una modificación parcial puede propiciar cambios en la estructura de la individuación, podemos deducir que una modificación en los factores técnicos, es decir, de aquellos conocimientos, gestos, herramientas y materiales que componen la actividad técnica, articula un nuevo rumbo en el proceso. Esta capacidad de mutación otorga a los sistemas técnicos una dinámica más creativa y una amplitud de posibilidades evolutivas semejantes no solo a los sistemas vivos sino también a los artísticos. Así la técnica llega a la esfera cultural y también se hace susceptible a la observación estética que contempla la belleza como la manifestación de su unidad sistémica en continuo devenir. Esto es, acercándose a lo viviente e interaccionando con el mundo. "La impresión estética es entonces relativa a la inserción; es como un gesto" (Simondon, 2008: 203). El instante donde se desvela el milagro de la individuación. De manera que –dice Simondon– la vela de un barco solo es bella cuando el viento empuja el barco gracias a su intervención. Es decir, cuando se manifiesta el sentido estructural o la esencia de sus cualidades técnicas.

Este sentimiento estético resulta de participar estructuralmente –podríamos decir incluso creativamente– en un sistema técnico. Es decir, que al igual que asistiendo a una obra de arte puede desvelarse la unidad de nuestra percepción o integrando nuestras limitaciones el sí-mismo se manifiesta, con la obra técnica individuada nos percatamos que somos parte de su misma esencia. O más radicalmente, siendo conscientes del devenir transductivo que la caracteriza, descubrimos que nuestra conciencia es técnica. Por esto observamos ambas individuaciones como el resultado conjunto de una misma unidad articu-

Ilustración 2. Gilbert Simondon, 1958. El proceso de concretización.

lada por la conciencia. Esta es la clave para acceder al sentido creativo, no-lineal, que introducimos en esta ocasión.

Dentro del marco de creatividad que identifica técnica con arte reseñamos los planteamientos de José Val del Omar, por sugerir una dimensión mística que amplía la concepción de la técnica para contribuir a que tomemos consciencia de la "Unidad" fundamental del universo. Para ello el ser humano se inserta en un movimiento creativo natural semejante a la individuación de los sistemas psicológico y técnico que el artista define en 1959 como meca-mística: "Nos encontramos incorporados en un juego mecánico invisible espacio-temporal complejo biológico, caminando hacia la Unidad centrífuga. El SER de las Galaxias" (Val del Omar, 2015: 71). Proceso de expansión de la conciencia que es motivado, según la mística, por un "Amor" que es la totalidad por excelencia. De esta manera los seres humanos discurrimos buscando la plenitud de sabernos y experimentarnos como el todo amoroso y universal que somos. En este planteamiento, la técnica debería cumplir la función de aproximarnos en armonía y coherencia a ese misterio de la creación del que participamos con el resto de seres. Por esto Val del Omar dice que la experiencia meca-mística ha de vivirse inevitablemente en aprojimación, que es la aproximación al prójimo, en tanto que compartimos el mismo origen y movimiento evolutivo. La técnica no es entonces un cómputo de operaciones sino una identificación plena con la vida. Es decir, que la técnica debe ser aprojimación en sí misma: la realización de la conciencia concreta en el sistema del todo o conciencia universal. "El Bien Común se busca en la Aprojimación y esta sí que es la TÉCNICA –con mayúsculas– […]" (Val del Omar, 2015: 50).

Val del Omar vio en la explosión de las comunicaciones de nuestra época una manifestación técnica del movimiento meca-místico y su idea de Unidad en el momento en que la tecnología permitía una compenetración más efectiva entre los individuos y el mundo. "Al barro lo han despertado los transistores" (Val del Omar, 2015: 76), llegaría a decir en este sentido. Sin embargo, elige la técnica cinematográfica como mecanismo de aprojimación que transmuta las energías creativas invisibles al orden de la experiencia sensible. Este fue de hecho el cometido de sus investigaciones e inventos técnicos, como el sonido diafónico, el desbordamiento apanorámico de la imagen o la TactilVisión; conmover al espectador y sensibilizarlo para que pueda ampliar sus fronteras físicas y mentales. El cine se posiciona entonces como una herramienta de valor indiscutible para la realización conjunta humano-máquina. Así

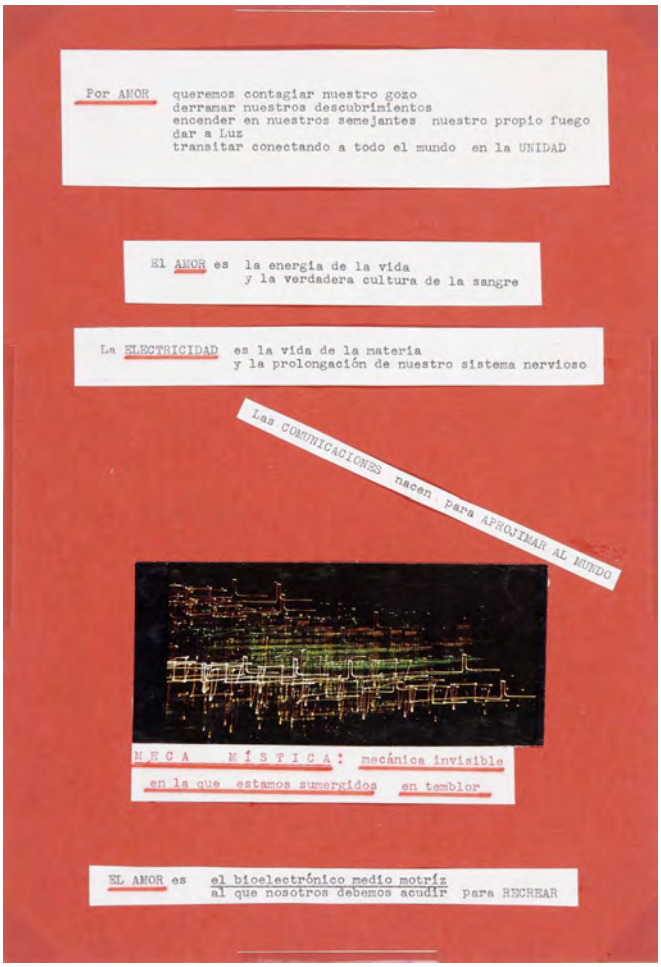


Ilustración 3. José Val del Omar, 1977-1982 (ca.). Sin título. Archivo María José Val del Omar & Gonzalo Sáenz de Buruaga.

lo describía en la presentación de Fuego en Castilla para el Festival de Cannes de 1961.

Hay que vivificar la constante atracción por el misterio y nuestra situación y tendencia hacia la Unidad valiéndonos de la aséptica exactitud instrumental de la automática progresiva.
El cine es el gran instrumento revelador de la mecamística, o sea aquella mecánica invisible en donde nos encontramos sumergidos.
Si el hombre avanza en el espacio, saludable será para el mortal iluminarse con luces temporales para reposar en lo incorruptible.
La vida es solo una explosión al ralentí, y yo pretendo comprimirla hasta convertirla en éxtasis: en eterno instante (Val del Omar, 2015: 188).

Los procesos de compleción interna y cohesión simultánea con el entorno propio de cualquier sistema solo pueden desarrollarse en devenir. Este instante permanente o eterno, como dice Val del Omar, es el espacio de la individuación que se desarrolla paralelamente en la psique y la técnica, pero también se identifican el uno en el otro hasta fundirse. En este punto podemos extender nuestra comprensión de la técnica más aun, viéndola como un proceso creativo que se produce a sí mismo. Como dice Saturnino de la Torre, "la creatividad está conectada a la naturaleza ontológica de la vida en todas sus manifestaciones, en tanto que sistema autopoiético y constructivo" (Torre, 2008: 7). De esta manera podemos considerar la unión de los sistemas psíquico y técnico dentro de un suprasistema creativo que los une. Esto es lo que da correspondencia mutua entre ambos subsistemas y, por tanto, permite incidir o modificar instantáneamente las cualidades del uno incidiendo sobre las del otro. Es decir, no es solo que practicando la técnica nuestra mente obtiene beneficios y conocimientos, sino que a la inversa, practicando el pensamiento, nuestra técnica puede mejorar sustancialmente en un instante. Lo que nos sitúa al comienzo de una explicación práctica de la intuición creativa pues ciertamente el artista inspirado encuentra cómo su mente y cuerpo responden con un inexplicable incremento de las habilidades técnicas.

Konstantin Stanislavski demostró que desde el espacio de creatividad de la técnica esto es algo ciertamente realizable. Dedicó su vida a la concreción de un sistema actoral entendido como "arte de la vivencia" y "trabajo sobre sí mismo" que se dirige "a través de la técnica consciente hacia la creación inconsciente de la naturaleza artística" (Stanislavski, 2009: 311). De manera que utilizar la técnica como acercamiento a la infinita creatividad de la psique cumple la doble función de "obligar a trabajar al subconsciente, y por otro, a aprender a no molestar al inconsciente mientras trabaja" (Stanislavski, 2009: 312). Todo ello para conseguir una mayor fluidez, rendimiento y naturalidad en la actuación. Por esto se hace recomendable seguir atendiendo al camino lógico y consciente de la técnica (interna o externa), reconociendo que esta es movida por la inabarcable creatividad de la naturaleza. Así bajo su influjo, la ejecución magistral se brinda a actores experimentados y principiantes:

La técnica sigue la lógica y respetuosamente los pasos de la naturaleza. Todo es claro, inteligible e inteligente, además de bello; es como si todo estuviese calculado de antemano: el gesto, la actitud, el movimiento. el habla se adapta también al personaje: los sonidos están perfecta-

mente elaborados, la pronunciación es una alegría para el oído, las frases tienen una hermosa configuración, las inflexiones son musicales de forma, casi como si se hubieran aprendido en una partitura musical. Todo recibe un calor y una base de verdad resplandeciente desde el interior. ¿Qué más se puede pedir? Produce una gran alegría ver y oír una interpretación así. ¡Qué arte, qué perfección! (Stanislavski, 2009: 360).

El sistema técnico tiende a fundirse con la conciencia humana. Pero esta unión no es un trabajo que haya que realizar. Más bien al contrario, es algo que hay que abandonar, pues la escasa conciencia que tenemos de las cosas solo limita la entrada de posibilidades. Dicho de otro modo, no hay leyes que seguir porque, bajo la única condición de abrirnos al fondo de creación de la existencia, las leyes se manifiestan por sí mismas a través nuestro y sobre cualquier expectativa. Es por esto que quizás parezca imposible que un mundo como el de la técnica pueda ser influido por las fuerzas invisibles de la mente, pero lo cierto es que ya ocurre en el momento que alguien proyecta o realiza una innovación, por mínima que sea. ¿Por qué no iba a ocurrir algo más extraordinario si es la vida entera que nos impulsa?

3. CONCLUSIONES

Ante la pregunta por una optimización de la técnica hemos respondido en esta ocasión de forma esencialista, lo que nos ha permitido dirigirnos a los procesos psicológicos y técnicos bajo el concepto de individuación, confirmando que la transformación de las habilidades pasa por un fondo común de creatividad general y concretamente por la conciencia que participa en dichos procesos. Así, toma de conciencia, concretización o aprojimación son formas de acercarse al conocimiento de una plenitud que es basicamente poiesis, individuación, meca-mística, creación en definitiva. Una fuente transpersonal de poder indescriptible cuyas consecuencias técnicas aún están por explorar.

El éxito del método de Stanislavski, creciendo aún más de cien años después, es solo una pequeña muestra del poder transformador de la técnica que tiene nuestra creatividad. ¿Pero qué ocurre en otros ámbitos más alejados de la actuación como son la artesanía, la industria o la moda, entre muchas otras opciones más? Y si bien es cierto que siempre pueden aplicarse ciertas premisas creativas generales, ¿cómo adaptarse a los parámetros técnicos específicos de cada ámbito?

Para ello necesitamos esclarecer precisamente cómo la conciencia puede facilitar cualquier técnica sin necesidad de preparación o ensayo. Posibilidad cuántica que escapa a la lógica lineal de correlaciones causa-efecto para adentrarse en un mundo de identificaciones y correspondencias sincrónicas entre la psique y la técnica. Lo que sería una psicotécnica creativa que en cualquier caso podría ser aplicada para una mejora exponencial de la pedagogía y aplicación de la técnica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Duque, E. (Ed.) (2015). Val del Omar. Más allá de la órbita terrestre. Buenos Aires: Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Heidegger, M. (1994). "La pregunta por la técnica" en Conferencias y artículos. Barcelona: Odós. Pp. 9-37.

Platón (1988). Diálogos III. Fedón, Banquete, Fedro. Madrid: Gredos.

Simondon, G. (2008). El modo de existencia de los objetos técnicos. Buenos Aires: Prometeo.

Simondon, G. (2009). La individuación a la luz de las nociones de forma y de información. Buenos Aires: La Cebra.

Stanislavski, K. (2009). El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación. Barcelona: Alba.

Torre, S. (2008). Creatividad cuántica. Una mirada transdisciplinar. Encuentros Multidisplinares, 18 (28), pp. 1-16.

Von Franz, M.L. (1995). El proceso de individuación. En C.G. Jung (Ed.) El hombre y sus símbolos (pp. 158-229). Barcelona: Paidós Ibérica.

Nicolas Didier Niquet
nikodidier@gmail.com

Miguel Sánchez López
misan@disca.upv.es

Xavier Mas-Barberà
jamasbar@pvnet.upv.es

LA REVALORIZACIÓN DE LA CREACIÓN EFÍMERA A TRAVÉS DE LA CONSERVACIÓN VIRTUAL. APLICACIÓN DEL REGISTRO 3D Y PROPUESTA DE REPOSITORIO INTERACTIVO DE LA "EXPOSICIÓ DEL NINOT"

Nicolas Didier Niquet
Miguel Sánchez López
Xavier Mas-Barberà

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:27/10/2018 Revisado:11/11/2018 Aceptado:20/12/2018

Didier Niquet, N. Sánchez López, M. y Mas-Barberà, X. La revalorización de la creación efímera a través de la conservación virtual. Aplicación del registro 3d y propuesta de repositorio interactivo de la "Exposició del Ninot". *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 89-102.

LA REVALORIZACIÓN DE LA CREACIÓN EFÍMERA A TRAVÉS DE LA CONSERVACIÓN VIRTUAL. APLICACIÓN DEL REGISTRO 3D Y PROPUESTA DE REPOSITORIO INTERACTIVO DE LA "EXPOSICIÓ DEL NINOT"

THE REVALORIZATION OF THE EPHEMERAL CREATION THROUGH VIRTUAL CONSERVATION. APPLICATION OF THE 3D RECORD AND PROPOSITION OF THE INTERACTIVE REPOSITORY OF THE "EXPOSICIÓ DEL NINOT"

Autor: Nicolas Didier Niquet
Dpto. Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Facultad de Bellas Artes e Instituto Universitario de Restauración del Patrimonio.
Universitat Politècnica de València.
nikodidier@gmail.com

Autor: Miguel Sánchez López
Dpto. de Informática de Sistemas y Computadores. Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática.
Universitat Politècnica de València.
misan@disca.upv.es

Autor: Xavier Mas-Barberà
Dpto. Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Facultad de Bellas Artes e Instituto Universitario de Restauración del Patrimonio.
Universitat Politècnica de València.
jamasbar@pvnet.upv.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Caso de estudio. 3.Metodología experimental. 3.1. Toma de datos. 3.2. Tratamiento de la nube de puntos y obtención de la malla. 3.3. optimización de la malla para su difusión. 3.4. Instrumentación. 4.Resultados. 4.1. Creación de material gráfico. 4.2. Musealización virtual interactiva. 4.3. Reproducción a escala. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas. Webgrafía.

Citación: Didier Niquet, N. Sánchez López, M. y Mas-Barberà, X. La revalorización de la creación efímera a través de la conservación virtual. Aplicación del registro 3d y propuesta de repositorio interactivo de la "Exposició del Ninot". *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 89-102.

LA REVALORIZACIÓN DE LA CREACIÓN EFÍMERA A TRAVÉS DE LA CONSERVACIÓN VIRTUAL. APLICACIÓN DEL REGISTRO 3D Y PROPUESTA DE REPOSITORIO INTERACTIVO DE LA "EXPOSICIÓ DEL NINOT"

THE REVALORIZATION OF THE EPHEMERAL CREATION THROUGH VIRTUAL CONSERVATION. APPLICATION OF THE 3D RECORD AND PROPOSITION OF THE INTERACTIVE REPOSITORY OF THE "EXPOSICIÓ DEL NINOT"

Nicolas Didier Niquet · Miguel Sánchez López · Xavier Mas-Barberà

Dpto. Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Dpto. de Informática de Sistemas y Computadores. Instituto Universitario de Restauración del Patrimonio. Universitat Politècnica de València
nikodidier@gmail.com · misan@disca.upv.es · jamasbar@pvnet.upv.es

Resumen

El presente trabajo plantea la conservación virtual de la obra efímera, concretamente de los ninots de Falla exhibidos en la Exposición del Ninot, a través de su virtualización interactiva de modo que puedan ser recuperados en un "repositorio del recuerdo" tras su combustión. El reconocimiento de la Fiesta de Fallas por parte de la UNESCO como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad en 2016 demanda una adaptación a los medios actuales de comunicación, conservación y difusión de la fiesta. Para el estudio se seleccionaron dos ninots, uno perteneciente a la Falla Plaza del Pilar, del artista Paco Torres y, el otro, de la Falla Espartero-Ramón y Cajal, del artista David Moreno, ambos de categoría Sección Primera, respectivamente. La digitalización 3d se llevó a cabo mediante un escáner láser portátil GO!SCAN50 de la compañía Creaform y, para el tratamiento digital se usaron distintos softwares VXelements (Creaform), VXmodel (Creaform), Zbrush (Pixologic), Keyshot (Luxion) y Repetier Host. El resultado ha sido la monitorización de los ninots de modo que pueden ser visualizados tras su destrucción y, ha permitido conservar virtualmente el ingenio creativo y la fiesta a través de una nueva experiencia inmersiva.

Abstract

This paper presents the virtual conservation of ephemeral art works, more specifically the so-called "ninots de Falla" from the Ninot Exhibition by means of an interactive virtualization so they can be recalled from "memories repository" after they have been burned (Fallas are burned every year). The inclusion on the UNESCO cultural heritage list of the Fallas festival in 2016 calls for an adaptation of current communication, conservation and dissemination of the festival. For this study two ninots from Falla Plaza del Pilar, from artisan Paco Torres and the other from Falla Espartero-Ramón y Cajal, from artist David Moreno, both from the First Rank, were selected. 3D scanning of these art works was done using a portable laser scanner GO!SCAN50 made by Creaform. Digital processing used various software including VXelements (Creaform), VXmodel (Creaform), Zbrush (Pixologic), Keyshot (Luxion), and Repetier Host. The result is that ninots can now be displayed after they have been destroyed and, this way creative ingenuity and the festivity are preserved through a new immersive experience.

Palabras clave: Creación efímera, conservación virtual, registro 3D, Exposició del Ninot, repositorio interactivo

Key Words: Ephemeral artwork, virtual conservation, 3D scanning, Ninot Exhibition, interactive repository

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se enmarca dentro de la línea de investigación "Nuevas estrategias y uso de tecnologías 3D en el Patrimonio Escultórico-ornamental" promovida en el seno del Instituto Universitario de Restauración del Patrimonio de la Universitat Politècnica de València. El estudio propone la conservación virtual de la obra efímera, concretamente de

los ninots de Falla exhibidos en la Exposición del Ninot, a través de su virtualización interactiva de modo que puedan ser recuperados en un "repositorio del recuerdo" tras su combustión. Este punto de partida permitirá ahondar en el estudio del arte, estilo, técnica y en los sistemas creativos de los diferentes talleres y artistas falleros en cualquier momento y de manera interactiva a nivel mundial.

Hoy en día, existen formatos (plataformas online, catálogos, centros expositivas) dedicados a la documentación y difusión de los monumentos falleros que, en general, constituyen una muestra de la evolución de las tendencias estéticas y constructivas, como son, la mejora del ingenio acorde a las técnicas creativas o, el uso de materiales adaptados a las nuevas exigencias prácticas.

Entre estos formatos, se encuentran los catálogos y publicaciones periódicas de las diferentes fallas, la web oficial de la Fallas (Fallas from Valencia), la puesta en marcha del proyecto "El Parot digital" en 2017, que incluye una aplicación de realidad virtual (Parot Digital), diversos blogs especializados, como "Cendra digital" y, el Museo Fallero, en el que se conservan los "Ninots Indultats" de cada anualidad.

Ahora bien, en 2017 y, tras el reconocimiento de la Fiesta de Fallas por parte de la UNESCO como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, ésta cobra una nueva dimensión, convirtiéndose en un escaparate y foco de observación amplificado a nivel internacional. Ello trae consigo nuevas responsabilidades comunicativas, entre las que se demanda una adaptación a los medios de comunicación actuales.

En los últimos años, el monumento fallero y las nuevas tecnologías de digitalización, modelado 3D, impresión y fresado tridimensional han experimentado un crecimiento asombroso. Esto se debe principalmente a los sectores más especializados, como el industrial, donde se han desarrollado tecnologías de registro y sistemas de prototipado muy avanzados (Berchon 2016: 5) y, el sector del entretenimiento, particularmente del cine y los videojuegos, que han desarrollado herramientas gráficas de gran potencial.

A pesar de que los sectores mencionados se han beneficiado de tales avances tecnológicos, el "fenómeno social", denominado así, pues la era "social" de la web 2.0 (redes sociales), han contribuido fuertemente a que estas tecnologías y sus aplicaciones estén omnipresentes en la sociedad, también han ayudado a multitud de otros sectores, como es el mundo fallero.

En este sentido, se pueden ver aplicaciones tecnológicas en la realización de registros 3D de bocetos modelados en arcilla a pequeña escala y, posteriormente, reescalados (Martínez, 2016: 91). También, modelando directamente el boceto de forma digital o, además, aplicados en la fabricación a gran escala con técnicas de fresado e impresión, a partir de los modelos digitales.

Entre las ventajas que estos procesos aportan, destaca la reducción importante de los tiempos de trabajo, al igual que una importante disminución de costes. De esta forma, el artista tiene más tiempo para detenerse en los acabados del monumento, además de tener más libertad creativa para un mismo presupuesto (Martínez, 2016: 102).

De la misma manera, los archivos digitales permiten al artista fallero el acceso a un repertorio de piezas para su pronta reposición en caso de problemas (daños debido a temporal, accidente en el transporte, vandalismo, entre otros) durante el proceso de montaje del monumento fallero.

A raíz de estos planteamientos, el estudio se ha centrado en sistematizar el proceso de digitalización 3D de los "ninots" exhibidos en la Exposición del Ninot, de manera individualizada y, revalorizándose la creación efímera del "ninot de falla" a través de un repositorio interactivo.

De este modo, la investigación desemboca en una serie de aplicaciones útiles para la catalogación de los distintos monumentos efímeros antes de su quema, revierte en su difusión y conservación virtual y, explica la puesta en marcha de un sistema de musealización de acceso abierto.

2. CASO DE ESTUDIO

Para el desarrollo de este estudio, se seleccionaron dos ninots que se encontraron expuestos en la Sala Arquerías del Museo Príncipe Felipe de la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia en la tradi-

Figura 1. Izquierda: **Ninot de la Falla Plaza del Pilar** (220 x 80 x 80 cm, aprox).
Derecha: **Ninot de la Falla infantil Espartero-Ramón y Cajal** (60 x 40 x 20 cm, aprox).

cional Exposició del Ninot de 2017.

El primer Ninot estudiado (Figura 1. izquierda) formaba parte de la Falla Plaza del Pilar, del artista Paco Torres, correspondiente a la categoría "Sección Especial". La Falla tuvo como lema "Que li tallen el cap", de 22 metros de altura (Figura 2. izquierda) y, cuya descripción muestra: "La situación política y social de la España actual contada en clave de la revolución francesa", "Mariano conduce le carroza "La Española", tirada por los caballos de la corrupción. Subidos al carruaje, que se dirige al Estado de Bienestar, van los políticos, empresarios y testafe-

Figura 2. Izquierda: **Falla "Que li tallen el cap".**
Derecha: **"Gotas de agua".** Autor: **Fotosfallas.** Procedentes de: http://www.fotosfallas.com/

rros, siempre vigilados por Europa. Debajo de la carroza, los trabajadores, pensionista y estudiantes intentan desviarla de su rumbo, porque "otro" camino es posible (Fotofallas 2017). El ninot, en concreto, representa "El ciego de tanta belleza, el testamento ha firmado, la mujer tiene la idea de pronto cortarle la cabeza" (Fotofallas 2017).

El segundo Ninot (Figura 1. derecha), fue el de la Falla Espartero-Ramón y Cajal, del artista David Moreno, perteneciente a la categoría "Sección Infantil, Sección Primera" (Figura 2. derecha), y que llevaba como título: "Gotas de agua" (Fotofallas).

3. METODOLOGÍA EXPERIMENTAL

Antes de exponer los pasos llevados a cabo, es importante destacar que este estudio consistió en la aplicación de un método optimizado para la consecución del objetivo marcado. Los registros 3D se realizaron en horario de exposición con la intención de hacer partícipe al público del proceso de registro y conservación virtual.

La metodología empleada para el cumplimiento de los objetivos planteados se expone en las siguientes fases:

3.1. Toma de datos

Esta primera fase es común a la aplicación de tecnologías de registro 3D para la obtención de un modelo digitalizado a partir del original. Esta es una fase primordial de la que dependerá el éxito en la consecución de los objetivos marcados.

El primer paso consistió en una exhaustiva preparación de las intervenciones. En primer lugar, conviene conocer la herramienta para explotar su potencial de la mejor manera. En este caso, se ha empleado un escáner láser portátil de altas prestaciones. Concretamente, un escáner láser GO!SCAN50 de Creaform, compañía pionera en el desarrollo de tecnologías de metrología y digitalización 3D, que funciona mediante la proyección de luz blanca estructurada sobre la superficie, y sus tres cámaras se encargan de triangular la deformación de la luz sobre dicha superficie además de registrar información cromática de la pieza. Entre sus características, cabe mencionar que es un aparato óptimo para el registro de piezas medianas-grandes, es decir, entre 25 y 300 centímetros de altura y tiene una resolución de registro entre 2 y 0,5 milímetros.

Entre sus limitaciones, las cuales son propias a la gran mayoría de escáneres, no se pueden registrar partes reflectantes, trasparentes o demasiado traslúcidas. Las superficies brillantes son susceptibles de producir una reverberación que puede traducirse en

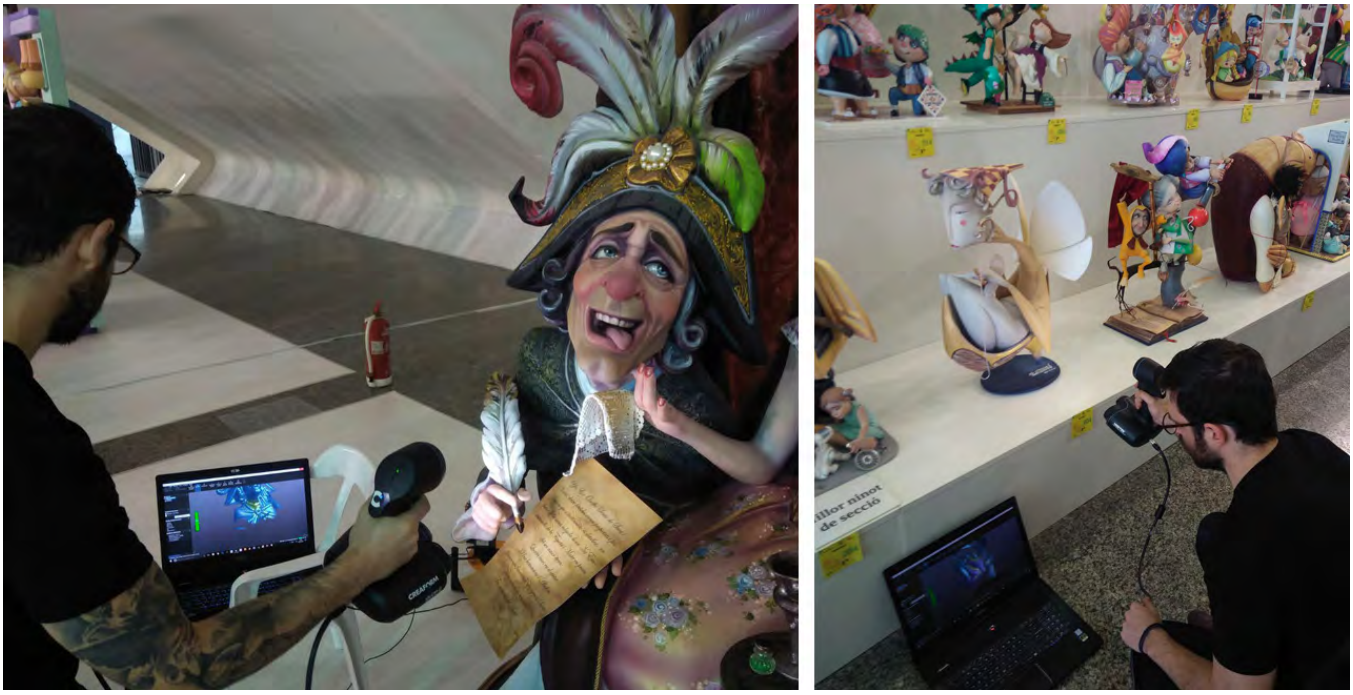


Figura 3. Proceso de registro 3D, in situ, de los casos de estudio. Las partes fundamentales del escáner son: proyector de luz blanca, cámaras de triangulación y cámara de color, luces circulares y gatillo.

deformaciones, excesivo ruido o, en casos más drásticos, faltantes volumétricos. Del mismo modo, las superficies muy oscuras absorben el espectro cromático del que la luz se compone, lo cual se traduce en pérdidas de datos (Graciano 2017: 51).

Expuestos los puntos fuertes y las limitaciones de la herramienta, resulta importante analizar las características de la obra. En este sentido, se pudieron observar una serie de ítems a tener en cuenta en el momento de realizar el registro, sobre todo con respecto al ninot de la Falla Plaza del Pilar. Como se puede observar, presenta algunas zonas oscuras, además de partes translucidas y reflectantes, y cuenta con una zona (entre los personajes y el elemento del fondo) donde no se puede acceder y, por lo tanto, el registro es limitado. Para ello, es importante la realización de un archivo fotográfico de las partes intrincadas de modo que puedan ser modeladas posteriormente.

En este sentido, se realizaron los registros de los ninots mediante sucesivos barridos, de los elementos generales a las zonas de detalles (Figura 3). Este es un proceso relativamente rápido, particularmente en el caso del ninot de la Falla infantil, pues ésta tiene una geometría más simple, con menos recovecos, por lo que se pudo registrar con mayor facilidad. Concretamente, el tiempo de trabajo dedicado a su proceso de registro oscila alrededor de 30 minutos. En el caso del ninot de la Falla Plaza del pilar, éste recrea una escena compuesta por varias piezas, lo que supone más recovecos y zonas inaccesibles, el tiempo de registro fue de 2 horas de trabajo aproximadamente.

3.2. Tratamiento de la nube de puntos y obtención de la malla

La segunda fase, tras el registro in-situ, es la obtención del modelo 3D. Este procedimiento ya se puede llevar a cabo en el propio estudio y/o laboratorio, y consiste en tratar los datos registrados.

El primer paso llevado a cabo es la eliminación de datos, que se muestran en forma de "nube de puntos", que no son necesarios para la obtención de la malla que conformará el modelo digital. Posteriormente, se calcula esta "nube de puntos" traduciéndola en una malla poligonal (triángulos) (Figura 4). Y, finalmente se realiza un análisis de la misma para corregir pequeños errores de cálculo como pueden ser polígonos invertidos (con las caras hacia el interior de la malla), los puentes angostos (unión demasiado fina entre polígonos, creando tensiones en la malla) o pequeños faltantes (Niquet 2018: 9). Estos procesos se suelen llevar a cabo en el mismo software empleado para el registro de datos, en este caso, VXelements (Creaform).

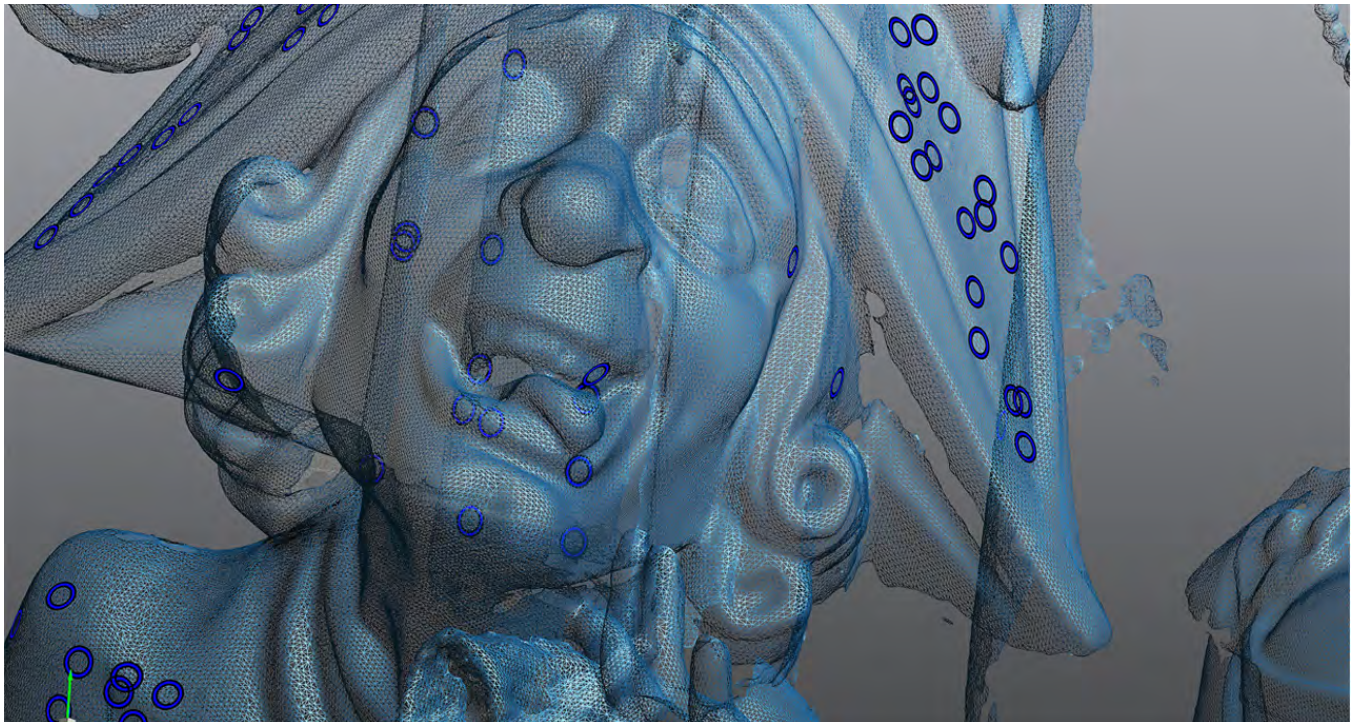


Figura 4. Detalle de la malla obtenida, antes de la corrección de errores.

Para este proceso, la herramienta y software empleado influye en gran medida en el tiempo de procesado. Pues estos cuentan con acciones mas o menos automatizadas y un tiempo de respuesta menor o mayor en función de la calidad de los datos. Cabe destacar que, con el uso del escáner mencionado anteriormente, los datos fueron procesados de forma muy rápida y eficaz. Concretamente, el tiempo empleado fue de 2 horas aproximadamente para los dos ninots objeto de estudio.

Tras el arreglo de dichos errores de malla y, ajustar la información cromática previamente registrada, puede ser exportada hacia otro software de modelado digital. Dicho software puede variar en función de las necesidades o preferencias del técnico que lo manipula. En este caso, el modelo fue exportado hacia Zrush (Pixologic).

3.3. Optimización de la malla para su difusión

En esta tercera y última fase de la creación del archivo 3D, es importante establecer un orden de prioridades en función de las necesidades del modelo, ya sea archivar o catalogar el repositorio 3D de la obra, estudiar o analizar la obra de forma remota, difundir la obra en una exposición virtual (musealización, realidad aumentada, entre otras), o bien reproducir

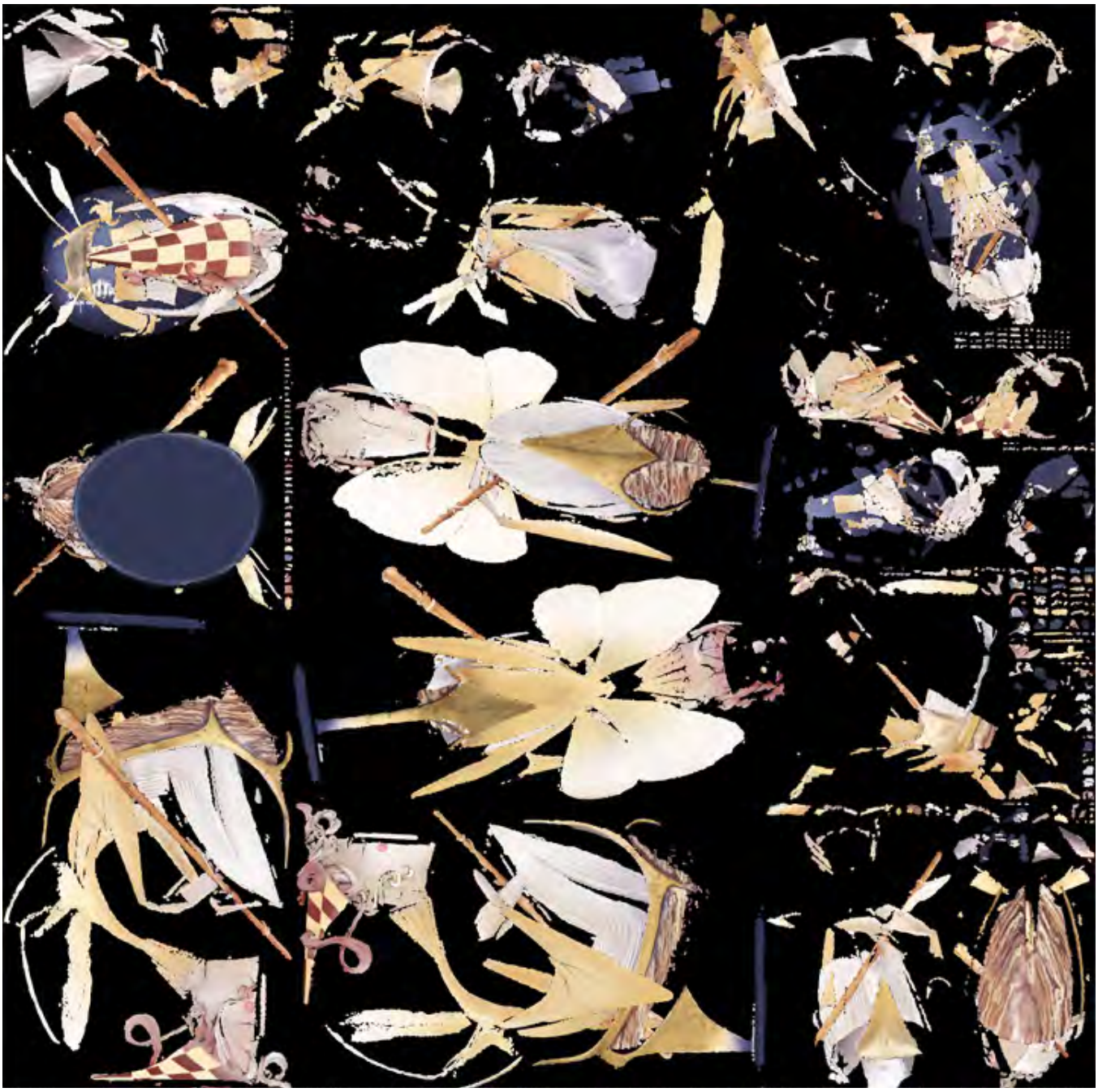


Figura 5. Mapa de textura correspondiente al ninot de la Falla infantil Espartero-G. Vía Ramón y Cajal.

Figura 6. Vista de proceso de reintegración volumétrica.

la obra a escala mediante tecnologías de fabricación aditiva o fresado. En general, estos aspectos determinaran el nivel de procesamiento del modelo.

En este sentido, para temas de visualización virtual, por ejemplo, los ítems prioritarios son la fluidez de renderizado del modelo, que necesita una malla poco pesada; y, la visualización de textura topológica y cromática, que requiere ser optimizada a través de "mapas UV" (Figura 5).

En caso contrario, si la finalidad del modelo es la obtención de una reproducción a escala, se priorizará la información de detalles superficiales y una malla hermética. Por lo tanto, se trabajará una malla más densa en polígonos (a mayor número de polígonos, más detalle), omitiendo el tratamiento de "mapas UV".

A continuación, el paso llevado a cabo fue la reconstrucción de elementos faltantes, sobre todo en el modelo de la Falla Plaza del Pilar. Para ello, y con el apoyo del archivo fotográfico previamente realizado, se crearon nuevas mallas geométricas y se ajustaron a las partes faltantes. Del mismo modo, se ajustó a la información cromática faltante con el apoyo de las mismas fotografías (figuras 6 y 7). Este fue un proceso más costoso en la temporización. Concretamente se necesitó una jornada de trabajo para ajustar los modelos en función de sus posteriores aplicaciones.

El último paso en la fase de optimización consistió en exportar los archivos, en modo fusión para su posterior aplicación. Por un lado, un archivo desprovisto de información cromática, destinado a sistemas de reproducción; y por otro lado, un archivo con la malla decimada, es decir, con un número reducido de polígonos, lo cual implica perdida de detalles que serán recuperados posteriormente mediante creación de "mapas UV", tanto de color como de superficie ("mapa de normales"), destinado a motores de renderizado pasivos, con los que se renderizan imágenes estáticas o animaciones previamente configuradas, o bien a motores de renderizado en tiempo real, que permiten interactuar virtualmente con la obra.

3.4. Instrumentación

Figura 7: vista de reconstrucción de elementos a partir de fotografías.

En la realización del registro 3d, análisis, difusión y virtualización se emplearon los siguientes equipos: a) un escáner láser portátil GO!SCAN50 con una resolución de 0.5 – 2 mm, con registro de 30 – 300 cm, luz blanca, captación de color y registro a escala real de la compañía Creaform; b) una estación gráfica MSI WS72 Intel Core i7-6700HQ con 16 GB RAM, 1TB+512SSD, Quadro M2000M; c) una tableta gráfica Wacom Intuos proM para modelar y ajustar los registros 3D y, d) una Impresora 3D FDM de tipo Delta. Finalmente, los distintos softwares empleados fueron: VXelements (Creaform), VXmodel (Creaform), Zbrush (Pixologic), Keyshot (Luxion) y Repetier Host.

4. RESULTADOS

A continuación, se muestran imágenes en detalle de los modelos obtenidos en función de diversas necesidades, todas ellas comprendidas en las fases de actuación anteriores: a) para creación de material gráfico (estático o animado), b) para musealización virtual (interacción con la obra) y, c) para piezas reproducidas a escala mediante fabricación aditiva del objeto original.

4.1. Creación de material gráfico

En cuanto a la creación de material gráfico, se

Figura 8: Vista en secuencia de animación (turntable)
disponible en: http://www.teseratik.com/portfolio/ninot-plaza-del-pilar [consulta: 24/10/18]

Figura 9: Detalles de vistas estáticas, renderizadas en keyshot (Luxion).

muestran la secuencia de una pequeña animación (Figura 8) del modelo correspondiente al Ninot de la Falla Plaza del Pilar, así como un par de renders, desde distintos puntos de vista, correspondientes al Ninot de la Falla infantil Espartero-Ramón y Cajal (Figura 9).

4.2. Musealización virtual interactiva

La Figura 10 se refiere a una captura de pantalla de visor interactivo correspondiente al formato de visualización del "repositorio del recuerdo", planteado a lo largo de este estudio.

Dicho formato, permite la monitorización de los monumentos Falleros para su lectura bajo todos sus ángulos, proporcionando así una experiencia inmersiva, parecida a una visita del monumento in-situ. Sería una manera de transmisión de la fiesta a quienes, debido a diversas razones, no puedan disfrutar de este Patrimonio Inmaterial de la Humanidad durante la temporada fallera, o bien quienes deseen "recordar" dicho Patrimonio, tras su desaparición.

Así mismo, este tipo de plataformas, admiten la inclusión de comentarios, videos, o imágenes estáticas y, se pueden incrustar en las distintas páginas webs, o blogs, especializados en la musealización de los monumentos falleros.

4.3. Reproducción a escala

Por lo que respecta a la reproducción de los modelos, en la Figura 11 (izquierda), se puede observar un detalle, a escala (1:10), del Ninot de la Falla Plaza del Pilar, impreso en PLA. La Figura 11 (derecha), muestra el Ninot de la Falla infantil Espartero-Ramón y Cajal, impreso a escala (1:8) mediante impresora colorjet y, emplea archivos híbridos (modelo 3D más mapa de textura) para imprimir las piezas en polvo de escayola directamente coloreado.

5. CONCLUSIONES

Se propone un método aplicable y compatible con el proceso creativo del monumento fallero, con la obtención de un modelo digital de los ninots de falla con alto grado de fidelidad con respecto el original, con el fin de crear una plataforma de virtualización interactiva que incluya un "repositorio del recuerdo" de los Ninots, en open access y, en el cual, además de incluir los Ninots destinados a desaparecer, incluiría los "Ninots indultats" hasta la fecha, presentes en el Museo Fallero de Valencia.

En definitiva, el registro 3D de los ninots expuestos en la Exposición del Ninot es un medio de análisis no destructivo y muy gráfico que ha permitido la

Figura 10. Captura de pantalla de la plataforma interactiva, Sketchfab.
Modelo disponible en: https://sketchfab.com/models/b009cde0c9294819a00501c4388ae7cd [consulta: 24/10/18]

toma de datos en tiempo real, la visualización sin manipulación y la factible conservación/difusión de los ninots a través de espacios virtuales; los cuales tienen como fundamento, la revalorización del ingenio creativo y la transmisión de la fiesta.
Así mismo, este medio se posiciona como un único método que engloba un gran abanico de aplicaciones frente a las distintas intervenciones "convencionales" necesarias a cada aplicación. En el caso de este estudio, solo se destinó un par de jornadas desde el comienzo de los registros hasta la entrega de archivos. Todo ello se traduce en un significativo

Figura 11. (Izquierda) Parte impresa mediante impresora FDM (Delta). (Derecha) Impresión colorjet.

ahorro de tiempo de trabajo y, por lo tanto, viable económicamente. Finalmente, mencionar que se podrían reducir los tiempos de trabajo realizándolo de forma simultánea al proceso creativo del monumento.

WEBGRAFÍA

Cendra digital. http://www.cendradigital.com/ [consulta: 20/10/2018]

Creaform. https://www.creaform3d.com/es [consulta: 24/10/2018]

Fallas from Valencia. http://fallasfromvalencia.com/ [consulta: 20/10/2018]

Fotos fallas. http://www.fotosfallas.com/ [consulta: 20/10/2018]

- Plaza del pilar: http://www.fotosfallas.com/fotos_fallas2017/fallas/pilar.htm
- Espartero – Gran Vía Ramón y Cajal: http://www.fotosfallas.com/fotos_fallas2017/fallas/otras1c-inf.htm

Parot Digital. http://www.parotdigital.com/ [consulta: 25/10/2018]

Pixologic. Zbrush. http://pixologic.com/ [consulta: 24/10/2018]

Sketchfab. Plataforma de visulaización 3D. https://sketchfab.com/models/popular [consulta: 24/10/2018]

Teseratik. Pataforma de musealización virtual. http://www.teseratik.com/ [consulta: 24/10/2018]

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Berchon, M. y Luyt, B. (2016). La impresión 3D. Guía definitiva para makers, diseñadores, estudiantes, profesionales, artistas y manitas en general. Barcelona. Editorial Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2854-4

Graciano, A. et al. (2017). Digitization of religious artifacts with a structured light scanner. Virtual Archaeology Review, v. 8, n. 17, ISSN 1989-9947. Disponible en: https://polipapers.upv.es/index.php/var/article/view/4650 [consulta: 24/10/2018]

Martínez Albiñana, R. (2016). Estructuras escultóricas efímeras para el fuego en Valencia y Alicante, en la primera década del s. XXI [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. Disponible en: https://riunet.upv.es/handle/10251/61390 [consulta: 24/10/2018]

Niquet, N.D.; Mas-Barberà, X. (2018). El Registro 3D como medio para el análisis y difusión del patrimonio escultórico. El caso de la escultura en cera del Écorché. Ge-conservación, [S.l.], v. 1, n. 13, p. 05-16, jun. 2018. ISSN 1989-8568. Disponible en: https://ge-iic.com/ojs/index.php/revista/article/view/551 [consulta: 24/10/2018]

Miguel González Díaz

Encarna Ruiz Molina
eruiz@esdi.edu.es

(CON)TACTO: EL DISEÑO DE WEARABLES COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA ESCENA DE LA DANZA

Miguel González Díaz,
Encarna Ruiz Molina

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:30/08/2018 Revisado:20/11/2018 Aceptado:20/12/2018

González Díaz, M., Ruiz Molina, E. (2018). (Con)Tacto: el diseño de wearables como herramienta interactiva en la escena de la danza. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 103-114

(CON) TACTO: EL DISEÑO DE WEARABLES COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA ESCENA DE LA DANZA

THE AESTHETICS OF THE ALGORITHM IN THE ARTISTIC PRODUCTION OF ELENA ASINS

Autores: Miguel González Díaz. Encarna Ruiz Molina

Dpto de Teoría i Desenvolupament del Disseny

eruiz@esdi.edu.es

Sumario: 1. Introducción y marco teórico. 2. Movimiento, cuerpo y espacio. 3. Movimiento vestido. 4. Wearables en el espacio escénico. El caso de The Wearable Fashion Orchestra. 5. Metodología. 6. Resultados. 7. Conclusión. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: González Díaz, M., Ruiz Molina, E. (2018). (Con)Tacto: el diseño de wearables como herramienta interactiva en la escena de la danza. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 103-114

(CON) TACTO: EL DISEÑO DE WEARABLES COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA EN LA ESCENA DE LA DANZA

THE AESTHETICS OF THE ALGORITHM IN THE ARTISTIC PRODUCTION OF ELENA ASINS

Miguel González Díaz

Encarna Ruiz Molina

Dpto de Teoría i Desenvolupament del Disseny
eruiz@esdi.edu.es

Resumen

(Con) Tacto1 es un proyecto que combina el diseño de indumentaria, la danza y la tecnología en una prenda wearable que nos permite establecer una interacción directa entre los bailarines y el espectador. Nuestra propuesta plantea una performance donde el diálogo entre estas dos partes genera de forma espontánea una coreografía y composición musical concreta. En esta idea el público pasa a ser él corógrafo y el compositor; y el bailarín un músico que maneja un instrumento textil a partir de una pieza inteligente.

Este proyecto tiene como antecedente una trabajo inicial desarrollado en el Departamento de Teoría y Análisis del Diseño de la Escola Superior de Disseny ESDi, Universitat Ramon Llull, y que recibe el nombre de The Wearable Fashion Orquestra2. En este caso, nuestra intención fue la realización de una orquesta textil que partía de un mismo principio multidisciplinario en el que se combinaba danza, tecnología y diseño de indumentaria.

Después de este trabajo inicial, la presente investigación propone un juego co-creativo donde a través del tacto y el contacto establecido entre todos los agentes implicados (público, bailarines o prenda) se rompe la cuarta pared3 en pos de una experiencia común. Las respuestas simultáneas de luz, movimiento y sonido se irán enlazando para generar un diálogo de sensaciones que aúnan todas las partes. La esencia de esta performance reside precisamente ahí, en el ritmo del diálogo que establecen público y performer y que toma forma en la escena.

Abstract

(Con) Tacto is a Project that combines the design of clothing, dance and technology in a wearable garment that allows us to establish a direct interaction between dancers and the spectator. Our proposal raises a performance where the dialogue between two parts generates a spontaneous choreography and a concrete musical composition. In this idea the public becomes the choreographer and the composer; and de the dancer a musician who handles a textile instrument from an intelligent piece.
These project had as background an initial work developed in in the Department of Design Theory and Analysis from de Escola Superior de Disseny ESDi, Universitat Ramon Llull, and it is called of The Wearable Fashion Orquestra4. In this case, our intention was the realization of a textile orchestra that started form the same multidisciplinary principle that combines dance, technology and clothing design.
After the initial work, the present investigation proposes a co-creative game where through touch and contact established among those involved (public, dancers or clothes) the fourth wall5 is broken in pursuit of a common experience. The simultaneous responses of light, movement and sound will be linked to generate a dialogue of sensations that bring together all the parts. The essence of this performance resides precisely there, in the rhythm of the dialogue that established by the public and performer and that takes shape in the scene.
Palabras clave: Wearable, Interacción, Danza, Tecnología, Escena, Público Activo, Movimiento
Key Words: Wearable, Interaction, Dance, Technology, Scene, Active Public, Movement.

1. INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO

La danza, el teatro y las artes escénicas en general siempre se han caracterizado por tener una naturaleza interdisciplinaria. En ellas siempre han intervenido especialidades tan dispares como la música, el diseño de espacio, el diseño de vestuario, la iluminación… que han actuado de forma conjunta para transmitir el mensaje al espectador.

Esta sinergia multidisciplinar que implica la escena ha hecho que a ella se incorporen, de la misma forma, todos los avances tecnológicos que se han generado en los distintos campos a lo largo del siglo XX. Steve Dixon señala que "En la última década del siglo XX , la tecnología computerizada jugó un papel creciente y dinámico en el teatro en vivo, la danza y la performances; y emergieron nuevas formas dramáticas y géneros performativos en instalaciones interactivas e Internet. (Dixon: 2007, 1-2)).

En el caso de la danza, el profesor Steve Dixon dice que se trata de una práctica que continuamente evoluciona con la llegada de nuevas tecnologías. Y es que esta disciplina siempre ha estado abierta a enriquecerse de otros ámbitos creativos, y las nuevas tecnologías también han formado parte de este proceso. De esta forma, son muchas y muy distintas las incorporaciones que se han hecho en este campo, desde el uso del video y nuevas formas musicales, como en el caso de la música electrónica, hasta la creación de softwares específicos. Estos nuevos medios han permitido la creación de estéticas novedosas así como también el desarrollo de otras formas de trabajo dentro del lenguaje coreográfico.

2. MOVIMIENTO, CUERPO Y ESPACIO.

Como ya hemos señalado, la danza y su puesta en escena requieren de la intervienen de un gran número de elementos tales como el espacio, la iluminación o el vestuario, y hasta el público puede formar parte activa de la misma coreografía. De esta forma el espacio y la iluminación condicionan la interacción del bailarín con el espectador, de tal suerte que tradicionalmente esta ha sido la barrera o cuarta pared que delimita los roles de cada actor. En las nuevas formas de entender la danza esta frontera psicológica se diluye.

Esta nueva dimensión espacial se refuerza con la interacción propia de los bailarines que emplean la danza como una herramienta a través de la cual pueden reflexionar sobre la dimensión del cuerpo y su movimiento. En este sentido, Rudolf von Lavan señala justo el valor de esta disciplina reside en el hecho de que "el hombre aprende a conocer el mundo a través del movimiento" (En Thamers, 1988:7).

Esta idea se ve muy clara dentro de la práctica del Contact Improvisation (CI), una danza desarrollada por Steve Paxton6, que hace del cuerpo su único protagonista. Paxton buscará un lenguaje nuevo para la danza basado en la relación de los bailarines, cuyas relaciones corporales se construyen en situación, es decir durante la acción en la que se relacionan. El CI no se interesa por las formas, sino que establece un código para la interacción entre los bailarines. De esta forma Cynthia J. Novack señala que en el CI "Los bailarines en contacto con la improvisación se enfocan en las sensaciones físicas de tocar, inclinar, apoyar, contrapesar y caer con otras personas, llevando a cabo un diálogo físico" (Novack, 1990: 8). Entendido de esta forma, cada uno de los interactuantes entra en contacto con el otro a partir del sentido del tacto, que genera una suerte de sensaciones que son las que permiten establecer una gramática performativa en toda la acción.

Imagen 1: Nancy Stark Smith, Steve Paxton. Contact Improvisation

Aquellos que han tenido ocasión visualizar o participar de tal danza encuentran durante la práctica del CI cuerpos conectados en red, unidos mediante el sentido del tacto. Un cuerpo que de repente entra en contacto con otro, y con esta acción se establece un diálogo entre ellos que se traduce en movimiento. A través de las sensaciones de los actores, en una

escucha atenta, se establece una relación donde cada sujeto empieza a comportarse de manera distinta e inesperada. En este sentido, podemos decir que cada bailarín influye y es influido por el otro. Así, el Contact se revela como un nuevo medio de expresión en el que el cuerpo de cada actor se mueve dentro del espacio y sobre el cuerpo del otro. Esta relación triangular requiere de la asunción de la materia como parte de la acción: el suelo, las paredes, los objetos y las personas se convierten en un todo que comparte el movimiento.

3. MOVIMIENTO VESTIDO.

Como ya hemos dicho antes, la danza supone un excelente campo para la reflexión sobre el cuerpo. De esta forma, este ámbito nos ayuda a conocer los aspectos más importantes que se desprenden de él. Cristobal Pera señala al respecto que "El cuerpo es dueño de una potencial capacidad interactiva que le permite un vivir relacionado con otros cuerpos semejantes; es el espacio físico en el que se produce la integración de su vida individual" (Pera, 2005: 24-25). Así, el bailarín a través del movimiento puede adquirir un conocimiento importante de su cuerpo y de todos los aspectos relacionados con él. En este caso, la danza puede llegar a ser un instrumento de aprendizaje cuya práctica también nos permite entretejer lecturas sobre la capacidad interactiva del cuerpo. En este sentido, el cuerpo se transforma en una herramienta de comunicación e interacción entre bailarín, espacio y espectador. Pera destaca, en este sentido que "El cuerpo se comporta como un objeto semiótico, como un texto que se escribe con varios lenguajes: sus gestos, sus palabras, sus posturas, sus movimientos, es decir, el cuerpo como representación" (Pere, 2005: 25)

Entendido así, el cuerpo es un ente en constante proceso de construcción, deconstrucción y reconstrucción cuya formación no depende únicamente del mismo, sino en el que también interviene todo aquello que se relaciona con él. La indumentaria se plantea de esta manera como un elemento indispensable para definir las características comunicativas de un cuerpo vestido y dinámico, pensado para ser observado desde el espectador. Andrea Saltzman, en su libro El cuerpo diseñado, lo define así:

El vestido es habito y costumbre: es el primer espacio –la forma más inmediata- que se habita, y es el factor que condiciona más directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad y la comunicación e interpretación de las sensaciones y el movimiento. Así, el vestido regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno. Media entre el cuerpo y el contexto. Es el borde de lo público y lo privado a escala individual.(Saltzman, 2005: 48)

Para Salzman el vestido es el lugar más directo en el que vivimos, dentro de él se establece un diálogo entre cuerpo y prenda que condiciona la manera en que ambos conviven. Como dice la socióloga Joanne Entweistle: "la ropa es la forma en la que las personas aprenden a vivir en su cuerpo". (Entweistle, 2002). Así, podemos decir que esa "casa" a la que denominamos "vestido" se funde con el cuerpo como si fuera una segunda piel. En este caso ya no es cuestión de cuerpo o vestido, sino de "cuerpo vestido", como una nueva entidad que nace de la suma de las anteriores. Una piel que influye en la manera de aprender y comunicarnos con el entorno, que genera nuestra identidad, que nos invita a movernos de una determinada manera, etc. Dicho de otro modo, el cuerpo y la indumentaria, son dos entes que se modifican, transforman y afectan, es decir, existe una estrecha relación coevolutiva entre ambos. Este es el motivo por el que la creación de prendas requiere al cuerpo, el cual supone el origen y el punto culminante de la indumentaria, siendo contenido y soporte, y el lugar donde la moda cobra sentido.

En el caso de la danza, el cuerpo se presenta como el elemento esencial, de la misma manera que también lo es para la indumentaria. Y aunque las dos disciplinas se puedan vincular de manera natural por este hecho, el contexto en el cual aparecen no es exactamente el mismo. Sobre el escenario, lejos de la calle o la pasarela, los bailarines se mueven de forma frenética, agarran a sus compañeros, ruedan por el suelo, sudan, etc. Es por ello que la indumentaria en cada situación precisa de unas características específicas. Por lo general, la indumentaria de baile sigue dos parámetros básicos. El primero, que trata de no obstaculizar ni limitar los movimientos, adaptándose a las exigencias de cada coreografía. Y el segundo, que utiliza la moda como lenguaje para reforzar y acompañar el mensaje que quiere transmitir el creador de la obra.

Sin duda alguna, hay que reconocer a Isadora Duncan una de las mayores aportaciones en lo que a in-

dumentaria de danza se refiere, la liberalización del cuerpo. La bailarina consideraba que todo el vestuario de la danza clásica limitaba el cuerpo y además iba en contra de las leyes naturales. Si pretendía liberar al ser humano a través de la danza también debía liberar a la danza de todas sus trabas.

Antes de mí, los bailarines eran prisioneros de los mallot y habían de repetir año tras año gestos mecánicos. Después de verme bailar, miles de personas bailan en todos los países del mundo vestidas con túnicas ligeras y comprendiendo, por primera vez, el ritmo del cuerpo humano y su armonía con los movimientos de la Naturaleza.(Duncan, 2003: 120).

Por ello, se deshizo del tutú y el corsé romántico incorporando las túnicas y prendas de estilo griego, incluso fue la primera en aparecer en escena bailando descalza. Un conjunto de cambios que posibilitaron una nueva manera de bailar cuya técnica y expresividad cambiarían el curso de la historia de la danza.

4. WEARABLES EN EL ESPACIO ESCÉNICO. EL CASO DE THE WEARABLE FASHION ORCHESTRA.

La moda y la danza están unidas por el cuerpo y los nuevos medios en los que estamos inmersos diariamente pueden potenciar su relación. Podríamos hablar de wearables como prendas inteligentes pensadas para bailar que nos posibiliten aumentar la interacción entre los bailarines y de éstos con el público. Hasta ahora, el uso de prendas con tecnología incorporada que den nuevas posibilidades al vestuario dentro del lenguaje coreográfico no existía como tal, aunque la danza hoy día, sí que emplea en algunas representaciones las herramientas que la tecnología le proporciona, pero el enfoque es distinto al que ahora nos concierne. Así, el uso está más relacionado con software, video, visualización del movimiento mediante proyecciones, etc. Es decir, trabaja más el espacio escénico y la coreografía que sobre el bailarín y el vestuario que porta.
Una primera investigación que llevamos a cabo en 2013 desde la Escola Superior de Disseny ESDi fue The wearable Fashion Orchestra (TWFO), un proyecto que combina moda, danza y tecnología. Su finalidad era establecer una interacción entre el wearable, prenda que incorpora tecnología, y el bailarín, dentro del contexto de una performance. El resultado de este proyecto de investigación es una colección de cinco wearables que se comportan como un grupo de instrumentos musicales, es decir como una orquesta, y que permiten que los bailarines se conviertan en músicos. Así, el proyecto se presenta como una pequeña colección capaz de crear una composición musical a través de una coreografía de danza contemporánea.

Cada prenda tiene un sensor que está conectado a un Arduino que envía la señal registrada por vía Wifi hacia un ordenador, que genera a su vez el sonido en tiempo real. Las prendas están hechas de neopreno fino elástico (95% poliéster y 5% elastómero) que nos permite tener un mejor control de la intensidad y la duración del sonido en relación con el movimiento del cuerpo. En ellas se coloca una tira tejida del hilo conductor en las que el movimiento es relevante, por ejemplo, si la idea es que suene la prenda cuando flexionamos la rodilla pondremos esta tira y el sensor a lo largo de la pierna.
Para crear las prendas, tomamos como punto de partida el método de investigación conocido como Coreografía de Interacción. El método mencionado entiende la forma del producto resultante como parte integrante del movimiento y utiliza el cuerpo como una herramienta creativa para la investigación en diseño. Se entiende interacción como un todo, como el resultado de una combinación de varias partes que están conectados entre ellos. Este enfoque ofrece un método alternativo hacia la conceptualización de un diseño particular, logrando así un resultado interesante y creativo.

Imagen 2: The wearable fashion orquestra

Imagen 3: Sound Embracer

TWFO se concibe como una evolución del proyecto Sound Embracer7 se trata de una bufanda gigante de punto con un hilo conductor y un sensor de elasticidad que nos proporciona la plataforma Arduino. En cuanto se somete a este hilo a una tensión el arduino capta estos valores y los envía al ordenador para traducirlos en sonido, es decir, se genera el sonido a través del movimiento del cuerpo cuando se estira la prenda. Una vez desarrollada la interacción del proyecto, dado su gran potencial, se tomó en consideración el hecho de dar un paso más allá mediante la presentación de la idea de una orquesta, inspirado en el concepto de diseño de moda de una colección. Gracias a estos recursos podemos combinar la danza, la música y la moda de una manera muy intuitiva y dinámica mediante el uso de un sistema electrónico muy simple pero eficaz incrustado en las prendas.

5. METODOLOGÍA.

En cuanto al desarrollo del proyecto, se tomó la metodología propia del Design Thinking de Stanford, que se estructura en cinco fases: empatía, definición, ideación, prototipado y testeo. Se escogió este método por su flexibilidad para incorporar herramientas diversas y sobre todo porque permite al diseñador aproximarse en mayor medida al usuario e incluirlo en el proceso de diseño. En este caso, los usuarios han sido profesionales del ámbito de la danza, cuyo trabajo conjunto ha permitido a los diseñadores explorar herramientas basadas en el uso del cuerpo, y por lo tanto, poder aplicarlas en el diseño del wearable.

De este modo, se inició la investigación en la fase de empatía, que tiene como objeto entender al usuario y detectar que necesita, desea o que aportación significativa puede ofrecer el diseño. Dentro de este marco se llevaron a cabo dos acciones, la observación del usuario y la experiencia corporal. La primera herramienta tiene como objeto analizar, desde fuera de la actividad, y hacer que los diseñadores se familiaricen con el contexto y el tipo de usuario específico. En la misma observación se busca la

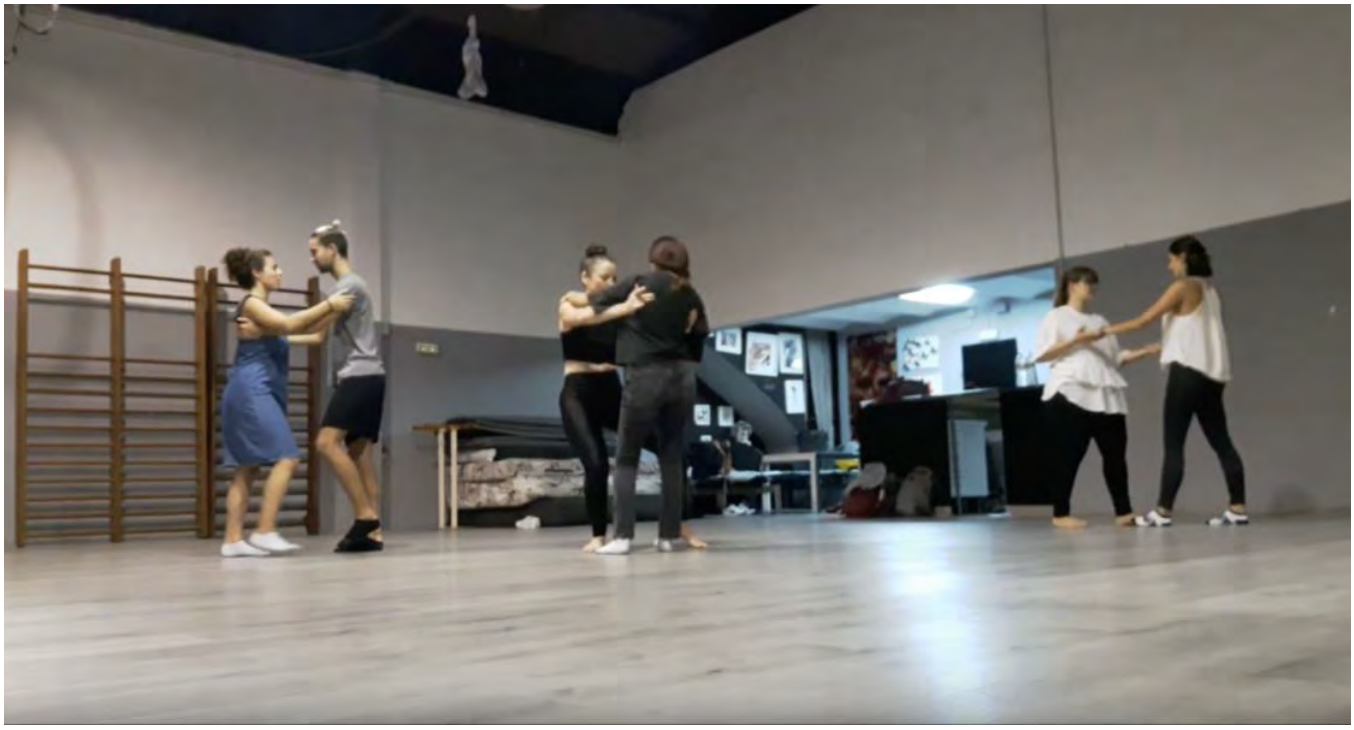


Imagen 4: Sesión de experiencia corporal. Elaboración propia

detección de posibles datos que puedan ser determinantes en el futuro diseño. Por otro lado, la experiencia corporal, que supone la aportación de una herramienta propia del equipo, consiste en experimentar en primera persona la actividad observada en el usuario. Dicho de otro modo, se trata de observar desde dentro para comprender otros aspectos que no son perceptibles como sensaciones, sentimientos o posibles problemáticas y necesidades que sólo detectaría el usuario en su propia piel.

La segunda fase o etapa de Definición comenzó una vez extraídos todos los datos recopilados anteriormente. Para ello, se volcaron y analizaron con el objeto de detectar los posibles puntos de interés. En esta fase se determinará la dirección que se va a tomar en cuanto a lo que se va a diseñar. Con esos datos se buscará la aportación de soluciones creativas que darán lugar a la tercera etapa o Ideación. Finalmente, las últimas fases de prototipado y de testeo es donde se llevará a cabo todo el desarrollo en cuanto a formas, materiales y procesos de elaboración, así como las pruebas de su funcionamiento y posibles mejoras. Una vez el prototipo está más avanzado se testa en su propio contexto por manos del bailarín, de este modo el equipo de diseño obtendrá el feedback necesario para acabar de perfeccionar y completar el wearable final.

6. RESULTADOS

Como hemos apuntado en el apartado anterior, el proceso se inicia con esta experiencia en la que el diseñador trata de empatizar con el usuario que es el profesional del cuerpo. El resultado de estas sinergias dará lugar al diseño posterior del wearable. En este caso, y tras el trabajo conjunto de los bailarines y los diseñadores, el equipo llegó a dos conclusiones fundamentales para el presente diseño:

1) Por un lado, los diseñadores fueron conscientes de la carga mental que suponía para los bailarines pensar constantemente sobre que movimientos ejecutar, en qué orden, dirección, etc. La cantidad de información que debían retener y procesar los bailarines causó gran impacto en los diseñadores.

2) Por otro lado, también repararon que cuando observaban o eran observados dentro de la actividad dancística, el público se quedaba muy alejado de todo lo que sucedía. Cuando se veían como actores experimentaban una sensación e implicación que distaba mucho de la que sentían como público.

Fue entonces cuando se planteó la necesidad de romper este aislamiento y basar el prototipo en la idea de que el tacto y contacto no dependiera única-

Imagen 5: Resultado sesión de ideación. Elaboración propia

Imagen 6: Primer prototipo de (Con) Tacto. Elaboración propia

mente de los bailarines, sino que de alguna manera el diálogo también se estableciera en contacto con el espectador. Finalmente, el vehículo de ese diálogo sería el wearable.

Llegados a ese punto se optó porque el público participara activamente en la toma de decisiones de cómo iba a ser aquella performance. Es decir, darle el poder de proponer la coreografía, que por un lado liberaría al bailarín y por el otro enrolaría al público en una experiencia de la que ahora ya formaba parte y que sin ellos sería imposible realizar.
La escena se inicia cuando el público a través de una app propone al bailarín una zona del wearable donde tocar. Un Arduino, situado en la prenda, recibe esta señal por wifi y visualiza la zona escogida iluminándola a través de un anillo de LEDs. En ese momento, el bailarín que lleve puesto el wearable, u otro bailarín que esté presente en la escena, tocará el área iluminada. Un sensor de presión situado debajo de los LEDs detectará ese contacto y enviará estos datos de vuelta al ordenador para traducirlos en forma de sonido. Una vez cerrado ese ciclo la prenda se iluminará con la siguiente propuesta del público.

7. CONCLUSIONES

Después de finalizado el proceso de análisis y recopilación de información, los resultados de la presente investigación nos llevaron al diseño de un wearable y la propuesta de una performance interactiva. (Con)tacto ha supuesto como peculiaridad la generación de sinergias entre diseñadores y profesionales del cuerpo que han permitido realizar un proceso creativo basado en el concepto de co-diseño. La implicación de ambos perfiles profesionales en todo el proceso de análisis y estudio previo han permitido generar empatías que han revertido directamente en la concepción de la prenda.
De esta forma, el diseñador se pone en la piel del usuario y trata de comprender el entorno donde vivirá su futura creación. El objetivo es conocer y vivir la actividad que desempeñará la prenda para ver con mayor realismo que aportaciones significativas puede hacer desde el ámbito creativo y que repercutirán en la danza. Esto implica, además, que los

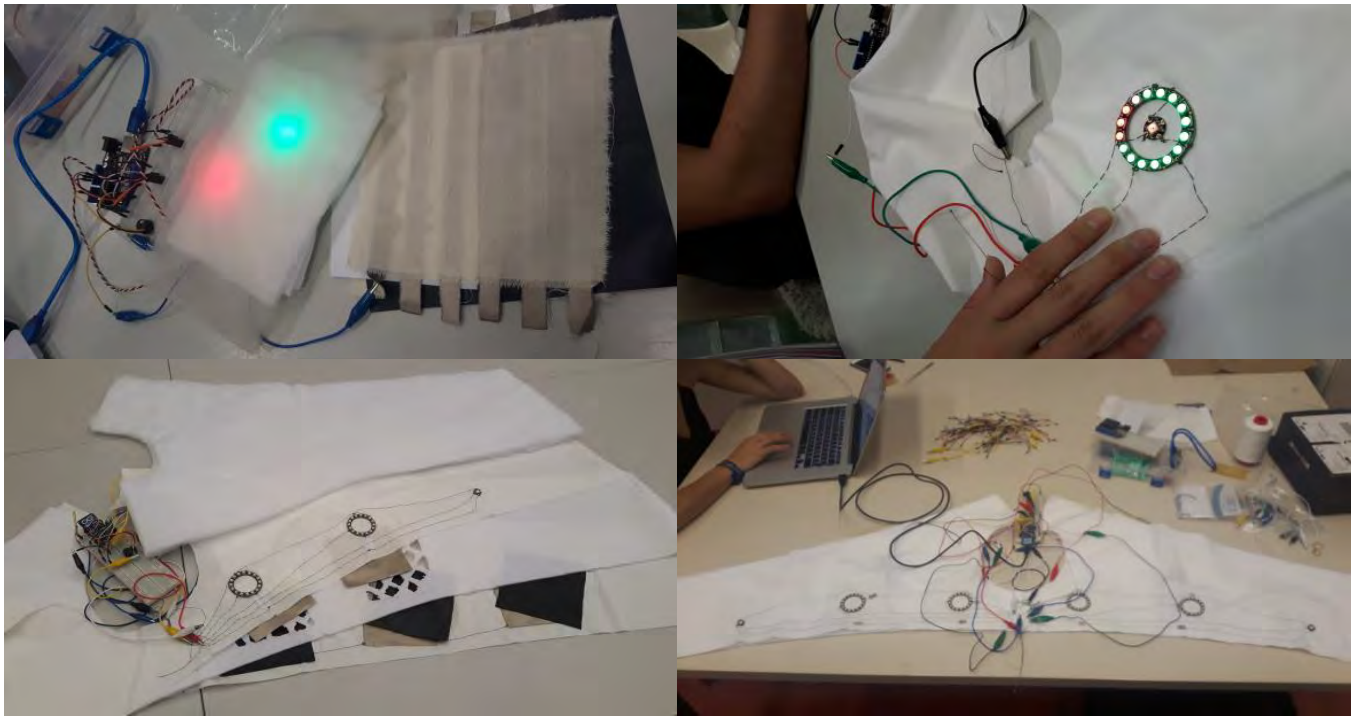


Imagen 7: Desarrollo del prototipo. Elaboración propia

diseñadores adquieren consciencia de cómo funciona el cuerpo y esto les permite tomar mayores habilidades y conocimientos gracias a que empiezan a despertar la conciencia corporal.

Por otra parte, cuando trabajan los usuarios del producto, en este caso bailarines, intervienen en el proceso creativo y ayudan a los diseñadores a aproximarse a aquellas necesidades o cambios significativos. Y por lo tanto se vuelve necesario que el diseñador experimente y conviva en el contexto y la actividad que va a desarrollar su creación. Además, darán lugar a una nueva sinergia en la que el diseñador contará con la ayuda y la vivencia del cuerpo del bailarín.

Esta investigación se plantea como una colaboración continua entre el equipo de profesionales del cuerpo y diseñadores que han intervenido en esta primera fase.

NOTAS

1 La palabra wearable procede del inglés y signfica "llevable" o "vestible". Se trata de una prenda o complemento inteligente que incorpora tecnología dentro de su estructura y que hace referencia al conjunto de aparatos y dispositivos electrónicos que se adhiere dentro de nuestro cuerpo y permite la interacción continua entre el usuario y otros dispositivos.
2 The Wearable Fashion Orquestra obtuvo el premio The app date de Innovación Tecnológica 2014.
3 La cuarta pared es la pared imaginaria e invisible situada frente a un escenario y que separa al espectador de la acción que tiene lugar en la escena. Romper la cuarta pared implica generar interacción entre actores y público.
4 The Wearable Fashion Orquestra won the award the app date of Innovation and Technology 2014.
5 The fourth wall is the imaginary and invisible wall located in front of a stage and that separates the viewer from the action that takes place in the scene. Breaking the fourth wall involves generating interaction between actors and the public.
6 Steve Paxton es un coreógrafo y bailarín norteamericano de danza contemporánea que en 1972 genera un sistema de improvisación conocido como Contact Improvisation en el que el movimiento corporal y su relación con el espacio son los protagonistas.
7 Proyecto desarrollado en el marco del taller Close to the body, impartido por el Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya en colaboración con la Universidad de Eindhoven y ESDi en el año 2012. Sound Embracer fue idea de los alumnos Gerard Rubio, Cristina Real, Sara Gil y Gerda Antanaityte.

ÏNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Nancy Stark Smith, Steve Paxton. Contact Improvisation. En https://billarnoldphotographs.com/dance/nancy-stark-smith-steve-paxton/ (Consulta: 20 de agosto de 2018)

Imagen 2: The wearable fashion orquestra. Fuente: Archivo ESDi.

Imagen 3: Sound Embracer En. https://www.google.com/search?q=Sound+Embracer&client=firefox-b&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwie3d2a9JTdAhXJ_aQKHX1GCfkQ_AUICygC&biw=1280&bih=910#imgrc=Ki1ruX-8jtDqLjM: (Consulta: 20 de agosto de 2018)

Imagen 4: Sesión de experiencia corporal. Elaboración propia.

Imagen 5: Resultado sesión de ideación. Elaboración propia.

Imagen 6: Primer prototipo de (Con) Tacto. Elaboración propia.

Imagen 7: Desarrollo del prototipo. Elaboración propia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad, C. (2004): Ana Historia del ballet y la danza moderna, Alianza editorial, Madrid.

Birringer, J. (2008): Performance Technology e Science, PAJ Publications, New York

De Paula Diniz, C. (2012): Vestíveis em fluxo: A relaçao implicada entre corpo, movimento e o que se veste na cena contemporânea da dança, UFBA, Salvador.

Dixon, S. (2006): Digital Performance a hstory of new media in theater, dance, performance art, and installation, Leonardo books, USA.

Ducan, I. (2008): El arte de la danza, Ediciones Akal, Madrid.

Entwistle, J. (2002): El cuerpo y la moda: una visión sociológica, Paidós, Barcelona.

Martínez Pimentel, L. (2008): El Cuerpo Híbrido en la danza: Transformaciones en el lenguaje coreográfico a partir de las tecnologías digitales. Análisis Teórico y propuestas experimentales, Tesis Doctoral, UPV, Valencia.

Noisette, Ph. (2012): Talk about contemporary dance, Flammarion, Paris.

Novack, C. (1990): Sharing the dance. The university of Wisconsin Press, USA.

Pera, Cr. (2006): Pensar desde el cuerpo. Ensayo sobre la corporeidad humana, Triacastela, Madrid.

Pérez Wlson, S. (2012): Cuerpos Híbridos Cuerpos Tecnológicos Cuerpos Naturales Loïe Fuller-Pujadas, A. (2012): Desplegando el peplo Un ensayo sobre arte, moral, moda y danza. Universitat Pompeu Fabra, Departamento de Historia del Arte.

Tatiana Cuéllar Torres
tacuetor@doctor.upv.es

HACIA PROYECTOS COLABORATIVOS EN EL ESPACIO ESCÉNICO CONTEMPORÁNEO

Tatiana Cuéllar Torres

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:25/09/2018 Revisado:19/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Cuéllar Torres, T.(2018). Hacia proyectos colaborativos en el espacio escénico contemporáneo. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 115-126.

HACIA PROYECTOS COLABORATIVOS EN EL ESPACIO ESCÉNICO CONTEMPORÁNEO

TOWARDS COLLABORATIVE PROJECTS IN THE CONTEMPORARY SCENIC SPACE

Autora: Tatiana Cuéllar Torres

Universidad Politécnica de Valencia

tacuetor@doctor.upv.es

Sumario: 1. Introducción. 1.1. Objetivos e hipótesis. 1.2. Estado de la cuestión. 2. Metodología. 2.1. Fases, técnicas e instrumentos. 2.1.1. Primera etapa: Revisión documental. 2.1.2. Segunda etapa: Observación Participante. 2.1.3. Tercera etapa: Entrevistas en profundidad. 2.1.4. Cuarta etapa: Práctica Artística INCUBO. 2.1.5. Quinta etapa: Conclusiones del estudio. 3. Conclusiones parciales. Bibliografía.

Citación: Cuéllar Torres, T. (2018). Hacia proyectos colaborativos en el espacio escénico contemporáneo. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 115-126.

sonda

HACIA PROYECTOS COLABORATIVOS EN EL ESPACIO ESCÉNICO CONTEMPORÁNEO

TOWARDS COLLABORATIVE PROJECTS IN THE CONTEMPORARY SCENIC SPACE

Tatiana Cuéllar Torres

Universitat Politècnica de València
tacuetor@doctor.upv.es

Resumen

Este artículo procede de la fase de revisión del estado del arte del proyecto de tesis doctoral *Voces, Cuerpos y Objetos. Posibilidades de la mirada, la representación y la presencia en el diseño escenográfico, hacia proyectos colaborativos del espacio escénico contemporáneo*. Esta investigación centra su análisis en las posibilidades de la imagen sensible material e inmaterial, la mirada y la presencia en el diseño escenográfico, hacia proyectos colaborativos contemporáneos, relacionando experiencias pedagógicas como la del *Taller de ópera* -en sus últimos años- de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle en Cali - Colombia con otras apuestas pedagógicas en la Universidad Politécnica de Valencia - España, y experiencias profesionales de colectivos que desarrollan sus producciones escénicas y estrategias colaborativas en el espacio escénico contemporáneo en Colombia y España. Partiendo de estas experiencias, se quiere profundizar en elementos conceptuales y metodológicos de la creación artística, relacionando las artes vivas con el diseño escenográfico, entendido desde el problema de la visión, la representación espacial y temporal y la presencia que esto sugiere en la producción escénica actual. Conjugando la teoría con la práctica artística, se propone una producción escénica en colectivo, sobre el desarrollo de nuevas estrategias audiovisuales basadas en la animación para espectáculos en vivo, con la intención de desarrollar técnicas de creación colectiva para la elaboración de un espectáculo titulado INCUBO. Mediante estas estrategias se investigarán fórmulas de puesta en escena de manera interdisciplinar con el ánimo de enriquecer la creación escénica.

La apuesta metodológica por lo tanto, bajo métodos proyectuales, estima el diseño de estrategias de creación colectiva, conjugadas con metodologías cualitativas de investigación en ciencias sociales y humanidades como formas de aproximarse a la realidad, para observar y relacionar subjetividades e intersubjetividades en fenómenos sociales, culturales y políticos dentro de la escena contemporánea.

La postura conceptual de esta investigación, recoge los modos de representación (espacial, inmaterial, material, temporal) y las modalidades diferenciadas de la imagen (bidimensional, tridimensional, discursiva, cinética, estática, escénica, sonora) como factor inicial de convergencia. Desde los estudios visuales se abordan nociones sobre la percepción, la mirada, la presencia; el lenguaje visual, plástico y simbólico. Y desde la investigación artística en la producción escénica, la hibridación de lenguajes en el marco de algunas prácticas artísticas. Dichas nociones parten de entender el escenario como el lugar que invita a ser habitado y construido simbólicamente y que relaciona tanto al sujeto creador como al sujeto espectador.

El resultado esperado de esta investigación, es un documento que reflexione sobre las posibilidades narrativas y estéticas de la representación en el espacio escénico en dos momentos: uno teórico de lo que hace, puede y/o debería hacer el diseño escenográfico a partir de nociones en abstracto, dialogando con las experiencias ya vividas en el Taller de ópera y de una cartografía sobre el trabajo creativo de algunos colectivos Valencianos; y otro, en donde a partir de esta reflexión/sistematización, se reali-

ce una propuesta escenográfica experimental, que afiance la construcción de una mirada propia.

Abstract

This article comes from the phase of review of the state of the art of the project of doctoral thesis Voices, Bodies and Objects. Possibilities of the gaze, representation and presence in the scenographic design, towards collaborative projects of the contemporary scenic space. This investigation centers its analysis on the possibilities of the material and immaterial sensitive image, the look and the presence in the scenographic design, towards contemporary collaborative projects, relating pedagogical experiences as the one of the Opera Workshop -in its last years- of the Faculty of Integrated Arts of the Universidad del Valle in Cali - Colombia with other pedagogical bets in the Polytechnic University of Valencia - Spain, and professional experiences of groups that develop their scenic productions and collaborative strategies in the contemporary scenic space in Colombia and Spain. Starting from these experiences, we want to delve into conceptual and methodological elements of artistic creation, relating the living arts with the scenographic design, understood from the problem of vision, spatial and temporal representation and the presence that this suggests in the scenic production current. Combining the theory with artistic practice, a stage production is proposed collectively, on the development of new audiovisual strategies based on animation for live shows, with the intention of developing collective creation techniques for the production of a show called INCUBO. Through these strategies, staging formulas will be investigated in an interdisciplinary way with the aim of enriching stage creation.

The methodological commitment therefore, under project methods, estimates the design of collective creation strategies, combined with qualitative research methodologies in social sciences and humanities as ways of approaching reality, to observe and relate subjectivities and intersubjectivities in social phenomena, cultural and political within the contemporary scene.

The conceptual position of this research, includes the modes of representation (spatial, immaterial, material, temporal) and the differentiated modalities of the image (two-dimensional, three-dimensional, discursive, kinetic, static, scenic, sound) as the initial factor of convergence. Visual studies address notions about perception, look, presence; the visual, plastic and symbolic language. And from the artistic research in the scenic production, the hybridization of languages within the framework of some artistic practices. These notions start from understanding the scenario as the place that invites to be inhabited and constructed symbolically and that relates both to the creative subject and to the spectator subject.

The expected result of this research is a document that reflects on the narrative and aesthetic possibilities of representation in the stage space in two moments: a theoretical one of what it does, can and / or should do the scenographic design based on notions in abstract, dialoguing with the experiences already lived in the opera workshop and a cartography about the creative work of some Valencian collectives; and another, where from this reflection / systematization, an experimental scenographic proposal is made, which strengthens the construction of an own look.

Palabras clave: Proyectos colaborativos, modos de hacer, espacio escénico, interdisciplinar.

Key Words: Collaborative projects, ways of doing, stage space, interdisciplinary.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Objetivos e hipótesis

Esta investigación artística está pensada desde y para un territorio interdisciplinar, que permita abordar la hibridación de lenguajes en el espacio escénico contemporáneo a partir del análisis de apuestas artísticas colaborativas en Valencia-España en relación con la experiencia del Taller de ópera de la Universidad del Valle en Cali-Colombia y de la producción de una propuesta escenográfica experimental denominada INCUBO. Ya se ha iniciado un proceso en el área de Grado y se han desarrollado algunos trabajos finales de grado que han abordado en los últimos años en la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle, aspectos sobre la dirección de arte en ópera, la escena

como espacio de representación visual y sonora, la producción de montajes para espectáculos y revistas musicales; se ha devuelto a su vez, la mirada a los jóvenes en formación y no sólo a los profesionales como capaces de producir espectáculos de calidad y, más importante aún, se han abierto espacios de discusión de saberes en torno a la producción y al problema de la representación en el espacio escénico contemporáneo.

Si bien en el contexto local se hacen montajes experimentales que parten del trabajo académico, en su mayoría con el objetivo puesto en la formación de público, son pocos los que asumen el trabajo interdisciplinar en Grado como una apuesta formativa en la relación entre voces, cuerpos y objetos escenográficos; tratando de encontrar el equilibrio en términos de representación visual y sonora, de ausencia y presencia en un escenario, de construcción de un territorio de sentido consensuado.

El objetivo principal de esta investigación es por tanto, estudiar las posibilidades de la mirada, la representación y la presencia en el diseño escenográfico, en diálogo con el ordenamiento empírico de producciones escénicas profesionales y otras del campo pedagógico desarrolladas en la Universidad del Valle de Cali y la Universidad Politécnica de Valencia, hacia un proyecto colaborativo en el espacio escénico contemporáneo. Los objetivos específicos apuntan a experimentar con la imagen, el sonido y el cuerpo, alternativas narrativas coherentes en la producción escénica en colectivo titulada INCUBO; identificar las posibilidades de hibridación de lenguajes en los dispositivos de narración audiovisual y su relación con las artes vivas; determinar las estrategias de creación colectiva de algunas producciones escénicas en el campo pedagógico y profesional en las ciudades de Cali y Valencia; relacionar los conceptos de mirada, representación y presencia en el diseño escenográfico en clave con la experiencia analizada y describir las posibilidades de la imagen sensible y no sensible en el espacio escénico contemporáneo, a partir del estudio de casos.

La hipótesis de esta investigación, es demostrar que con el paso de la mirada a la representación y del símbolo a la presencia, se resignifica el espacio escénico contemporáneo, visto a través de los ojos de prácticas artísticas concretas tanto pedagógicas como profesionales. Asimismo que las estrategias de creación colectiva, la hibridación de lenguajes y las posturas actuales frente al papel del espectador, contribuyen a la diversificación de dichas estrategias, enriqueciendo el marco de la investigación artística en general, generando espacios de creación y discusión a partir de la práctica artística. Finalmente, que los modos de crear interdisciplinarmente, que son flexibles, se autogeneran y suponen "saltos metodológicos", permiten la integración de conocimientos.

1.2. Estado de la cuestión

Los antecedentes de esta investigación apuntan al trabajo colaborativo desarrollado con el Taller de ópera de la Facultad de Artes Integradas, en donde se han producido varios títulos: "El Gato con botas" de Xavier Montsalvatge (2012), "La Canterina" de Joseph Haydn (2013), "Los Documentos del Infierno" [1] de Gustavo Yepes (2013), "Historia de la ópera en seis cuadros"[2] de Monteverdi, Mozart, Puccini, Ravel, Britten y Bernstein (2014), "Tipo Mozart" con arias y duetos de óperas mozartianas (2014), "Trouble in Tahiti" de Leonard Bernstein (2015), "Hansel y Gretel" de Mummperdinck (2016), I Due Timidi de Nino Rota (2017)[3] . En estas producciones con estudiantes de Grado, se ha asumido el problema de la representación estrechamente relacionado con procesos colaborativos de construcción colectiva que determinan las relaciones entre la partitura y las interpretaciones que se hacen sobre ella, superando su representación mimética, llevándola a su construcción conceptual, estilística, histórica; todo ello en función de construir un lugar para que circunde esa idea, ese relato que propone la obra, esa esencia. Este texto (libreto) del que se parte para la puesta en escena, describe o evoca lugares, épocas, detalles funcionales, colores, personajes, sonidos; de ahí se define el concepto que sustenta la obra, se inserta en un marco de sentido, se sitúa en un acontecimiento. Pasando a un proceso de experimentación para llegar a la materialización de esa idea, que es un objeto que actúa como signo representando, algo que está ausente, materializando esos hechos y fantasías, organizando sintáctica y semánticamente, acentuando el contenido de ese espacio o veda.

Metodológicamente, el diseño escenográfico se ha asumido a partir de la construcción colectiva del concepto general de la ópera de cámara que se haya decidido montar en ese semestre, para después asu-

Imagen 1 y 2. Maqueta y trabajo en equipo para la puesta en escena Los Documentos del Infierno de Gustavo Yepes producida entre el Taller de ópera y el taller de Proyectos de diseño gráfico de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle, presentada en el TEC (teatro experimental de Cali) en el segundo semestre de 2013.

mir tareas técnicas específicas por equipos de trabajo. Por lo general se parte del texto literario (libreto) y del texto musical (partitura) hacia la representación visual de la puesta en escena. El trabajo visual ha partido desde la interpretación del ritmo musical hacia el visual en experimentaciones formales cercanas al expresionismo abstracto, hasta la recreación de escenografías propias de la época representada. En el trabajo de taller, se ha leído el libreto una y otra vez hasta desglosarlo en escenas y acotaciones de lugar, caracterización de personajes, espacialidad y temporalidad. En este sentido, el trabajo de Es Devil[4] ha sido enriquecedor en tanto su sentido de organización de una producción escenográfica, dividiendo su trabajo creativo en el problema de la luz, la oscuridad, la escala, el espacio y la temporalidad como asuntos presentes en toda puesta en escena. El problema de la organización de la imagen, en tanto esta es temporal y espacial de forma simultánea y sucesiva y no sólo temporal como el lenguaje verbal, ha permitido el encuentro de lenguajes desde la temporalidad de la música, del libreto y la imagen. Los montajes producidos como muestras académicas principalmente en teatros de la ciudad de Cali, le han permitido a los estudiantes y profesores presentar al público su trabajo y acercar la ópera, con poca tradición en la región, al público local. Además del trabajo creativo e interdisciplinar, el trabajo técnico de la producción es muy importante en el escenario, por lo que los estudiantes conjugan el problema de la representación con el problema de la técnica y la tecnología en la puesta en escena.

En esta dirección, el aporte de Beatriz Herráiz[5] , artista valenciana que ha participado en diferentes obras de teatro como Bonnie y Clyde (Teatro Galo Real), Consonants y Dot (Premio Feten y MAX Maduixa Teatre) y Harket Protocolo (PanicMap); nos ha permitido pensar la mezcla entre los recursos técnicos y la representación audiovisual como un problema del diseño escenográfico desde otros lugares. Las aproximaciones tanto teóricas como crea-

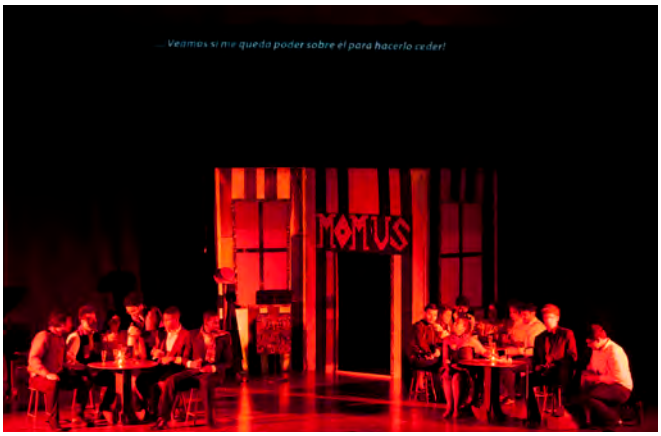


Imagen 3 y 4. Puesta en escena de Historia de la ópera en seis cuadros de Monteverdi, Mozart, Puccini, Ravel, Britten y Bernstein, presentada en la Sala Beethoven del Instituto Departamental de Bellas artes en el primer semestre de 2014.

tivas de esta artista, han sido notorias por la exploración narrativa y expresiva de diferentes técnicas y tecnologías al servicio de la dramaturgia teatral principalmente. De este modo, la relación entre el objeto proyectado en movimiento y el cantante-actor que está en escena, es uno de los elementos a retomar de la producción de esta artista valenciana y de los trabajos de artistas como William Kentridge con sus apuestas de animación para teatro y de Paul Barritt[6] con animaciones para ópera como la Flauta Mágica, entre otros.

En este recorrido, se destacan además las producciones de colectivos como Mapa Teatro[7] que como un laboratorio de artistas dedicado a la creación artística transdisciplinar, conjuga el trabajo de artistas visuales y escénicos franceses y colombianos. Mapa Teatro esboza su propio camino en el ámbito de las artes vivas, conjugando diferentes lenguajes artísticos, geografías y lenguas, lo que nos permite entender el trabajo interdisciplinar desde diferentes lenguajes de aplicación escénica. El trabajo de colectivos Valencianos como A Tiro Hecho[8] , compañía de teatro político que surge como un proyecto escénico de Carla Chillida y Elías Taño, y Pont Flotant[9] compañía de teatro que surge como grupo de investigación, desarrollan diferentes apuestas y actividades pedagógicas y de investigación teatral en el espacio escénico.

A nivel internacional, se destacan otros trabajos de montajes para ópera principalmente, que conjugan lenguajes y presentan una puesta en escena contemporánea con recursos tecnológicos ligados al video mapping espacialmente, como el de Franc Aleu[10], Es Devil[11], Laia Cabrera[12], entre otros. Artistas que han inspirado no sólo la reflexión práctica del oficio, sino también la epistemológica a partir de las relaciones entre imagen, palabra y sonido.

Ahora bien, en las reflexiones sobre aspectos del diseño escenográfico en el campo académico y profesional, se encuentran trabajos críticos sobre montajes escenográficos, propuestas teóricas sobre las performatividades contemporáneas y su relación con las tecnologías digitales, sobre escenografía postmoderna, sobre el diseño escénico como un arte visual y sobre la relación entre lo plástico y lo escénico en la enseñanza del diseño. El trabajo de Chion (1993) sobre La audiovisión, por ejemplo, defiende la influencia y la transformación que sufre la percepción a partir de una combinación audiovisual; estudiando la relación audiologovisual como un desafío de integración, lo cual resulta atrayente como modelo de análisis en la revisión de puestas en escena contemporáneas en las que la hibridación de lenguajes está presente. A pesar que su propuesta de análisis audiovisual es para el análisis cinematográfico, es susceptible de aplicarse a otros dispositivos de narración audiovisual.

Por su parte, el artículo de Trecca (2010) presenta un panorama sobre la evolución de los estudios que atañen las relaciones entre el teatro y los medios audiovisuales en España, atendiendo la variedad de visiones sobre el tema desde sus rasgos pragmáticos hasta sus rasgos expresivos y comunicativos; es así como este trabajo se convierte en un importante punto de partida para acceder a un estado del arte sobre las relaciones entre escena, nuevas tecnologías, comunicación de masas y evoluciones performativas. Este autor presenta de forma clara y precisa el panorama crítico español desde distintas perspectivas y los enfoques de diferentes autores, que permiten a esta investigación, develar algunos aspectos de la puesta en escena teatral contemporánea que hace uso de nuevas tecnologías audiovisuales a través de los autores vigentes más influyentes.

Imagen 3. Trabajo de producción escenográfica y ensayos de I Due Timidi de Nino Rota presentado en la Sala Beethoven del Instituto Departamental de Bellas Artes en Cali-Colombia en 2017

Por su parte, el artículo de Cornago Bernal (2004) hace alusión a la construcción de una nueva realidad mediática, debido a las implicaciones que tienen los grandes medios de comunicación como agentes de transformación de las distintas formas de percepción de la realidad, en donde es evidente que la escena se enfrenta ante los modos culturales mediáticos que trae consigo nuevos paradigmas artísticos. Este texto es vital en esta investigación, por su reflexión sobre el cambio de mirada del espectador ante la puesta en escena y la forma que adquiere cada medio como parte del mensaje teatral.

En esta misma dirección, el trabajo de Iglesias Simón (2008) reflexiona sobre las manifestaciones audiovisuales presentes en la representación escénica a partir de una revisión histórica y analítica de esta creciente relación. El autor hace una acertada apreciación sobre la escasez de investigaciones en el ámbito hispano que indaguen sobre lo audiovisual y lo escénico desde el punto de vista académico, lo cual demuestra a lo largo del artículo. Esta mirada histórica es suficiente para esta investigación ya que incluye además una serie de categorías para apreciar este universo de lenguajes e hibridaciones.

Por otro lado, el trabajo de Camacho (1994) presenta una reflexión y sistematización de una práctica investigativa y docente sobre la enseñanza de la escenografía de manera descentralizada como artes plásticas y escénicas, lo cual sugiere la relación didáctica que existe en la investigación y práctica escenográfica y de la importancia del taller como recurso formativo en la realización escénica. Propone además una síntesis de la metodología del proceso investigativo y creativo que debe llevarse a cabo en la producción de una escenografía desde el campo universitario.

En consecuencia, esta investigación parte del análisis de experiencias desarrolladas desde la docencia para evidenciar su capacidad didáctica, hacia nociones abstractas ligadas al diseño escenográfico, teniendo en cuenta que la formación en artes, no es sólo una formación en la técnica del oficio, sino en la pregunta que intenta resolver quien ejerce el oficio. Es necesario entonces, dar un vuelco a lo observable, poner los ojos sobre el cuerpo, la forma, la luz, el espacio, las técnicas visuales, ver que dentro de ese espacio vacío se construyen distintas realidades (escultóricas, pictóricas, sonoras, teatrales) y distintos procesos las soportan, a través de los ojos de lo interdisciplinar y contemporáneo del arte.

2. METODOLOGÍA

Este trabajo de investigación se inscribe en una metodología de corte cualitativa, la cual permite por un lado, describir las posibilidades de la imagen sensible y no sensible en el espacio escénico contemporáneo y, por otro, relacionar los conceptos de mirada, representación y presencia en el diseño escenográfico en clave con la experiencia de producciones escénicas tanto en el marco pedagógico como en el profesional. Esta idea de narrar una experiencia sensible y de analizar un fenómeno performativo, se hará a través de un enfoque hermeneútico para construir el plano de sentido, articulado con el plano físico desde la teoría de la apariencia y el plano fenomenológico en donde se revisa el contexto de las producciones escénicas a analizar. El plano hermeneútico permite cerrar el círculo de la constitución creativa al aspecto contextual de la obra.

Sobre la utilización de metodologías cualitativas de investigación en ciencias sociales y humanidades aplicadas a la investigación en artes, se puede decir que su utilidad es evidente como formas de aproximarse a la realidad, para observar y relacionar subjetividades e intersubjetividades en fenómenos sociales, culturales y políticos de la escena contemporánea. Gracias a los cambios en los paradigmas de las metodologías en las ciencias sociales y las humanidades, es posible aplicarlas al estudio de fenómenos y prácticas artísticas, empleando técnicas como grupos de discusión y entrevistas en profundidad para develar dichas prácticas y su incidencia en la enseñanza y producción de las artes. Es posible igualmente, emplear el análisis documental para estudiar y complementar los trabajos de investigación en artes, debido a que se deben revisar puestas en escena, documentales y demás textos no literarios en función del estudio del fenómeno.

En línea con este pensamiento, el modelo debe permitir obtener conclusiones a partir de la observación rigurosa y la interpretación densa de las manifestaciones más relevantes del fenómeno, identificando cada una en los estudios estéticos hacia la complejidad de la vida social. Es a partir de un modelo holístico que se puede integrar estructura y significado, también como se hace posible acceder al análisis y

la interpretación de aspectos concretos y recurrentes de las puestas en escena y del trabajo interdisciplinar de los colectivos.

2.1. Objetivos e hipótesis

En cuanto a las técnicas a utilizar, se empleará la *observación participante* para identificar las posibilidades de la hibridación de lenguajes en los dispositivos de narración audiovisual y su relación con las artes vivas; se realizará una categorización en donde se escogerán los colectivos de trabajo interdisciplinar y las obras a analizar, según el enfoque interdisciplinar. Se harán una serie de *entrevistas en profundidad* a los fundadores de los colectivos seleccionados y se crearán *grupos de discusión* con espectadores de producciones escénicas contemporáneas. Para obtener los propósitos de este proyecto la investigación se organiza a través de las siguientes fases:

2.1.1. Objetivos e hipótesis

Para relacionar los conceptos de mirada, representación y presencia en el diseño escenográfico y describir las posibilidades de la imagen sensible y no sensible en el espacio escénico contemporáneo, es necesario hacer una indagación teórica que abordará estas categorías analíticas desde la cultura visual por la experiencia ante las imágenes que tiene el emisor y el espectador y lo interdisciplinar por sus diferentes perspectivas de campos de conocimiento.

2.1.2. Segunda etapa: Observación participante

Para identificar las posibilidades de la hibridación de lenguajes en los dispositivos de narración audiovisual y su relación con las artes vivas, se hará un trabajo de campo en donde se indagarán las estrategias de creación colectiva empleadas por algunos colectivos de trabajo interdisciplinar y las obras a analizar, tanto en el campo pedagógico como en el profesional en Colombia y España. Se asistirá además, a puestas en escena contemporáneas que manejen este tipo de lenguajes, haciendo uso de la producción escénica contemporánea, para construir un archivo audiovisual susceptible de ser analizado. Se sistematizará también, la experiencia de las producciones del Taller de ópera de la Universidad del Valle de los últimos 10 años, para describir su apuesta metodológica y aterrizar las nociones estudiadas en la revisión documental hacia dicha experiencia en paralelo con apuestas pedagógicas de la Universidad Politécnica de Valencia. Además de visualizar las formas de creación colectiva de apuestas escénicas profesionales de Colombia y España.
De estos dos momentos, surgirán las sub-categorías analíticas para desarrollar un instrumento que contenga un plano contextual (fenomenológico), un plano físico (apariencia física) y un plano de sentido (hermenéutico), como las principales categorías del instrumento.

2.1.3 Tercera etapa: Entrevistas en profundidad

Esta investigación cuenta con instrumentos de recogida de datos cualitativos como entrevistas en profundidad dirigida a los fundadores o coordinadores de algunos colectivos de trabajo interdisciplinar profesionales. Además a profesores que promuevan prácticas artísticas pedagógicas configuradas en laboratorios de creación e investigación tanto en Colombia como en España. Finalmente, creando de grupos de discusión con espectadores de producciones escénicas contemporáneas, para indagar sobre su percepción temporal (el ahora) y la mirada que tienen sobre la espacialidad de la escenografía cuando relacionan el sonido, la imagen y el cuerpo.

2.1.4 Cuarta etapa: Práctica Artística INCUBO

En esta etapa se decide experimentar con la imagen, el sonido y el cuerpo, alternativas narrativas coherentes en la puesta en escena experimental INCUBO, aplicando algunas estrategias colaborativas resultantes del trabajo de campo.

El espectáculo está concebido modularmente, de manera que por esta habitación puedan transitar diferentes individuos que dotan de personalidad al espacio. De esta manera la creación escénica queda abierta también a la participación colectiva donde cada historia puede ser creada por un autor diferente. La escenografía será completamente minimalista en una forma que recuerde a un cubo, fácilmente montable y desmontable, lo que vestirá esta escenografía es la proyección de la verdadera escenografía en movimiento.

La metodología para la puesta en escena, estima el trabajo en equipo, interdisciplinar, y como comunidades de prácticas artísticas, que son mecanismos que ponen en diálogo diferentes saberes bajo la pre-

misa de la diversidad tanto del hacer como del pensar, retomando procesos de creación colectiva como el cadáver exquisito, la apropiación de imágenes o de estilos y, la lluvia de ideas, que permiten la tarea creativa en común y su desarrollo técnico individual.

2.1.5 Quinta etapa: Conclusiones del estudio

En este último momento, se obtendrán definiciones del fenómeno estudiado, desde lo que puede, debe o hace el diseño escenográfico en el espacio escénico contemporáneo, con los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos de análisis y la producción escénica.

3. CONCLUSIONES PARCIALES

Este planteamiento y revisión preliminar del estado del arte, muestran que la problemática interdisciplinar y los cambios en los modos de hacer, llevan a reflexionar sobre prácticas puntuales de colectivos emergentes y consolidados, como una posibilidad de integración teórico-práctica en la pedagogía de las artes. Igualmente, es necesario entender las diferencias entre lo multidisciplinar, lo interdisciplinar y lo transdisciplinar, como "modos de "implosión" disciplinar surgidos desde la teoría del conocimiento para transitar y expandirse en espacios de diálogo" (Dalmau y Górriz, 2013). Espacios de diálogo necesarios sobre las relaciones entre la mirada, la representación y la presencia en el espacio escénico contemporáneo, a través de prácticas artísticas y apuestas pedagógicas concretas. La interdisciplinariedad es entendida entonces, como un "intercambio" de métodos de diferentes disciplinas artísticas, que supone una relación entre conceptos (ideas, textos, temáticas), visualizaciones (story board, maquetas, imágenes) y formas proyectuales de hacer (métodos y estrategias).

En esta dirección, la creación colectiva supone una expansión de los campos, tanto de la música, como de la animación, el teatro, la danza y el diseño. Esto supone a su vez, el diseño de estrategias de creación colectiva en donde se producen relaciones y modificaciones interdisciplinares de acuerdo a los intereses del grupo de trabajo y los sujetos que lo componen. Los problemas que suponen estas relaciones interdisciplinares son abordados como oportunidades de integración a través de procesos de experimentación contextuales y de aprendizaje colectivo, en constante relación con la realidad tecnológica y artística. Además, los modos de crear interdisciplinarmente, son flexibles, se autogeneran y suponen "saltos metodológicos" que permiten finalmente, la integración de conocimientos.

Dado que la investigación aún no ha finalizado y teniendo claro que que el problema aún está en la separación de los distintos lenguajes artísticos en las teorías sobre la escena; el resultado esperado sería por un lado teórico, en función de cómo cambia la escena misma con los aconteceres en las formas de producción artística. Por otro lado, sería un resultado práctico en el que se experimente con la imagen, el sonido, los cuerpos y los objetos en una puesta en escena colaborativa. Finalmente, sería una cartografía de las distintas apuestas creativas de algunos colectivos Colombianos y Españoles, a través de su ordenamiento y categorización.

Esta perspectiva beneficia el campo de la enseñanza de las artes y el de sus prácticas, ya que son cada vez más urgentes las revisiones sobre el trabajo de los colectivos artísticos y sus producciones escénicas, con la intención de profundizar en el conocimiento de las prácticas escénicas locales. Sistematizar distintas apuestas creativas orientadas a trabajar en colectivo y revisar los cambios de mirada tanto del espectador como del productor artístico, sustituyen o amplían de alguna manera los paradigmas políticos, sociales y culturales de nuestras sociedades.

NOTAS

1 Ver Imagen 1.
2 Ver Imagen 2.
3 Ver Imagen 3.
4 http://esdevlin.com/ y https://www.netflix.com/watch/80093809?trackId=200257859
5 http://grupoanimacion.webs.upv.es/portfolio/beatriz-herraiz/
6 http://www.paulbarritt.com/
7 http://www.mapateatro.org/es
8 https://atirohecho.wordpress.com/
9 http://www.elpontflotant.es/
10 http://www.francaleu.com/
11 http://esdevlin.com/
12 http://laiacabrera.com/

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Brea, Jose Luis (2005). Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización, Madrid, Ediciones Akal.

_____ (2006). Estética, historia del arte, estudios visuales, Estudios visuales, No. 3, pp. 8-25.

- Breyer, Gastón (2005). La escena presente. Teoría y metodología del diseño escenográfico, Ediciones Infinito; Argentina. ISBN: 987-9393-39-2.

- Camacho, Eduardo (1994). La enseñanza de la escenografía como artes plásticas y escénicas en la universidad, Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies: Número 5, pp. 51-63.

- Canepa, Gisela y Ulfe, María Eugenia (2014). Performatividades contemporáneas y el imperativo de la participación en las tecnologías digitales, ANTHROPOLOGICA/AÑO XXXII, No. 33, pp. 67-86.

- Ceballos, Edgar (2013). Principios de dirección escénica. Edt. colescenologia. México.

- Chion, Michel (1998). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, España, Paidós.

- Crary, Jonathan (2008). Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna, Madrid, Akal.

- Cornago Bernal, Oscar (2004). El cuerpo invisible: Teatro y tecnologías de la imagen, Arbor CLXXVII, pp. 595-610.

- Dalmau, Jorge y Górriz, Lídia (2013). La problemática interdisciplinar en las artes. ¿Son disciplinas los distintos modos de hacer?, On the w@terfront, ISSN en línea: 1139-7365, pp. 48-58.

- Etchecoin, Lucrecia (2015). Objeto Escénico: La Escena como Objeto. Perspectivas para Reflexionar Sobre su Misterio en Escena Uno | Escenografía, Dirección de Arte y Puesta en Escena No.2, Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires - UNICEN; Argentina. ISSN: 2362-4000.

- Heinlein, Federico (1978). Relación entre música y texto en el teatro musical del siglo xx. Revista musical chilena. Articulo Sacado de: http://www.revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/viewFile/13534/13811

- Iglesias Simón, Pablo (2008). Tentativas para una sistematización del uso de audiovisuales en la puesta en escena, Acotaciones, No. 20, Páginas 47-82.
- Jay, Martin (2007). Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX, Madrid, Akal.

_____ (2004). Devolver la mirada. La respuesta americana a la crítica francesa al ocularcentrismo, Estudios visuales, No. 1, pp. 61-82.

_____ (2007). ¿Parresía visual? Foucault y la verdad de la mirada, Estudios visuales, No. 4, pp. 8-21.

- MEN (2008). Serie lineamientos curriculares. Educación Artística. articles-339975_recurso_4.pdf

- Mitchell, W.J.T. (2009) Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verba y visual, Madrid, Ediciones Akal.

- Petersen, Anne Ring (2015). Installation Art Between Image and Stage, Museum Tusculanum Press; Dinamarca. ISBN: 8763542579, 9788763542579.

- Sofer, Andres (2003). The Stage Life of Props. University of Michigan Press; Estados Unidos. ISBN 0472068393, 9780472068395.

- Trecca, Simone (2010). El teatro y los medios audiovisuales: La situación de los estudios en España, UNED, Revista Signa 19, pp. 13-34.

- Villafañe, Justo (2006). Introducción a una teoría de la imagen, Madrid, Ediciones pirámide, Grupo Anaya, S.A.

- Zamora, Fernando (2015) Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación. Facultad de Artes y Diseño. UNAM. México.

- Zorita Aguirre, Itziar (2010). Teatro contemporáneo y medios audiovisuales: primer acercamiento teórico. Tomado de: https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2010/hdl_2072_83508/Binder2.pdf

Diego Fernando Sánchez Zambrano
diegosanchezz@usantotomas.edu.co
Manuel Martínez Torán
mmtoran@upv.es

CÓMO ENTENDER LAS VARIABLES EMOCIONALES Y PODER PROMOVER DISEÑOS MÁS ADECUADOS PARA LAS PERSONAS

Diego Fernando Sánchez Zambrano. Manuel Martínez Torán

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:30/08/2018 Revisado:03/12/2018 Aceptado:27/12/2018

Sánchez Zambrano, D., Martínez Torán, M.(2018) ¿Cómo entender las variables emocionales y poder promover diseños más adecuados para las personas. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 127-138.

CÓMO ENTENDER LAS VARIABLES EMOCIONALES Y PODER PROMOVER DISEÑOS MÁS ADECUADOS PARA LAS PERSONAS

HOW TO UNDERSTAND EMOTIONAL VARIABLES AND BE ABLE TO HELP MAKE DESIGNS MORE SUITABLE FOR PEOPLE?

Autores: Diego Fernando Sánchez Zambrano y Manuel Martínez Torán

Diego Fernando Sánchez Zambrano
Universidad Santo Tomás
diegosanchezz@usantotomas.edu.co

Manuel Martinez Torán
Universitat Politècnica de València
mmtoran@upv.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Resultados. 3.1. Fase identificación e interpretación de las necesidades emocionales del usuario. 3.2. Generación del concepto 4. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: Sánchez Zambrano, D., Martínez Torán, M.(2018) ¿Cómo entender las variables emocionales y poder promover diseños más adecuados para las personas. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 127-138.

sonda

¿CÓMO ENTENDER LAS VARIABLES EMOCIONALES Y PODER PROMOVER DISEÑOS MÁS ADECUADOS PARA LAS PERSONAS?

HOW TO UNDERSTAND EMOTIONAL VARIABLES AND BE ABLE TO HELP MAKE DESIGNS MORE SUITABLE FOR PEOPLE?

Diego Fernando Sánchez Zambrano y Manuel Martínez Torán

Diego Fernando Sánchez Zambrano
Universidad Santo Tomás
diegosanchezz@usantotomas.edu.co
Manuel Martinez Torán
Universitat Politècnica de València
mmtoran@upv.es

Resumen

El presente artículo, muestra la aplicación de los enfoques y modelos de diseño emocional de Norman, Jordan y Desmet, para entender las variables emocionales que se involucran en el desarrollo de un concepto de producto, con el fin de promover diseños más adecuados para las personas. La investigación aplicó la metodología "research by design", involucrando a usuarios potenciales de gafas de realidad virtual en un experimento, para obtener información tanto cualitativa como cuantitativa a nivel afectivo-emocional y de atributos deseables del producto. De este modo se realizó un proceso de ideación para crear un modelo conceptual de un nuevo producto. El concepto creado fue pensando en estimular los sentidos de las personas con el propósito de crear un mejor vínculo emocional.

Abstract

This research shows the application of emotional design approaches and models of Norman, Jordan and Desmet, to understand the emotional variables that are involved in the development of a product concept, in order to promote more suitable designs for people . The research applied the methodology "research by design", involving potential users of virtual reality glasses in an experiment, to obtain both qualitative and quantitative information on the affective-emotional level and desirable attributes of the product. In this way an ideation process was carried out to create a conceptual model of a new product. The concept created was to stimulate the senses of people with the purpose of creating a better emotional bond.

Palabras clave: Concepto, Diseño, Emociones, Usuario.

Key Words: Concept, Design, Emotions, User.

1. INTRODUCCIÓN

Uno de los hechos más trascendentales de la historia y de la humanidad fue la revolución industrial, hacia finales del siglo XVIII. Evidentemente esta revolución dio origen a las organizaciones industriales, puesto que las maquinas llegaron a reemplazar las labores humanas, por consiguiente la elaboración y manufactura de los productos pasó de los talleres artesanales a las fábricas (Robbins & Coulter Mary, 2010). Ciertamente los productos elaborados por los artesanos eran producidos de manera manual con apoyo de algunas herramientas; sobre todo se debe mencionar un aspecto muy representativo del artesano en la realización de los productos y era que ellos los ideaban al mismo tiempo que los construían. Esto cambia radicalmente en la revolución industrial, donde se separan la concepción o ideación del producto y la fabricación como tal. De esta manera la labor de concepción del producto se le empieza a denominar "Diseño". En efecto diseñar significó realizar una planeación antes de fabricar el producto, y ejecutar esta planeación fue muy importante por los requerimientos que surgieron en la industrialización de los productos, dado que el montaje de las máquinas y sistemas de producción generaba una rigidez en lo que tenía que ver con la fabricación del producto, sin posibilidades de cambios durante su construcción (Torrent & Marín, 2005).

Las organizaciones han tenido cierto tipo de orientaciones, una de ellas inicia precisamente con la revolución industrial, en esa época las empresas estaban orientadas hacia la producción y el producto; es decir que todo el interés se concentraba en la eficiencia de la fabricación para generar una mayor cantidad de productos a un menor costo; por otra parte, también se enfocaban en mejorar la calidad del producto. El hecho que para ese tiempo la demanda superaba la oferta, por la poca cantidad de organizaciones industriales que producían bienes, daba a entender que era una buena estrategia por aplicar (Stanton, Etzel, & Walker, 2007). Luego viene una crisis económica a nivel mundial hacia finales de los años 20, y las empresas ya no podían vender todo lo que fabricaban, por lo que la orientación se perfiló hacía las ventas, cuyo objetivo era vender lo que la empresa fabricaba, en vez de fabricar lo que el mercado requería. De esta forma ser eficiente en la manufactura y mejorar la calidad de un producto no era suficiente para la supervivencia en ese momento de las organizaciones industriales. Finalmente, después de la segunda guerra mundial, las organizaciones se vieron enfrentadas a un consumidor más sensible y menos influenciable por las estrategias comerciales; por consiguiente, la orientación se inclinó hacia el mercado; más específicamente hacia los consumidores, en otras palabras, en identificar y conocer las necesidades, deseos y sensaciones de ellos (Philip & Armstrong, 2012). En efecto, este concepto u orientación se enfoca en crear productos para satisfacer las necesidades de los usuarios.

En ese sentido, las organizaciones industriales le han prestado mucha importancia al diseño de los productos; como un factor estratégico para la diferenciación en el mercado. La aplicación de distintas metodologías y técnicas de diseño permite generar a los usuarios experiencias con los productos. Estas experiencias están profundamente relacionadas con los sentidos de los usuarios; puesto que el cerebro procesa toda la información recogida por el sistema sensorial en el cerebro reptiliano y en el sistema límbico, partes del cerebro que regulan los instintos, las emociones y cumple una labor relevante en el aprendizaje y la memoria (Braidot, 2013). Por esta razón el uso de un producto genera vínculos emocionales en el usuario; en consecuencia, las organizaciones deben comprometerse en entender lo que implica la implementación del concepto de diseño emocional para la creación de un producto

Los consumidores actualmente compran basados en las emociones, por eso se disminuye el aspecto racional durante ese proceso de toma de decisión de compra. Los atributos tangibles e intangibles de un producto pueden ser analizados conscientemente por el usuario, pero realmente la memoria metaconsciente son los que finalmente concretan la decisión de compra (Manzano Díaz, Gavilán, Avello, Abril, & Serra, 2012).

Henry Dreyfuss en su libro "*Designing for people*" en 1955, reconoció la importancia para los diseñadores, de observar a los usuarios realizando las distintas actividades con un producto bajo el entorno que puede ser utilizado el producto, con el fin de hacer partícipe al usuario en el diseño y el desarrollo del producto. Justamente, un aspecto trascendental para mencionar; es la idea de realizar investigación profunda y hacer pruebas con el usuario. Dichas pruebas se pueden realizar con maquetas o productos terminados, permitiendo experimentar al usuario precisamente con el producto, de tal forma que el usuario puede manipularlo, encontrar fallas, percibir sensaciones que finalmente servirán para realizar mejoras en los conceptos de las propuestas de los productos. Como muestra de la aplicación de las investigaciones con los usuarios Dreyfuss desarrolló para la compañía Bell el Western Electric 500 un teléfono el cual se destacó por tener mejoras considerables a nivel estético, ergonómico y funcional (Dreyfuss, 2003).

Hacia los años 80's nace el término de "Diseño Centrado en el Usuario" (DCU), revelado por Donald Norman (1986), quien actualmente se desempeña como Director del Laboratorio de Diseño de la Universidad de California, San Diego, y ha sido cofundador de Nielsen Norman Group, miembro de la Academia Nacional de Ingeniería, miembro de IDEO, ex vicepresidente y "User Experience Architect" en Apple. Norman fue uno de los mayores exponentes del DCU, cuyo objetivo fue centrarse en las necesidades e intereses del usuario, atendiendo que un producto como objeto, debe ser fácil de usar y bastante comprensible para poder manipularlo. Norman menciona como una de las bases del DCU, la evolución que debe tener los diseños de los productos, en sí; existe una evolución natural en pro de mejorarlos con el tiempo, a pesar de esto es muy im-

portante que en la inclusión progresiva de nuevos y mejores atributos en el producto, se tenga en cuenta la experiencia del usuario con el producto, con el objeto de sacar nuevos modelos o versiones de esos productos que realmente satisfagan las necesidades del usuario (Donald A. Norman, 2011).

Por tal razón recoger e interpretar las necesidades de los usuarios se convirtió en una tarea primordial para cualquier organización, y por eso las empresas para el desarrollo de un producto, estudian a los usuarios con variados métodos, sin embargo, hay que entender que el usuario puede expresar unas necesidades, que son fáciles de detectar, pero hay otras necesidades que son inconscientes y de tipo emocional, donde el diseñador debe observar qué tipo de emociones puede evocar el producto al usuario (Kamil & Abidin, 2013).

Norman en el 2004 en su Libro "Why we love (or hate) everyday things", destaca varios aspectos importantes dentro del tema del diseño emocional, uno de ellos es que los objetos que son atractivos funcionan mejor, esto partiendo de la base; del rol estético el cual lleva a cabo un producto atractivo, donde cumple con el objetivo de hacer sentir mejor y felices a las personas. Por consiguiente, cuando el usuario utiliza un producto y tiene inconvenientes a nivel de funcionamiento y usabilidad, si el producto es atractivo el usuario puede buscar alternativas de solución de manera muy relajada, por lo tanto, las personas felices pueden tolerar las dificultades que se pudieran presentar en el uso de un producto. En cambio, si el producto no es atractivo el usuario puede desechar el producto más rápidamente y no admitiendo los errores que se puedan presentar.

Otro postulado de Norman y uno de los más conocidos son los tres niveles del diseño emocional. El primer nivel es el visceral, es la parte la cual está relacionado con el cerebro de los instintos, dónde actúa de forma completamente irracional, es donde el usuario hace juzgamientos positivos o negativos sobre un producto, también puede definir si el producto es seguro o peligroso (Norman, 2007). En ese nivel inconsciente la información es captada directamente por los sentidos, es decir un producto puede estimular el oído, la vista, el tacto, el gusto y el olfato, justamente en ese momento donde los sentidos están estimulados por un producto se toma una decisión o se obtiene una reacción inmediata (Kamil & Abidin, 2013). El segundo nivel propuesto por Norman es el conductual, el cual también es inconsciente y está relacionado con la experiencia de uso del producto, es decir como el usuario comprende la interacción con el producto, cuáles son las sensaciones físicas que provoca, cómo el producto realiza o ejecuta las funciones y la usabilidad en cuanto la facilidad de uso del producto. El último nivel es el reflexivo, ya en este nivel existe la consciencia, y está asociada el cerebro pensante reconocido como el córtex. De esta manera, el usuario analiza los atributos del producto y puede considerar como el producto se torna en una extensión del él, así que el usuario se identifica con el producto y emite un mensaje a la sociedad que lo rodea. Esta es una proyección o transmisión de información, que precisamente ayuda al usuario a representar su estilo de vida y en algunas ocasiones su status económico, así que es el placer de posesión más que la satisfacción sobre la función y en efecto muchas marcas de lujo entienden la conexión de este simbolismo asociado con el prestigio, otorgando al usuario un deseo de ostentar el producto (D. A. Norman & Verganti, 2014).

El concepto de funcionalidad y usabilidad de un producto también puede estar ligado plenamente al placer en el uso de un producto, de manera que inicialmente Jordan define que el uso de un producto puede provocar experiencias placenteras y no placenteras. Los productos placenteros y no placenteros están vinculados a las emociones y pueden ocasionar sentimientos, por ejemplo, de orgullo y de resignación respectivamente (Patrick W. Jordan, 1998).

Incluso se puede mencionar como antecedentes a la teoría de Jordan, una clasificación de placeres propuesta por Lewis, y son los placeres por necesidad y los de apreciación. Los primeros son aquellos que genera un producto por naturaleza, satisfacen necesidades primarias, así como cuando tenemos una sombrilla que nos protege de la lluvia, el placer está en no mojarnos. Los segundos, los placeres por apreciación, son aquellos que se generan cuando un producto ofrece algo más que su función, para este caso en este tipo de placeres son los que puede originar la belleza o estética del producto, permitiendo al usuario elogiar al producto (Lewis & Urbina, 1991).

Por tanto, Jordan, definió 4 tipos de placeres suscitados en el uso de un producto, los cuales se describen en la **Tabla 1.**

Tipo de Placer	*Descripción*
Fisio- placer Socio-placer	Son los placeres conectados con los sentidos corporales. Aquellos que permiten la socialización y relacionarse con otras personas.
Psico -placer	Los que desencadenan en reacciones emocionales a través de la experiencia con el producto
Ideo-placer	Son lo que representan los valores personales.

Tabla 1

Para explicar estos placeres, en el caso de los fisio-placer puede ser cuando un usuario se siente a gusto con la textura y el olor del cuero en un sofá, los socio-placer se da por ejemplo, si una persona posee un televisor de última tecnología y quiere compartir con otras personas el uso del producto, en los psico-placer, las sensaciones de logro de metas que puede alcanzar mediante un computador o la exclusividad que le puede dar una marca como Apple, finalmente los ideo-placer, si el producto contiene o está hecho a partir de materiales reciclados representa un valor de responsabilidad social de la persona, puntualmente para este caso un valor de respeto al medio ambiente (P. W. Jordan, 2003).

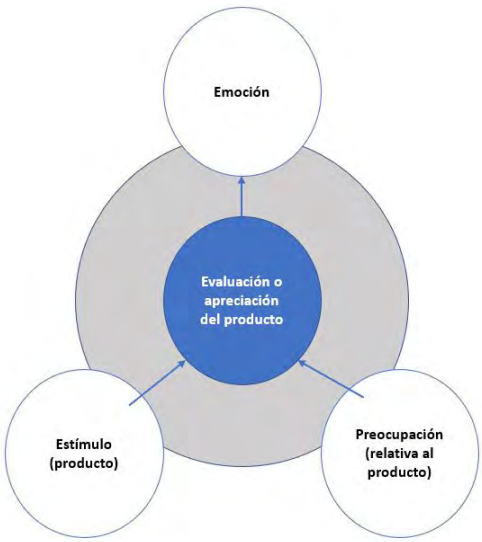
Pieter Desmet presenta un modelo de emociones del producto **(Ilustración 1),** que está basado en las preocupaciones del usuario, y dentro de éstas se encuentran las metas, la actitud y los estándares frente al producto. El producto, sirve de estímulo para los sentidos, y se puede ver, tocar, oler, degustar y oír, como consecuencia del uso o la posesión de éste. Las preocupaciones y el producto, genera una apreciación por parte del usuario, de forma que estas evaluaciones e interpretaciones causan las distintas emociones que el usuario tiene sobre dicho producto, que pueden ser placenteras o no placenteras (Desmet & Hekkert, 2002).

De esta forma, las emociones placenteras que provoca un producto se convierten en un conjunto de once emociones positivas (agradable sorpresa, deseo, estimulación, alegría, admiración, satisfacción, diversión, orgullo, alivio, esperanza y amor) y el set de emociones negativas son (desagradable sorpresa, disgusto, aburrimiento, tristeza, desprecio, ira, miedo, vergüenza, celos, desilusión e insatisfacción), que son las once no placenteras (Schifferstein & Desmet, 2010). Asimismo, estas emociones se enmarcan en cinco categorías, la primera son las emociones instrumentales, están son motivadas por la función que cumple el producto. La segunda categoría, son las emociones estéticas, que están asociadas al grado de atracción que un producto provoca sobre el usuario. La tercera categoría, son las emociones sociales, las cuales reflejan símbolos ante la sociedad, una posición social o un rol que desempeña una persona frente a un grupo determinado. En la cuarta categoría, están las emociones de sorpresa, estas se presentan porque hay desconocimiento de las características o atributos del producto, y pueden llegar a sorprender por su desempeño, que puede ser malo o bueno. Por último, están las emociones de interés, se presentan cuando hay curiosidad sobre el producto, también cuando el producto lleva al usuario a un reto o desafío en su utilización (Desmet, 2002).

En resumidas cuentas, Norman, Jordan y Desmet, tienen conceptos semejantes en cuanto lo que provoca un producto a nivel emocional. En cierta medida cada uno de los modelos propuestos se alinean, a pesar de que cada autor en sus postulados tiene particularidades, e indudablemente estas teorías sirven como un marco de referencia para entender al usuario a nivel emocional y promover diseños de nuevos productos.

Junto a estos autores conviene citar también a Mitsuo Nagamachi, con un enfoque orientado más hacia el desarrollo de nuevos productos, desarrolló la teoría de la Ingeniería Kansei, fundamentada en los sentimientos de un usuario, transferiendo estas necesidades emocionales al diseño del producto, y que se puedan ver reflejadas en las características o atributos físicos de un producto (Nagamachi, 1995). Según este modelo, se debe crear un espacio semántico que abarca todas las sensaciones y emociones que genera la interacción con un producto, y por otro lado el espacio de propiedades, que son características o atributos físcos del producto, que permiten satisfacer las necesidades de los usuarios (Schütte, 2002).

Con esta revisión literaria realizada, a partir de los postulados del diseño emocional el objetivo de esta aportación ha sido diseñar un concepto emocional de un producto, en este caso, unas gafas de realidad



virtual, teniendo en cuenta las sensaciones y emociones que puede llegar a sentir el usuario con el producto, y detectando posibles mejoras en el objeto. Partiendo de las herramientas del diseño emocional obtenidas de estos autores, podemos captar e identificar las relaciones afectivas-emocionales que pueden tener unos usuarios de gafas virtuales con el fin de realizar una propuesta conceptual de diseño.

2. METODOLOGÍA

El desarrollo de este estudio parte de un método reconocido como "research by design" (Desmet, Overbeeke & Tax, 2001), y durante el desarrollo del proyecto se llevó a cabo un proceso de diseño centrado en el usuario, enfocado en adaptar un producto a las necesidades específicas de las personas.

A través del proceso de diseño, se involucraron a unos usuarios potenciales del producto, en este caso estudiantes universitarios de la ciudad de Bogotá con el objeto de obtener información vital para el producto. El procedimiento realizado estuvo divido en dos fases, la primera fue la identificación e interpretación de las necesidades emocionales del usuario, y en la segunda fase, desarrollar el concepto de gafa virtual a partir de un proceso de ideación. En la primera fase se realizaron entrevistas con los usuarios para la obtención de información de tipo cualitativo, y se utilizó un producto existente como estímulo. Esta información sirvió para entender las dificultades o problemas en el uso del producto, algunas emociones o sensaciones del usuario y preferencias en atributos, entre otros. También en esta fase se captó información de tipo cuantitativo a partir del uso de la herramienta del diferencial semántico, permitiendo obtener las distintas reacciones de los usuarios en cuanto a emociones, sensaciones y percepciones (Hsu, Chuang, & Chang, 2000). Otra técnica aplicada a nivel cuantitativo fue utilizar el modelo Kano, con la finalidad de obtener una clasificación de los atributos del producto de acuerdo a la relación entre el grado de desempeño del atributo y la satisfacción del usuario. Las clasificaciones dadas por Kano son: Los atributos de deleite (1), son aquellos que generan gran satisfacción y permiten diferenciar el producto de la competencia; los atributos lineales (2), donde el grado de satisfacción depende directamente del grado de desempeño del atributo del producto; los atributos básicos (3), es el mínimo esperado en cuanto atributos requeridos por el usuario del producto; los atributos inversos (4), son los que generan insatisfacción y el usuario no los desea en el producto; y finalmente los atributos indiferentes (5), son aquellos cuya presencia o ausencia no generan insatisfacción ni satisfacción (Shahin, Javadi, & Shahrestani, 2014). De esta forma, se pudo establecer una relación entre las características del producto y las sensaciones - emociones del usuario. La segunda fase de la investigación fue desarrollar el concepto a partir de una ideación, tratando de generar alternativas de solución del pro-

blema que se planteó en la recolección de información. Para la creación de los conceptos de diseño se utilizaron técnicas como el método Scamper (Eberle, 2008), la cual consiste en realizar una serie de preguntas relacionadas con las 7 letras que componen la palabra (sustituir, combinar, adaptar, modificar, proponer otros usos, eliminar y reordenar) y la definición de la idea a través de dibujos persuasivos (de "sketching").

3. RESULTADOS

3. 1. FASE IDENTIFICACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LAS NECESIDADES EMOCIONALES DEL USUARIO

Según el diseño del experimento, la entrevista fue aplicada a diez personas. Como estímulo se le otorgó a cada persona la posibilidad de usar el producto, así poder obtener una información muy real. Los datos cualitativos más relevantes que se recolectaron de las entrevistas se describen en la **Tabla 2.**
Para el experimento, propusimos a algunos usuarios probar el producto, y durante el proceso se iba realizando la entrevista a los usuarios **(Ilustración 2)**, obteniendo los datos cualitativos que sirvieron de base para diseñar los instrumentos a nivel cuantitativo.

Pregunta	*Respuestas*
¿Qué tipo de sensaciones y emociones tuvo al usar el producto?	- "Transportarse a un mundo visual auténtico" - "Desconfianza" - "Alegría por estar en otro mundo" - "Fuera de lo común" - "Cine en 3D desde la casa" - "Mareo e inestabilidad" - "Es muy Divertido" - "Es agradable ver la realidad virtual" - "Me sorprende lo sencillo de usar"
¿Qué le gusta del producto?	- "Es liviano y no incomoda" - "Liviano y fácil de usar" - "la opción de graduar los lentes"
¿Qué dificultades o problemas encontró en el uso del producto?	- "Son frágiles" - "Ingresa luz y se pierde la realidad" - "Adaptar el celular con facilidad"
¿Qué atributos le agregaría al producto?	- "Conexión Bluetooth" - "Audífonos incorporados" - "Localización de obstáculos" - "Almohadillas como protección en los ojos" - "Botones que permitan controlar el aumento de los lentes, el volumen, el brillo y el contraste"

Tabla 2

Se tuvo en cuenta la información cualitativa para diseñar el cuestionario del modelo Kano, y poder determinar la clasificación de atributos requeridos por los usuarios. De esta manera, se aplicó un cuestionario a 317 personas, mediante un muestreo no probabilístico y por conveniencia. Los ítems planteados junto con los resultados se pueden apreciar en la **tabla 3.**

	Deleite	Lineal	Básica	Inversa	Indiferente	TOTAL
Incorporar un sistema de localización de obstáculos para evitar caídas por falta de visibilidad	44%	6%	25%	0%	25%	100%
Incorporar almohadillas protección ojos	13%	69%	18%	0%	0%	100%
Materiales livianos	0%	38%	62%	0%	0%	100%
Incorporación de conexión via bluetooth	25%	13%	12%	6%	44%	100%
Incorporación de audífonos	19%	50%	18%	0%	13%	100%
Incorporación de botones de mando exteriores	25%	25%	31%	0%	19%	100%

Tabla 3

De esta forma, se evidencia que los atributos de un sistema de localización, para la mayoría de encuestados es un deleite, pues se convierte en una característica atractiva para el usuario. Las almohadillas alrededor de la cabeza y los audífonos fueron clasificados según las respuestas, con un mayor porcentaje de la población en la categoría de unidimensionales o lineales, representando un buen desempeño para la generación de satisfacción. Por otro lado, los atributos en cuanto a la incorporación de materiales livianos y botones de mando exteriores se clasificaron de manera general como atributos básicos, lo que da a entender que son características que deben ser muy tenidas en cuenta en el producto.

Por último, en la recolección de información cuantitativa se utilizaron estímulos visuales en las gafas, para usar la técnica del diferencial semántico, dónde se emplearon en el cuestionario adjetivos contrarios o bipolares, basados en algunas de las emociones placenteras y no placenteras propuestas según el modelo de Desmet, con el propósito de obtener reacciones y percepciones del usuario de las actuales gafas virtuales. Así, los resultados obtenidos se evidencian en la **Tabla 4.**

	Deleite	Lineal	Básica	Inversa	Indiferente	TOTAL
Incorporar un sistema de localización de obstáculos para evitar caídas por falta de visibilidad	44%	6%	25%	0%	25%	100%
Incorporar almohadillas protección ojos	13%	69%	18%	0%	0%	100%
Materiales livianos	0%	38%	62%	0%	0%	100%
Incorporación de conexión via bluetooth	25%	13%	12%	6%	44%	100%
Incorporación de audífonos	19%	50%	18%	0%	13%	100%
Incorporación de botones de mando exteriores	25%	25%	31%	0%	19%	100%

Tabla 4

Las medias alcanzadas en los pares de emociones (Satisfacción-Insatisfacción, Diversión-Aburrimiento, Deseo-Desilusión, Admiración-Indignación) reflejan reacciones positivas o favorables ya que las medias tienen valores por debajo de 3 y se acomodan hacia lado favorable en una escala de 1 a 5, donde 1 es el adjetivo favorable y 5 el adjetivo desfavorable. En el par de emociones (Asombro-Calma) fue la única emoción que fue hacia el lado desfavorable, con valor en la media de 3,7.

En síntesis, como resultado de la identificación de las necesidades emocionales se desarrolló una tabla para ver la relación de las emociones provocadas por el producto, a partir del que conseguimos obtener la información y los atributos actuales físicos del producto que están conectados y logran generar emociones.

Emociones, sensaciones y percepciones	Sentidos involucrados	Atributos del producto
Satisfacción - Insatisfacción	Vista, tacto	Carcasa, Lentes, Parlante
Asombro - Calma	Vista, tacto	Lentes, Proyección en 3D
Diversión- Aburrimiento	Vista, oído	Pantalla, Parlante, Lentes
Deseo-Desilusión	Tacto, vista, oído	Almohadilla protectora de la zona del contorno de ojos, Correa para ajustar las gafas a la cabeza, Botón para ajustar los lentes, Soporte para el celular
Admiración-Indignación	Vista, Tacto	Carcasa, soporte para celular

Tabla 5

3.2. GENERACIÓN DEL CONCEPTO

En la segunda fase se hicieron propuestas de diseño conceptual como alternativas de solución a los distintos requerimientos de la primera fase, y se utilizaron algunas técnicas de generación de ideas. Se seleccionó una idea y se desarrolló el diseño **(Ilustración 3),** donde el modelo conceptual propuesto tomó como referencia las necesidades identificadas tanto a nivel emocional como a nivel de atributos del producto. A pesar de esto, al final se quiso plantear un concepto disruptivo más relacionado con la parte sensorial del usuario, puesto que de esta forma logra generar un mayor impacto a nivel emocional.

Por esta razón este concepto de producto se basó en un diseño con un dispositivo desmaterializado y compacto, convirtiéndose en un producto liviano y permitiendo al usuario gozar de los beneficios de la realidad virtual en cualquier momento. El nuevo diseño conceptual contiene unas lentes de contacto que permiten al usuario observar la realidad virtual sin necesidad de un casco o estructura frontal. Estas lentes lograrían mostrar una proyección en 3D, además de exhibir una serie de textos, imágenes e iconos informativos de geolocalización. También incluiría una forma de diadema, para usar en la parte posterior de la cabeza, y funcionar como dispositivo de audio. El concepto igualmente estaría compuesto por unos guantes, los cuales servirían como control de mando de interfaz periférica por medio

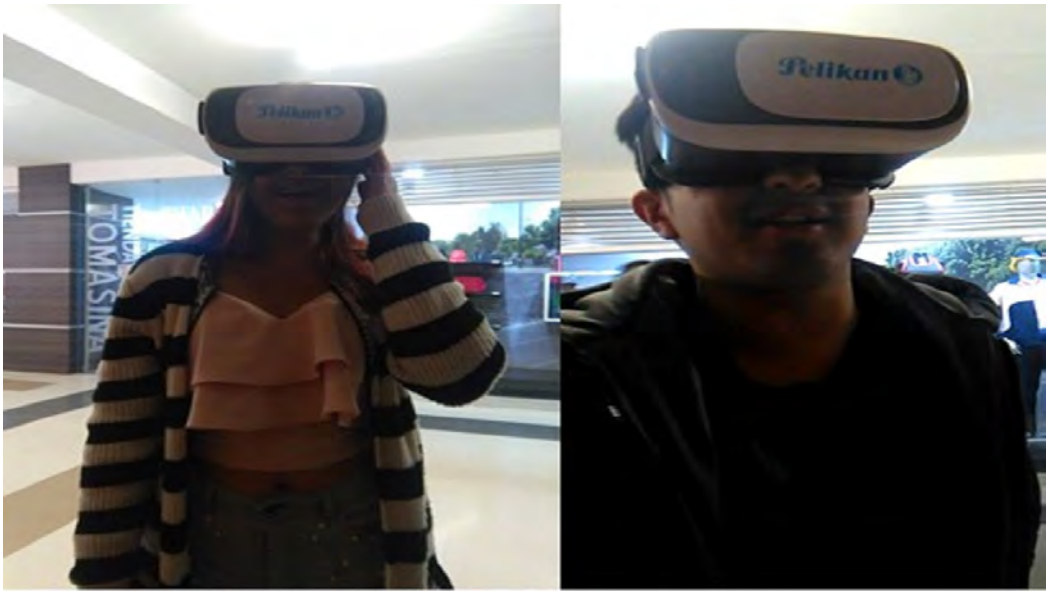
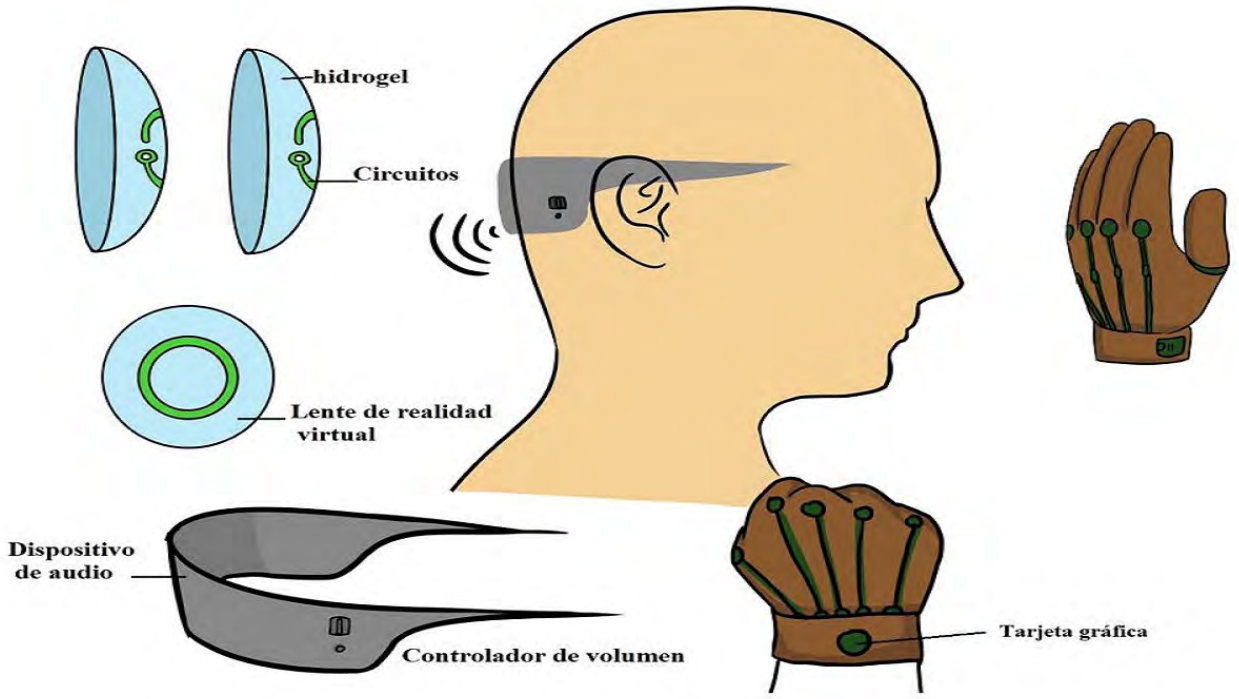


Ilustración 2



de gestos y movimientos manuales, que estarían conectados de manera inalámbrica a los lentes y a la diadema. En cuanto a los materiales y componentes se podría contar con nanotecnología que permitiría instalar las piezas microscópicas en las lentes, que estarían realizadas en hidrogel, material para evitar irritación en los ojos y que sustituiría al actual con el que se fabrican.

4. CONCLUSIONES

Las organizaciones y las empresas deben prestar mucha atención y estar dispuestas a adoptar el concepto de diseño emocional, puesto que esto les permitirá crear productos donde el usuario o consumidor podrá generar vínculos con el producto, y de esta manera obtener productos más próximos, deseados o eficaces a sus expectativas. Por razones obvias, las empresas que recurran a métodos o herramientas de diseño que despierten emociones en los consumidores, tienen mayores posibilidades de supervivencia y diferenciarse frente a los competidores, y por consiguiente, poder llegar a convertirse en empresas líderes en el mercado. Ejemplos de ello lo tenemos en marcas como Apple, Dyson, Mazda, Coca-Cola o Siemmens, entre otros, quienes con sus diseños han logrado un gran impacto en las personas, ya que han logrado conocer el apego emocional de los consumidores a sus productos.

Durante el desarrollo de la investigación, ha sido importante recopilar conceptos o herramientas propuestas por Jordan, Norman y Desmet, y en consecuencia, fue muy útiles en la recolección de información de los potenciales usuarios del producto, porque al involucrarlos en el proceso, se evidencia la generación de emociones durante el uso del producto. La utilización del diferencial semántico es una herramienta cuantitativa apropiada en este caso para el análisis de las sensaciones, percepciones y emociones de un usuario, adaptando la propuesta de Desmet, que nos han permitido valorar las emociones expresadas o las reacciones emocionales, que se mostraron favorables y placenteras con el experimento realizado. Sin embargo, en la recolección de información de tipo cualitativo, se pudo observar con más exactitud las reacciones emocionales, precisamente porque el usuario tuvo el estímulo de tener el dispositivo en sus manos y pudo utilizarlo. Dentro de los datos cualitativos, hemos visto cómo es importante saber que requerimientos nos aportaba el usuario, respecto a qué tipo de atributos morfológicos podrían ser de su agrado. Por ejemplo, entre

las respuestas obtenidas en el modelo Kano, aparece el deleite que aportaría un sistema de localización (al usar un dispositivo de realidad virtual se pueden ocasionar accidentes), generando un alto grado de satisfacción este atributo en el producto.

Entender los vínculos emocionales que tiene un usuario frente a un producto, propició plantear un concepto que pensara en estimular los sentidos por medio de los lentes de contacto, los guantes y la diadema. Dicha estimulación llevara al usuario a obtener un mayor atractivo emocional respecto al futuro producto. Para este diseño conceptual faltaría realizar una validación por parte de los usuarios potenciales, debido a que algunos requerimientos a nivel de atributos se omitieron. Se quiso proponer un modelo conceptual disruptivo, aunque por el momento tal vez no podamos disponer de toda la tecnología posible, aunque este concepto puede derivar en investigaciones posteriores enfocados en el desarrollo tecnológico y poder desarrollar un diseño detallado del producto.

Para concluir, esta investigación es un punto de partida para realizar más experiencias en otros campos y profundizar en métodos, realizando muchas más actividades de recolección de información tanto a nivel cualitativo y cuantitativo, con el objeto de tener más precisión en las necesidades emocionales que el usuario pueda expresar, pero también en las que no expresa, siendo las más difíciles de captar, y que supondrán para nosotros un mayor reto de diseño.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAIDOT, N. (2013). Neuromarketing en acción, ¿por qué los clientes te engañana con otros si dicen que gustan de ti? (1a ed.). Buenos Aires: Ediciones Granica S.A.

Desmet, P. (2002). Designing emotions Delft University of Technology, Department of Industrial Design.

DESMET, P. M., & HEKKERT, P. (2002). The basis of product emotions. Pleasure with Products, Beyond Usability, , 60-68.

DESMET, P., Overbeeke, K., & Tax, S. (2001). Designing products with added emotional value: Development and appllcation of an approach for research through design. The Design Journal, 4(1), 32-47.

DONALD A. Norman. (2011). La psicología de los objetos cotidianos Retrieved from http://data.theeuropeanlibrary.org/BibliographicResource/3000146817490

DREYFUSS, H. (2003). Designing for people Allworth Press. Retrieved from https://books.google.es/books?id=qOsJl7hW2qUC

EBERLE, B. (2008). Scamper: Creative games and activities for imagination development Prufrock Press.

HSU, S. H., Chuang, M. C., & Chang, C. C. (2000). A semantic differential study of designers' and users' product form perception doi://doi-org.ezproxy.unal.edu.co/10.1016/S0169-8141(99)00026-8

JORDAN, P. W. (2003). Designing pleasurable products: An introduction to the new human factors CRC Press. Retrieved from https://books.google.com.co/books?id=aRDhd_Y9mOcC

JORDAN, P. W. (1998). Human factors for pleasure in product use doi://doi-org.ezproxy.unal.edu.co/10.1016/S0003-6870(97)00022-7

KAMIL, M. J. M., & Abidin, S. Z. (2013). Unconscious human behavior at visceral level of emotional design doi://doi-org.ezproxy.unal.edu.co/10.1016/j.sbspro.2013.11.016

LEWIS, C. S., & Urbina, P. A. (1991). Los cuatro amores Rialp. Retrieved from https://books.google.com.co/books?id=x9FxYgCLytQC

MANZANO DÍAZ, R., Gavilán, D., Avello, M., Abril, C., & Serra, T. (2012). Marketing sensorial. Madrid: Pearson Educación.

NAGAMACHI, M. (1995). Kansei engineering: A new ergonomic consumer-oriented technology for product development doi:2048/10.1016/0169-8141(94)00052-5

NORMAN, D. A., & VERGANTI, R. (2014). Incremental and radical innovation: Design research vs. technology and meaning change. Design Issues, 30(1), 78-96. doi:10.1162/DESI_a_00250

NORMAN, D. (2007). Emotional design : Why we love (or hate) everyday things (1st ed.). New York: Basic Books. Retrieved from https://ebookcentral.proquest.com/lib/[SITE_ID]/detail.action?docID=876410

PHILIP, K., & ARMSTRONG, G. (2012). Marketing Retrieved from file:///C:/Users/Sony/Box Sync/Libros/marketing-140810121846-phpapp02.pdf

ROBBINS, S., & COULTER MARY. (2010). Administración (Décima ed.) Pearson Educación.

SCHIFFERSTEIN, H. N. J., & DESMET, P. M. A. (2010). Hedonic asymmetry in emotional responses to consumer products doi://doi-org.ezproxy.unal.edu.co/10.1016/j.foodqual.2010.07.004

SCHÜTTE, S. (2002). Designing feelings into products : Integrating kansei engineering methodology in product development Retrieved from http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:liu:diva-2658

SHAHIN, A., JAVADI, M. H. M., & SHAHRESTANI, H. V. (2014). Integrating kansei engineering and revised kano model with a case study in the automobile industry. International Journal of Productivity and Quality Management, 13(2), 201-218.

Stanton, W., Etzel, M., & Walker, B. (2007). Fundamentos de marketing
(14th ed.). México: McGraw-Hill.

TORRENT, R., & MARÍN, J. M. (2005). Historia del diseño industrial. Madrid: Ed. Cátedra.

Laura de Miguel Álvarez
laura.demiguel@unir.net
dibujo.csdmm@upm.es

Silvia Nuere Menéndez-Pidal
silvia.nuere@upm.es

CULTURA, SOCIEDAD Y DISEÑO... TAN COTIDIANO COMO SENTARSE

Laura de Miguel Álvarez
Silvia Nuere Menéndez-Pidal

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:19/07/2018 Revisado:11/11/2018 Aceptado:12/12/2018

De Miguel Álvarez, L., Nuere Menéndez-Pidal, S.(2018). Cultura, Sociedad y Diseño...tan cotidiano como sentarse. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 139-152.

CULTURA, SOCIEDAD Y DISEÑO...TAN COTIDIANO COMO SENTARSE

CULTURE, SOCIETY AND DESIGN ...AS USUAL AS SITTING

Autoras:

Laura de Miguel Álvarez
Universidad Internacional de la Rioja. Universidad Politécnica de Madrid
laura.demiguel@unir.net · dibujo.csdmm@upm.es

Silvia Nuere Menéndez-Pidal
Universidad Politécnica de Madrid
silvia.nuere@upm.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Cultura, sociedad y diseño, en definitiva... la misma cosa. 2.1. Sociedad. Indivíduo. Cultura. 2.2. Deseo. Indivíduo. Emoción. 3. Diseño y cotidianeidad: Visivilizar la realidad. 3.1. Vida. Función. Utilidad. 3.2. Diseño. Experiencia. Recuerdo y Conciencia. 4. Reflexión final (conclusiones). Índice de referencias visuales. Bibliografía.

Citación: De Miguel Álvarez, L., Nuere Menéndez-Pidal, S.(2018). Cultura, Sociedad y Diseño...tan cotidiano como sentarse. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 139-152.

sonda

CULTURA, SOCIEDAD Y DISEÑO... TAN COTIDIANO COMO SENTARSE

CULTURE, SOCIETY AND DESIGN ...AS USUAL AS SITTING

Laura de Miguel Álvarez · Silvia Nuere Menéndez-Pidal

Universidad Internacional de la Rioja · Universidad Politécnica de Madrid
laura.demiguel@unir.net / dibujo.csdmm@upm.es · silvia.nuere@upm.es

Resumen
El diseño y la cultura son dos conceptos que han ido avanzando de la mano a lo largo de la historia; el diseño como esa capacidad que tiene el ser humano para idear y realizar aquellos objetos que le hacen la vida más agradable y la cultura como ese lugar de encuentro entre seres humanos, escenario perfecto para buscar sinergias y avanzar.

La sociedad, marco de referencia donde las acciones toman forma, condiciona y moldea a las personas, que, si bien anhelan una identidad propia, se ven continuamente condicionados por el Otro entrando una y otra vez en procesos de imitación.

Y finalmente, la silla, elemento esencial de nuestra cultura, nos ilustra en cada momento el discurso haciendo referencia a nuestras inquietudes, anhelos, acciones en consonancia constantemente con las acciones cotidianas del ser humano. La silla, ese elemento que facilita la actitud de parar, descansar y reflexionar, supone también en una dimensión metafórica, la socialización, la soledad, el trabajo, en definitiva, el eje principal que reúne nuestro pasado, presente y futuro. Y en este texto es el hilo conductor que evidencia en imágenes la relación entre la Cultura, la Sociedad y el Diseño.

Abstract
Design and culture are two concepts that have been advancing hand in hand throughout history; the design as that capacity that the human being has to devise and realize those objects that make life more pleasant and the culture as that place of encounter between human beings, perfect scenario to look for synergies and advance.

Society, a frame of reference where actions take shape, conditions and molds people, who, while yearning for their own identity, are continually conditioned by the Other, entering again and again into processes of imitation. And finally, the chair, an essential element of our culture, illustrates in each moment the speech making reference to our concerns, desires, actions in constant consonance with the daily actions of the human being.

The chair, that element that facilitates the attitude of stopping, resting and reflecting, also assumes a metaphorical dimension, socialization, loneliness, and work, in short, the main axis that brings together our past, present and future. And in this text the chair is the common thread that shows in images the relationship between Culture, Society and Design.

Palabras clave: Diseño, Cultura, Sociedad.

Key Words: Design, Culture, Society.

1. INTRODUCCIÓN

Nuestra historia como colegas de profesión comenzó hace más de 10 años en una asignatura compartida por tres profesores, Dibujo del natural, que se impartía para arquitectos. Y la vida nos ha traído hasta hoy (Fig.1):

Laura de Miguel en la ESIT (Escuela Superior de

Figura 1.

Figura 2.

Ingeniería y Tecnología) de la UNIR (Universidad Internacional de la Rioja) y en el CSDMM (Centro Superior de Diseño de Moda) de la UPM (Universidad Politécnica de Madrid), manteniendo su espíritu inquieto por muchos temas de interés como son la educación, las relaciones personales, el arte, la creatividad, etc. Y Silvia Nuere, profesora titular de la UPM en la Escuela de Ingeniería y Diseño Industrial (ETSIDI). Imparte docencia en diferentes áreas de conocimiento (bellas artes, arquitectura y diseño industrial) buscando siempre la unión y sinergias entre ambas.

2. CULTURA, SOCIEDAD Y DISEÑO, EN DEFINITIVA... LA MISMA COSA

La silla, elemento fundamental de la actividad humana y que a lo largo de los años ha ido cobrando diferentes valores, discursos e intereses por aquello que nos preocupa en cada momento, supone el objeto que hemos elegido para ilustrar los diferentes conceptos que se presentan en este texto. Aunque nuestra intención no es que sólo los ilustre, sino que también los complete.

Reflexionando sobre los conceptos Diseño y Cultura, es fácil llegar a la conclusión de que forman parte de un todo, llegando incluso a poder ser valorados como la misma cosa. Basándonos en la definición que la RAE aporta sobre "cosa" (Fig.2):

1. f. Lo que tiene entidad, ya sea corporal o espiritual, natural o artificial, concreta, abstracta o virtual. Trataremos ahora de poner sobre la mesa cuestiones que, seguro que todos sabemos, pero sobre las que pocas veces nos paramos a pensar los académicos.

2.1. Sociedad. Indivíduo. Cultura

El ser humano forma parte de una sociedad con la que actúa e interactúa. En este sentido son importantes los conceptos de área cultural, institución, identidad y procesos de imitación. Una sociedad ES en un tiempo y en un espacio. Y tiene una gran capacidad adaptativa gracias a su evolución continua, pero el conjunto incide en el individuo en dos niveles: domesticándolo y reprimiendo sus instintos.

El artista chino Ai Weiwei (2013), reclama su cultura en contra de la invasión de las costumbres occidentales. Su instalación hace referencia al uso de las sillas occidentales que se están imponiendo frente a los tradicionales taburetes chinos (Fig.3).
Es sencillo aceptar la idea de que la cultura humana

Figura 3.

Figura 4.

Figura 5.

Figura 6.

es consecuencia del sistema nervioso del ser humano. Sistema nervioso como extensión de aquellas contradicciones propias de la interior de nuestro cráneo y que son resultado a la vez de nuestra herencia social, sentimientos y actitudes que plasmamos por las conductas bajo las cuales vivimos cultural o individualmente.

El artista Ali Gulec (2013) dice sobre su obra, basada eminentemente en ilustraciones y fotomontajes de cráneos, que "a la gente le gustan mis cráneos porque representan las contradicciones entre la vida y la muerte". Es tal vez esta una de las máximas paradojas de nuestro interior a partir de la que giran muchas de nuestras aspiraciones, contradicciones y anhelos ("en el momento en el que naces empiezas a morir", "Ser el más rico del cementerio", Carpe Diem, etc.).

El individuo y la sociedad mantienen una relación muy estrecha (Fig.5), aunque son entes independientes, pero no podemos olvidar que la cultura, reflejo de una sociedad, está impregnada de los conocimientos de ésta. Así han de enfrentarse por fuerza los procesos evolutivos del individuo y de la cultura (motivaciones, sentimientos, personalidades…)

El ser humano finalmente puede ser juzgado por lo que hace, lo que posee y cómo lo utiliza. Por medio de estos elementos el sujeto adquiere una identidad, que, si bien no es exactamente o realmente la que posee por naturaleza, es aquélla con la que le gustaría identificarse y ser identificado.

Como se aprecia en la figura 6, el cuerpo del hombre intenta adaptarse al espacio que le rodea, a los objetos que crea, a fin de fundirse con ellos, pues necesita esa auto identificación con aquello que posee o desea.

La Cultura proporciona al individuo: aspiración a la felicidad "egoísta" y el anhelo a fundirse con los demás.

A través de personajes conocidos se crean tentaciones que nos provocan un anhelo de asemejarse a una personalidad concreta (Fig.7).

El individuo y la sociedad debían ser considerados como dos personalidades diferentes que actuaban el

Figura 7.

Figura 8.

uno sobre el otro (efecto de causalidad doble). En los estudios de Kardiner (1975), el "yo" aparecía entonces como la suma total de todos los procesos adaptativos, como frontera entre el exterior y el interior y su función principal era la de adaptarse al mundo social vivido.

Para Kardiner, que estudió psiquiatría y psicoanálisis, especializándose en las relaciones entre cultura y personalidad, conocer una cultura era extraer los sentidos de las informaciones sobre las prácticas, creencias y costumbres englobándolas como un todo (Fig.8).

Antes se daba preferencia a unos aspectos culturales que primaban sobre todos los demás, donde cualquier objeto añadido no era otra cosa que un diferenciador de clases, hoy, cualquier objeto, cualquier detalle por mínimo que sea sirve para calificar y caracterizar una sociedad, un grupo o incluso, y cada vez más, un individuo.

Incluso estamos en un momento en el que estos valores se ponen en entredicho por el movimiento de la educación disruptiva y la necesidad de adaptar la base de una sociedad (cultura), a como es dicha educación, a lo que ES dicha sociedad (Fig.9 y Fig.10). Si desde nuestro punto de vista se está llevando por los terrenos adecuados esta reivindicación, o no, no es el foco sobre el que queremos debatir en esta ocasión. Pero al menos, creemos que merece la pena enunciarlo.

Dorfles (1974), crítico de arte, pintor y filósofo italiano especializado también en psiquiatría, tenía razón entonces al decir que la crítica de la cultura de masas (Fig.11) no debía conducir a perder de vista aquéllas (éstas) nuevas fuerzas humanas, estéticamente y moralmente creadoras, cuya alegría de

Figura 9.

Figura 10.

Figura 11.

Figura 13.

vivir y cuya nostalgia estallan por entre las redes del convencionalismo atestiguando la existencia de tensiones y pulsiones profundas bajo la cubierta de la civilización mecanizada y estandarizada.

2.2. Deseo. Indivíduo. Emoción

La escisión entre los valores individuales y colectivos, entre moral y ética social, es uno de los aspectos más inquietantes de la crisis del hombre contemporáneo. Al concluir el debate sobre la cultura dividida, Preti (1974), filósofo italiano, planteaba que la cultura ya no debía limitarse a "explicar al mundo" (Fig.12), si no que se debería limitar a cambiarlo (Fig.13).

Gaudin (1990) hablaba de una sociedad holística a la que se refería Dumont donde cada miembro existe solidariamente con los otros, como parte y no como un todo. Pero el progreso técnico va asegurando al individuo, poco a poco, el control de la naturaleza, provocando un movimiento de emancipación del individuo hacia un imparable potencial de innovación y dinamismo (Fig.14).

Figura 12.

Figura 14.

Figura 15.

En este panorama, en el que el pulso del deseo del cambio está presente en todas las acciones en las que la sociedad se expresa con aparente libertad, la difusión de los avances y de la ciencia difunden un pálido reflejo de la cultura creadora.

Desde sus orígenes el ser humano ha buscado dominar la naturaleza y utilizarla en su beneficio, proceso que ha sido posible gracias al avance tecnológico, convirtiendo las materias primas en objetos de uso cotidiano. El hombre sueña con mejorar su situación (Fig.15) y a través de sus inventos se adapta a su entorno, pues gracias a esta posibilidad entiende el mundo y lo intenta mejorar para adaptar el entorno a sus deseos (Fig.16)

Los cambios que provoca la aparición de nuevos materiales, de nuevos procedimientos de fabricación, nuevas maneras de entender la accesibilidad de los usuarios que se convierten cada vez más en auténticos expertos, es lo que da paso a los diseñadores a actuar en cada campo de especialización del Diseño. El ingeniero deja paso al diseñador viendo que su patrimonio del saber se va alejando hacia otras especialidades encaminadas al alcance del producto final

Figura 16.

3. DISEÑO Y COTIDIANEIDAD: VISIBILIZAR UNA REALIDAD

En definitiva, parece que hemos de considerar al diseño como un aspecto esencial en el mundo moderno ya que ésta es una de las características de lo humano.

Como afirma John Heskett (2005), en su libro "El diseño en la vida cotidiana", el diseño es la capacidad humana para dar forma a nuestro entorno, para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas.

Pero, como ya sabemos, necesitar algo puede provocar una dependencia al individuo que, si no es tomada en cuenta y, sobre todo, con medida, nos puede conducir a establecer una relación tóxica con el objeto que resuelve la necesidad y que, irremedia-

Figura 17.

blemente, nos puede generar nuevas necesidades y así recursivamente (Fig.17).

3.1. Vida. Función. Utilidad

El Diseño no sólo representa la realidad de nuestro presente, pues a menudo viaja en el tiempo para reinterpretarnos en un plano más emocional y sensible. Incluso dentro de su universo creativo, a menudo se recogen modas y/o tendencias para dar respuesta a una demanda que tenga la sociedad, que en muchos casos está relacionada con un sentimiento de anhelo, añoranza, melancolía de un tiempo pasado, que tal vez pudo ser mejor. Sin embargo, en algunos aspectos, ese resurgir del pasado hipotéticamente puede tener su origen en que pensemos que se nos está yendo de las manos la transformación digital, lo que a veces provoca cierto sentimiento de añoranza e, incluso, melancolía.

En la Figura 18 vemos el equipo del estudio de Charles y Ray Eames. En ella se muestran varias formas de sentarse, o no sentarse. Varias formas de ESTAR. Esto puede ser, de nuevo, la metáfora de cómo cada uno vivimos ese anhelo del pasado y su relación con nuestro presente. Hay muchas personas que miran constantemente al pasado y, otras en cambio, que no lo hacen "ni para coger carrerilla".

De lo que no cabe duda es de que el tiempo es una variable que en asuntos de diseño provoca serios cambios en la mirada de los individuos y/o de la sociedad en su conjunto. Mirada que muchas veces avala el éxito de un diseño, como el caso de La silla Eames que es un diseño que tiene más de 50 años y su funcionalidad y comodidad siguen intactas.

Figura 18.

Figura 19.

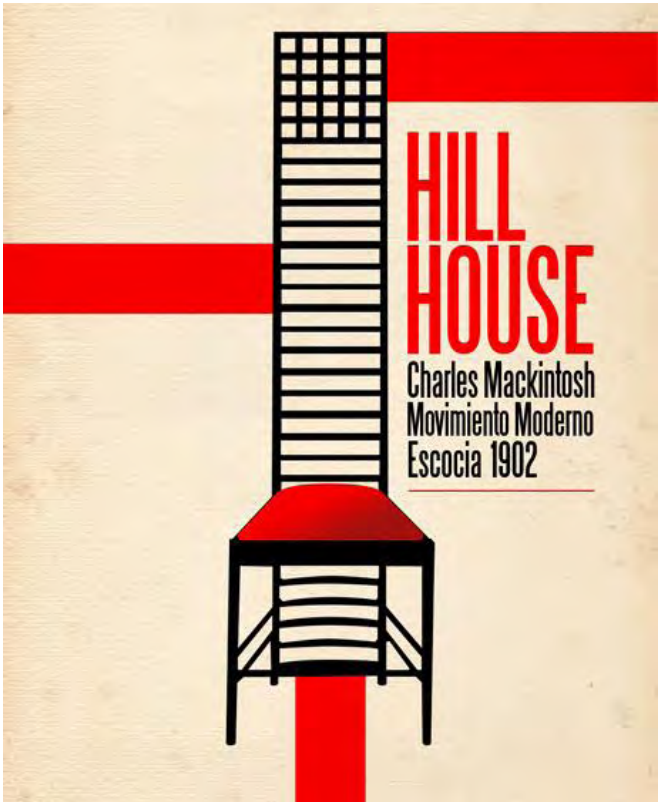


Figura 20.

Figura 21.

Para lidiar con esa dependencia, culturalmente, en un pasado (por el S.XVIII), se fueron generando remedios (Fig.19), para paliar el impacto de posesión y funcionalidad de las soluciones que a través del mundo del diseño se iban generando, tratando de dar cobertura a nuestras necesidades (Fig.20) y, a la vez, no permitiéndoles traspasar la barrera de su propia utilidad y acabar "corrompiendo" su esencia convirtiéndose en objetos de culto y deleite ornamental (Fig. 21).

El diseño, entre otras cosas, buscaba y busca la satisfacción bien material, bien emocional del ser humano. Pero, a lo largo de la historia, el diseño ha ido sumando nuevas tendencias a las ya existentes a lo largo del tiempo y nosotros lo hemos ido adaptando a los cambios que como sociedad hemos ido experimentando (Fig.22).

En el Siglo XX se generó un profundo cuerpo teórico sobre el diseño, considerando tanto el arte como la artesanía, valga citar la Bauhaus (1919-1933).

Figura 22.

Precisamente, con la intención de acercar y relacionar los procesos de generación de proyectos en áreas como la arquitectura, la artesanía, el arte y el diseño, la Bauhaus trató de liberar de la "arrogancia" que dividía a artesanos y a artistas para empezar a construir juntos. Pero aún así, algunas de sus influencias con el ejemplo que tenemos en la imagen de la Figura 21, muestran que se seguía manteniendo cierto halo de elitismo en el diseño al que solo unos pocos podían acceder, más allá de ser ese objeto de culto del que hemos hablado anteriormente.

Las nuevas tecnologías han ido marcando un antes y un después en el avance hacia los productos personalizados (Fig.23 y Fig.24). Productos basados en la conducta de los usuarios, pero siempre considerándolos como un grupo al que dirigir el diseño. El significado de los objetos, los valores precisos que se les asignan, suele variar considerablemente entre las distintas culturas. Esto plantea importantes cuestiones sobre cómo éstas desarrollan pautas de conducta que se codifican como reglas o normas, en la medida en que cada cultura expresa los valores con su propio estilo.

El diseño ahora se adapta, pero siempre el usuario se ha adaptado al diseño o ha forzado su adaptación. Sólo era cuestión de tiempo que llegase la aceptación inevitable de estandarizar dicho engranaje.

Valorando la cultura, que también engloba al Di-

Figura 23.

Figura 25.

Figura 24.

Figura 26.

seño, ésta se sitúa como la constructora de potenciales valores funcionales, que facilita la vida de las personas. Pero habrá que esperar hasta un presente cercano para darnos cuenta de que, ya desde antaño, la funcionalidad y comodidad eran aspectos relevantes que tomar en serio en el diseño, por ejemplo, de productos (Fig.25 y Fig.26).

3.2. Diseño. Experiencia. Recuerdo y Conciencia

El concepto de Diseño Centrado en el Usuario (DCU o UCD del inglés User Centered Design) surgió en una publicación que recopilaba diferentes artículos. Se trata de un concepto orientado sobre todo al sistema de diseños informáticos donde se busca que el diseño responda a las necesidades reales de sus usuarios finales.

Otro término a tener en cuenta en este sentido es la usabilidad como cualidad de los productos para ser más sencillos en su manejo.

La cuestión es que hoy no se trata en primera instancia de diseñar lo que la marca desea poner a la venta, si no, primero entender las necesidades y los intereses del usuario para realizar productos entendibles, utilizables para que sean usables y SENCILLOS para los individuos, tratando de que no se conviertan en una ironía en sí mismos (Fig.27).

Los productos deben ser agradables y se necesita satisfacer aspectos de ingeniería, fabricación y ergonomía, para poner la atención en el total de la experiencia, lo que significa la estética de la forma y la cualidad de la interacción.

Como el ejemplo de la figura 28, aunque visualmente parezca algo incómodo de usar, la interacción y usabilidad de estos productos se impone, incluso, a la estética (que en primera instancia generaría rechazo).

El objetivo del DCU es mejorar el entendimiento de las personas sobre lo que se puede hacer. La interacción conduce hacia principios de psicología, diseño, arte y emoción; y, en este sentido, el diseño de experiencia es la práctica de diseñar productos, procesos, servicios, eventos y entornos con el foco puesto en la calidad y disfrute de una experiencia total.

Con la Figura 29, queremos hacer un guiño de nuevo hacia la capacidad de comunicación y de proyección empática (por decirlo de algún modo) que tienen los objetos, aportando un mensaje directo al corazón de los espectadores si relacionan su apariencia con su esencia. Como por ejemplo en la figura 29, una silla gigante colocada en Ginebra, que es un monumento que simboliza el rechazo de las minas antipersona y las bombas de racimo. Este mensaje puede ser entendido gracias a la empatía que provoca la simbiosis que hoy en día necesitamos tener con los objetos cotidianos (parecido a lo que sucede cuando nos referimos a los teléfonos

Figura 27.

Figura 28.

Figura 29.

móviles en cuanto a la batería: estoy sin batería…no tengo cobertura, refiriéndonos al estado de dichos objetos en primera persona).

4. REFLEXIÓN FINAL (CONCLUSIONES)

Si partimos de la idea de que diseñamos mayoritariamente para el ser humano, tengamos pues en cuenta otros aspectos tan necesarios como imprescindibles, que son aquéllos relacionados con la economía, la sociología, la psicología o la estética. No es únicamente una cuestión de uso, de funcionalidad, si no, una cuestión de sensaciones tanto a nivel individual como también a nivel grupal, puesto que el ser humano forma parte de un grupo integrado en una sociedad a la que pertenece y con un bagaje cultural que le condiciona. No sólo se diseñan objetos, con ellos se diseñan emociones (Fig.30).

Recuperar los valores individuales, propios y singulares a alcanzar en todas las áreas de Diseño es, y a modo de metáfora, como el diseño reponsivo, aquél que en las interfaces multiplataformas se adapta al dispositivo y al uso y al manejo que el usuario vaya a hacer de una app.

En este sentido, se habla mucho del diseño de Experiencia de Usuario (User Experience), pero varios colegas del ámbito nos comentan siempre que la experiencia no se diseña, pero sí los mecanismos que la pueden provocar.

Por eso el diseño ha de tener en cuenta factores de satisfacción, interacción y usabilidad para provocar una experiencia memorable, ya que no siempre vamos a estar en condiciones de poder pasar por alto la incomodidad de una silla con un tamaño inapropiado, aunque, como queda claro, suficiente para estar SENTADOS (Fig.31).

Figura 30.

Figura 31.

ÍNDICE DE REFERENCIAS VISUALES

Figura 01: 2018, Portada: Presentación visual de las autoras. Elaboración propia.

Figura 02: 2018, Apoyo visual al texto. Elaboración propia.

Figura 03: Weiwei, 2013, Instalación Bang. Recuperado en http://arte-actual.blogspot.com/2013/

Figura 04: Gule, 2013, Obra Calaveras. Recuperado en https://imged.es/aluminio-dibond-room-skull-ali-gulec-19617435.html

Figura 05: Ferrer, 2015, Obra Ironías sobre la evolución de las especies. Recuperado en https://www.lanimbofabrique.com/producto/un-desayuno-para-dar-forma-a-los-suenos/

Figura 06: Munari, McLean, Spinoza, 2014, Photoperformances. Recuperado en http://www.leopoldlambert.net/2014/12/04/for-an-ethics-of-the-viscous-body-too-much-magazine-2014/

Figura 07: 1972, Frame película Cabaret. Recuperado en http://mickou.info/121212-liza-minnelli-cabaret-chair.html

Figura 08: 1859, Silla Thonet. Recuperado en https://decoracion.trendencias.com/carpinteria/la-silla-thonet-el-primer-mueble-de-diseno-industrial

Figura 09: Fotografía del Salón Antigua Escuela de Ciencias Químicas. Recuperado en http://patronatofq.org.mx/antecedentes/

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Dorfles, G. (1974). Las oscilaciones del gusto. Barcelona: Lumen.

Freud, S. (1988). El Malestar en la cultura. Madrid: Alianza.

Gaudin, T. (1990). 2100 Récit du prochain siècle. Paris: Payot.

Hassan-Montero, Y. y Ortega-Santamaría, S. (2009). Infor-me APEI sobre Usabilidad. Gijón: Asociación Profesional de Es-pecialistas en Información.

Heskett, J. (2005). El diseño en la vida cotidiana. Barcelo-na: Gustavo Gili.

Kardiner, A. (1975). El individuo y su sociedad. La psicodi-námica de la organización Social primitiva. Méjico: Fondo de cultura Económica.

Norman, D. (2013). The Design of everyday things. New York: Basic Books.

Preti, G. (1974). Retórica e Lógica. Le due culture. Torino: Einaudi.

Sánchez, J. (2011). En busca del Diseño Centrado en el Usuario (DCU): definiciones, técnicas y una propuesta. En: No Solo Usabilidad, nº 10, 2011.

María Elena Martínez Durán
mmartinezduran@gmail.com

EL BRANDING Y LA SUSTENTABILIDAD EN SU ENFOQUE ÉTICO PARA EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.

María Elena Martínez Durán

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:09/10/2018 Revisado:11/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Martínez Durán, M.E. (2018). El Branding y la Sustentabilidad en su enfoque ético para el Diseño de la Comunicación Visual. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 153-162.

EL BRANDING Y LA SUSTENTABILIDAD EN SU ENFOQUE ÉTICO PARA EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.

BRANDING AND SUSTAINABILITY IN ITS ETHICAL APPROACH TO THE DESIGN OF VISUAL COMMUNICATION.

Autora: María Elena Martínez Durán

Posgrado en Artes y Diseño
Universidad Nacional Autónoma de México

mmartinezduran@gmail.com

Sumario: 1. El Branding y la Sustentabilidad. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Martínez Durán, M.E. (2018). El Branding y la Sustentabilidad en su enfoque ético para el Diseño de la Comunicación Visual. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 153-162.

sonda

EL BRANDING Y LA SUSTENTABILIDAD EN SU ENFOQUE ÉTICO PARA EL DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL.

BRANDING AND SUSTAINABILITY IN ITS ETHICAL APPROACH TO THE DESIGN OF VISUAL COMMUNICATION.

María Elena Martínez Durán

Posgrado en Artes y Diseño
Universidad Nacional Autónoma de México
mmartinezduran@gmail.com

Resumen

El artículo describe los antecedentes del branding que se encuentran en las teorías de la identidad gráfica y de la marca, sus implicaciones económico-tecnológicas que las caracterizan, así como del enfoque de sus propósitos comunicativos. En lo específico, describe a la identidad gráfica en el desarrollo del sistema visual de una empresa, organización, corporación o institución, a la marca como el valor en el ofrecimiento de compra de bienes servicios y productos y al branding como una estrategia combinada de las dos anteriores, identidad y marca, en la que el propósito principal es que los bienes, productos o servicios, tengan la conveniente inserción en el mercado en función del consumidor. Así mismo, se revisa el concepto de sustentabilidad como uno de los aspectos, que en la estrategia del branding, debe significar compromiso profesional para la toma de decisiones impostergables en atención y respeto al medio ambiente.

Abstract

The article describes the background of branding found in the theories of graphic identity and brand, their economic-technological implications that characterize them, as well as the focus of their communicative purposes. Specifically, it describes the graphic identity in the development of the visual system of a company, organization, corporation or institution, the brand as the value in the offer of purchase of goods, services and products and branding as a combined strategy of the two previous, identity and brand, in which the main purpose is that the goods, products or services, have the convenient insertion in the market depending on the consumer. Likewise, the concept of sustainability is reviewed as one of the aspects, which in the strategy of branding, must mean professional commitment to make decisions that can not be postponed in terms of attention and respect for the environment.

Palabras clave: Branding, Marca. Identidad Gráfica, Sustentabilidad en el Diseño.

Key Words: Branding, Brand. Graphic Identity, Sustainability in Design.

1. EL BRANDING Y LA SUSTENTABILIDAD.

De la convergencia entre el diseño y la publicidad que hubo en la década de los años 90, se identifica el papel relevante de la "marca" como el valor principal en la creación y difusión de bienes y servicios. Durante los años 80 estuvieron dominados los ambientes comerciales por una demanda en el diseño de marcas y los noventa vivieron el desarrollo del branding.

En un sentido general, se podría identificar que una vez que se aplicaron las marcas, las empresas, compañías y organizaciones se podían centrar en las características más específicas de los productos.

En su nivel más básico, la identidad gráfica está relacionada con el desarrollo de un sistema que engloba el estilo visual de la entidad a la que representa, y le provee en términos de diseño, de una identidad distintiva, reconocible, diferenciada y unificada. Por tradición, el diseño de la identidad ya sea personal,

empresarial, organizacional, corporativa o institucional, se ha centrado en el diseño de logotipos, pero su aplicación es decisiva, desde el diseño de los gráficos hasta la publicidad.
Destacados exponentes de esta disciplina, como Wally Olins, se preocupan de que el sistema de identidad de las grandes empresas se extienda a todas sus manifestaciones visuales, hasta el punto en que se convierta en sinónimo de su personalidad . De lo anterior, la importancia de las nociones inmateriales de la imagen (la impresión intangible que proyecta la empresa hacia el exterior). Olins promovió la idea de que la identidad corporativa no se reduce a decorar una compañía como si fuera un aparador, sino que se convierte en una herramienta que llega a modificar el propio comportamiento de la empresa, dando cohesión a su imagen.
En el caso del branding se emplean muchas estrategias y conceptos del diseño de identidad gráfica. Los especialistas refieren la importancia de realizar estudios exhaustivos, identificando la edad del diseño y su vigencia, la importancia de los valores que debe proyectar a través de su identidad y la personalidad adquirida desde la opinión pública.De todas formas, la diferencia principal es que en el branding el diseñador se preocupa de que los productos y servicios se consuman, más que de la corporación que los produce y distribuye.
La diversidad de publicaciones sobre branding en los últimos años, ha puesto en relevancia la primacía del consumidor. Nicolás Kochan, de Interbrand, empresa líder especialista en branding, afirma: “La marca no buscará el compromiso con los productos, sino con los compradores, con los propios consumidores” .
Paul Southgate de la agencia Wickens, ubica este compromiso en el siguiente contexto: “Llega un punto en la vida de una marca en el que la propiedad se transfiere sutilmente al consumidor. Pasado este punto, la percepción se funde con la realidad. Los valores de la marca no son ni más ni menos que los que el consumidor cree que son”.
Parece así que el trabajo del experto en branding es conseguir el acercamiento entre el productor y el consumidor. Para ello se hace necesario conocer a fondo el perfil de ese consumidor. En realidad, mientras que en los años ochenta estos esfuerzos se centraron en sistematizar el proceso de innovación del diseño, en los noventa la discusión se centró hacia la gestión de la interrelación de la marca y el mercado.
De su definición se podría destacar su origen germánico o escandinavo del término inglés brand (en español “marca”) -del que deriva branding- cuyo significado era ¨marcar al fuego”. Se puede hablar de marca cuando, literalmente, se marca un animal o una ánfora de vino para identificar al viñedo o cuando se ponía el sello de quien enviaba una carta con lacre fundido. Pero también se usa este término en sentido figurado, cuando se habla de los atributos de un producto que dejan una impresión duradera en el consumidor.

En la introducción a Brands and Branding, una compilación de ensayos publicada en 2004, se distingue lo que una marca puede ser:

- Un producto o servicio dotado de nombre como, Jabón Escudo o Milenio Noticias (el objeto como marca en sí mismo):
- Una marca registrada como Panasonic o Sony (el nombre o el símbolo aplicados de un modo abstracto).
- Las opiniones de un consumidor sobre un producto o servicio, tipificadas como frases famosas como "Just do it". "Impossible is nothing" , esa confianza implícita en la marca genera una valía económica que es lo que suele denominarse "valor de marca".

Una marca es entonces una promesa de satisfacción. Es un signo, una metáfora que opera como un contrato tácito entre un fabricante y un consumidor, un vendedor y un comprador, un artista y su público, un entorno y quienes lo habitan, un acontecimiento y quienes lo experimentan.

El consumidor, el comprador, el habitante, el público, todos ellos clientes, se forman una impresión sobre lo que significa la marca. No obstante pueden ser influidos –más de lo que la mayoría percibe- por la publicidad o la promoción del fabricante, el vendedor, el artista, el entorno o el acontecimiento, todos ellos productores.

El branding es así visto, el proceso de interacción continua entre productores y consumidores para definir esa promesa y ese significado. Parafraseando a Karl Marx, las personas toman sus decisiones sobre quién ser, cómo vivir y qué comprar, siempre bajo circunstancias moldeadas por la publicidad, la promoción y el marketing de las marcas.

Gran parte de los hábitos de consumo se ven regidos tanto por la historia que cuenta la marca como por nuestras emociones, éstas son parte necesaria de la vida, que afectan al modo en que nos sentimos, comportamos y pensamos. En realidad, las emociones nos hacen ser más receptivos. Sin emociones, la capacidad que tenemos para tomar decisiones se vería afectada. La emoción consiste en juzgar, nos ofrece información inmediata acerca del mundo: si en el lugar en donde nos encontramos hay peligro, si en el lugar que escogemos para vivir se puede estar bien, si una prenda se verá bonita ya puesta.

Uno de los modos en que funcionan las emociones es a través de sustancias neuroquímicas que cubren determinados centros del cerebro y modifican la percepción, la toma de decisiones, así como la conducta y el comportamiento. Y estas sustancias neuroquímicas modifican también los parámetros del pensamiento.

La sorpresa radica en que se tienen hoy en día pruebas de que las marcas que son agradables en términos estéticos nos habilitan para vivir y trabajar mejor. Así como los productos o servicios que ostentan esas marcas también nos hacen sentir bien. Cuando lavamos el auto con esa marca que hemos elegido guiados por el estímulo o la emoción, sentimos que queda más limpio y que se ve mucho mejor.

Conviene hacer una puntualización refiriendo al estímulo, como afecto y no sólo a la emoción ya que buena parte del comportamiento humano es subconsciente, o sea por debajo del umbral de conciencia. La conciencia viene después, tanto en la evolución como en el modo en que el cerebro procesa la información, muchos juicios han sido determinados antes de que lleguen a la conciencia.

Tanto el afecto como la cognición son sistemas de procesamiento de la información, aunque cumplen con funciones diferentes. El sistema afectivo hace juicios y rápidamente nos ayuda a determinar qué cosas en nuestro entorno son peligrosas o seguras, confiables o riesgosas, buenas o malas. El sistema cognitivo interpreta y da sentido al mundo. "Afecto" es el término genérico que se utiliza para denotar al sistema de elaboración de juicios, ya sea consciente o subconsciente. "Emoción" denota, en cambio, la experiencia consciente del afecto, que se completa con el proceso de atribución de cuáles son sus causas y la identificación de su objeto.

Entonces, un producto o servicio que ha logrado "el valor de marca" puede despertar emociones y generar afecto que se traduce en ' fidelidad a la marca" con una estrategia adecuada de branding. También una marca que logre emocionar a su público por mantenerse en su nivel de calidad y satisfacción al cliente y que además despierte afecto por demostrar interés por causas sociales o por contribuir al cuidado del medio ambiente, puede conseguir que su imagen pública se sustente con base en afecto.

Y así analizado, el branding puede tener diversas funciones que comparten el propósito de asegurar el éxito de un producto o servicio, entre ellas:

- Fortalecer una buena reputación.
- Fomentar la fidelidad.
- Garantizar la calidad.
- Transmitir una percepción de mayor valía, lo que permite asignar un mayor precio a un producto (o que un producto de igual precio se venda

más).

- Brindar al comprador una sensación de reafirmación y de pertenencia a una comunidad imaginaria con determinados valores compartidos.

Entonces la marca reside principalmente en la mente de los consumidores y suele ser sinónimo de su reputación. Como ya se mencionó, la marca es lo que los consumidores creen que es. La labor de quien gestiona una marca es asegurarse de que los consumidores tengan una impresión correcta de ella. Si un producto es mejor de lo que los consumidores perciben, el branding será de utilidad.

En este punto, cualquiera que haya viajado habrá advertido que la mayor parte de los turistas prefieren comer en un McDonalds que probar la comida local, esto se debe a que preferimos lo conocido al encontrarnos rodeados de cosas desconocidas. Las marcas, entonces, refuerzan la fidelidad mediante el empleo de una imagen coherente, reconocible y estratégicamente ubicada para que el consumidor la encuentre.

También los consumidores tienden a pensar que un artículo de marca es preferible a uno genérico, aunque ambos sean parecidos. En un plano emocional asumimos que, si una marca invierte recursos en construirla, es porque debe ser buena. El solo hecho de tener un nombre y una marca reconocidos, puede elevar también la calidad percibida de un producto. Esto tiene su lógica, ya que la experiencia nos dice que suele existir una correlación entre la calidad de un envase con la de su contenido.

Y así, somos más susceptibles de probar un nuevo producto de la marca a la que le tenemos afecto, de modo que buscamos indicios en el envase, el estilo gráfico, la tipografía o el lugar de origen, que nos den pistas de identificación de lo que ya conocemos.

Pero los motivos por los que compramos una marca escapan de lo racional. Es un acto de autoafirmación y aprobación social que da entrada al consumidor a un mundo imaginario, construido por la publicidad, en el que se cumplen las aspiraciones y se reafirman los valores. Por ello, frecuentemente, los consumidores ignoran el ahorro y la calidad que ofrecen los productos genéricos. Las marcas reconocidas, nos hacen sentir mejor.

Cuando compramos el limpiador de la marca Fabuloso, nos parece sentir lo que la mujer que aparece en el anuncio siente, con su casa ideal , su familia emocionada por la limpieza que se obtiene con el producto y su estilo de vida . Sabemos que es una fantasía, pero nos dejamos seducir por ella al momento de usar el producto. Este es el gran arte de la publicidad. Pero lo que no puede hacer el branding es rescatar un mal producto o servicio, particularmente cuando el consumidor haya tenido una experiencia desfavorable. Morris Hite, famoso publicista, comenta que, aunque la publicidad puede despertar la curiosidad del consumidor por primera vez, un encuentro desafortunado con la realidad puede excluir cualquier segunda oportunidad.

Por otra parte, toda marca tiene que contar una historia ya que a la gente nos encantan las buenas historias y quienes mejor las cuentan, tienen la misteriosa capacidad de forjar un vínculo personal y emocional con su público. La experiencia de disfrutar de una buena historia es algo muy poderoso que atrae emocionalmente y nos sumerge de tal forma que nos hace sentir como si la estuviéramos viviendo en realidad.

Pero si la historia, además de contar la historia, toma partido por algo, o apoya a una buena causa, se beneficia además a los sectores más necesitados de la sociedad. También los consumidores se benefician, aunque de manera indirecta porque además de contribuir a una sociedad mejor, las marcas que apoyan a buenas causas muestran que sus empresas cuentan con la suficiente solvencia y buena gestión como para dedicarse a "hacer el bien" y es evidente que un fabricante o un productor con solvencia y buena imagen pública, reciben mejores beneficios al ser preferidos en el momento de la decisión de compra.

La marca "verde" así denominada, aparece en la década de los años ochenta con la línea de productos de Body Shop. Fue una de las primeras marcas en mostrar atención hacia el medio ambiente y al bienestar animal, causas que la han llevado al éxito comercial. Sus muchos imitadores sólo demuestran que la atracción por las marcas "activistas", que apoyan a buenas causas, es profunda y perdurable.

Wal-Mart, la marca de almacenes departamentales más grande de Latinoamérica, decidió optar por "lo verde" en parte como medida defensiva contra los detractores que la acusaban de agredir la salud y el medio ambiente. Durante este proceso, la compañía descubrió que comercializar alimentos orgánicos era una iniciativa de marca inteligente. Además de dejar sin argumentos a sus competidores, logró dar la pauta a la industria alimentaria de que los productos orgánicos y saludables eran preferidos y aceptados popularmente. Y así se han sumado más cadenas de mayoristas a certificar sus productos como orgáni-

cos, ha crecido el sector de la alimentación orgánica en general y ha tenido como consecuencia una mayor distribución y un descenso en los precios de estos productos.

"Verde", "respetuoso con el medio ambiente", "ecodiseño" y otras expresiones similares, se utilizan con frecuencia para hacer referencia a los procesos y los conceptos que valoran la responsabilidad medioambiental que los especialistas del branding, diseñadores y profesionales en general deben contemplar.

Algunos diseñadores y expertos prefieren utilizar estos términos además de "sostenible" ya que "verde" y ecológico" se refieren al medio ambiente, mientras que los conceptos de sustentabilidad o sostenibilidad contemplan además implicaciones sociales, económicas, técnicas y tecnológicas, (materiales y procesos de producción e impresión).

El ejercicio del diseño sustentable no consiste sólo en hacer lo correcto, sino también es una forma de aprovechar un nicho de oportunidad en el mercado. Hank Stewart de Green Team Advertising, ha observado un incremento en el número de marcas que se esfuerzan por integrar los ideales sociales y medioambientales (las buenas causas que se mencionaron anteriormente), como parte de sus valores de marca. "Los consumidores están tomando conciencia del poder que ejercen en el mercado y las empresas temen salir perdiendo porque sus competidores representan algo que ellos no" .

En los últimos años, Nike, Chiquita y BP han decidido emplear prácticas comerciales desde un punto de vista medioambiental y muchas compañías más se afilian a la categoría de ESR, Empresa, socialmente responsable. Los informes anuales de actividades de estas empresas ponen en relieve el compromiso medioambiental y social que tienen y de la misma forma exigen cierto grado de sustentabilidad en su producción.

No es necesario buscar las diferencias entre diseño con conciencia social y diseño con conciencia medioambiental, ya que la sustentabilidad requiere de la mezcla de ambos. No obstante, está surgiendo una especialización en diseño, destinado a causas sociales y no lucrativas. Aunque aún se trata de un nicho de mercado reducido, este enfoque está creciendo y animando a más profesionales a sumarse a la gran causa, rescatar en lo posible o al menos detener el deterioro al medio ambiente.

Design Action Collective, con sede en Oakland, equilibra el esfuerzo para reducir la huella medioambiental con la búsqueda de clientes y proveedores que compartan sus valores. Innosanto Nagara, miembro fundador de este colectivo explica: "La mayoría de nuestros clientes trabajan de forma activa por un mundo sustentable. No tiene mucho sentido ahorrar unos cuántos árboles utilizando papel reciclado si el cliente con el que trabajas se dedica a destrozar el medio ambiente o perjudica a la comunidad" .

La mezcla de valores y pasión por el diseño es una combinación poderosa y muchos diseñadores gráficos descubren que pueden trabajar en organizaciones con ideas afines, apoyar causas sociales y asumir el costo.

Eric Benson, profesor asociado de la Universidad de Illinois propone una serie de buenas prácticas para

María Elena Martínez Durán

el diseño de la sustentabilidad:
Determinar si el proyecto merece existir en forma tangible y para ello preguntarse:

- ¿Es éste el mejor método para comunicar el mensaje?
- ¿Qué repercusión tiene la creación de este soporte?
- ¿Cómo podemos reducir el impacto durante el proceso de impresión?

Detrás de esta reflexión inicial, es importante comunicar las ideas y decisiones al equipo de trabajo y por supuesto al cliente. Antes de iniciar el proceso de diseño, es indispensable que el diseñador se documente sobre aspectos de sustentabilidad y que analice a profundidad los objetivos del proyecto. Adquirir información para el acervo personal es tan importante como informar al cliente.
A medida que el proyecto va cobrando forma, el diseñador gráfico empieza a trabajar de forma conjunta con el cliente y los proveedores hasta llegar a un resultado final que considere los siguientes principios de sustentabilidad:

- Respetar y cuidar a la comunidad.
- Mejorar la calidad de vida.
- Conservar la vitalidad y la diversidad de la Tierra.
- Minimizar el agotamiento de los recursos no renovables.
- Cambiar las actitudes y las costumbres personales para ajustarse a la capacidad del planeta.

Cada uno de estos principios, a su vez, alienta al diseñador a tomar decisiones con más conciencia ambiental en el ejercicio de su profesión a partir del decálogo:

- Diseñar para la reutilización.
- Diseñar cíclicamente, no de modo lineal.
- Elegir materiales reciclados no tóxicos.
- Reducir al mínimo el material de desecho.
- Reducir al mínimo el empleo de tinta.
- Elegir proveedores locales que empleen energía renovable y prácticas comerciales justas y respetuosas del medio ambiente.
- Educar a los consumidores acerca del ciclo de vida a través del mensaje y el marketing.
- Animar a otros a diseñar de una manera sostenible.
- Generar conciencia en todos los ambientes de interacción tanto profesional como socialmente.
- Vivir en congruencia a estos conceptos.

Debido a que los diseñadores somos productores y consumidores a la vez, nuestro poder para convencer respecto al cambio resulta factible. Si ayudamos a cambiar la forma en la que está funcionando actualmente nuestro entorno social, posibilitaremos una mejor calidad de vida y un futuro económico viable y duradero.

NOTAS

[1] Olins, W. (2004). On Brand, New York: Thames & Hudson, p.32.
[2] Healey, M. (2009). ¿Qué es el Branding?, Barcelona: Gustavo Gili, p.19.
[3] Healey, M. (2009) . 0p, cit.
[4] Healey, M. (2009) . p.6.
[5] Healey, M. (2009). p. 11.
[6] Sherin, A. (2009). Sostenible, Barcelona: Gustavo Gili, p.14.
[7] herin, A. (2009) p.15.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Healey, M. (2009). ¿Qué es el Branding?, Barcelona: Gustavo Gili.
Olins, W. (2004). On Brand, New York: Thames & Hudson.
Sherin, A. (2009). Sostenible, Barcelona: Gustavo Gili.

Amparo Alonso-Sanz
m.amparo.alonso@uv.es

NARRATIVAS VISUALES DEL PATRIMONIO LOCAL DE ESLOVENIA

Amparo Alonso-Sanz

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:31/05/2018 Revisado:18/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Alonso-Sanz, A.(2018) Narrativas Visuales del patrimonio local de Eslovenia. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 163-174.

NARRATIVAS VISUALES DEL PATRIMONIO LOCAL DE ESLOVENIA

VISUAL NARRATIVES OF SLOVENIAN LOCAL HERITAGE

Autora: Amparo Alonso-Sanz
University of Valencia

m.amparo.alonso@uv.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Desarrollo del tema. 2.1. Patrimonio pobre o rico. 2.2. El Patrimonio en las actividades humanas 3. De la calma en la ciudad al turismo de masas. Referencias bibliográficas.

Citación: Alonso-Sanz, A.(2018) Narrativas Visuales del patrimonio local de Eslovenia. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 163-174.

sonda

NARRATIVAS VISUALES DEL PATRIMONIO LOCAL DE ESLOVENIA.[1]

VISUAL NARRATIVES OF SLOVENIAN LOCAL HERITAGE

Amparo Alonso-Sanz
Universidad de Valencia
m.amparo.alonso@uv.es

Resumen
Durante una estancia académica de un mes en Ljubljana (Eslovenia), la investigadora tiene la oportunidad de explorar y documentarse sobre la idiosincrasia local. Se muestran algunas narrativas visuales alternativas, utilizando la Investigación Basada en el Arte a través de fotografías. Esas narrativas visuales son ensayos fotográficos y series muestras, acompañadas de una revisión teórica sobre problemas relacionados con el patrimonio de Eslovenia. Se desarrollan tres cuestiones principales: [1] la dicotomía entre la pobreza o la riqueza de un territorio y su vínculo con lo patrimonial; [2] el papel desempeñado por las acciones humanas en el desarrollo del valor del patrimonio; y [3] las tensiones generadas entre el turismo de masas y los ciudadanos comprometidos con la coexistencia pacífica. Finalmente, se propone la educación artística como un método para resolver algunos de los problemas culturales detectados.

Abstract
During a monthly academic stay in Ljubljana (Slovenia), the researcher has the opportunity of explore and be documented about the local idiosyncrasy. Some alternative visual narratives are showed, by using Art Based Research through photographs. Those visual narratives are photo essays and sample series accompanied by theoretical review about problems linked with Slovenian heritage. Three main issues are developed. Firstly, how either territorial poverty or wealth is linked to the heritage. Secondly, the role that is played by human actions in the development of heritage value. Finally, Tensions generated between mass tourism and citizens who are committed to a peaceful coexistence. Finally art education is proposed as a method of solving some of the cultural problems detected.

Palabras clave: Patrimonio, educación artística, narrativas visuales, fotoensayo, Investigación Basada en el Arte.

Key Words: Heritage, art education, visual narratives, photo essay, Art Based Research.

1. INTRODUCCIÓN

Este estudio forma parte del proyecto "Trans-making" RISE (734855-H2020-MSCA-RISE-2016) (enero 2017 – noviembre 2020) que se basa en dos principios: [1] Arte/cultura/economía para democratizar la sociedad e [2] investigación en la creación de lugares para narrativas alternativas. El objetivo es fortalecer las capacidades de investigación, mediante el intercambio de conocimientos y experiencia entre socios académicos y no académicos de Europa y terceros países, en un programa de investigación compartido centrado en: la recopilación, la documentación y exploración, la experimentación, realización y diseño. El presente trabajo se enmarca en la fase inicial del último de los 5 paquetes de trabajo. Se desarrolla durante el mes de agosto de 2017 en la ciudad de Ljubljana, capital de Eslovenia, durante una estancia de investigación en Bunker, organización sin ánimo de lucro de gestión cultural.

[1] Este proyecto ha recibido financiación del European Union's Horizon 2020 research and innovation programme under the Marie Skłodowka-Curie grant agreement n°734855.

2. DESARROLLO DEL TEMA

Antes de mi estancia de investigación no tenía un imaginario claro sobre Eslovenia, a pesar de ser un país europeo del que deberían llegarnos imágenes a través de los medios de comunicación. Lo más extraño es que no era consciente de que los procesos migratorios y bélicos en el Mediterráneo me estaban influyendo en proyectar un pensamiento sobre este país cargado de prejuicios. A partir de esta toma de conciencia, creo oportuno generar más reflexiones sobre la visibilidad y la invisibilidad de ciertos países de Europa, sobre la realidad y ficción del discurso político de la economía europea. Las narrativas dominantes poco o nada ofrecen sobre las formas particulares mediante las cuales un país conserva su identidad, a la vez que se abre y proyecta al resto de países. Parecen necesarias narrativas alternativas que profundicen en aquellos detalles que hacen distintivo el patrimonio de un territorio. Este tema me sugiere una pregunta interesante de investigación: como mujer europea, como investigadora que vive en la costa mediterránea, como profesora española de educación artística, ¿qué puedo aportar para contribuir a la proyección del patrimonio esloveno? Como investigadora me propongo visitar los emplazamientos más turísticos, en un país que en los últimos años ha visto incrementado el número de visitantes en periodos vacacionales de forma llamativa. Pero también me propongo acudir a todos los festivales, actividades y eventos que se publicitan en la capital, Ljubljana, en busca de una cultura y patrimonio local. El objetivo es generar narrativas visuales alternativas sobre el patrimonio de Eslovenia. Para ello empleo la Investigación Basada en el Arte (Art Based Research) (Barone y Eisner, 2012; Eisner y Barone, 2006; Marín Viadel y Roldán, 2017), utilizando la fotografía para la recogida de datos con los que poder elaborar diferentes fotoensayos. Las temáticas que van a abordarse son tres: la dicotomía entre la pobreza o riqueza de un territorio y su vínculo a lo patrimonial; el papel que desempeñan las acciones humanas en el desarrollo del valor patrimonial y, por último, las tensiones generadas entre el turismo de masas y la ciudadanía comprometida con la convivencia tranquila.

2.1. PATRIMONIO POBRE O RICO

La tardía entrada de Eslovenia en la Unión Europea (UE), tras su independencia de la antigua Yugoslavia, parece provocar una duda mantenida en el tiempo al respecto de si se trata de un país rico o pobre. Según Sánchez de Gómez (2011) la UE asume el desafío del siglo XXI de intervenir en un contexto de economía globalizada, con mercados competitivamente más exigentes, mediante la quinta ampliación del número de socios, entre ellos Eslovenia, en mayo de 2004.

En esta etapa los objetivos planteados por la UE se centran, fundamentalmente, en aumentar el crecimiento económico y la reducción del desempleo en los países menos avanzados con el fin de aportar nuevas y mejores oportunidades a sus regiones a través de actuaciones dirigidas a favorecer a los grupos sociales más vulnerables. (p. 16).

La obsesión por lograr la cohesión económica y social, en una Europa heterogénea, parece todavía descuidar el valor de las particularidades de cada región y la forma en que deben ser mantenidas sus idiosincrasias culturales como riqueza patrimonial.
En mi paseo desde Portorož hasta Piran, ambos emplazamientos turísticos de costa, visito una de las intervenciones artísticas pertenecientes a la *25th Biennial of Design "Faraway, So Close" del Museum of Architecture and Design* (MAO), que me ayuda a reflexionar sobre esta dicotomía entre la riqueza o pobreza del estado. Indago sobre la forma en que las arquitecturas son abandonadas cuando pierden su función en la cadena de producción, el modo en que edificios de viviendas o naves portuarias son abandonadas precisamente en los lugares de costa con mayor presión urbanística.

Este es un estado pobre / rico es una instalación en el almacén de Monfort en Portorož mirando hacia el mar. Se refiere a la controvertida declaración hecha por un migrante que cruza la frontera eslovena y aborda las respuestas de las personas y los medios al proceso de migración y su compleja dinámica. (Odo Fioravanti, 2017, p. 37) (Véase fig. 1)

2.2. EL PATRIMONIO EN LAS ACTIVIDADES HUMANAS

Compartimos con Chiesi y Costa (2015) la idea de que el patrimonio no solo está relacionado con los sitios históricos más visitados, sino que también está relacionado con las condiciones del resto de los espacios públicos y privados de las ciudades y con

WHILE PIRAN IS ONE OF THE LEAST ETHNIC SLOVENIAN TOWNS, IT NEVERTHELESS PRESENTS AN ICONIC IMAGE OF THE SLOVENIAN TOWN. IT IS, AS ONE OF MY INFORMANTS SAID, 'A PROTOCOLARY LIVING ROOM OF SLOVENIA'. GIVEN THE COMPLEX SOCIAL AND ETHNIC STRUCTURE OF PIRAN, LET US CONSIDER TWO MAIN HERITAGE NARRATIVES, ONE WELL ESTABLISHED AND THE OTHER EMERGING AFTER SLOVENIA JOINED THE EU IN 2004. (WEBER, 2007, P. 162)

Fotoensayo. Patrimonio pobre o rico. Compuesto por 1 fotografía de la autora tomada en Ljuabljana, 1 en Portoroz y 4 en Piran (Eslovenia) en Julio de 2017; una cita visual indirecta de Luca Fattore con Odo Fioravanti (2017), This is a Poor / Rich State installation, Piran – Hall Monfort; y una cita textual de Weber (2007). Fig. 1

todas las decisiones relacionadas con ellos; el patrimonio incluye: actividades humanas, características que son la contraparte intangible de sus elementos tangibles y está conectada a la vida cotidiana de las personas. En la capital de Eslovenia, Ljubljana, se ha invertido en esta idea a través del proyecto Tabor:

El proyecto ha llevado a la revitalización y uso del Parque Tabor para diversas actividades sociales y eventos de la calle, incluido el Festival Mladi levi (Jóvenes leones). Más de 80 eventos tienen lugar durante el verano, incluyendo talleres de yoga, cross-fit o Taichi, talleres de artesanía, exhibiciones de esgrima, bibliotecas al aire libre y proyecciones de cine, mercados de arte y vintage y ventas de garaje. Todos los eventos son gratuitos y organizados por asociaciones o individuos bajo la coordinación de "Prostorož", una asociación que explora nuevas posibilidades para espacios públicos. (Korenjak, 2015, p. 2) (Véase fig.2)

Observamos en la ciudad de Ljubljana otras iniciativas que siguen el modelo del proyecto Tabor que según Atmanagara (2015) "revitaliza el espacio público en el centro de la ciudad y alienta a la comunidad local a participar en el diseño y uso del parque" (p.184). Ella explica que diversas actividades, como eventos culturales, deportivos, educativos, días de mercado, talleres, contribuyen a la regeneración urbana a través de las industrias culturales de una manera ascendente. Por tanto parece fundamental

Over the last few years, the city has put a considerable amount of effort into developing such features, i.e. creating a healthier and greener environment, a distinctive cultural atmosphere and a lively social scene, which have had a significant effect on residents as well as on urban public spaces – from (past) brownfield sites to the now attractive (but previously traffic congested) city centre. Residents and tourists are now expected to "perceive Ljubljana as a city made to the measure of man. Ljubljana is classified as a mid-sized European city, but it has preserved its small-town friendliness and relaxed atmosphere while providing all the facilities of a modern capital" (Ljubljana Basics). (Istenič, 2016, p. 157)

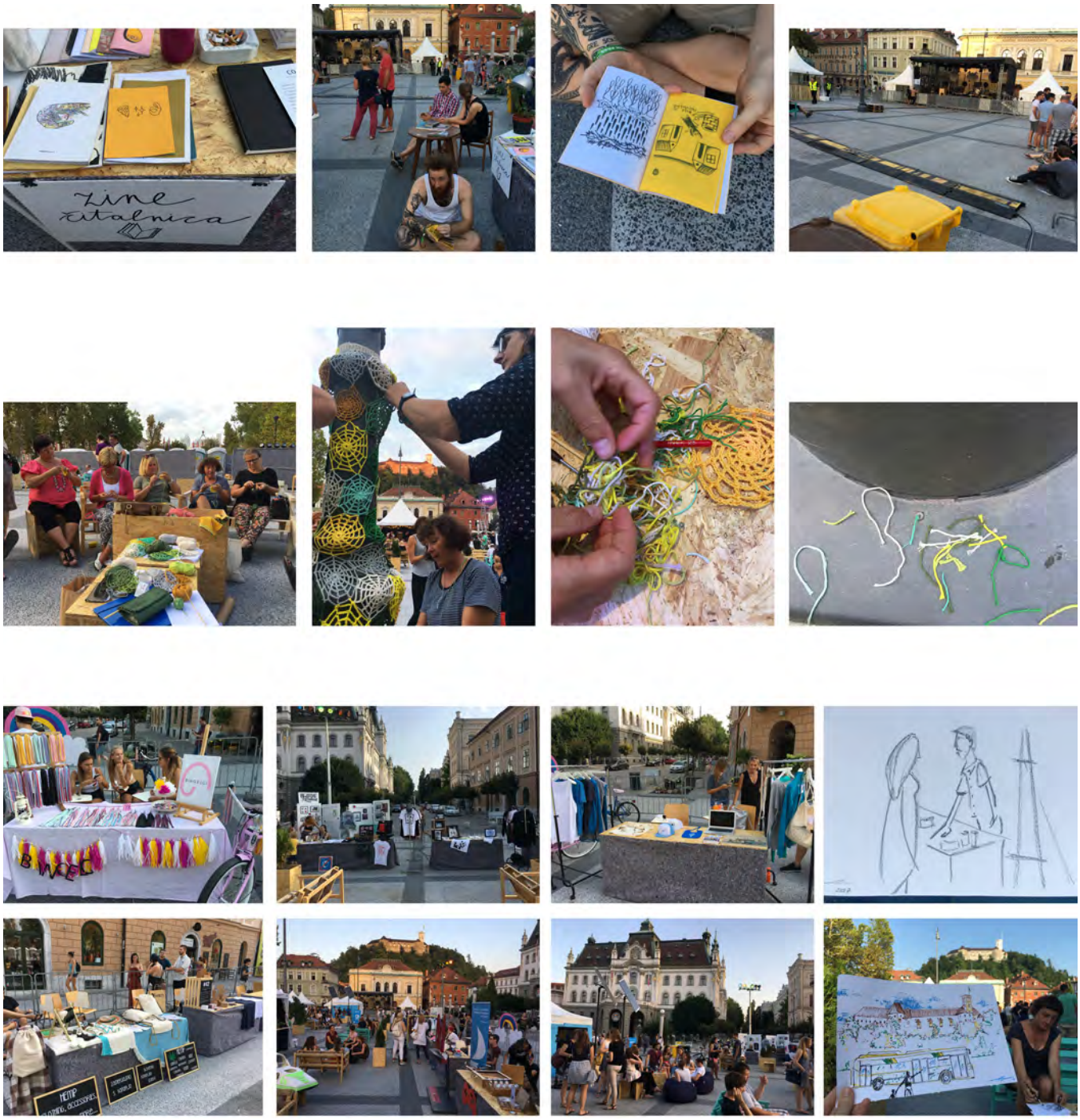
Fotoensayo. Picniconcert 2017 en el Parque Tivoli. Compuesto por una serie muestra de 4 fotografías de la autora tomadas en Ljubljana en agosto de 2017 y una cita textual de Istenič, 2016). Fig. 2

para expandir la civilización eco-cultural y resiliencia eco-cultural en relación con la sostenibilidad cultural, transmitir a otros barrios esta fórmula exitosa que consiste en la alta creatividad, un enfoque de abajo a arriba, "fomentar colaboraciones interdisciplinarias y trans-disciplinarias, proporcionar actividades educativas y fomentar la participación" (Atmanagara, 2015, p.184).

La experiencia del Parque Tabor también explora las posibilidades de involucrar a los ciudadanos en una especie de planificación urbana "hágalo usted mismo" con otros modelos de gobernanza territorial. El proyecto es un buen ejemplo de cooperación y trabajo en red a múltiples niveles y proporciona un modelo a seguir de revitalización urbana ascendente y un enfoque integrado que incluye la inclusión social, el empoderamiento local y la participación ciudadana. (Korenjak, 2015, p. 3-4).

Una de estas iniciativas que promueve la civilización eco-cultural celebradas en el Parque Tivoli y que tengo la oportunidad de presenciar, es Picniconcert 2017. Celebrado en los meses de verano, este festival se diseña para que el público pueda disfrutar de un aperitivo mientras escucha conciertos de *etno y folk.* Es un encuentro familiar con buena música, comida y bebidas, concebido como una forma diferente de pasar el tiempo libre. Permite una experiencia cultural de calidad que se entrelaza con una socialización relajada y una conciencia ecoló-

Serie Muestra. Domingo en Mladi levi 2017. Compuesto por 3 fotografías de la autora tomadas en Ljubljana en agosto de 2017. Fig. 3.

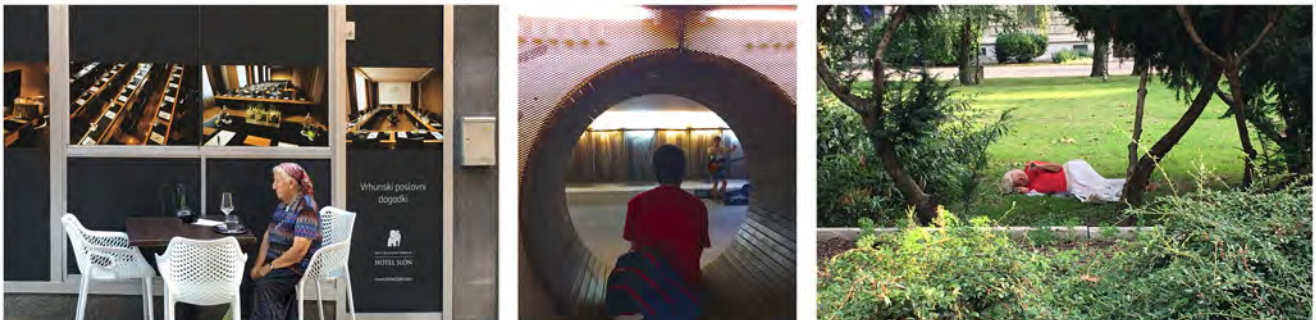


Fotoensayo "Urbano dejanje" Festival. Compuesto por 16 fotografías tomadas por la autora en la Plaza del Congreso (Kongresni trg), Ljubljana, en agosto 2017. Fig.4.

gica. La organización invita a las personas a traer cestas llenas de picnic, mantas y también sus propios instrumentos para participar, y propone no usar platos desechables, utensilios y empaques.

Cuando presenciamos este evento comprobamos que junto a esta convocatoria se sumaban en las proximidades otras iniciativas espontáneas sin amparo institucional que promovían la sostenibilidad: un grupo de chicas ofrecían gratuitamente a los paseantes ropa usada pero en perfecto estado para promover la reutilización. En el mismo espacio también coinciden otro grupo de jóvenes que practican equilibrismos entre los árboles. Un ambiente de libertad y flexibilidad se respira en la ciudad, de confianza en la juventud; sin vigilancia policial o restricciones prohibitivas aparentemente. (Véase fig. 3)

Otra de estas iniciativas destacables es el Festival



Serie Muestra. Domingo en Mladi levi 2017. Compuesto por 3 fotografías de la autora tomadas en Ljubljana en agosto de 2017. Fig. 5.

"Urbano dejanje" que destaca por la capacidad de reunir en una misma plaza durante una semana diversas disciplinas artísticas: conciertos, mercadillo de productos de diseño o artesanales y actividades participativas (como el graffiti, el dibujo urbano, el tatuaje o el ganchillo). La coexistencia de actividades de diversa índole posee varias ventajas: la generación de sinergias inter y trans-disciplinariamente, la comunicación entre colectivos (compradores, emprendedores, vecinos) y que la oferta cultural resulte más interesante para el público. Su céntrico emplazamiento en la Plaza del Congreso (Kongresni trg) atrae tanto a turistas como a coetáneos, pero se favorece la convivencia y diálogo gracias a la disposición de mobiliario de descanso en forma de pequeñas asambleas, como pudimos comprobar durante varios días. Por un tiempo la plaza se transforma, la gente joven se apropia del territorio y otro tipo de narrativas menos habituales tienen lugar en la ciudad. (Véase fig. 4)

2.2. DE LA CALMA EN LA CIUDAD AL TURISMO DE MASAS

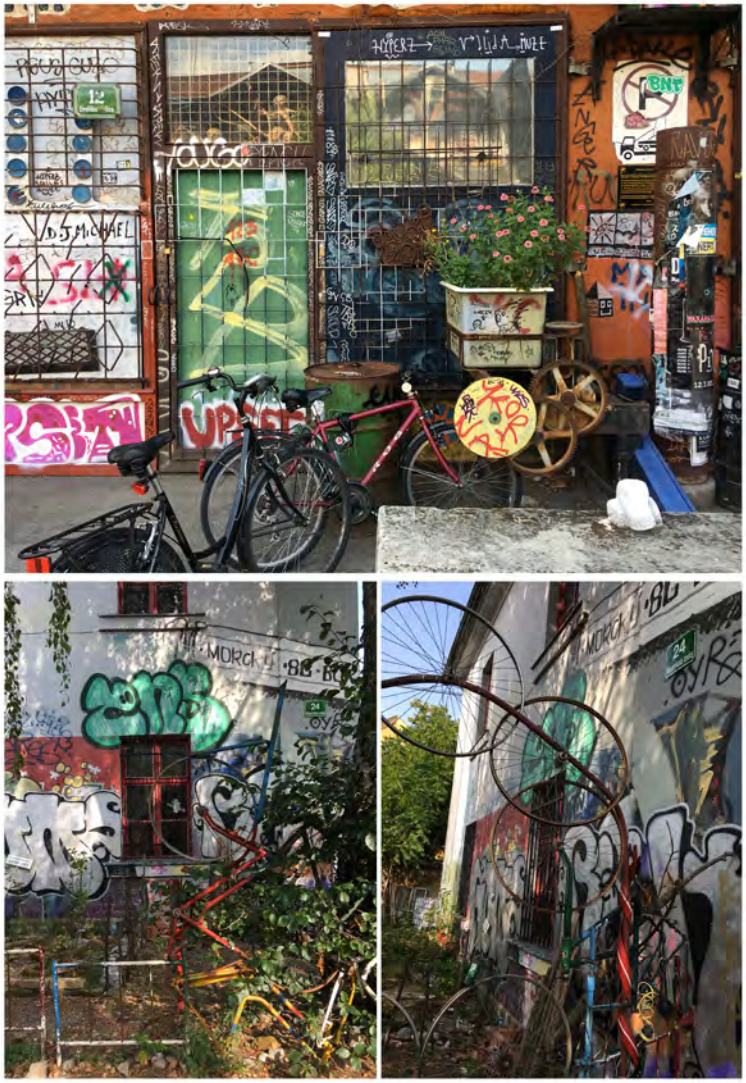
Sin embargo favorecer la economía del lugar no puede pasar por suprimir los espacios de calma en la ciudad, los lugares de privacidad o los entornos de disidencia. Es imprescindible mantener un equilibrio entre la actividad generada en espacios públicos por festivales, mercadillos, reclamos turísticos, conciertos, mercadillos, talleres infantiles o eventos temáticos y, los remansos de tranquilidad, seguridad, soledad o divergencia. (Véase fig. 5)

Esta es una de las características que nos permiten comprobar que Ljubljana a día de hoy parece que todavía es capaz de hacer sostenible la promoción cultural y el turismo cultural, sin afectar a los residentes negativamente. Mientras que en otras grandes ciudades europeas la presión turística está generando grandes conflictos de convivencia. "Muchos destinos del turismo de masas en Italia, España y Yugoslavia, están aquejados por este problema" (Opaschowski, 2015, p. 69). Aunque algunas voces traten de alertar sobre un posible proceso de gentrificación en Ljubljana (Istenič, 2016), nos parece que a día de hoy aun conviven en equilibrio los eventos públicos organizados para alentar a las comunidades locales a participar en el cuidado de los espacios públicos o vecindario y las actividades callejeras auto-organizadas e "ilegales". No debemos confundir la gentrificación con el derecho de cualquier ciudadano autóctono o extranjero a conocer la idiosincrasia de un lugar. Ante este debate tan actual que reclama regular las incursiones del turismo masivo en los vecindarios, lo que resulta urgente es educar en el respeto a las "otras personas" para la calidad de vida de toda la ciudadanía; así como educar en la capacidad de introducirnos o integrarnos en un nuevo entorno o ecosistema sin deteriorarlo.

Aquel que quiera rescatar al enfermo turismo de masas tendrá que cambiarlo cualitativamente antes de que alcance su valor límite y deberá reducir su capacidad a una dimensión razonable. Si este proceso de regularización no funciona a tiempo, se corre el riesgo de llegar al colapso en algunas zonas turísticas. (Opaschowski, 2015, p. 69)

Debemos cuestionarnos de dónde procede esta tendencia actual de la invasión turística de determinadas ciudades mediterráneas como Barcelona o Venecia, si pretendemos prevenir a Ljubljana u otras ciudades de convertirse en una más. ¿El capitalismo nos ha llevado a este consumo masivo de los viajes? o ¿tal vez la juventud huyendo del consumo masivo de objetos que no le reporta felicidad se ha

Ljubljana the city of culture, the creative city, World Book Capital 2010,the Global Top 100 Sustainable Destinations 2014 and 2016, European Green Capital and UNESCO City of Literature (Istenic, 2016)



Ljubljana the city of culture, the creative city, World Book Capital 2010, the Global Top 100 Sustainable Destinations 2014 and 2016, European Green Capital and UNESCO City of Literature (Istenic, 2016)

Fotoensayo "Disidencias". Compuesto por 3 fotografías de la autora tomadas en el barrio de Ciudad Metelkova, Ljubljana, en agosto 2017 y una cita textual de Istenič (2016, s/p). Fig. 6.

lanzado al consumo de experiencias? Porque en ese caso los festivales financiados para los meses de verano forman parte de esos atractivos vivenciales y ponen en riesgo un turismo sostenible. ¿Es tal vez la clase social media cada vez más proclive a consumir patrimonio cultural tangible? al fin y al cabo la educación pública ha favorecido nuevas inquietudes en la población. Sin embargo los turistas parecemos comportarnos de un modo irracional, poco curioso, conformista con coleccionar la mejor postal y haber visitado los lugares más famosos o el cuadro más reconocido por los demás. Por tanto, algo ha fallado en la promoción del interés por la cultura, si las personas no sabemos comportarnos adecuadamente durante su consumo. Según Opaschowski (2015) quien quiera abolir el turismo de masas tiene que cuestionar la generalización del ocio y aceptar límites en armonía con el medio ambiente y la población.

Las autoridades deberían ser conscientes del papel fundamental que juega la educación artística en la

prevención de un consumo irreflexivo de la cultura. El turismo según Gordon (2002) es la expresión de los valores estéticos, "es aquello que expresa en la práctica la estética cultural. Tanto el turismo como la estética cultural discurren en recíproca influencia a lo largo de la historia" (p. 125). Es urgente enseñar desde temprana edad la importancia de establecer vínculos personales con el patrimonio (Fontal y Marín, 2011; Huerta y De la Calle, 2013) porque solamente así va a respetarse y apreciarse. Es preciso preparar mediante la educación artística al ciudadano para obtener una experiencia estética y conceptual de la ciudad (Huerta, 2010), los museos, los monumentos, la cultural popular, las artesanías; para evitar que su consumo se produzca en un fugaz encuentro dentro de un tour que no permite ponerlo en valor o contextualizarlo de forma social, histórica o política. No basta con proponer rutas alternativas, no es suficiente con dispersar a los públicos por diferentes barrios o con proponer la celebración de los festivales en los lugares públicos más recónditos. También los organizadores de estos eventos, festivales y espectáculos tienen una responsabilidad en la educación de sus públicos, y pueden tomar medidas que ayuden a prevenir comportamientos incívicos o molestos hacia las "especies endémicas".

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATMANAGARA, J. (2015). Culture matters. Planning proecesses and approaches towards urban resilence in European cities and urban regions. Two examples from Brussels and Ljubljana. En J. Atmanagara, J. Dessein, E. Battaglini, y L. Horlings, (Eds.), Cultural sustainability and regional development: Theories and practices of territorialisation. Nueva York: Routledge.

BARONE, T., Y EISNER, E. (2012). Arts Based Research. Los Angeles: Sage.

CHIESI, L., Y COSTA, P. (2015). Making territory through cultural mapping. En J. Atmanagara, J. Dessein, E. Battaglini, y L. Horlings, (Eds.), Cultural sustainability and regional development: Theories and practices of territorialisation (pp. 146-161). Nueva York: Routledge.

EISNER, E., Y BARONE, T. (2006). Arts-Based Educational Research. En J. L. Green, G. Camilli y P. B. Elmore (Eds.), Handbook of complementary methods in education research, (pp. 95-109). Mahwah, New Jersey: AERA.

FONTAL, O., Y MARÍN, S. (2012). Enfoques y modelos de educación patrimonial en programas significativos de OEPE. EARI. Educación Artística Revista de Investigación, 2, 91-96.

GORDON, B. M. (2002). El turismo de masas: un concepto problemático en la historia del siglo XX. Historia contemporánea, 25, 125-156.

HUERTA, R. (2010). I like cities; Do you like letters? Introducing urban typography in art education. International Journal of Art & Design Education, 29(1), 72-81.

HUERTA, R., Y DE LA CALLE, R. (EDS.) (2013). Patrimonios migrantes. Valencia: Universitat de València.

ISTENIČ, S. P. (2016). Reviving public spaces through cycling and gardening. Ljubljana – European Green Capital 2016. Etnološka Tribina, 39(46), 157-175.

KORENJAK, A. (2015). Tabor Cultural Centre: Gardening citizenship. Culture for Cities and Regions. Recuperado de http://www.cultureforcitiesandregions.eu/culture/resources/Case-study-Ljubljana-Tabor-Cultural-Quarter-WSWE-A3KKDP

MARÍN VIADEL, R., Y ROLDAN, J. (2017). Ideas visuales. Investigación basada en artes e investigación artística. Granada (España): Universidad de Granada.

OPASCHOWSKI, H. W. (2015). ¿Turismo de masas o turismo a medida? Límites económicos, ecológicos y psicológicos. Papers de Turisme, 4, 68-80.

SÁNCHEZ DE GÓMEZ, L. (2011). Evolución histórica de la cohesión económica y social en la Unión Europea. Revista de Estudios Empresariales. Segunda época, 2, 4-28.

WEBER, I. (2007). Heritage Narratives on the Slovenian Coast: The Lion and the Attic. En U. Kockel y M. Nic Craith (Eds.), Cultural Heritages as Reflexive Traditions, (pp. 158-170). Nueva York: Palagrave macmillan.

Jorge Sánchez Daniel
Sanchez.fatimada@gmail.com

Victoria Luján Sánchez
Victoria.lujan@gmail.com

UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DEL SIGLO XXI. LA INVESTIGACIÓN EN ARTES Y LAS NUEVAS PAUTAS EPISTÉMICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL MARCO DE LAS POST-METRÓPOLIS.

Victoria Luján Sánchez

Jorge Sánchez Daniel

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:01/10/2018 Revisado:02/12/2018 Aceptado:26/12/2018

Luján Sánchez, V., Sánchez Daniel, J. (2018). Una educación artística del siglo XXI. La investigación en artes y las nuevas pautas epistémicas de la educación artística en el marco de las post-metrópolis. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 175-186.

UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DEL SIGLO XXI. LA INVESTIGACIÓN EN ARTES Y LAS NUEVAS PAUTAS EPISTÉMICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL MARCO DE LAS POST-METRÓPOLIS.

AN ARTISTIC EDUCATION OF THE 21ST CENTURY. RESEARCH IN ARTS AND THE NEW EPISTEMIC PATTERNS OF ARTISTIC EDUCATION WITHIN THE POST-METROPOLIS FRAMEWORK.

Autores: Victoria Luján Sánchez

Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA)
Argentina

Victoria.lujan@gmail.com

Jorge Sánchez Daniel

Facultad de Bellas Artes Universidad Nacional de La Plata (FBA-UNLP)
Argentina

Sanchez.fatimada@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Metodología. 3. La única verdad es la realidad 4. El cambio de concepto de arte en esta nueva realidad. 5. Una educación artística en el siglo XXI. 6. Arte para la vida. Referencias bibliográficas.

Citación: Luján Sánchez, V., Sánchez Daniel, J. (2018). Una educación artística del siglo XXI. La investigación en artes y las nuevas pautas epistémicas de la educación artística en el marco de las post-metrópolis. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 175-186.

sonda

UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DEL SIGLO XXI. LA INVESTIGACIÓN EN ARTES Y LAS NUEVAS PAUTAS EPISTÉMICAS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL MARCO DE LAS POST-METRÓPOLIS.

AN ARTISTIC EDUCATION OF THE 21ST CENTURY. RESEARCH IN ARTS AND THE NEW EPISTEMIC PATTERNS OF ARTISTIC EDUCATION WITHIN THE POST-METROPOLIS FRAMEWORK.

Victoria Luján Sánchez

Universidad Nacional del Noroeste de la Provincia de Buenos Aires (UNNOBA)
Victoria.lujan@gmail.com

Jorge Sánchez Daniel

Facultad de Bellas Artes Universidad Nacional de La Plata (FBA-UNLP)
Sanchez.fatimada@gmail.com

Resumen

El vínculo entre arte y conocimiento estuvo reducido en el marco de la modernidad occidental, a una destreza técnica en la producción y una formación de "connaiseur" de carácter humanista en la recepción. Con la emergencia de las industrias culturales en el marco de una sociedad de masas, el poder de las imágenes, los sonidos y los movimientos tomaron dimensión a escala masiva, transformando en experiencias fácticas las estructuras teóricas, referidas a las dimensiones epistémicas de las experiencias humanas, insertas en el campo estético-artístico.

El presente trabajo dará cuenta de la necesaria construcción de nuevas estrategias para operar en la construcción de la realidad, en el marco de este sistema de mediaciones socioculturales, en el entorno de las metrópolis contemporáneas, donde tanto la investigación en artes, como las producciones artísticas aportan nuevos marcos epistémicos a la educación artística en particular y por ende a la formación integral del ciudadano contemporáneo.

Abstract

In the Western modernity scheme, the link between art and knowledge was reduced to a technical skill in production and a "conneiseur" and humanistic formation in the reception. With the emergence of cultural industries, within the framework of a mass society, the power of image, sound and performances in massive scale took a different dimension, transforming the theoretical structures referred to the epistemic dimensions of the human experiences into factual experience in the aesthetic-artistic field. The present refers to the necessity of building new strategies to operate in the construction of reality, in the sociocultural mediations scheme that characterize the contemporary metropolis environment, where both research in the arts and artistic productions contribute to generate new specific epistemic frameworks for artistic education and, therefore for the integral formation of the contemporary citizen.

Palabras clave: Educación, Arte, conocimiento, contemporaneidad

Key Words: Education, Art, knowledge, Contemporarity

1. INTRODUCCIÓN

El vínculo entre arte y conocimiento estuvo reducido en el marco de la modernidad occidental, a una destreza técnica en la producción y una formación de "connaiseur" en la recepción, que en palabras de Abad Molina y Palacio Garrido "explicaba esos cuadros en la clase para que el alumnado aprendiera cuáles eran sus características y su mérito" (2011-227). Lo mismo podría suceder con la música, la danza, la arquitectura o incluso a partir del desarro-

llo de la Bauhaus con el diseño. El conocimiento se construía o en todo caso se generaba a partir de números y palabras, estructurados obviamente desde las reglas lógicas de la Razón. El resto de las experiencias quedaba reducido a percepciones emocionales o acumulación de memoria en el campo de la formación y el enriquecimiento del espíritu, que estaba más en el campo del actual perfil social o hábito de clase. Y si se trasladaba a la cultura popular se entendía como folklore. Cuando esas experiencias emocionales se trasladaron al campo de las industrias culturales en un marco de sociedad de masas se incorporaron a la entonces denominada cultura del entretenimiento.

Esta cultura del entretenimiento simplemente se dedicaba supuestamente a distraer, divertir, sin dimensionar que, lentamente, ese entretenimiento tenía estructura y lógica de industria a escala masiva y como tal de gran influencia en las masas, tanto en su dimensión económica como simbólica.

El poder de las imágenes, los sonidos y los movimientos tomaron dimensión a escala masiva, tanto en las lógicas de la publicidad como en la comunicación-construcción de las políticas de los estados.

La escuela de Frankfurt (con Adorno, Horkheimer principalmente y Benjamin desde una perspectiva más heterodoxa) tomó razón de esta novedad, en el marco de un diagnóstico de crisis de la racionalidad iluminista y desde la construcción de la dialéctica negativa (Adorno. 1966) o la denominada dialéctica de la mirada (Buck Morss.1996) dimensionada como pensamiento crítico, anclado en el marco teórico materialista dialéctico.

Las consecuencias de este modelo metodológico generaron un desprecio intelectual elitista de la industria cultural y con ello lo que posteriormente se denominará cultura visual, dado que es la imagen, más que la palabra y el sonido la que predomina en este proceso de mediación entre los humanos y la realidad. Esta actitud de desprecio fue directamente proporcional a una sobreestimación del concepto de vanguardia y progreso en los valores de los procesos artísticos, monopolizados por el modelo del pensamiento crítico anclado en el marco teórico materialista dialéctico, con sus diversas variables filosóficas y políticas y estructurado fundamentalmente en el esquema discursivo.

En paralelo, la dinámica de la tecnología vinculada a la mediación simbólica-comunicativa en el marco de las industrias de la tecnología informática, la información y la comunicación (TICs), fue transformando, entrado el siglo XXI, el modo de operar con la realidad por parte de las sociedades de masas. El proceso de digitalización y el big data contribuyeron a completar esta revolución simbólico-comunicativa y sociocultural. El marco es el mismo modo de producción del siglo XX, el capitalismo, que varió características, pero se mantuvo en una misma lógica de sentido. (Deleuze.1969)

Esta transformación de la realidad misma y sus modos de operarla dentro de una constancia como es la lógica de sentido del capitalismo abrió la ventana de la oportunidad a un nuevo modo de vincular lo que en la modernidad se denomina arte y conocimiento. Esta nueva vinculación incluye de modo destacado al llamado giro icónico generado por la emergencia de las TICs y la definida como estética del aparecer (Seel Martín. 2010), la hermenéutica analógica (Beuchot Mauricio 2014), como el giro espacial (Lindón 2012. 2009. Soja 2008) en el marco de las definidas como postmetrópolis (Soja 2000) y la sociología de la emoción, desde la perspectiva del sujeto-cuerpo y sujeto sentimiento.

2. METODOLOGÍA

El presente trabajo dará cuenta de la necesaria construcción de nuevas estrategias para operar en la co construcción de la realidad, en el marco de este sistema de mediaciones socioculturales en el entorno de las postmetrópolis, donde tanto la investigación en artes (Borgdoff 2012.2013), como las producciones artísticas aportan nuevos marcos epistémicos a la educación artística en particular y por ende a la formación integral del ciudadano contemporáneo, que dimensionan la potenciación de competencias necesarias a desarrollar desde sistemas experimentales para el análisis de los elementos, que generan esa construcción de conocimiento situado y corporeizado. No discursivo y conceptual sino operativo, experimental y experiencial (Borgdoff.2012.2013)

En esta nueva situacionalidad epistémica, lo artístico actúa como campo de operación, constructor e intérprete de una realidad, donde desaparecen dicotomías como las de realidad-ficción, propias del tiempo y el espacio moderno y donde el proceso

artístico interactúa desde lo expresivo, estratégico y constructivo y puede ser sistematizado y puesto en diálogo con otras disciplinas, para operar desde un campo específico y a su vez vinculado en igualdad de condiciones con otros campos de conocimiento.

En lo intrínseco al objeto de estudio del arte, se parte de entender lo artístico como cualidad humana inserta en el mismo proceso de hominización y entendido no como como concepto unívoco sino como proceso relacional y situacional. De ese modo se articula una estructura relacional entre el denominado artista, la obra, el público, que toma dimensión específica en un espacio-tiempo determinado. Esto es en un entorno relacional y situacional. De esta manera no hay un concepto universal de arte desde lo estructural y no solamente desde el contenido o significado. Del mismo modo tampoco se plantea una historicidad meta-histórica como la generada por el marxismo sino un devenir aleatorio en el marco de una dimensión compleja de la realidad (Morin.2004)

Se rompe la relación sujeto-objeto propia del pensamiento moderno, para establecer un marco metodológico relacional tomado desde el campo de la hermenéutica (Gadamer. 1960). Desde esta perspectiva hermenéutica relacional se analiza el proceso artístico y se llega a la construcción del constructo conceptual de sentido del trabajo. Hablar de hipótesis aquí en este marco metodológico sería un contrasentido.

Del mismo modo que se rompe la relación sujeto-objeto propia del constructo epistémico moderno, se rompe la delimitación realidad-ficción y todo esquema dicotómico propio de la modernidad para la operación fáctica sobre la denominada realidad. Se deja de lado un concepto positivo o material de la misma y se lo aborda desde el marco de estudio de lo que Castoriadis denomina los dominios del hombre (1978).

3. LA ÚNICA VERDAD ES LA REALIDAD

La situación histórica y fundamentalmente social de la denominada América Latina difiere de la situación sociocultural europea. Especialmente en el modo de concebir el proceso de modernización y el papel que cumplió la racionalidad moderna a partir de las instituciones educativas vinculadas a la construcción del conocimiento, especialmente las vinculadas a la educación universitaria.

Estas instituciones insertas en lo que respecta al campo de las ciencias sociales y las humanidades, en los marcos teóricos del progresismo de raíz materialista, especialmente en la segunda mitad del siglo XX, replicaron con el mismo desprecio que la intelectualidad europea lo había hecho en la etapa de entre guerras y posteriormente en los años sesenta, la instalación en la sociedad de masas de las industrias culturales. Estas fueron entendidas como un nuevo "opio de los pueblos" parafraseando la famosa cita de Marx con relación a la religión y la clase obrera en el siglo XIX (1843.Crítica de la filosofía del derecho en Hegel).
Sin embargo, no se tenía en cuenta que, salvo excepciones específicas en países litorales sudamericanos como Argentina y Uruguay, las clases populares ni leían, ni escribían y fue el acceso a las industrias culturales el primer indicio de acceso a los valores dinámicos, de algún modo más integradores del proceso de modernización del campo social y cultural en América Latina.(Barbero 1991)

El-molino-de-la-sangre-2017. Antonio Vega Macotela documenta 14 Kassel, Karlsaue Hesse. Alemania.

Ese supuesto nuevo "opio de los pueblos" contribuyó en la cultura urbana y suburbana de América Latina a una integración cultural particular, que generó acercamientos entre grupos sociales desde la práctica de hábitos y gustos culturales, que, si bien están insertos en el esquema capitalista, dio lugar a pequeñas integraciones socioculturales (Barbero 1991).

La democratización de las sociedades contemporáneas sólo es posible a partir de la mayor circulación de bienes y mensajes. Esta facilidad de acceso no

garantiza que las masas comprendan lo que sucede, ni que vivan y piensen mejor.

Las esperanzas nuevas se afincan más bien en los sectores populares urbanos. En las "solidaridades duraderas y personalizadas" (Barbero. 1991) de la cultura barrial y de los grupos artísticos, en los graffitis y en la música juvenil, en los movimientos de mujeres y de pobladores pobres, ve los resortes de una "institucionalidad nueva, fortaleciendo la sociedad civil". (Barbero 1991)

Ese tipo de mediaciones insertas en el campo de la cultura de masas y desde las lógicas de las industrias culturales, no fueron, ni son en muchos casos tenidas en cuenta, ya no sólo en el campo de la educación superior como herramientas de acceso a la incorporación de conocimiento y por tanto a la incorporación de herramientas para contribuir a la incorporación de derechos, sino en campo mismo de los niveles primarios y medios de la educación. Frente a ello, en muchos casos se asocia la construcción de capacidades cognitivas y de incorporación de derechos de ciudadanía para relacionarse con la realidad y sus semejantes, exclusivamente a las herramientas de la lecto escritura clásica y las operaciones lógico-matemáticas insertas en el concepto de racionalidad moderno.

En línea con este escenario contemporáneo de las construcciones situadas del concepto de realidad y sus dimensiones epistémicas, Hugo Aguilar, autor de la Universidad Nacional de Río Cuarto de la Provincia de Córdoba Argentina, en un artículo titulado La performatividad o la técnica de la construcción de la subjetividad (2007), trabaja el modo de construir verdad en el marco de las mediaciones de la sociedad contemporánea, sean los viejos medios masivos de las tradicionales industrias culturales como las denominadas TICs. En ese marco utiliza el concepto de performatividad en el uso del discurso para la construcción de subjetividades y generar una autoridad de verdad.

Desde esta perspectiva trabaja con el concepto y la acción de lo performativo como un componente esencial del proceso de enunciación e imprescindible para comprender cualquier enunciado y no como un fenómeno aleatorio y secundario en la interacción lingüística. (Aguilar. 2007.pág. 2). Se entiende lo performativo como la instauración de sentido, como legitimación de las condiciones objetivas del mundo

"…Para interpretar cabalmente una expresión no basta con decodificar "el contenido semántico…" (Aguilar.2007. pág. 3). Es necesario también captar la intención del enunciador para percibir lo implícito, lo que genera la verosimilitud y construye la subjetividad. Y en la medida que no se dimensionen desde el campo epistémico y se democraticen las herramientas que permitan captar esas intenciones del enunciador, la tendencia será la homogeneización y la jerarquización: "… Se remplaza la virtual multiplicidad de experiencias y valores posibles a desarrollar en cada individuo, por una masividad degradada que oculta lo mejor de cada uno y usualmente desnuda lo peor de la sociedad, sus prejuicios, intereses y miserias…" (Aguilar. 2007.pág 9)

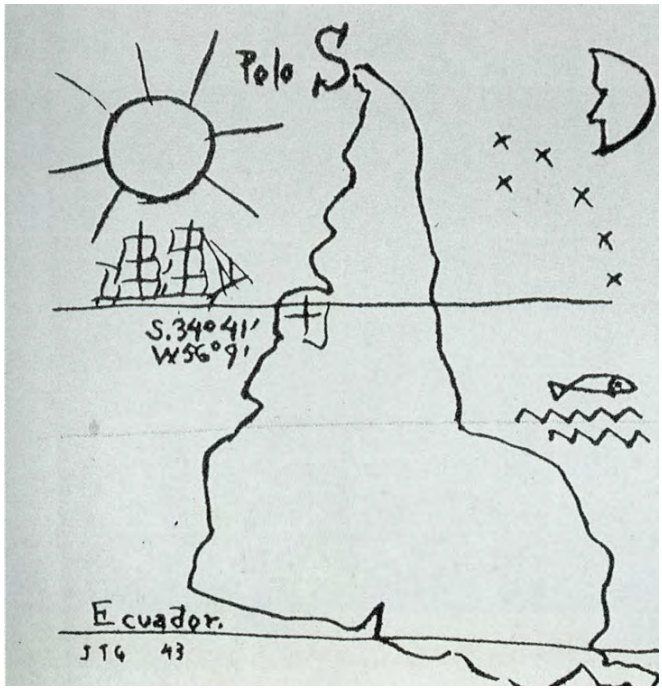
Del igual modo se transforman en el campo cognitivo las nociones espaciales y temporales en la experiencia urbana contemporánea (Lindon 2009, Soja 2008). El concepto de realidad se transforma en el marco urbano. El esquema moderno de realidad/ficción se destruye. La realidad es otra, no es más la realidad moderna. Construir un nuevo parámetro epistémico implica reconstruir un nuevo modelo crítico donde no estén por fuera las redes ni la experiencia, especialmente audiovisual. Esto es incorporar las operaciones y procesos insertos hasta ahora en el campo estético y artístico. Esto es construir una epistemología de las artes, trasladable a la educación artística desde lo curricular.

4. EL CAMBIO DE CONCEPTO DE ARTE EN ESTA NUEVA REALIDAD

Todo tiempo humano es un tiempo histórico y como tal sujeto a una interrelación entre la inteligencia humana, el entorno y sus semejantes, que determina cosmovisiones, Lebenswelt (mundo de la vida), Weltanschauung, (visión de mundo) para hacer una construcción modélica paradigmática y con ella operar en el mundo. El tiempo moderno dio prioridad en esta operación a la mediación de la razón como cualidad universal humana, estructurada de acuerdo con parámetros construidos a partir del mundo griego y el posterior devenir histórico europeo. Ese paradigma dominó el planeta y lo operó autoritariamente hasta la segunda mitad del siglo XX, cuando sus promesas de libertad, igualdad, fra-

ternidad y certeza de verdad perdieron consistencia y mostró sus límites.

El tiempo histórico contemporáneo se presenta en el marco de una complejidad al cual la visión de mundo o el mundo de la vida moderno le resulta insuficiente, si no quiere resignarse a un modelo discriminador y excluyente de derechos hacia los seres humanos y de plazo limitado en el hábito extractivista y explotador del entorno. Este tiempo contemporáneo requiere de una construcción epistémica que tenga en cuenta la diversidad, la complejidad, la relacionalidad y la situacionalidad, para operar en un marco inclusivo de los seres humanos y amigable con el entorno. El proceso artístico contemporáneo, en la medida que se lo construya desde una dimensión epistémica contempla estos requerimientos. Por tanto, puede entendérselo como un saber emancipador. Pero como todo tiempo humano, al ser histórico, es proactivo a partir de acciones y decisiones sociales y culturales, no se instalará como paradigma por sí solo sino a partir de una acción política.



Joaquín Torres García. América Invertida. 1943.

En el proceso artístico contemporáneo. los conceptos de artista, de obra y de público han tomado una dimensión diferente. Ello deriva, que los modelos teóricos modernos, desde los cuales se construyeron los relatos acerca de este proceso, sean insuficientes para integrar las nuevas manifestaciones. Los nuevos modelos teóricos demandan un trabajo interdisciplinario, donde no sólo dialogan arte y ciencia, sino que además se reconfigura la experiencia artística tradicional, fundada en una relación mediada por el discurso.

La emergencia del valor de la experiencia y el aporte del papel de la imagen y la dimensión virtual (Levy 1995) como nuevos constructores del conocimiento, se inserta en un proceso dialéctico de homogeneización-diversificación, en el cuál interviene la acción política en el campo del mundo académico, que se inserta en el proceso de incorporación de derechos, (por ejemplo, de los pueblos originarios o un marco educativo inclusivo) Lo tradicionalmente visto como arte desde los paradigmas de la modernidad ha quedado reducido al circuito de elite.

5. UNA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL SIGLO XXI

El paradigma es una interrelación entre las tradiciones y las aspiraciones de los proyectos políticos y culturales. Pero no deja de ser una decisión política. Esto implica entender que, por naturaleza, ninguna disciplina y mucho menos ningún contenido es natural o determinadamente necesario. Son consecuencias de un proyecto, que como tal tiene que tener a su vez, mecanismos sistemáticos de evaluación, que permitan una constante y ágil adecuación. Del mismo modo, un saber integrado como disciplina y contenidos en el diseño curricular no son los mismos saberes académicos de las disciplinas en el marco de su especificidad como disciplina con su objeto, lenguaje y método de conocimiento.
En la actualidad existe una tensión de paradigmas entre lo que podríamos definir como los colectivos que hacen hincapié en la alfabetización científica y el denominado pensamiento crítico (Sanmartí Parchan 2015) y aquellos que priorizan la formación de recursos humanos para la preparación como fuerza laboral. Pero ambas coinciden en que "…debe potenciarse el trabajo por proyecto interdisciplinarios, el desarrollo de competencias, la motivación, el interés del alumnado y la conexión de la escuela con el mundo real…" (Sanmartí Parchan.2015.31)

6. ARTE PARA LA VIDA.

Hasta la primera mitad del siglo XX la educación artística tradicional tenía claro su objetivo. Era instrumentalista en el marco del modelo académico

y positivista. Un estudiante de pintura tenía que aprender a dibujar y pintar, el de música a tocar el instrumento específico o a componer bajo las reglas de la música occidental o dirigir en el marco paradigmático de la orquesta de cámara o sinfónica. Y la bailarina a bailar bajo las reglas de la danza clásica o si era innovadora de la danza moderna. Lo mismo si el artista visual elegía la vanguardia o el musical la música dodecafónica, por ejemplo. Los modelos de enseñanza de las artes al estilo Bauhaus, especialmente la primera época de Weimar, se ubicaban en el marco de las entonces denominadas escuelas de "Artes y oficios", destinadas al marco de la enseñanza técnica. El objetivo era claro. Formar artistas con metodologías que en un tiempo sirvieron para los talleres y academias que trabajaban para las cortes y luego para las elites burguesas o estatales cuando se produjo la revolución bolchevique y su contra revolución stalinista. La contracultura de vanguardia también generó una contra academia que también funcionó en general en esos circuitos y del cual Andy Warholl fue quizás el paradigma que unió ese tipo de formación con la lógica de las industrias culturales y Josef Beuys el de estos ámbitos con la militancia de los movimientos contraculturales civiles, europeos post marxistas, en el ámbito de las artes visuales y la música de la industria cultural folklórica o pop, beat o rock en el campo musical de la post guerra.

Bandera Mapuche.

Es en la segunda mitad del siglo XX cuando se empieza a pensar en una educación artística destinada a toda la población. Es modélico el artículo aparecido en el Correo de la Unesco en 1961, escrito por la artista y educadora estadounidense Dra d'Arcy Hayman, jefa por entonces de la novedosa sección dedicada a la Educación artística en la división de artes y letras de la UNESCO. El título del artículo es "Arte como elemento de vida. Una experiencia que todos pueden y deben compartir". En él se dimensiona el paradigma de la educación artística desde tres ópticas teóricas:

1. El concepto de libertad de Jean Paul Sartre
2. El de juego y placer vinculado al arte de Herberd Read
3. El de la síntesis de inteligencia y sensibilidad, basado en la diferencia entre fantasía y verdad objetiva, basado en el modelo de unicidad humana sintetizado por el zenbudismo y las filosofías orientales.

Los tiempos presentes nos permiten asistir a una verdadera transformación antropológica. Pierre Levy (2004.Prólogo) nos habla de un cambio de humanidad, a la que identifica como un nuevo nomadismo, que en vez de seguir rebaños sigue el devenir humano, a partir de un marco de incertidumbre y complejidad, al cual nos vinculamos y operamos desde estrategias de inteligencias, que en su caso denomina "inteligencia colectiva". Este cambio de época, tradicionalmente denominado como "sociedad del conocimiento" (Mateo 2006. 145-151) ya viene siendo analizado desde los años sesenta por pensadores como Peter Drucker, que en la década del noventa del siglo XX acuñó el concepto "post-capitalista", Manuel Castells "la era de la información", Daniel Bell "sociedad postindustrial", Zigmunt Bauman "modernidad líquida", etc., etc. Pero mientras que el enfoque sociológico y en general de las diversas ciencias sociales, se lo aborda desde una matriz socioeconómica, con marcos epistémicos y estructuras de pensamiento tradicionales de la modernidad occidental, son los pensadores como Levy, Serres , Morin , De Souza Santos y en líneas generales pensadores anclados en el campo de la filosofía y la educación, quienes han tomado cuenta de la dimensión del cambio y la necesidad de una transformación socio-institucional rotunda, que haga fundamento especial en la educación.

David Perkins (1997; 2009), Inés Aguerrondo (1996; 2009) enuncian el concepto de "escuela inteligente" para dar dimensión al modelo institucional educativo sobre el cuál operar y que implican transformaciones profundas, fundamentalmente en el marco del concepto de conocimiento y a partir

de ello de educación en todos aspectos, fundamentalmente de la acepción de formación de los sujetos educativos (Elichiry.2014) (Argudia García y Perez Piñón. 2014) (Freire. 1997).

En el marco del concepto de conocimiento es fundamental la disolución del paradigma moderno y especialmente el positivista, que entiende la realidad como espejo en una relación sujeto-objeto y de la fiabilidad absoluta en la lógica tradicional, para incorporar el paradigma de la complejidad, donde se presenta el pensamiento como creación, la noción de "mundo" como representación y el conocimiento como una visión de mundo, como traducción en un marco de incertidumbre permanente.

Esta concepción habilita el concepto del conocimiento como comprensión y articulación, en donde opera fundamentalmente la noción de inteligencias (Gardner.1983 (2010), mente (Perkins.1981. 2009) saberes (Morin.1999) (De Souza Santos. 2014). Y es aquí donde "… El trabajo de la escuela se redefine superando el compromiso de enseñar a pensar por el compromiso de enseñar a pensar-para-saber-hacer…" y de pasar del "...adiestramiento de la memoria a la educación de la mente…"

Finalmente, en lo que respecta a la educación desde la acepción o dimensión de la formación del sujeto educativo, esta gestión del conocimiento en la educación (Aguerrondo.2009), implica cambios en el paradigma tradicional del sistema educativo en conjunto.

Desde el marco epistemológico se elimina el denominado "fascismo epistemológico" (De Souza Santos 2014) de la modernidad eurocéntrica, dando lugar a la prioridad de la práctica ya que "…la superioridad de un determinado saber deja de ser definida por el nivel de institucionalización y profesionalización de dicho saber para pasar a ser definida por su contribución pragmática a determinada práctica…". Desde el concepto de sujeto educativo o pedagógico, se parte de una interrelación dialógica e intersubjetiva (Freire.1970) Gadamer (2000). (Habermas.1987), teniendo en cuenta que el sujeto se construye y construye el objeto de conocimiento, a partir de la selección de problemas y problemáticas, el aprendizaje permanente y la evaluación como retroalimentación, en el marco de un rol docente como facilitador y no como transmisor de conocimiento (Aguerrondo 2009)

Edgar Morín aboga por una reforma educativa que trascienda la división entre las distintas disciplinas y ayude a articular e integrar conocimientos. Para desarrollar este argumento el autor sostiene que en la educación que se les brinda a los jóvenes existen siete "puntos negros". El primer punto refiere al problema de la enseñanza de conocimientos sin brindar una idea de qué es el conocimiento en sí. El segundo "punto negro" parte de la falta de lo que Morin define como el conocimiento pertinente y que se basa en que no basta con tener informaciones acumuladas, sino que es preciso aprender a aplicarlas y organizarlas en un contexto.

La identidad humana es la tercera de las lagunas, ya que no se enseña qué es el ser humano. El cuarto aspecto problemático de la educación tiene que ver con la globalización del mundo actual, en la que intervienen múltiples factores relacionados entre sí y que cambian cada vez a mayor velocidad. Ante esta situación acelerada y variable, es necesario enseñar la dificultad de entender el mundo, en su unidad y su diversidad. Otro de los denominados puntos negros de la educación es que se enseñan más certezas que incertidumbres. El sexto punto se basa en que a menudo no se enseña a comprender, a entender a la gente en sus razones, en su complejidad. Por último, Morin aboga por la enseñanza de una ética individual, social y de la especie, íntimamente relacionadas y que deben enseñarse de manera integrada.

Desde esta perspectiva, es necesario dimensionar el papel que cumple lo estético en el proceso histórico-social contemporáneo de esta nueva humanidad. Si se toma como referencia al texto de Hans Ulrich Gumbrecht titulado Producción de presencia. Lo que el significado no puede transmitir (Gumbrecht Hans 2005) se encontrará que, en la contemporaneidad, la experiencia estética ha dejado de tener un carácter hermenéutico de construcción de significado de modo absoluto, para pasar a estar en una instancia de oscilación entre los que Gumbrecht denomina "efectos de presencia" y "efectos de significado". Esta oscilación genera que muchas veces la comunicación deja de transmitir significados para generar presencias, desarrollando construcciones de subjetividades que escapan al modelo epistémico tradicional. Estas construcciones de subjetividad son performativas, en los dos sentidos de ese

término: tanto como instalación de sentido, como legitimación de las condiciones objetivas del mundo (Aguilar. 2015.1). Esto hace que, en sociedades tan mediadas como las urbanas contemporáneas, estas operatorias de subjetivación co construyen la realidad social fuera la de la dicotomía moderna de realidad-ficción. Por tanto, tienen una dimensión comunicativa y epistémica, más allá del modelo moderno del concepto o significado.

Es en este sentido que la educación artística toma otra dimensión en la contemporaneidad, apuntando a enriquecer las capacidades de resolución de problemas o el pensamiento crítico, la comunicación o el aprender a aprender, que las epistemes de otras disciplinas no poseen y requieren en la interrelación con el mundo sociocultural y natural.

Por ejemplo, analizar una imagen virtual, requiere hoy día una interrelación disciplinar con las matemáticas en su lógica constructiva, como con la operatoria performativa en la construcción de subjetividad, diferente a modelos de belleza clásicos, que usaban lo matemático como imagen de la perfección o a marcos expresivos existenciales referidos al relato. La narración y más con su posibilidad de interacción se presenta como un estudio proyectivo, donde prima lo relacional y lo estadístico.

Las artes de la imagen, sonido, danza, escénica (como construcción de sucesos o acontecimientos) se manejan interdisciplinarmente en el mundo contemporáneo, para el diseño de simuladores de desarrollo científico, redes de información y construcción de subjetividad, vida artificial, tele inmersión, etc. Sin perder su función institucional moderna de pos guerras del siglo XX, vinculadas a la construcción de sentido desde la experiencia de lo lúdico, el placer y la libertad desde una perspectiva integrada de lo humano, la educación artística, estas dimensiones de la educación artística, deben estar presentes en pos de una dimensión epistémica de lo estético integrado a la vida contemporánea, dejando la enseñanza instrumental del arte, la de la formación de artistas o especialistas en el manejo de las disciplinas de la imagen, el sonido, la danza y la escena, en el marco de una formación específica, también integrada a la vida contemporánea.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AdornoTheodor. (2004). Teoría estética. Madrid. Akal

Aguilar Hugo. 2007. Vol VII. Revista Borradores. Universidad Nacional Río Cuarto Córdoba Argentina. ISSN número 1851-4383.

Aliste, Enrique y Núñez, Andrés. 2015. Las fronteras del discurso geográfico: el tiempo y el espacio en la investigación social. Chungara, Revista de Antropología Chilena, Vol. 47, N°2, pp. 287-301.

Alonso Monreal, C. (2000). Qué es la creatividad. Biblioteca Nueva: Madrid.

Althusser Louis. (1982). Para un materialismo aleatorio. Madrid. Arena Libros. 2002

Borriaud Nicolás. (2006-2008). Estética relaciona. Buenos Aires. Adriana Hidalgo.

Brea, José Luis: (2003) El tercer umbral - Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural, [en línea], <http://www.uclm.es/profesorado/juanmancebo/descarga/docencia/movimientos/3umbral.pdf>, [febrero de 2012]; capítulo "El tercer umbral", pp. 4-24.

Catala, Joseph: (2006) "La imagen y la representación de la complejidad", [en línea], en: Jornadas L'educació a l'era digital, Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat de Barcelona, <http://www.mmur.net/teenchannel/era_digital/ponencies/j-catala.htm>, [febrero de 2011].

Castoriadis Cornelius (1978). Los dominios del hombre. Barcelona. Gedisa.

Derrida Jacques. 1966. La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas. Edición electrónica de www.philosohia. Escuela de Filosofía de la Universidad de ARCIS. 20/10/2012.
Elkins James. 2009. 148-173. Un seminario sobre la teoría de la imagen. Revistas estudios visuales. net número 7. 132-173. http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/09_elkins.pdf. 10 de enero 2014

Gadamer Hans. 1991 (1977). La actualidad de lo bello. Paidos. Barcelona.

Gadamer Hans. 2007 (1975). Verdad y Método. Salamanca. Ediciones Sígueme.

Gardner, H. (2001). La inteligencia reformulada. Paidós: Buenos Aires.

Goodman, Nelson: (1978) Maneras de hacer mundos, Madrid, Machado, 1995.

Levy, Pierre: (2004) Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio, [en línea], traducción del libro homónimo -en francés- realizada por el Centro Nacional de Información de Ciencias Médicas (INFOMED) de Cuba con el auspicio de bvs, BIREME, OPS y OMS, <http://www.udenar.edu.co/virtual/inteligenciacolectiva.pdf>; pp. 106-126 (100-117).

Levy, Pierre:(1995) ¿Qué es lo virtual?, [en línea], Barcelona, Paidós, 1999; Introducción, capítulo 1 y epílogo, pp. 7-18 y 116-119, <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/90/documentos_actividades/levy-pierre-que-es-lo-virtual.PDF>, [febrero de 2010].

Lindón Alicia (2009). La construcción socio-espacial de la ciudad. Desde la perspectiva del sujeto-cuerpo y el sujeto sentimiento. XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.

Martín-Barbero, Jesús. 1991. De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía. Ed. G. Gili, México.

Marx. 1843.Crítica a la filosofía del derecho de Hegel. Periódico Deutsch. Franzo Sischen Jarbüscher.
Morin, Edgar: (1999) La epistemología de la complejidad en: L'intelligence de la complexité, París, L'Harmattan; pp. 43-77. Disponible en red en: <http://www.ugr.es/~pwlac/G20_02Edgar_Morin.html> [febrero de 2010]. Traducción de José Luis Solana Ruiz.

Morin, Edgar: (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro, [en línea], Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, <http://www.unmsm.edu.pe/occaa/articulos/saberes7.pdf>, [febrero de 2010].

Sanchez Daniel. 2013.Epistemología de las artes. E-Book. La Plata.Edulp.

Soja Edward. 2008. Post metrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones. Madrid. Traficantes de sueños.
Morin, Edgar: (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro, [en línea], Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, <http://www.unmsm.edu.pe/occaa/articulos/saberes7.pdf>, [febrero de 2010].

Sanchez Daniel. 2013.Epistemología de las artes. E-Book. La Plata.Edulp.

Soja Edward. 2008. Post metrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones. Madrid. Traficantes de sueños.

Javier Gayet Valls
maplerod@dib.upv.es

DEL ESPEJO A LA PÁGINA: EL SELFIE Y OTROS AUTORRETRATOS POSTFOTOGRÁFICOS EDITADOS EN FORMATO LIBRO

Javier Gayet Valls

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:30/09/2018 Revisado:03/12/2018 Aceptado:20/12/2018

Gayet Valls, J.(2018). Del espejo a la página: el selfie y otros autorretratos postfotográficos editados en formato libro. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 187-202.

DEL ESPEJO A LA PÁGINA: EL SELFIE Y OTROS AUTORRETRATOS POSTFOTOGRÁFICOS EDITADOS EN FORMATO LIBRO

FROM THE MIRROR TO THE PAGE: THE SELFIE AND OTHER POST-PHOTOGRAPHIC SELF-PORTRAITS PUBLISHED IN BOOK FORMAT

Autor: Javier Gayet Valls

Doctorando en el Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación
Universitat Politècnica de València

javiergayet@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Los diarios digitales de Natacha Merritt. 3. Sasha Grey: Neü Sex. 4. Las modelos autorretratadas de Uwe Ommer. 5. Selfish, por Kim Kardashian. 6. Conclusiones. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Gayet Valls, J. (2018). Del espejo a la página: el selfie y otros autorretratos postfotográficos editados en formato libro. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 187-202.

sonda

DEL ESPEJO A LA PÁGINA: EL SELFIE Y OTROS AUTORRETRATOS POSTFOTOGRÁFICOS EDITADOS EN FORMATO LIBRO

FROM THE MIRROR TO THE PAGE: THE SELFIE AND OTHER POST-PHOTOGRAPHIC SELF-PORTRAITS PUBLISHED IN BOOK FORMAT

Javier Gayet Valls

Doctorando en el Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación
Universitat Politècnica de València

javiergayet@gmail.com

Resumen

El self shot, definido como autorretrato fotografiado con un dispositivo digital para su posterior (o instantánea) publicación en la red de manera voluntaria o involuntaria, y sus diferentes tipologías, como el selfie o el mirrorpic, no son en absoluto un hecho aislado. Son miles las fotografías que se producen y publican diariamente en todo el mundo, siguiendo las premisas y normas que el propio fenómeno dicta: fotografías sujetas a unos cánones compositivos, estéticos y formales que concluyen en una inabordable imaginería de rostros y cuerpos autorrepresentados. No obstante, su génesis no fue tan popular, sino el fruto de una creación experimental e íntima vinculada a autoras adolescentes.

Actualmente, este tipo de imágenes se han convertido en algo cultural, fomentando la propia transformación evolutiva del medio fotográfico, e incluso sirviendo, con su marcada iconicidad, como marco referencial para diversas representaciones en ámbitos ajenos: el arte, la publicidad o, como veremos en este artículo, el libro físico.

Abstract

The self shot, defined as a self-portrait photographed with a digital device for its subsequent (or instantaneous) voluntary or involuntary publication on the web, and its different typologies, such as the selfie or the mirror pic, is by no means an isolated event. Every day, thousands of photographs are produced and published around the world, adhering to the premises and rules that the phenomenon itself dictates: photographs subject to compositional, aesthetic and formal norms that end with an overwhelming amount of imagery of self-represented bodies and faces. However, its origin was not so mainstream. In contrast, it was the result of an experimental and intimate creation tied to adolescent authors.

Currently, these types of images have become cultural by nature, advancing the photographic medium's unique evolutionary transformation and even serving, with its marked iconicity, as a framework of reference for various representations in other areas: art, advertising or, as we will see in this article, the physical book.

Palabras clave: adolescentes, erotismo, fotografía digital, libro, selfie.

Key Words: Teens, eroticism, digital photography, book, selfie.

1. INTRODUCCIÓN

Comenzamos a investigar en 2009 la tímida y relativamente reciente surgimiento de una clase de imagen fotográfico-digital exhibida en el territorio de Internet, y que por aquel entonces había sido bautizada como self shot por la gran comunidad de los usuarios de la red. Nos motivó escoger este (por aquel entonces poco visible) objeto fotográfico como tema de estudio no solo por todas sus posibilidades y por su complejidad, sino también por la íntima relación y representación que suponía hacia los nuevos retos a los que se estaba (y todavía se está) enfrentando la fotografía en estos primeros años de nuestro nuevo milenio. A finales de 2012

y hasta la actualidad hemos ido publicando tanto un trabajo fin de máster como una serie de artículos y ponencias en diversos congresos que han servido como antesala, a modo de prólogo, para establecer algunos de los pilares estructurales que cimentarían nuestra Tesis Doctoral, reciéntemente hecha pública bajo el título Los orígenes adolescentes del selfie y su representación en el arte y en los medios de masas. El artículo aquí expuesto se desarrolla, como continuidad, a partir del octavo capítulo de dicha Tesis.

Basándonos en el material redactado por el anonimato colectivo de Internet, definimos al self shot como un autorretrato fotográfico-digital publicado en la red de manera voluntaria o involuntaria. Una actividad que era practicada por aquel entonces, y casi en exclusiva, por adolescentes jóvenes, en su gran mayoría mujeres (Imagen 1). El democratizado dispositivo de captura de imagen digital se había convertido en la herramienta fundamental para el desarrollo de este objeto fotográfico. Dicho dispositivo aparecía en ocasiones reflejado en un espejo y compartiendo protagonismo con la modelo que, íntima y eróticamente, se autorretrataba encerrada en su cuarto de baño. En otras ocasiones, esta autofoto era un novedoso ejercicio de composición y encuadre, a las órdenes de la longitud del brazo sustentador de la cámara que apuntaba, sin ningún tipo de control visual, hacia el rostro (Imagen 2). Posteriormente, estas imágenes eran publicadas de manera indirecta o autopublicadas por sus autoras en Internet a través de fotoblogs y redes sociales. Asimismo, podían ser compartidas por correo electrónico, multiplicándose y convirtiéndose en imágenes públicas aunque partieran, generalmente, de una concepción privada. De esta manera, se añadían a un imaginario popular que poco a poco se convirtió en global, fijando una iconografía reconocible y un modelo a seguir.

La herencia de este tipo de imágenes producidas desde hace años por el colectivo adolescente, se hace patente en el (recientemente mediático) selfie con-

Imagen 1: Self shot o autorretrato digital publicado en la red. En este caso de tipo mirrorpic, y realizado por una adolescente en la intimidad de su habitación. Fechado en 2005, es uno de los más antiguos que encontramos durante las primeras etapas de nuestras investigaciones

Imagen 2: Otro autorretrato digital publicado en la red y también realizado durante la década pasada por un varón joven. En esta ocasión, y dada la todavía ausencia de las pantallas-espejo de los smartphones, se trata de lo que hemos denominado como "selfie primitivo".

temporáneo (que también hemos definido y acotado en nuestras investigaciones, junto con el autorretrato de tipo mirrorpic, como dos tipologías de self shots con características particulares y únicas asociadas a sus diferentes modos de auto-encuadrar): una práctica fotográfica que se ha extendido de manera masiva por todo tipo de población a lo largo del globo. Ahora bien, cabe señalar que su crecimiento entre las masas de casi cualquier condición poblacional no ha sido solo debido a factores como el contagio icónico de estos autorretratos producidos durante la década pasada tras la llegada de las comunidades propiciadas por una Web 2.0 participativa, a la democratización de las cámaras digitales compactas o a una supuesta emancipación fotográfica de los adolescentes. Su crecimiento y desarrollo también ha sido fruto de la evolución de los smartphones (que unificaron herramienta de captura fotográfica y dispositivo de publicación conectado a la red), de la consolidación de la popular app de microblogging basada en la imagen denominada Instagram y de la explosión mediática del término selfie que se desató, de forma exponencial, a principios del año 2014 tras la 86ª edición de la ceremonia de los Premios Oscar, en Estados Unidos. El famoso "Selfie de los Oscar" (Imagen 3) realizado por Bradley Cooper y tuiteado por Ellen DeGeneres (la presentadora de la gala) se convirtió entonces en el tuit con mayor difusión de la historia. No obstante, esta masiva popularización del término y su uso había comenzado unos meses atrás, durante 2013, momento en el que, entre otros acontecimientos, el término selfie se convirtió en la palabra del año para el Diccionario Oxford de la lengua inglesa, tras una investigación que reveló que el uso de la palabra selfie en el idioma inglés había aumentado en un 17.000% durante el año anterior. La expansión del fenómeno también ha justificado el desarollo y la adaptación de la industria fotográfica actual hacia unas prácticas cada vez más extendidas y que, a su vez, habían sido fruto de los avances desarrollados en las herramientas realizadoras de fotografías digitales durante sus primeros años de implantación popular.

Sin embargo, y pese al desarrollo tecnológico y social y a la explosión mediática que ha animado a cualquier estrato poblacional a realizar masivamente esta tipología de práctica fotográfica, nuestras investigaciones generalmente se ha centrado de manera particular en estudiar los orígenes de este fenómeno y su impacto icónico en otros ámbitos ajenos a si mismo. Fenómeno que ha sido fruto de la creatividad y del atrevimiento de un colectivo de mujeres adolescentes: las primeras selfshooters.

Imagen 3: El "Selfie de los Oscar". Esta imagen recoge la publicación original de la misma sobre el soporte de su tuit, en la cuenta de Ellen DeGeneres. Bradley Cooper hizo este autorretrato en 2014 desde el smartphone de la presentadora, dispositivo con el cual se publicaría instantáneamente la imagen en la red social Twitter. Podemos leer en la traducción del contenido del tuit: "Si solo el brazo de Bradley fuera más largo. La mejor foto que he visto. #oscars". La publicación de manera casi inmediata superó los tres millones de retuits, viralizándose a velocidad de vértigo por todo el planeta.

Ellas acuñaron durante la década pasada un modelo que poco a poco se hizo visible. Rompieron la primera capa de hielo, luego pasó todo lo demás.
Y es precisamente el hecho de que se haya producido en algo más de una década ese inmenso y descontrolado número de autorretratos (que contemplan desde escenas divertidas y casuales, hasta desnudos íntimos registrados frente al espejo de un cuarto de baño cerrado desde dentro con pestillo) lo que ha posibilitado la creación de una fuerte iconografía e, incluso, un simbolismo en torno a estas prácticas productoras de lo que podemos considerar como objetos fotográficos plenamente contemporáneos. Debido a este reconocimiento, dicha iconografía ha servido como influencia o como marco referencial para generar discursos o estrategias mediante su aprovechamiento en medios externos al propio (pantalla y red), tales como puedan ser el arte (Imágenes 4 y 5), la publicidad y el marketing (Imágenes 6 y 7) y, como vamos a traer en este artículo, las publicaciones en papel o "fuera de pantalla": autorretratos digitales realizados y publicados por autoras

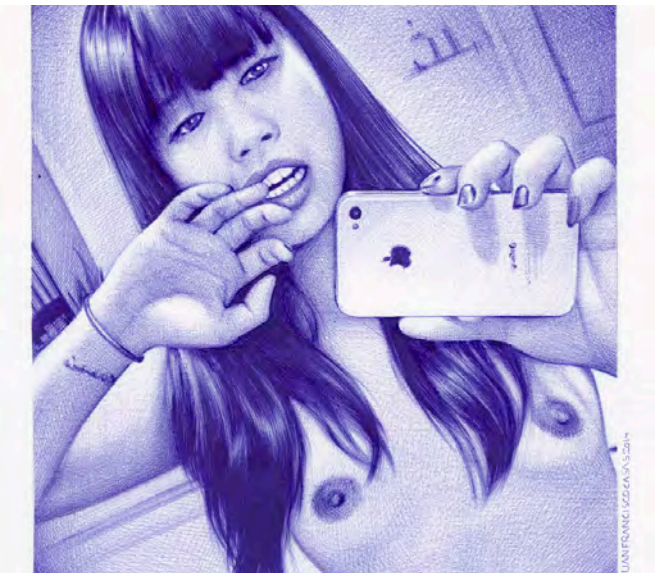


Imagen 4: Juan Francisco Casas, Aisa/Tokorozawa/Japan#1, 2014, bolígrafo sobre papel, 15 x 15 cm.

Imagen 5: Instalación de Joan Fontcuberta, dentro de su exposición A través del espejo, realizada en 2011

Imagen 6: Rockstar Games Inc., ilustración digital perteneciente a la campaña del videojuego Grand Theft Auto V, 2013.

Imagen 7: Campaña de promoción de cuentas online por parte de la entidad bancaria BBVA en 2016 bajo el lema: Hazte cliente con un selfie.

y autores como Natacha Merritt, Sasha Grey, Uwe Ommer o Kim Kardashian.

2. Los Diarios Digitales de Natacha Merritt.

Traemos ahora el primer ejemplo de cómo el selfie y el resto de self shots o autorretratos digitales publicados en la red pueden dar un salto desde su propio medio y soporte hasta espacios físicos que los disocien de ese lugar que les corresponde y donde, de manera natural, deben habitar (el ciberespacio). Hablamos de un tipo de soporte del mundo material que, durante años y antes de la llegada de la fotografía digital, había sido un perfecto y familiar habitáculo para la imagen fotográfica emergida y que, tras el sísmico cambio de paradigma que sustituiría la química por la electrónica y los haluros de plata por fotositos y píxeles, parecía haber quedado en un aparente olvido. Hablamos del formato libro o catálogo. Un lugar aparentemente cada vez más obsoleto entre tanta pantalla LCD y archivo PDF y JPG, y por supuesto mucho más ajeno a un tipo de ejercicio fotográfico que nace desde lo digital y que, a priori, nada se le ha perdido entre las páginas de un volumen matérico. Empezando por este primero de cuatro ejemplos que consideramos pertinentes en tanto que muestran selfies que han conseguido dar el salto también hasta la física palpable y quedar plasmados sobre esa celulosa que tan paradójica les resulta como superficie de existencia y visualidad, iniciaremos estas contribuciones que, entre libro y diario también plantean una timeline de las vidas de las selfshooters protagonistas, y lo haremos haciendo alusión a una de las semillas primigenias del autorretrato digital adolescente publicado en la red y que con rapidez fue editorialmente reconducida al formato de libro fotográfico: Natacha Merritt.

Natacha Merritt es una pionera en el ámbito del autorretrato digital publicado en la red (y sobre papel). La mayoría de sus trabajos fotográficos, que empieza a realizar con tan solo dieciocho años de edad, están cargados de erotismo y sensibilidad a través de la autorrepresentación de su cuerpo desnudo, frente al espejo o no, en compañía o no… Incluso algunas de sus fotografías pueden catalogarse como imágenes pornográficas. Pero por encima de esto, las recopilaciones digitales que hace Merritt responden a la creación de un diario basado en imágenes fotográficas y en el uso personal de las mismas, unas imágenes que se desarrollan desde la experimentación y que empezó a poner en práctica desde los últimos años del siglo pasado, gracias a las primeras y precarias cámaras digitales caseras que por aquellos años comenzaban a entrar tímidamente en el mercado.

"Tomé mi primera fotografía erótica en 1997. Mi novio de por entonces (yo debía de tener dieciocho o diecinueve años) me dio una de sus cámaras digitales y yo empecé de inmediato a sacar fotos de nuestra vida sexual. La tecnología era tan nueva que los fotogramas tenían una resolución bajísima, de 340 por 480 (el tamaño de las miniaturas actuales). No tenía flash, ni tarjeta de memoria: cada veinte fotos tenía que parar y pasarlas a un disquete, porque ni siquiera tenía ordenador. Aun así me enganché de inmediato. La cámara, a su vez, hizo más interesante el sexo; aquellos escasos píxeles amplificaban las sensaciones" (VV. AA., 2005, p. 393).

Ciertamente Merritt empezó a trabajar con cámaras digitales precarias que producían imágenes de baja resolución y, por tanto, de escasa nitidez y detalle. Son fotografías ruidosas y pobres, sin embargo, tal como se puede apreciar (Imágenes 8, 9 y 10), esto no resta calidad a las sensaciones que nos transmiten estas autorrepresentaciones, fruto de la recién nacida cámara fotográfica de sensor electrónico. Estas imágenes, tan novedosas y difíciles de entender para todos aquellos que aún poseían aquella cultura visual basada en los productos de las cámaras de película argéntica, nos siguen sugiriendo erotismo, privacidad íntima, proximidad y belleza.

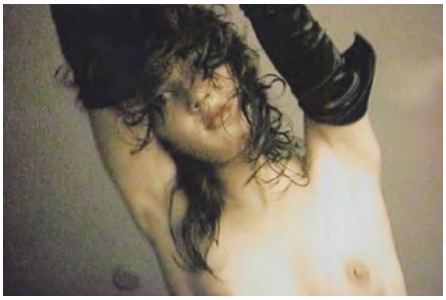


Imagen 8: Natacha Merritt, Erotica15.jpeg, 1998.

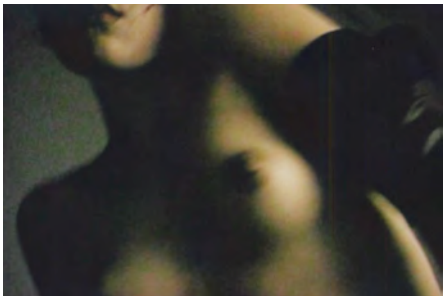


Imagen 9: Natacha Merritt, Painted nipples, 1998.

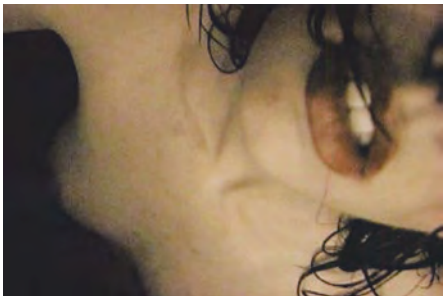


Imagen 10: Natacha Merritt, Lips parted.JPG, 1998.

Aunque Natacha Merritt comenzó a realizar este tipo de ejercicios1 para producir fotografías de uso personal ("Creo que he hecho una foto verdaderamente erótica cuando esa imagen consigue excitarme a mí. Lo digo en serio: las fotos que saco son para mí. Descubrir ángulos, facetas, momentos que antes no había sido capaz de apreciar es algo que me excita" (VV. AA., 2005, p. 393)), pronto empezó a hacer públicas estas recopilaciones en la red, mostrándolas en su fotoblog personal, uno de los primeros que surgieron durante los años de tránsito hacia la Web 2.0 y que empezaron a deslumbrar a esa nueva raza de voyeurs cibernéticos. Fue así como la descubrió Eric Kroll, un fotógrafo especializado en erotismo que acabaría por presentarla a la editorial Taschen, donde él mismo ya publicaba sus propios trabajos. Nacerá así en el año 2000 un libro de fotografías con gran repercusión e importancia: Digital Diaries (Merritt, 2000), donde Natacha Merritt publicará los trabajos realizados hasta la fecha. El libro constituirá el primer ejemplo de self shot expuesto en el ámbito de la edición artística. Dian Hanson, la editora, habla de la autora:

"En 1998, Eric Kroll me enseñó una foto desenfocada, evidentemente un autorretrato de una joven de dulces rasgos entregada a actividades bastante sucias. Fue uno de los primeros desnudos digitales que vi, y Eric estaba convencido de que la fotógrafa iba a llegar muy alto. Digital Diaries, con su irresistible combinación de curiosidad juvenil, sana belleza y erotismo ajeno a todo tipo de límites, le dio la razón e hizo de Natacha Merritt la más cautivadora e influyente pionera de la fotografía en la nueva era digital" (VV. AA., 2005, p. 393).

Digital Diaries contiene una selección de fotografías que son fruto de los tres primeros años de producción de Natacha Merritt. Con posterioridad seguirá trabajando y desarrollándose como artista, de hecho en la actualidad continúa realizando y publicando estos ejercicios siempre construidos en una línea similar. No obstante, Digital Diaries supuso un hito. En sus páginas, organizadas cronológicamente, no solo vemos la evolución de su discurso y el resultado de la experiencia adquirida con el paso de las series, también podemos apreciar la evolución técnica de las imágenes, fruto de las diferentes y novedosas máquinas que Merritt va adquiriendo. De este modo, el auge competitivo en el desarrollo de la fotografía digital queda reflejado en fotografías cada vez más nítidas y coloristas.

Pero la huella de la máquina no está presente solo en sus resultados técnicos: como podemos observar en algunas de sus obras (Imágenes 11 y 12), Merritt empieza a practicar esos nuevos encuadres propios de los autorretratos digitales que años más tarde inundarán la red en forma de self shots y que, como hemos visto anteriormente, son perspectivas compositivas diferentes a las establecidas en otras eras de la fotografía, unas composiciones que, más que capricho del fotógrafo, constituyen resultados propiciados por las nuevas máquinas poseedoras de lo que en otros de nuestros estudios hemos denominada la visión directa (autofotografía "a ciegas" girando la lente hacia la cara) y la visión reflejada (autofotografía resultante de fotografiar nuestro reflejo en un espejo).

Imagen 11: Natacha Merritt, AGF00012.JPG, 1999.

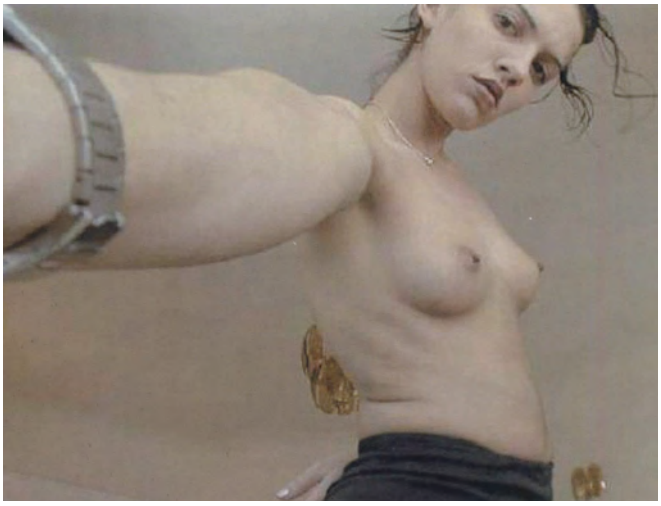


Imagen 12: Natacha Merritt, Reachtif, 1999.

Natacha Merritt, nuestra Francesca Woodman contemporánea de la era digital, también se ve abocada a disparar contra el espejo haciendo uso de este último tipo de visión (Imágenes 13 y 14). No obstante, ni sus mirrorpics, ni sus anteriormente citados selfies primitivos van a ser la inspiración de los futuros adolescentes que los practiquen, desconocedores casi con total seguridad del trabajo de esta fotógrafa autorretratista digital. La tendencia a utilizar estas nuevas formas fotográficas, así como los nuevos usos íntimos de la captación de la imagen propia, serán una patrón, tal como hemos puesto de manifiesto en otros de nuestros estudios, promovido no por otro ser humano, sino por la máquina que este ha inventado.

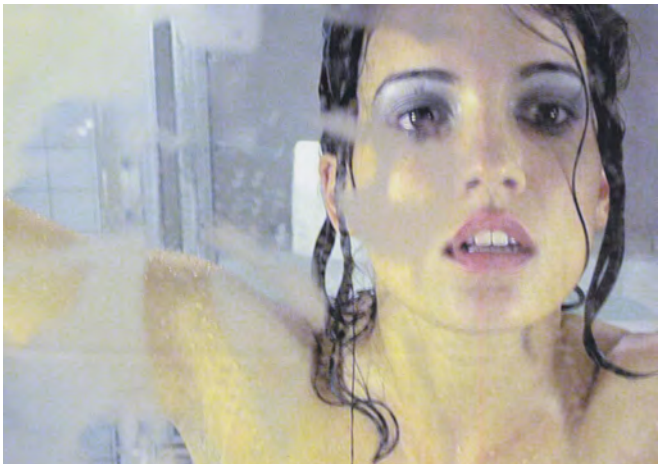


Imagen 14: Natacha Merritt, 9-7-99_self seach041.jpg, 1999.

Imagen 13: Natacha Merritt, 9-7-99_self seach040.jpg, 1999

3. SASHA GREY: NEÜ SEX.

Neü Sex es otro ejemplo algo más contemporáneo de self shots editados en formato libro. Este, al igual que el ejemplo anterior, cumple las funciones de un diario fotográfico, que en este caso narra las peripecias de carretera y moteles de su protagonista: Sasha Grey.

Sasha fue una actriz pornográfica que, con tan solo dieciocho años de edad, destacó especialmente en la industria norteamericana si tenemos en cuenta el poco tiempo que ejerció esta profesión: tres años tras los cuales, en 2011, anunciaba su retirada. Durante esa etapa cosechó premios y fama. Actualmente, se dedica a diferentes actividades ejerciendo como modelo, como actriz en largometrajes comerciales e independientes y también como cantante y músico. En 2013 escribió una novela titulada La sociedad Juliette, traducida a varios idiomas y editada en España por Grijalbo (Grey, 2013).

Tras abandonar el mundo de la pornografía, Sasha publicó Neü Sex (Grey, 2011), un libro autobiográfico con muchas fotografías y algo de texto que muestra, a través de sus autorretratos digitales, aquellos días en los que colaboraba con la industria de las tres equis y lo que acontecía entre rodaje y rodaje. Curiosamente, este diario cargado de imágenes no contiene ninguna referencia pornográfica, aunque la mayoría de fotografías son especialmente eróticas, desenfadadas e irreverentes. De hecho, son el reflejo de la creatividad y juventud de su protagonista. Si analizamos el contenido del libro, observaremos que una gran parte de sus fotografías son autorretratos, realizados en espejos de cuartos de baño, de habitaciones de motel, en la carretera, entre bam-

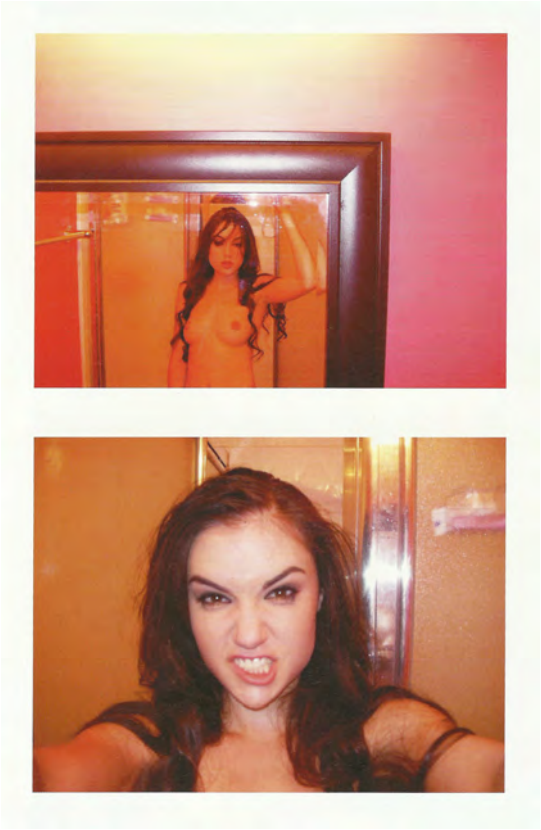


Imagen 15: Sasha Grey, autorretratos realizados entre 2009 y 2011.

Imagen 16: Sasha Grey, autorretratos realizados entre 2009 y 2011.

balinas… Todo al más puro estilo self shot: cámara digital en mano, produciendo mirrorpics y selfies (Imágenes 15, 16 y 17). La actriz no pensaba editar con todo este material un libro, ya que consideraba estas imágenes como ejercicios personales de registro, o como muestras para compartir en Internet.

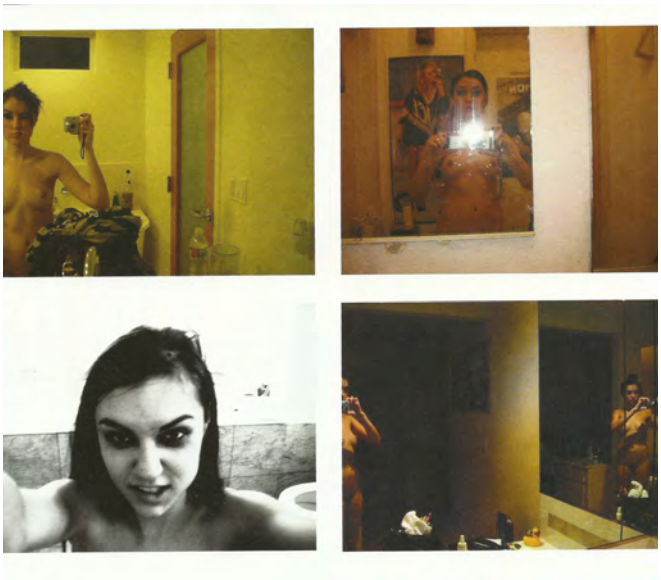


Imagen 8.17: Sasha Grey, autorretratos realizados entre 2009 y 2011.

Pero finalmente se decidió, y hay que reconocer la coherencia que adquieren estas fotografías cuando se muestran sobre el formato impreso y cosido. Neü Sex fue editado en Nueva York por Vice Books, y aunque posteriormente editoras de otros países han puesto en el mercado ediciones más modestas del compendio, su edición original es hoy en día una pieza de coleccionista que alcanza precios elevados en el mercado de segunda mano.

Sasha Grey no es la primera actriz o modelo que se que se practica autorretratos digitales de corte erótico o vinculados al género del desnudo. Tampoco es pionera en experimentar con su cámara digital y, a modo de diario, publicar sus pruebas en un libro (vimos antes que ella a Natacha Merritt). Sin embargo, Neü Sex de Sasha Grey es un buen ejemplo contemporáneo de lo mucho que puede repercutir un ejercicio tan sencillo y aparentemente banal como es el self shot en el campo de la publicación institucional y del libro fotográfico.

4. LAS MODELOS AUTORRETRATADAS DE UWE OMMER

Otro catálogo fotográfico, Do It Yourself de Uwe Ommer (Ommer, 2007), es un tercer ejemplo que, pensamos, merece ser nombrado. No obstante, destacaremos que se aleja ligeramente de las prácticas anteriores. Ommer, afamado autor erótico, fotografía mujeres desnudas de diferentes partes del planeta. Sus libros fotográficos están disponibles en casi cualquier librería especializada. Acostumbra a mostrar imágenes de desnudo protagonizadas por vigorosas y desarolladas modelos que, sin embargo, suelen posar calmadas y nostálgicas. En cierto sentido puede recordar a un Helmut Newton descafeinado y en color. Pero en Do It Yourself no interviene (supuestamente) la mano de este fotógrafo. Ommer brinda a sus modelos la posibilidad, por medio de sus equipos fotográficos y algunas indicaciones técnicas, de intervenir en las imágenes. En boca de la editorial:

"Inspirado por el día en que sorprendió a la canguro haciéndose fotos frente al espejo del baño con su Polaroid, el fotógrafo Uwe Ommer decidió hacer un libro de autorretratos eróticos de fotógrafas inexpertas. De modo que armó a las participantes del experimento con cámaras, les dio unas instrucciones técnicas básicas y les pidió que se fotografiaran como mejor les pareciera, liberadas, por así decir, de su ojo voyeur de fotógrafo. Unas decidieron hacerlo con espejos, mientras que otras se desenvolvieron con la cámara sin ayuda de su reflejo. Mientras que muchas de ellas se las arreglaron solas, en otros casos Ommer hizo de «fotógrafo fantasma» ayudándolas con la iluminación y otros detalles técnicos. En cualquier caso las modelos fueron en todo momento libres de expresarse con la cámara como quisieran, poniéndose desde sexis y provocativas hasta románticas o naturales"2.

El libro contiene infinidad de autorretratos femeninos realizados por diferentes modelos y con diferentes máquinas. En algunas fotografías la cámara no es visible, ya que la modelo se sitúa enfrente de ella, a una distancia prudente (dos o tres metros), efectuándose el registro por medio de un disparador remoto. El resultado es un conjunto de autorretratos fotográficos convencionales. Sin embargo, también encontramos una gran cantidad de mirrorpics, en los que la modelo se enfrenta directamente a su reflejo, y la cámara queda representada en la escena. Algunas de estas imágenes son mirropics auténticos, realizados con cámaras digitales y ofreciendo imágenes complejas e interesantes en composición (Imagen 18) y muchos otros autorretratos de la publicación son en blanco y negro, realizados con cámaras de película (Imágenes 19 y 20), aunque dada la asimetría con la que la máquina se presenta en la imagen respecto a sus bordes, podemos intuir la mano del fotógrafo en lo concerniente a reencuadre (seguramente durante las ampliaciones de esas fotografías de naturaleza química).

Imagen 18: Anónimo, Autorretrato, fecha desconocida10.

Imagen 19: Anónimo, Autorretrato, fecha desconocida10.

Imagen 20: Anónimo, Autorretrato, fecha desconocida10.

5. SELFISH, POR KIM KARDASHIAN.

Kim Kardashian es una empresaria estadounidense, también conocida por ser un personaje público televisivo y de internet. Su salto a la escena pública y al mundo de la fama fue en 2011 con el estreno de Kourtney and Kim Take New York, un programa de telerealidad. El año anterior habia sido considerada como una de las famosas con más ganancias de su país. Ha lanzado diferentes productos de lujo, además de tener papeles discretos en algunas películas estadounidenses. En 2010 lanzó su autobiografía (VV. AA., 2018).

Kardashian es una de las celebrities más activa en las redes sociales, publica tantos selfies que esta imagen cultural fotográfica ha quedado automáticamente asociada a su persona en diversos medios, pudiendo presumir de ser toda una experta en autofotos, pues ronda los cuarenta millones de seguidores en

Imagen 21: Libro Selfish, publicado por Kim Kardashian

Instagram. Por estos méritos se la ha considerado como una de las "reinas del selfie". Para hacer honor y legitimar dicho título, en 2015 tuvo la ya no tan original ocurrencia de llevar también sus autorretratos digitales publicados en la red al formato libro.
En ese año editó Selfish (Imagen 21), un libro-catálogo con una selección de sus múltiples autofotos (Imagen 22) y unas páginas con texto en las que da consejos de cómo practicar técnica y metodológicamente este tipo de producto fotográfico que parece dominar y controlar (aunque de manera y calidad no muy diferente al resto de autoras que hemos visto a lo largo de nuestros estudios, incluidas las adolescentes, principales artífices del fenómeno).
Entre sus reflexiones Kardashian señala:

"La luz lo es todo [...] El ángulo también. Y todo tiene que ver en cómo lo encuadras. [...] Si hay algo de tu cuerpo que no te gusta, simplemente córtalo. [...] bajar la cara, subir los ojos y apretar la mandíbula para que se noten los pómulos" (García, 2015).

Selfish (Kardashian, 2015) (título contruido mediante un juego de palabras entre selfie y egoísta en inglés) fue un fracaso de ventas al no haber alcanzado las esperadas por su autora. Por otro lado, el libro recibido diversas críticas4. A pesar de ello, hemos decidido incluirlo al final de este artículo por tratarse también del ejemplo más actual de este tipo de publicaciones físicas en las que el selfie parece

Imagen 22: Imágenes en el interior del libro.

sentirse un poco incómodo (fuera de su medio natural de publicación: la red), unas publicaciones que dejarán constancia en el mundo material, en tanto que libros, de lo que ha supuesto este fenómeno de masas en torno a la fotografía (digital) y a la práctica del autorretrato del rostro y del cuerpo.

6. CONCLUSIONES

Hemos intentado poner de relieve el hecho de que el self shot y sus derivados (entre ellos el actualmente más extendido selfie) ha sido y es un fenómeno expansivo, en auge y en constante crecimiento. Así pues, podemos considerar al autorretrato fotográfico-digital publicado en la red como una práctica contemporánea

que, casi con total certeza, será tenida en consideración como uno de los frutos culturales y populares de nuestra época.

Aunque a priori estas prácticas y sus representaciones pueden parecernos banales y arbitrarias, lo cierto es que el selfie es un ejercicio creativo y, la mayoría de veces, completamente libre. Un ejercicio que genera objetos fotográficos que podemos entender como elementos de investigación e interés estético, formal y conceptual, y que si bien actualmente son aceptados (tras un auge de popularidad experimentado durante esta última década) y practicados por la mayoría de los grupos de población mundial que tienen acceso a este tipo de tecnologías, en su origen fueron creaciones fotográficas exclusivas de un colectivo adolescente, emancipado como creador de imágenes, que supo combinar el uso de los entonces novedosos dispositivos de captura fotográfica digital con los espacios cobijados en la red de publicación y encuentro cibernético-social que comenzaban a operar a mediados de la década pasada (la primera del siglo XXI). Los adolescentes, en su mayoría mujeres, acuñaron este tipo de modelo o de iconografía propia, generada de manera colectiva mediante su experimentación, divertimento, exhibición y erotismo, un modelo que aproximó la esfera privada a la pública superponiendo ambas. Entendemos que fueron ellas las pioneras de un modelo (formal en la imagen y metódico en el acto) que terminaría por contagiar al resto de población en todas sus latitudes de edad y condición.

En todo caso, y con la perspectiva que nos haya podido otorgar el bagaje en torno a casi una década de investigación sobre el fenómeno que es nuestro objeto de estudio, podemos afirmar que las variantes del self shot o del autorretrato digital publicado en la red han adquirido suficientes méritos para convertirse actualmente en una de las principales prácticas específicas de la fotografía digital.
Respecto a las terminologías empleadas, hemos advertido cómo durante estos últimos años, el término selfie (el cual no hemos dejado de tratar como una tipología formal concreta de autorretrato digital publicado en la red) se ha popularizado en demasía, mientras que el término self shot ha quedado poco a poco en desuso. Dicho acontecimiento se refleja en la jerga propia de la red y en los textos académicos, además de en el lenguaje popular, que tan pronto olvida lo viejo como adopta lo nuevo. Por tanto, hemos concluido que nos encontramos ante una colonización e invasión por parte de un objeto (subtipo) anidado dentro del estado-conjunto general (tipo) que lo acoge, dicho con otras palabras: hoy en día se empieza a utilizar el término selfie para definir casi cualquier tipo de autorretrato fotográfico, cuando en realidad, y como hemos postulado a lo largo de nuestro estudio, atiende a un tipo muy concreto de autorretrato digital publicado en la red que viene determinado principalmente por el tipo de pantalla-espejo del smartphone que lo hace posible.

Podemos comprobar, si valoramos sus aproximadamente quince años de vida, como el selfie goza ya de cierta codificación e imaginería (pese a su relativamente reciente origen), siendo capaz de influir (ser referente y referencia) en otros medios que no son el propio, como las artes plásticas (en donde puede ser utilizado como objeto artístico, como imagen representada, como proyecto, como simulación o como herramienta museística o literaria). Asimismo el selfie ha incidido en la publicidad, el marketing y el entretenimiento audiovisual. También su manufactura (o directamente su traslado) hacia el libro impreso o catálogo fotográfico físico ha quedado constatado como práctica (no habitual pero si ocasional) en las páginas de este artículo. Sin embargo, su simulación o recreación fuera de su propio medio no deja de ser un artificio. El self shot y el selfie han estado y están íntimamente asociados con el ecosistema donde se alojan: el dispositivo fotográfico-electrónico y la red, lugar donde voyeurs y narcisistas establecen una relación asimétricamente recíproca y donde jóvenes y adultos realizan sus rituales de autorrepresentación publicada. Un espacio, por otro lado, en el que el acontecimiento y la fotografía-publicación de este propio acontecimiento se funden en un mismo hecho, y en donde también queda impuesta una fórmula (costumbrista y pactada socialmente) de creación de imágenes reconocibles, como hace décadas lo fueron las fotos grupales de turistas frente al monumento de la ciudad visitada.

Aunque, como hemos visto, el self shot y la iconicidad de sus variantes, (principalmente la del selfie) están ya relativamente asentados y pueden tratarse como un objeto tipo, estaremos expectantes a la hora de analizar hacia dónde se dirigirán estas prácticas durante los años venideros. Si cambian los jóvenes, cambiará el medio y también cambiará la herramienta, de ahí que estemos condenados a ver, también, mutaciones en este tipo de actuaciones y en las imágenes que se originarán. Seguro que así será.

NOTAS

1. Ejercicios experimentales de descubrimiento del cuerpo y de la sexualidad que no dejan de ser una práctica natural para algunos jóvenes que se encuentra propiciada por el propio dispositivo digital, algo que en su día también se produjo a nivel analógico con la cámara Polaroid. Dicha práctica viene determinada por la naturaleza de la producción de las imágenes: básicamente por la no necesidad de procesos de revelado por parte de terceros y por la fácil posibilidad de destrucción que poseen.

2. Sinopsis del catálogo extraído de la página web de Taschen que puede consultarse en: <http://www.taschen.com/pages/es/catalogue/photography/all/45716/facts.uwe_ommer_do_it_yourself.htm> [Fecha de consulta: 16 de julio de 2017].

3. No hemos encontrado, de momento, ni el nombre de las modelos que se autorretratan, ni el título de las fotos, ni la fecha de su realización.

4. Entre ellas, las del afamado fotógrafo Manuel Outumuro, muy crítico con este libro y también con el nuevo modelo popular de autorretratos que aquí tratamos: "Es un documento de lo que es hoy la fotografía y de una parte de cómo se emplea: ese exhibicionismo profesional, el usar y tirar sin técnica, y ahí puede tener un interés. Pero lo único fotográfico aquí es el medio". VV. AA. "Kim Kardashian fracasa en la venta de su libro", 2015, disponible en: <https://elpais.com/elpais/2015/08/05/estilo/1438794037_803613.html> [Fecha de consulta: 20 de marzo de 2018].

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

GAYET, J. (2015). "Los origenes adolescentes del selfie contemporáneo y su representación en el arte". En II Congreso Internacional de investigación en artes visuales, Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. 304-314.

GAYET, J. (2015). "Autorretratos fotográficos producidos por adolescentes y difundidos mediante la Web 2.0 durante la década pasada, y su influencia sobre el #selfie contemporáneo". En Comunica2. Congreso Internacional sobre redes sociales, Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València. 103-122.

GARCÍA, A. (2015). Kim Kardashian presenta su libro Selfish con trucos para autofotos. Recuperado de: <https://computerhoy.com/noticias/life/kim-kardashian-presenta-su-libro-selfish-trucos-autofotos-28011> [Fecha de consulta: 1 de marzo de 2018].

GREY, S. (2013). La sociedad Juliette, Barcelona: Grijalbo.

GREY, S. (2011). Neü Sex, Nueva York: Vice Books.

KARDASHIAN, K. (2015). Selfish, Nueva York: Universe Publishing.

MERRITT, N. (2000). Digital Diaries, Colonia: Taschen.

OMMER, U. (2007). Do It Yourself, Colonia: Taschen.

VV. AA. (2005). The new erotic photography, Colonia: Taschen.

VV. AA. (2018). Kim Kardashian. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Kim_Kardashian>, [Fecha de consulta: 12 de enero de 2018].

María Zárraga
jozarllo@esc.upv.es

ACTA DOCUMENTAL

María Zárraga

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:23/06/2018 Revisado:16/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Zárraga, M.(2018). Acta documental. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 203-216.

ACTA DOCUMENTAL

DOCUMENTARY ACT

Autora: María Zárraga

Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

jozarllo@esc.upv.es

Sumario: 1. Introducción. 2. Vinaròs. 3. Conclusión. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Zárraga, M. (2018). Acta documental. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras*, nº7, 203-216.

sonda

ACTA DOCUMENTAL

DOCUMENTARY ACT

María Zárraga

Departamento de Escultura, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
jozarllo@esc.upv.es

Resumen
Este es un ensayo visual que trata de contribuir desde la fotografía a la interpretación de hechos que pertenecen a la Memoria Histórica Española, ese concepto historiográfico que tiene como fin reconocer aquellos procesos padecidos por ciudadanos durante la Guerra civil española. El principal objetivo de este trabajo fotográfico es reinterpretar el pasado a través de la huella que permanece en los lugares visitados en la localidad de Vinaròs. Como método se ha utilizado la capacidad de registro de la fotografía y la hibridación con los archivos encontrados sobre procesos sumarísimos. Los resultados intentan plasmar las huellas de un pasado que se va borrando y quedará oculto.

Abstract
This is a visual essay that tries to contribute from photography to the interpretation of facts that belong to the Spanish Historical Memory, the historiographical concept which aims to recognize the citizens´s suffering during the Spanish Civil War. The main objective is to reinterpret the past through the traces that remains in the places visited in the town of Vinaròs. As a method, the ability to record photography and the hybridization with the files found on summary processes. The results try to capture the traces of a past that is erasing and will be hidden.

Palabras clave: Memoria histórica, fotografía, archivos, guerra civil española, escenarios.

Key Words: Historical Memory, photography, files, spanish civil war, stages.

Figura 1. **Naves de Macosa y demolición Cervezas el Turia.** Calle San Vicente. Valencia. **María Zarraga.** 2008.

1. INTRODUCCIÓN

Este artículo recoge una serie fotográfica que titulamos Acta Documental y que fue presentada en el Espaí de Sebastiá Miralles en la Caixa Vinaròs en mayo de 2017. El tema de las piezas se basa en el concepto de la Ley de Memoria Histórica dentro del marco de la guerra civil española (BOE, 2007).

El origen del presente trabajo de investigación y nuestro primer acercamiento al tema de la Memoria Histórica se remonta a 2014, cuando se nos invita a participar en una exposición que organiza el Grup de la Recerca de la Memòria Històrica de Castelló. Pero antes de adentrarnos en nuestra particular relación con la Memoria debemos explicar además que, no es fortuito nuestro interés por los lugares cargados de memoria y huellas de un pasado. En trabajos realizados desde 2007 hasta 2012, las obras tituladas Ciudad Rota I y II, 2007-2008 y la serie de Escenografías del Desorden, 2010 ("Maria Zarraga", 2018) retrataban las ruinas y estratos de nuestra ciudad, vestigios y restos, marcas del pasado o edificios a punto de desaparecer con un pasado industrial. (Figuras 1 y 2).

Cabe recordar también, en este punto, que en estos mismos años otros artistas dentro del panorama español realizaron trabajos en esta línea, como el caso de Bleda y Rosa dentro del contexto de la memoria y el paisaje a través de episodios históricos o el trabajo de cartografía sobre lugares de la represión tras la guerra civil realizado por Ana Teresa Ortega.

Una vez mostrado nuestro interés por investigar las huellas del pasado en contexto urbanos, realizado en trabajos anteriores, sentimos que, en este nuevo marco, el de la guerra civil española, también podíamos aportar nuestra mirada desde el punto de vista de la fotografía. Aunque era la primera vez que teníamos contacto con este tema, notamos sin embargo que nos unía un sentimiento antiguo, un espacio mental que todavía no habíamos explorado ante el tema de la Memoria. Como la exposición se planteaba desde la galería Cànem de Castellón, buscamos y preguntamos por vestigios, restos e indicios posibles, desde donde poder reconstruir una historia posible y fotográfica, indagando en la relación de la Memoria Histórica de Castellón.

Fue necesaria la ayuda de algunos de los integrantes del Grup de la Recerca. Es necesario recordar que, todos los trabajos que investigan la memoria del pasado necesitan el apoyo de una documentación previa a partir de la bibliografía correspondiente, además de la visita de los lugares donde se hayan producido hechos concernientes a un conflicto.
Este trabajo, como antecedente de la serie Acta Documental, siguió esta metodología de trabajo. Por tanto, la visita al cementerio de Castellón realizada con J.L. Porcar del Grup de la Recerca y la historia que nos relató, fue el detonante para realizar todo el trabajo fotográfico en el cementerio.

J. L. Porcar es un investigador que en su libro Un país en gris i negre. Memòria històrica i repressió franquista a Castelló, documentó todos los sucesos que tuvieron lugar en esta provincia de la comu-

Figura 2. **Material de archivo fotográfico para las series Ciudad Rota I y II,** 2007-2008. **Ciutat Vella. Valencia,** 2006-2007. **María Zarraga.**

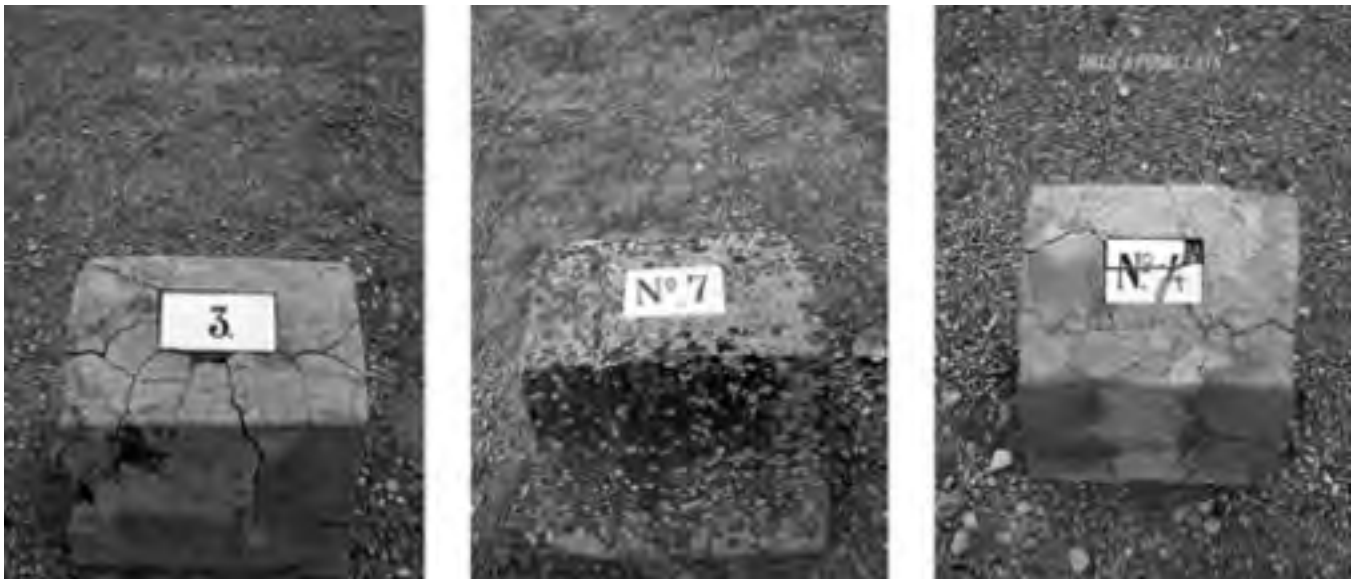


Figura 3. **Relato de los pilones.** Tríptico, 100 x 70 c/u. **María Zarraga. 2014.**

nidad valenciana, y como experto es conocedor de muchos detalles. Delante de los pilones que vemos aquí fotografiados nos contó su significado (Figura 3).
Los monolitos o pilones con una numeración en un azulejo en la parte superior son señales que fueron colocadas para indicar las filas de enterramientos y poder llevar un registro de las fosas comunes en la documentación militar, tras los fusilamientos en los años de represión franquista. Por tanto, las fotografías debían reflejar exactamente la simbología asociada a estos elementos.

Creemos interesante justificar la continuidad de esta línea de trabajo a partir de la experiencia en Castellón, ya que cuando se nos propuso repetir la misma experiencia en Vinaròs, no dudamos en decidir cuáles serían los pasos a seguir.
Primero encontrar el lugar, conocer la historia de lo sucedido y tomar fotos frontales, que focalizan el interés de la composición en un elemento central. Al igual que las composiciones que hicimos con las inscripciones que recogen los nombre de los fusilados en unas lápidas que se colocaron como memorial como se ve en la siguiente figura.

Tras situarnos con estos trabajos precedentes queremos plantear los objetivos de la investigación Acta Documental sobre la que reflexiona este artículo. Se trata fundamentalmente de dos objetivos:
Reconstruir visualmente un relato oral a partir de hechos en relación con la Memoria Histórica y documentar a través de la fotografía la desmemoria que existe sobre hechos del pasado reciente en nuestra sociedad.

A propósito del concepto de la desmemoria apuntamos una cita extraída de La gallina ciega de Max Aub (1995), que casualmente nombra la localidad de Vinaròs y que con profundo sentimiento de nostalgia expresa:

(…) aquí fue la guerra. Aquí mismo. Ya nada la recuerda. Solo queda en la memoria de unos cuantos. O al contemplar Vinaroz desde el tren que va de Valencia a Barcelona, anota: "Aquí fue la batalla del Ebro, (…) De aquello nada. Unos libros, un mundo muerto. (p.27)

Es decir, ya en el año 1969 cuando Aub regresa a España desde su exilio en Méjico, percibe el deseo de una sociedad que necesita olvidar, solapar y silenciar. Se puede entender por la dictadura todavía presente. Pero en la actualidad y desde la puesta en marcha de la Ley, retomamos la idea de muchos, sobre la necesidad de hacer memoria y hablar.

Y el planteamiento de estos objetivos nos conduce a explicar brevemente la metodología utilizada. Al igual que en la primera serie con la que justificamos el origen del actual trabajo, las historias y las emociones orientan el proceso de trabajo que debemos desarrollar. Es decir, contar con la voz y el relato de alguien que cuenta la historia de los hechos sucedidos en un determinado lugar y que nos resulta lo suficientemente evocador para luego nosotros foto-

Figura 4. **Cementerio de Castelló,** 2014. 50 x 150 cm. **María Zarraga.** 2014.

grafiarlo. Cuando decimos evocar, no se trata solo de recordar, sino que, en la búsqueda de paisajes y lugares, la historia que escuchamos nos impresiona y produce una emoción, que creemos se puede convertir en imagen, o expresión simbólica de un sentimiento.

Como explicábamos con respecto a la metodología seguida, en Vinaròs se produjo de nuevo el encuentro fortuito entre el relato oral que nos hizo Toni Arnau, director del Centro de documentación de la guerra civil española, indicándonos donde estaban las fosas comunes en el cementerio de Vinaròs y los documentos que nos facilitó de archivos militares.

2. VINARÒS

La situación geográfica de Vinaròs fue determinante desde el punto de vista militar durante la guerra y el 15 de abril de 1938 las tropas franquistas entraron en Vinaròs y Benicarló. Las tropas del bando nacional procedían de las montañas de Teruel, una vez ésta ya era franquista. Desde allí, se inició la ofensiva de Aragón y los nacionales avanzaron con la intención de aislar a Cataluña, donde estaban el Gobierno y las Cortes, sin más salidas que Francia y el mar. (Valenpedia. La hemeroteca valenciana, 2014).

Este fue el comienzo del fin para el bando republicano. De ahí que el historiador Josep Miquel Santacreu (Levante, 2010), señala que era muy importante para el bando nacional alcanzar Vinaròs para ser punto estratégico del Mediterráneo y poder cerrar las comunicaciones entre Barcelona y Valencia. Recibiendo a partir de ese momento todos los contingentes del bando nacional y convirtiéndose en sede del operativo militar de la zona.

2.1. Las huellas

Conociendo el protagonismo de los hechos en Vinaròs, nos informamos sobre los lugares donde todavía en la actualidad es posible reconocer huellas del paso de la guerra. Primero de todo recorrimos los enclaves de la costa en los que quedan restos de puntos de defensa, los llamados nidos de ametralladora o reductos defensivos de la guerra española. Aunque es muy interesante su observación y tomamos abundantes fotografías, no conseguimos crear una línea de relato, por lo menos en esos días previos a la preparación de la exposición que teníamos en marcha.

Aunque alguno de estos fortines presenta un estado de conservación aceptable y la forma de su arquitectura es muy sugerente, otros lugares de la playa que recorrimos, sin embargo, perdían el interés ya que están medio derruidos o prácticamente no quedan formas reconocibles. En los paisajes aparecían elementos contemporáneos y edificios actuales y esto suponía el tratamiento digital de las fotografías, pero el problema no era únicamente formal. Nuestro interés era intentar crear un relato y en estos escenarios no se producía.

Recogimos también imágenes de diversas zonas del puerto donde aún se pueden apreciar los impactos de la metralla.

Figura 5. **Impactos de metralla en muro del puerto de Vinaroz. María Zarraga.** 2014.

El siguiente enclave que visitamos fue el cementerio. Escuchamos lo que se sabe sobre los restos que allí permanecen e hicimos fotos a partir de lo que queda, de las huellas en la propia tierra, en la zona de nadie. Esa parte del cementerio donde tuvieron lugar enterramientos, donde permanecen las fosas de personas de ambos bandos. Esa "zona de nadie", no tiene lápidas, nichos, tumbas. Es un espacio grande y se puede decir que toda esa zona es una tumba grande sin delimitaciones.

Decidimos tomar fotografías de la tierra y con algunos elementos simbólicos. Curiosamente el corte de la hierba del césped presenta unos surcos como trazos, muy sugerentes. Dibujos lineales sutiles o señales que dan algo de vida a ese césped.

El césped se colocó recientemente y cubre la zona de fosas comunes como una gran manta protectora. Los enterramientos tuvieron lugar en esta zona por ser el lugar más alejado dentro del cementerio durante los años de guerra y posteriores. Antes de la colocación del césped solo había tierra y cuando se removía la tierra se podían atisbar restos humanos.

Tras la escucha impactante de los hechos ocurridos decidimos que el interés de nuestro trabajo se encontraba en este punto.

Figura 6. **Nicho de ametralladora en el puerto y resto de bunker en playa de Vinaroz. María Zarraga.** 2014.

Figura 7. **Césped que cubre enterramientos en el cementerio de Vinaroz. María Zarraga.** 2014.

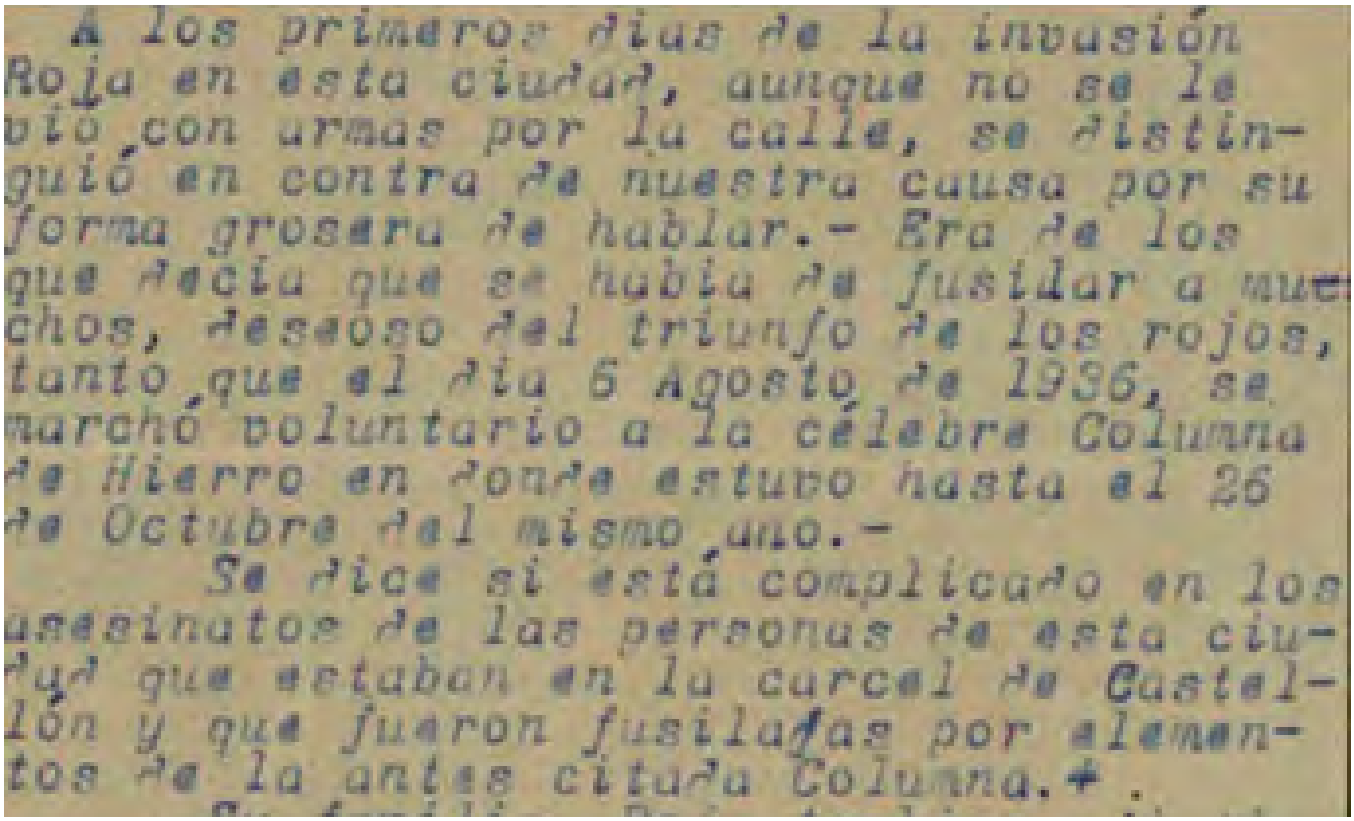
Figura 8. **Detalles del cementerio municipal de Vinaroz. María Zarraga.** 2014.

Las fotografías recogen un escenario plano de hierba como se ve en las figuras siguientes. A estas imágenes decidimos añadir recortes de los archivos de los procedimientos sumarísimos a los que tuvimos acceso. Recurrimos a la técnica del collage. Unir texto e imagen estableciendo un diálogo que aporta datos a la sobriedad de la imagen. Los textos dan una breve luz a lo que esconden las fotos de la tierra.

2.2. Los documentos

Los textos extraídos de los archivos militares sobre juicios sumarísimos a civiles implicados en episodios durante el conflicto, descubren un abismo de información tan potente que suponía tomar decisiones de concepto y forma (Figura1). El acercamiento que en nuestro caso hemos realizado siempre ha sido desde una posición de exposición de los hechos, de no implicación, de mostrar lo que se ve, de filtración, se puede decir.

Para esta serie de fotografías, nuestro método consistió en extraer partes de textos (figura 10 y 11) que aportan el título del archivo o la población, un número de registro, fundamentalmente la fecha, pero evitando datos o detalles personales, sin proporcio-


A los primeros días de la invasión Roja en esta ciudad, aunque no se le vió con armas por la calle, se distinguió en contra de nuestra causa por su forma grosera de hablar.- Era de los que decía que se había de fusilar a muchos, deseoso del triunfo de los rojos, tanto que el día 6 Agosto de 1936, se marchó voluntario a la célebre Columna de Hierro en donde estuvo hasta el 26 de Octubre del mismo año.-

Se dice si está complicado en los asesinatos de las personas de esta ciudad que estaban en la carcel de Castellón y que fueron fusiladas por elementos de la antes citada Columna.+ .

Figura 9. **Imagen de detalle extraída de procedimiento sumarísimo.** 1938.

nar nombres de personas reales, dejando gran parte de información encerrada en esa documentación a la espera de un futuro trabajo.

Así en este caso, la serie Acta documental, es un collage de imágenes y textos, que desde lo simbólico y la distancia, creemos que aportan una pieza más al complejo rompecabezas de este conflicto que desencadena la Memoria histórica sobre la guerra civil española.

Los archivos militares de procedimientos sumarísimos, recogen de manera muy detallada el relato de hechos ocurridos en los años del conflicto civil, pero están fechados en los años cercanos y posteriores al final de la guerra, cuando se resolvieron los procesos de muchas personas, en su mayoría hombres que estaban presos. En la mayoría de casos, el resultado del juicio llevado a cabo en un juzgado militar acabó con el fusilamiento.

Y se posen documentos de los procesos ocurridos desde el punto de vista del bando nacional, ya que los libros de registros militares y toda su documentación, obraba en poder el bando ganador y por tanto toda esta información ha permanecido y permanece archivada por el Ministerio de Defensa. Desde el punto de vista del bando perdedor y de los procesos ocurridos contra ciudadanos, no existe ningún registro, al contrario que el procedimiento militar, que detalla todo tipo de datos, nombres y fechas.

Tras la lectura de algunos de los documentos que nos cedieron amablemente para nuestra investigación

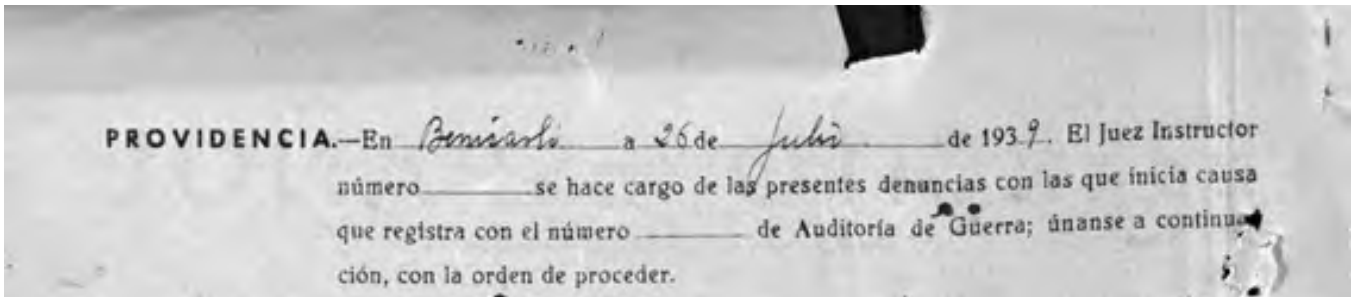

PROVIDENCIA.—En Benicarló a 26 de Julio de 1939. El Juez Instructor número _____ se hace cargo de las presentes denuncias con las que inicia causa que registra con el número _____ de Auditoría de Guerra; únanse a continuación, con la orden de proceder.

Figura 10. **Imagen de detalle extraída de procedimiento sumarísimo.** 1939.

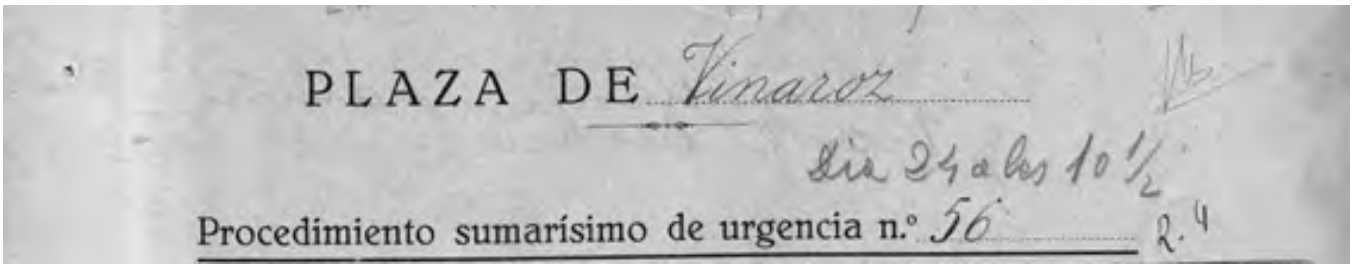

PLAZA DE Vinaroz
Procedimiento sumarísimo de urgencia n.º 56

Figura 11. **Imagen de detalle extraída de procedimiento sumarísimo.** 1938.

los responsables del Centro de Documentación de la Guerra Civil Española en Vinaròs (C.D.G.C.E), decidimos que, de todos los lugares fotografiados, las fotografías que se relacionaban de forma alegórica con los textos de los documentos, eran las del cementerio. De alguna manera, estos escritos eran la síntesis de un hecho ocurrido en ese lugar de tierra recubierta de hierba que mostrábamos, sin lápidas, sin carteles o rastro de un pasado.

2.3. Acta documental

El título de la serie, tiene la intención de un doble sentido. Nos hemos basado en actas documentales y la escucha del relato que nos hizo A. Arnau, responsable del C.D.G.C.E de Vinaròs. Acta Documental como investigación es, un acto de registro de lo acontecido. Los resultados obtenidos, los montajes fotográficos tienen la pretensión de permanecer como actas, archivos visuales.

Este díptico (figuras 12 y 13) toma el título oficial de la serie. Creemos que, viendo las fotografías se entienden las explicaciones de los epígrafes anteriores. En este díptico, se incluyó el texto ACTA DO-

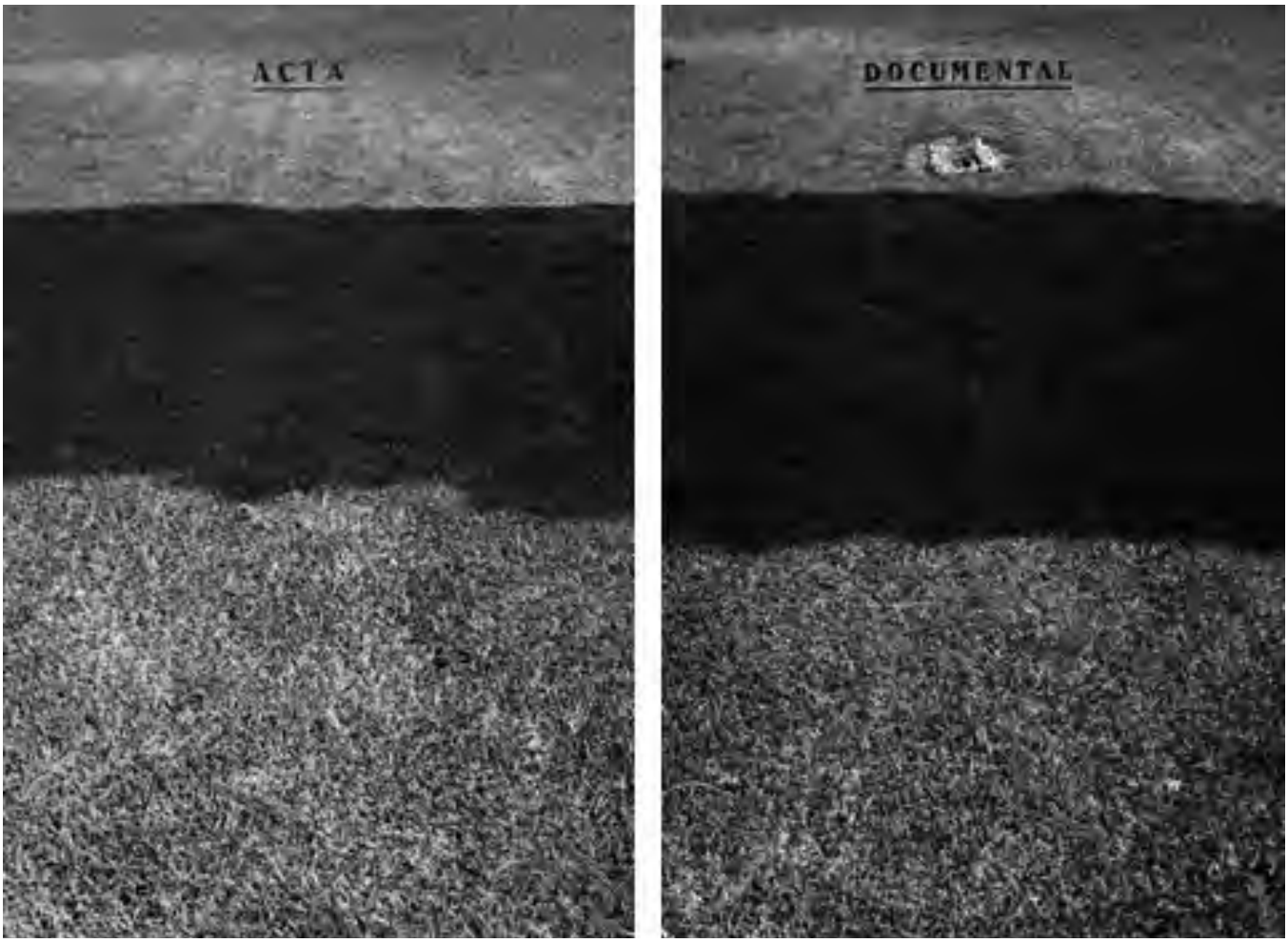


Figura 12. **Acta Documental**, díptico, 100 x 70 cm c/u. Fotografía. **María Zarraga**. 2017.

CUMENTAL en letras mayúsculas separadamente en cada pieza. Volvimos a experimentar la integración de imagen y texto, observando que no molesta y refuerza la imagen.

2.3.1 Proceso de trabajo fotográfico

La primera decisión fue elegir el tipo de encuadre. Nos interesaba destacar la tierra y sus marcas, por tanto, el encuadre fue frontal, donde el campo de interés ocupa toda la imagen, eliminando elementos de alrededor.

Los surcos del terreno toman protagonismo vertical y las sombras cercanas las integramos ya que crean un efecto interesante como manchas alegóricas que se extienden sobre la imagen. Las líneas crean un punto de fuga donde no hay un límite.
Decidimos utilizar el blanco y negro en vez de las fotos originales en color. Eliminamos el color de la captura inicial que podía suponer una distracción realizando un viraje al blanco y negro, necesario para dotar a la fotografía del dramatismo que requería la escena. La sombra protagonista convertida en gris que avanza sobre las imágenes la interpretamos como una mancha indicadora de lo que oculta.
A la hora de tomar las imágenes ya pensábamos en construir una secuencia narrativa, una manera de componer las imágenes utilizada repetidamente en nuestra práctica. En esta serie observamos que toma fuerza el relato al unir varias fotografías a modo de políptico.
Es decir, las fotos vistas de forma independiente carecen de interés y tomamos cada foto con el objetivo de componer una secuencia.
En cuanto al posterior tratamiento fotográfico o posproducción es el mínimo y tampoco pretendíamos como en otros trabajos nuestros escenificar o inventar la imagen. En este caso solo hubo un simple retoque para la mejora de exposición, niveles y contraste.
Para finalizar con la explicación sobre el proceso de trabajo, completamos nuestra acción, como hemos venido, incluyendo a modo de collage en algunas de las imágenes, los recortes de texto extraídos de los documentos procesales. Decidimos incluir detalles

Figura 13. **Causa contra un paisano 1 y 3**, díptico, 100 x 70 cm c/u. Fotografía. **María Zarraga**. 2017.

Figura 14. **Causa contra un paisano 2 y 4**, díptico, 100 x 70 cm c/u. Fotografía. **María Zarraga**. 2017.

donde se ve la caligrafía, las manchas de tinta, el grafito, las fechas, sin tratar la imagen.

En la serie se incluye además de Acta documental, Causa contra un paisano (figuras 14 y 15). Este título está entresacado de una frase que leímos en uno de los procesos sumarísimos y que resultaba gráfica y de resonancias literarias. Era imposible no utilizarla. Sin embargo, el suceso origen de la causa, lo dejamos en el anonimato.

3. CONCLUSIÓN

Creemos que los objetivos que nos planteamos desde el inicio se han cumplido. Buscábamos escenificar una historia a través de la fotografía sin saber muy bien qué podíamos encontrar en el pasado de esta localidad en relación con la guerra civil, pero intuíamos que descubriríamos un escenario y vestigios a partir de los cuales construir un relato fotográfico.
En este trabajo precisamente lo que nos impresionó y quisimos interpretar fue que la zona del cementerio donde permanecen las fosas comunes, era una tierra que se podía pisar, sin delimitar, sin letreros ni lápidas, sin nombres, donde debajo permanecen restos humanos y el césped los cubre como una alfombra silenciosa. Tratamos de crear un relato con imágenes que evocaran alguno de los hechos acaecidos en este lugar, el cementerio de Vinaròs, como resumen de su relación con la guerra.
Con esta intención, reforzamos el simbolismo de las imágenes fotográficas con los detalles de los textos entresacados de archivos militares. Durante este proceso hemos aprendido otras formas de trabajo y otros métodos que necesitan del conocimiento previo de la historia, de la escucha de historias reales cargadas de sentimientos y que hemos tratado de convertir en narración con imágenes.
El resultado es una serie de fotografías de las que aquí hemos mostrado parte y que consideramos que se suman al interés por la línea de investigación en la Memoria Histórica que han interpretado diversos artistas. Una vez más podemos confirmar que la práctica artística es una herramienta que posibilita

investigar, representar y opinar. En este trabajo, la fotografía, nos ha permitido orientar nuestra investigación con el grado de compromiso que pretendíamos dentro del ámbito de la Memoria Histórica.

NOTAS

[1] Para consultar sobre estos lugares de defensa en: GOMEZ, Alfredo, Nidos de ametralladoras en la costa de Vinaròs", *Aula Militar Bermúdez de Castro*, : https://es.slideshare.net/aulamilitar/29-nidos-de-ametralladoras-en-la-costa-de-vinaros (Consulta 8-05-2018).

[2] Archivos de juicios sumarísimos propiedad del Ministerio de Defensa, en custodia en el Centro de documentación de la guerra civil española de Vinaròs.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aub, M. (1995). La gallina ciega. Barcelona: Alba Editorial.

Escenografías del Desorden (2010).

Recuperado de: https://www.mariazarraga.com

Levante. El Mercantil valenciano (2010). Un historiador recupera el valor de la toma de Vinaròs en la Guerra Civil. Recuperado de https://www.levante-emv.com/castello/2010/07/16/historiador-recupera-toma-vinaros-guerra-civil/723155.html

Ley 52/2007, de 26 de diciembre, por la que se reconocen y amplían derechos y se establecen medidas en favor de quienes padecieron persecución o violencia durante la guerra civil y la dictadura. Boletín oficial del estado. Num 310. 27-12-2007. Recuperado de: https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2007-22296

Valenpedia. La hemeroteca valenciana (2014). Los nacionales toman Vinaroz.
Recuperado de:
http://valenpedia.lasprovincias.es/historia-valencia/1937/los_nacionales_toman_vinaroz

Sergio Luna Lozano
sluna@umh.es

UN AIRE FAMILIAR.EL DEVENIR DE LA FOTOGRAFÍA COMPUESTA COMO RETRATO DE FAMILIA EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.

Sergio Luna Lozano

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:10/07/2018 Revisado:16/11/2018 Aceptado:16/11/2018

Luna Lozano, S.(2018). Un aire familiar. El devenir de la fotografía compuesta como retrato de familia en la práctica artística. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 217-228.

UN AIRE FAMILIAR. EL DEVENIR DE LA FOTOGRAFÍA COMPUESTA COMO RETRATO DE FAMILIA EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.

A FAMILIAR AIR. THE EVOLUTION OF COMPOSITE PHOTOGRAPHY AS A FAMILY PORTRAIT IN ART PRACTICE.

Autor: Sergio Luna Lozano

Universidad Miguel Hernández de Elche. Universidad Politécnica de Valencia

sluna@umh.es

Sumario: 1. Introducción. 2. El retrato familiar compuesto. 3. Retrato compuesto de padres e hijos. 4. Retrato compuesto de hermanos y gemelos. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas. Índice de imágenes.

Citación: Luna Lozano, S.(2018). Un aire familiar. El devenir de la fotografía compuesta como retrato de familia en la práctica artística. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 217-228.

sonda

UN AIRE FAMILIAR. EL DEVENIR DE LA FOTOGRAFÍA COMPUESTA COMO RETRATO DE FAMILIA EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA.

A FAMILIAR AIR. THE EVOLUTION OF COMPOSITE PHOTOGRAPHY AS A FAMILY PORTRAIT IN ART PRACTICE.

Sergio Luna Lozano

Universidad Miguel Hernández de Elche
Universidad Politécnica de Valencia
sluna@umh.es

Resumen
El artículo traza un recorrido por distintos trabajos fotográficos desarrollados desde el último cuarto del siglo XX hasta la actualidad en torno al retrato compuesto familiar, partiendo del origen histórico de este procedimiento cuyo uso se desarrolló en el ámbito científico decimonónico y abordando otros ejemplos fotográficos, para concluir con una reflexión acerca de su repercusión en la práctica artística y el retrato de familia contemporáneo.

Abstract
Pleasure and gaze are found closely linked and characterized by a gender dimension that responds to the feminisation of the landscape. The object of this paper is to examine the visual and textual elements which are present in the singular narrative of Eugenio Recuenco's photography, in order to materialize this new theory. Certain images of this artist, inspired by literature and painting, will help us to comprehend the representation of women in a landscape context and to defend the existence of a possible utopia: the landscape is feminine.

Palabras clave: Fotografía, familia, carácter, genética

Key Words: Photography, family, character, genetics

1. INTRODUCCIÓN

Con el nacimiento de la fotografía en el siglo XIX, el género del retrato –que hasta entonces era predominantemente pictórico– se vio invadido de forma masiva con las múltiples representaciones del medio mecánico. Ya desde el daguerrotipo los estudios fotográficos se dedicaron casi exclusivamente al retrato, proliferando por toda Europa y Estados Unidos, abaratándose cada vez más los costes de producción a la vez que se iban reduciendo los tiempos de exposición de cada fotografía con los procedimientos que le siguieron –como el colodión húmedo o la gelatina seca–, hasta conformar una auténtica industria alrededor del retrato que tuvo su punto álgido en la *carte-de-visite*, y que culminó en la cámara manual con película flexible de George Eastman, produciéndose un desplazamiento del retrato fotográfico del ámbito comercial –por encargo– a una práctica potencialmente *amateur*.

Paralelamente al desarrollo de la industria del retrato fotográfico, surgió otro tipo de representación no enfocada a rememorar o ensalzar la figura de una persona, sino al estudio –en un sentido amplio– del individuo, lo que propició además la aparición de un nuevo tipo de rostro (Sicard 2004: 178) en el campo científico. Entre todas las modalidades del retrato surgido en este ámbito, llama la atención particularmente un tipo de fotografía denominada retrato compuesto, que se remonta a 1887 y nace a partir de los experimentos e intereses de Francis Galton (1822-1911), el famoso antropólogo propulsor de la eugenesia moderna. El retrato compuesto se basaba en una representación estadística de un grupo determinado de rostros, donde a partir de la impresión de distintos retratos sobre un mismo negativo –dividiendo el tiempo normal de exposición de una fotografía entre el número de imágenes que confor-

man la fotografía compuesta– se obtenía el rostro medio de un grupo de individuos, construyendo una imagen física que daba cuerpo a las teorías estadísticas en torno a la herencia genética y creando un tipo de retrato que no pertenecía a ningún individuo concreto, sino que reproducía un rostro ficticio de origen fotográfico que se formaba con aquellos rasgos más comunes y coincidentes de los distintos sujetos que componían el rostro final.

La práctica del retrato compuesto en el entorno científico estuvo vigente hasta mediados de la primera década del siglo XX. A partir de aquí, su desarrollo principalmente se ha producido dentro de la práctica artística, ampliándose su uso y significado desde un punto de vista conceptual y de sentido, a la vez que desde un enfoque formal y procedimental.
Desde una perspectiva más amplia que excede la técnica del promedio, y teniendo en cuenta los distintos procedimientos artísticos desarrollados en el siglo XX, podemos entender el retrato compuesto fotográfico como aquella representación de un rostro individual elaborado a partir de dos o más retratos fotográficos.

Si bien desde la aparición de la fotografía compuesta se han ido repitiendo las categorías donde se ha desarrollado –como su uso para visibilizar al tipo criminal; otros enfoques relacionados con la belleza; planteamientos de corte etnológico y racial; o abordando el tema del género– en este estudio indagaremos sobre las variantes del compuesto en el ámbito de la representación familiar, es decir, realizando una aproximación a distintos retratos donde se visibilice la construcción de un nuevo rostro inexistente elaborado a partir de los retratos de dos o más miembros de una misma familia, para indagar en sus significados y aportaciones desde la práctica artística.

Por lo tanto, entre los objetivos de este trabajo se encuentra la realización de un estudio acerca de los orígenes históricos del retrato compuesto confeccionado a partir de los miembros de una misma familia, para analizar cuál ha sido su repercusión en la práctica artística contemporánea, pasando de un uso científico o de estudio, a desarrollarse desde una perspectiva crítica y estética.

2. EL RETRATO FAMILIAR COMPUESTO.

Un día, mostramos una fotografía obtenida a partir de los rostros de los miembros de nuestra familia a un visitante que ignoraba el procedimiento. "No conozco –dijo– a la persona del retrato, pero estoy seguro que es alguien de su familia" (Batut 2006: 98).

Aunque si bien los primeros retratos compuestos realizados por Francis Galton fueron confeccionados a partir de series de fotos de criminales y delincuentes, obteniendo un retrato compuesto que representaba, en palabras de Galton, "no al criminal, sino al hombre propenso a cometer un crimen" (Galton 2006: 67), las posibilidades del sistema se abrían a otros campos, entre los que se encontraba una de las grandes preocupaciones de Galton, relacionada con la herencia genética y la raza:

[...] La última aplicación del procedimiento a la que haré referencia es de gran interés en lo que respecta a las investigaciones sobre la transmisión hereditaria de caracteres, ya que nos permite comparar los rasgos medios de los descendientes con los de sus progenitores. Una imagen compuesta de todos los hermanos y hermanas de una gran familia se aproximaría a lo que probablemente sería la media de los descendientes si la familia aumentara indefinidamente. (Galton 2006: 73-75)

Este tipo de sentencias dejaba entrever los propósitos del antropólogo, cuya confianza ciega en la técnica fotográfica la situaba como un sistema de representación extraordinario que visibilizaba aquello que el ojo era incapaz de ver. Galton, en otros textos y conferencias animaba a los fotógrafos aficionados a aplicar su procedimiento, apropiándose de varios negativos de miembros de su familia en condiciones similares de luz para enviarlos a un estudio fotográfico y realizar fotografías compuestas, obteniendo un "resultado que seguro será artístico en la expresión y halagadoramente guapo [...] muy interesante para los miembros de la familia" (Galton 1907: 241). Casi sin quererlo, con ello se inauguraba un tipo de retrato familiar que, sobre todo desde una perspectiva artística, se ha venido realizando de forma más o menos constante durante todo el siglo XX hasta la actualidad.
Ya en la época de Galton encontramos un temprano ejemplo, que pone de manifiesto este tipo de representación familiar, en el caso del fotógrafo francés Arthur Batut, que entre otros experimentos dentro del ámbito fotográfico aplicó de forma bastante fiel

el procedimiento original del retrato compuesto. Batut realizó numerosos *retratos tipo* –como él mismo los denominaba– de forma rigurosa, casi todos ellos con un cierto carácter etnológico, aunque impresionando también en 1887 su particular retrato familiar, sin duda animado por los postulados de Galton:

A veces sucede –y hemos podido comprobarlo por nosotros mismos– que el parecido dominante en el tipo obtenido es el de una persona que no ha participado en su formación, pero que, siendo pariente próxima de las personas que se han tomado como modelo, resume el tipo ideal de la familia de la que forma parte. (Batut 2006: 98)

El retrato se compone de toda la unidad familiar, formado por el propio Batut, su mujer Blanche Tournier y sus hijos Raoul y Gabriel, produciéndose un "retrato de lo invisible" (Batut 2006: 97) dotado de "un sorprendente aire de familia" (Batut 2006: 98) entre el nuevo rostro genérico y los propios modelos que han servido para confeccionarlo.

El paso del tiempo permite un acercamiento a estas prácticas decimonónicas con cierto conocimiento histórico, sabiendo en qué quedaron aquellos presupuestos y hacia dónde llegaron, y posibilitando una aproximación desde una perspectiva mucho más irónica, como en el caso de *Family combinations* (1972) de William Wegman, donde el artista a partir de un retrato propio y los pertenecientes a su padre y a su madre, realiza por medio de la superposición distintas combinaciones binarias entre los miembros familiares. Wegman utiliza una composición reticular para situar en dos filas los retratos individuales del padre, la madre y el suyo propio en la parte de arriba, emplazando en la parte de abajo las combinaciones posibles de los retratos anteriores. A pesar de que este trabajo se enmarca en un tipo de obras realizadas en la década de 1970 donde Wegman emulaba la estética de las fotos de carnet a la vez que intentaba invalidar sus funciones, no deja de ser además un guiño mordaz a los retratos de Galton.

Tanto en el caso de Wegman como en los anteriores la técnica empleada está basada en el promediado analógico que juega con el tiempo de exposición de la cámara fotográfica, lo que implica poder apreciar los saltos producidos entre las capas que van formando la imagen. El promedio fotográfico del

Imagen 1. William Wegman, Family Combinations, 1972. © 2018 William Wegman.

rostro adquiere un gran desarrollo con la evolución de las herramientas informáticas de tratamiento de imágenes, y no será hasta principios de los ochenta del siglo pasado, que esas *discontinuidades* del retrato compuesto desaparezcan casi al completo. Además, este desarrollo de las herramientas digitales, propició una evolución en el fotomontaje, perfeccionándose hasta tal punto que la mezcla de distintos rostros para construir un nuevo retrato compuesto resulta totalmente coherente y verosímil, derivando además en una imagen que ya no se construye por capas, sino por trozos de distintas entidades que configuran un único rostro sin que en el mismo podamos determinar con toda certeza cuáles son las partes individuales dominantes. Un buen ejemplo que ilustra este planteamiento, y que continúa con la idea del retrato compuesto familiar, es la obra *Mother / father / brother / sister / self* (2005) del artista Jake Rowland, en la que encontramos un retrato compuesto que parece pertenecer a un individuo concreto, pero que realmente es el resultado de la suma aparentemente aleatoria de distintos rasgos de los miembros de su propia familia, proyectando una inquietante ambigüedad en una imagen irreal lo suficientemente verosímil como para poder existir.

3. RETRATO COMPUESTO DE PADRES DE HIJOS.

Cuando el padre muere […], el hijo se convierte en su

Imagen 2. Jake Rowland, Mother/father/brother/sister/self (Reflections: Constructed Portraits 2004-2014), 2005. © 2018 Jake Rowland.

propio padre y en su propio hijo. Mira a su hijo y se ve a sí mismo reflejado en su rostro. Imagina lo que el niño ve cuando lo mira y se siente como si interpretara el papel de su propio padre. (Auster 2008: 115)

Poco tiempo después de que apareciese el daguerrotipo en 1839, se realizó un curioso retrato familiar del que se desconoce su autor y en el que aparece el famoso naturalista Charles Darwin junto a su hijo mayor, William Erasmus Darwin. El pequeño William se muestra como el verdadero protagonista de la imagen, sentado sobre las rodillas de su padre dirige su mirada en fuera de campo con un gesto serio, mientras que Darwin tiene la mirada perdida en el infinito, a la vez que recoge con sus brazos a su hijo, quizás sujetándolo para evitar que se moviera y asegurar la nitidez de su imagen. Además del sentimiento paternalista que nos transmite la fotografía, surge la inevitable comparación entre padre e hijo en busca del parecido.

El parecido entre padres e hijos es una cuestión peculiar a la que toda persona se ha de enfrentar a lo largo de su vida, al experimentar cómo el propio rostro va virando entre los distintos parecidos familiares simulando no detenerse. Es muy llamativo cómo la fotografía, al convertir fugaces gestos en momentos congelados, permite ver el parentesco oculto del rostro. A todos nos ha pasado, sobre todo con la sobreabundancia fotográfica actual, que al revisar distintas imágenes de una misma persona encontramos semejanzas en gestos o rasgos con distintos familiares, especialmente en los padres, o que al ver una foto antigua de nuestros progenitores advertimos rasgos personales que creíamos propios:

Hay algo entre siniestro y nostálgico cuando a cierta edad empezamos a reconocer en nuestro rostro algún gesto de nuestros padres, y en esa realidad anacrónica que nos devuelve a otro tiempo y a otra realidad somos conscientes de que cada retrato no es solo semejanza, sino también índice, huella de algo que no se ve, pero que también nos pertenece. (Enguita 2013: 131)

Este hecho, el paso del tiempo entre padres e hijos, es lo que muestra la fotógrafa alemana Frauke Thielking en su serie de dobles retratos *Generationen* (2011), al fotografiar a padres e hijos y madres e hijas de forma paralela sobre un mismo espacio neutro, convirtiéndose a veces estas composiciones como en una especie de simetría temporal que muestra el pasado y el futuro al enfrentar ambas generaciones. Este tipo de comparación generacional también ha servido de base para varios trabajos –dentro de la práctica del retrato compuesto– del artista Bobby Neel Adams. En la serie *Family tree* (2007) usa una estrategia parecida a Thielking, al comparar en un mismo retrato a padres e hijos, pero esta vez en forma de retrato híbrido, esto es, reservando la mitad de un rostro para el padre/madre y la otra mitad para el hijo/a. Estos retratos están rea-

Imagen 3. Bobby Neel Adams, Mary79Sarah45(M-D) (Family Tree), 2007. © 2018 Bobby Neel Adams.

lizados sin truco aparente, evidenciando de forma brusca la fisura que separa ambos rostros a partir de ampliaciones fotográficas que el autor corta y ensambla con una técnica similar al collage denominada foto cirugía.

En *Family tree* además de la comparación temporal y generacional de aspecto y rasgos, se filtra otra curiosa cuestión, y es el verse uno mismo en un futuro no muy lejano, con 20 o 30 años mayor. Esta idea ya fue trabajada por el propio Adams en otra serie anterior de retratos titulada *Age maps*, donde comparaba en un mismo retrato compuesto el rostro de una persona con dos edades distintas; pero este es otro tema, pues no nos interesa ahora el aspecto de uno mismo en el futuro, sino algo más truculento que tiene tanto que ver con la misma genética como como con los lazos de sangre, como es la encarnación del hijo en el padre. Este tipo de personificación es uno de los hilos conductores de la serie *Album* (2003) de la inglesa Gillian Wearing, donde caracterizada a través de una serie de máscaras, la artista se transforma en distintos familiares directos para autorretratarse aludiendo no sólo al aspecto físico y externo, la cara, sino también al interior, a la conducta psicológica, siempre con un resultado que deja ver lo ficticio del rostro, el truco, lo evidentemente artificial pero a la vez creíble que puede resultar la máscara.

En este juego de encarnaciones metafóricas para verse a uno mismo como el otro, resulta muy apropiada una serie de trabajos que parece sintetizar varios de los elementos vistos hasta ahora. Es el caso del proyecto *Boys and their fathers* (2013) del fotógrafo Craig Gibson, que en cierto modo cierra el ciclo que comenzaba con el retrato de Charles Darwin. Primero porque como indica el título de la serie, en cada obra aparece retratado un sujeto masculino joven junto a su padre; además la pose utilizada no es muy habitual, se sitúa en tres cuartos mi-

Imagen 4. Craig Gibson, Boys and their fathers, 2013. © 2018 Craig Gibson.

rando hacia algo que está fuera de campo con una actitud totalmente neutra (como también ocurría en la foto de Darwin). El *modus operandi* es siempre el mismo para todas las composiciones. En la parte superior izquierda se sitúa el retrato del padre y justamente debajo el del hijo. La parte de la derecha la ocupa, al doble del tamaño que el padre y el hijo, el retrato compuesto que surge de la superposición de ambos rostros. Parece que Gibson no solamente nos quiera mostrar lo semejante que puede resultar el rostro de un padre comparado con el de su hijo, sino justamente lo contrario, lo diferentes que son si los vemos por separado. Pero hay otro aspecto a destacar de la serie de Gibson que se produce al superponer los dos retratos, y es la inevitable conversión del rostro del hijo en el del padre, y viceversa, al situar ambos al mismo nivel, agitando por momentos las marcas concretas de cada cara individuada, en el sentido de Deleuze y Guattari:

Rostro de maestra y de alumno, de padre y de hijo, de obrero y de patrón, de policía y de ciudadano, de acusado y de juez […]: los rostros concretos individuados se producen y se transforman en torno a esas unidades, a esas combinaciones de unidades, como ese rostro de niño rico en el que ya se puede discernir la vocación militar […]. Más que poseer un rostro, nos introducimos en él. (Deleuze y Guattari 2002: 182)

Por lo tanto podemos decir que a pesar de los innegables atributos genéticos, el rostro, de algún modo, se construye conforme a nuestra condición, por lo que en los retratos compuestos de Gibson parece como si se anulase la cualidad que cabría esperar de cada rostro y que distingue entre el padre de rostro severo, serio, responsable, experimentado… y el del hijo inocente, curioso, inquieto o irreverente.

4. RETRATO COMPUESTO DE HERMANOS Y GEMELOS.

Hasta este punto hemos visto el desarrollo de dos modalidades distintas de retrato familiar compuesto centradas en las combinaciones familiares de todos los miembros de una familia, y otra categoría enfocada en la representación de padres e hijos. La tercera y última categoría que hemos incluido en este estudio tiene que ver con el retrato compuesto de hermanos, y dentro de ésta, el retrato compuesto de hermanos gemelos.

Casi medio siglo más tarde de la invención del retrato compuesto, encontramos un ejemplo que –fuera del ámbito artístico– parece materializar literalmente las ideas de Galton en referencia al retrato compuesto de hermanos de una misma familia. Nos referimos a un extraño retrato realizado por el filósofo Ludwig Wittgenstein con la ayuda de su amigo y fotógrafo Moritz Nähr. Se trata de una fotografía compuesta a partir de los rostros de tres de sus hermanas y el suyo propio que adquiere la "inquietante apariencia de un miembro no existente de la familia Wittgenstein" (Kishik 2003: 37). Wittgenstein utilizó en varias ocasiones el concepto de la fotografía compuesta como metáfora a la hora de exponer sus teorías sobre el lenguaje, como en el caso de la idea de *representación perspicua*, una "estrategia de exposición que consiste en reunir fenómenos semejantes entre sí para que, por medio de su afinidad mutua, se vuelva reconocible un aspecto común" (Delgado Rojo 2015: 46), una idea que se desarrolla en su obra desde finales de los años 1920, coincidiendo justamente con la elaboración de su propio retrato compuesto familiar. La finalidad de esta *representación perspicua* sería la de "exponer esa trama de afinidades, 'el parecido de familia' entre rostros diversos" (Delgado Rojo 2015: 47) y alude en cierto modo al carácter temporal del aspecto, que sólo puede ser mostrado a través de fenómenos similares que lo realcen. Por lo tanto, mientras que Galton entendía en su procedimiento la identificación de un tipo general a partir de la imagen promediada, para Wittgenstein el retrato compuesto supone un método para fijar en un estado indefinido, de algún modo, esa red de semejanzas y afinidades.

Lejos de las ideas filosóficas de Wittgenstein y de la técnica del promedio heredada de Galton y volviendo al ámbito artístico, encontramos distintos autores que utilizan estrategias prácticamente similares entre ellos al construir, a través de herramientas informáticas de tratamiento de imagen, retratos compuestos familiares por medio de la unión de dos rostros a partir de su eje de simetría. Entre estos podemos destacar al canadiense Ulric Collette y su serie *Portraits génétique* (2008-2017), en la que realiza toda una colección de experimentos genéticos mezclando en un mismo retrato los rostros de padres e hijos, hermanos, primos, mellizos y gemelos, respetando de algún modo sus atributos característicos, como maquillaje, ropa, barba o peinado, e incluso haciendo evidentes esas diferencias, como por

Imagen 5. Ulric Collette, Sœurs: Catherine, 26 ans & Véronique, 32 ans (Portraits génétique), 2010. © 2018 Ulric Collette.

Imagen 6. Caroline Briggs, Double Identity, 2012. © 2018 Caroline Briggs.

ejemplo al fusionar el rostro de un varón de pelo corto oscuro y barba con el de su madre, con pelo largo canoso.

Dentro de los ejemplos de retrato compuesto de hermanos, se encuentran los retratos pertenecientes a gemelos, a los que diversos artistas –entre ellos Collette– han dedicado series específicas, rompiendo, en muchos de los casos, las expectativas con respecto al parecido. Parece casi imposible pensar en un retrato de gemelos sin que nos ronde por la cabeza la icónica fotografía de Diane Arbus (*Identical Twins, Roselle, New Jersey, 1967*) donde dos hermanas gemelas con vestido oscuro y cuello blanco posan ante la cámara. Esta inquietante imagen nos muestra ante todo que si hay algo que sobresale de la aparente similitud de las hermanas, son sus diferencias: la expresión de los ojos, la sonrisa, las calcetas… Arbus escogió de forma hábil un encuadre que sitúa los personajes casi de forma simétrica, pero rompiendo los perfectos paralelismos de la composición por medio de la línea del pavimento y desplazando ligeramente el eje vertical de simetría, como si nos estuviera avisando del engaño que hay en toda imagen, en toda representación, haciendo patente de forma sutil las diferencias entre dos gemelas idénticas. Y es que en el caso de los gemelos se hace inevitable tanto el parecido como la diferencia, física y psicológica, adoptando así una doble identidad, aquella relativa al yo personal y otra compartida con el doble. Es lo que ocurre en las obras de la serie *Double Identity* (2012) de Caroline Briggs, en las que la fotógrafa superpone los rostros de dos hermanos gemelos con la misma pose, obteniendo un retrato promediado que enfatiza tanto las semejanzas como las diferencias, creando la ilusión de que la composición se hubiese realizado a partir de dos imágenes de la misma persona que se haya caracterizado de forma distinta. La propia autora se pregunta quién es esa persona que parece ser ambos gemelos a la vez, si es la identidad compartida de ambos o es la persona que habría sido si hubieran nacido de parto único (Briggs 2012: 48), refiriéndose a su propia condición gemelar.

Para terminar resulta pertinente incluir un proyecto que refuerza esta idea del parecido y la diferencia entre gemelos. Se trata de la serie *Project Twin* (2015) del fotógrafo y diseñador Ryan Jardine, en la que a través de la estrategia de yuxtaponer de forma digital dos mitades de caras distintas para formar

Imagen 7. Ryan Jardine, Simon & Owen (Project twin), 2015. © 2018 Ryan Jardine.

una nueva, el autor mezcla siempre dos retratos de hermanos gemelos, evidenciando, como hemos visto en otros ejemplos, tanto el parecido físico como las diferencias entre los rostros idénticos.

5. CONCLUSIONES

El procedimiento del retrato compuesto fotográfico se desarrolla en el entorno positivista del XIX como un método que reproducía en imágenes las especulaciones eugenésicas de Francis Galton. A pesar de que su uso se extendió relativamente, no perduró mucho en el tiempo, por lo que a partir de principios del XX encontramos ejemplos anecdóticos elaborados desde un enfoque científico y antropológico. Aunque es evidente que estos retratos compuestos no se realizan con una intención estética, es innegable el valor que han adoptado en este sentido con el tiempo, por lo que no es de extrañar que desde la práctica fotográfica posterior se adoptase su uso como un recurso más dentro del amplío abanico de las capacidades expresivas de la fotografía, además de las posibilidades que desde las prácticas más experimentales se abrían a nivel técnico, siendo un recurso, el del promedio, que a día de hoy es bastante habitual desde la praxis de la fotografía digital. Además de este interés estético y formal, hay que añadir el valor conceptual con el que se ha tratado desde el arte, aprovechando la carga simbólica que ya de por si arrastraba el compuesto para añadirle un valor crítico y reflexivo, ampliando las competencias de representación dentro del género del retrato. Así, aunque en su origen los retratos compuestos obviamente no son considerados retratos de grupo, desde algunas manifestaciones artísticas sí se pueden considerar como tal, ya que no dejan de ser la representación de un conjunto de sujetos, a pesar de que se materialicen a través de un rostro individual. Por lo tanto, podríamos pensar en el retrato familiar com-

puesto como una extensión del retrato tradicional de familia, amplificando su significado a través de un tipo de representación que conecta y evidencia otros símbolos tradicionales del género del retrato, como puedan ser la máscara o lo monstruoso.

Tal y como hemos visto, desde la práctica artística los usos del compuesto en el ámbito familiar abarcan diversos propósitos a partir de diferentes propuestas procedimentales y estéticas que inevitablemente infieren en el aspecto psicológico. Esta cuestión se ve reforzada por el hecho de que en todos estos ejemplos, los individuos que construyen los compuestos son parientes, por lo que se plantea una reflexión que va más allá del parecido para, a veces, acabar en la conducta. Quizás en la categoría donde más patente sea esta condición sea en los trabajos relacionados con la representación de padres e hijos, personificados como un único individuo que forzadamente abarca el aspecto y el comportamiento de unos y otros, no dejando posibilidad de escape a las trazas que marca la genética. Al igual, cabría esperar lo mismo de los hermanos y gemelos, que por el hecho de ser aparentemente iguales cuesta a veces contrarrestar el tópico del clon, por lo que ciertos trabajos proponen justamente eso, que más allá del capricho biológico destaca la posibilidad de una personalidad individual propia que escapa del tipo.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. William Wegman, Family Combinations, 1972. © 2018 William Wegman.

Imagen 2. Jake Rowland, Mother/father/brother/sister/self (Reflections: Constructed Portraits 2004-2014), 2005. © 2018 Jake Rowland.

Imagen 3. Bobby Neel Adams, Mary79Sarah45(M-D) (Family Tree), 2007. © 2018 Bobby Neel Adams.

Imagen 4. Craig Gibson, Boys and their fathers, 2013. © 2018 Craig Gibson.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Auster, P. (2008). La invención de la soledad. Barcelona: Anagrama.

Batut, A. (2006). "La fotografía aplicada a la producción del tipo, de una familia, de una tribu o de una raza (1887)" en Naranjo, Juan (ed.) Fotografía, antropología y colonialismo (1845-2006) (pp. 92-101). Barcelona: Gustavo Gili.

Briggs, C. (2012). "Double Identity" [en línea] en Pov Magazine, nº 3 (pp. 46-55) Consultado: 7 de julio de 2018. Disponible en: http://www.povmagazine.co.uk/POV2_Magazine/POV2_Issue3/index.html

Deleuze, G. y Guattari, F. (2002). Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia. Valencia: Pre-textos.

Delgado Rojo, J. L. (2015). "Benjamin y Wittgenstein. Una aproximación morfológica" [en línea] Ágora, Vol. 34, nº 1 (pp. 33-57) Consultado: 7 de julio de 2018. Disponible en: http://www.usc.es/revistas/index.php/agora/article/view/1664

Enguita, N. (2013). "Narrativas domésticas: más allá del álbum de familia" en Vicente, P. (ed.) Álbum de familia. (Re)presentación, (re)creación e (in)materialidad de las fotografías familiares. Huesca: Diputación Provincial de Huesca / La Oficina.

Galton, F. (1907). Inquiries into human faculty and its development. Londres: J. M. Dent & Co. (Everyman).

Galton, F. (2006). "Retratos compuestos (1878)" en Naranjo, Juan (ed.) Fotografía, antropología y colonialismo (1845-2006) (pp. 64-79) Barcelona: Gustavo Gili.

Kishik, D. (2008). Wittgenstein's Form of Life. Londres - Nueva York: Continuum.

Sicard, M. (2004). "Entre ciencia y arte" en Picaudé, Valérie y Arbaïzar, Philippe (eds.) La confusión de los géneros en fotografía. (pp. 177-183) Barcelona: Gustavo Gili.

Violeta Esparza
violeta.esparza@gmail.com

EL RETRATO FOTOGRÁFICO DE LO OUTSIDER: CONSIDERACIONES SOBRE SU UTILIZACIÓN EN EL ARTE ACTUAL.

Violeta Esparza

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido: 01/10/2018 Revisado:14/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Esparza, V.(2018). El retrato fotográfico de lo outsider: consideraciones sobre su utilización en el arte actual. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 229-242.

EL RETRATO FOTOGRÁFICO DE LO OUTSIDER: CONSIDERACIONES SOBRE SU UTILIZACIÓN EN EL ARTE ACTUAL.

PHOGRAPHICAL PORTRAYAL OF THE "OUTSIDER": REMARKS ON ITS USE IN THE CONTEMPORARY ART.

Autora: Violeta Esparza

Universidad Politécnica de Valencia

violeta.esparza@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. ¿Qué es outsider?. 3. La categorización. 3.1. Enfermedad, violencia y muerte. 3.2. Los dogmatismos de la sexualidad. 3.3. Consideraciones sobre el paria social 4. Conclusiónes. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Esparza, V.(2018). El retrato fotográfico de lo outsider: consideraciones sobre su utilización en el arte actual. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 229-242.

sonda

EL RETRATO FOTOGRÁFICO DE LO OUTSIDER: CONSIDERACIONES SOBRE SU UTILIZACIÓN EN EL ARTE ACTUAL

PHOGRAPHICAL PORTRAYAL OF THE "OUTSIDER": REMARKS ON ITS USE IN THE CONTEMPORARY ART

Violeta Esparza

Universidad Politécnica de Valencia
violeta.esparza@gmail.com

Resumen

El objeto del siguiente ensayo parte del interés por indagar sobre la ocultación, por explorar los recónditos parajes que conforman el imaginario del retrato fotográfico de las últimas tres décadas, y analizar cuál ha sido su evolución desde sus inicios hasta la actualidad.

En las observaciones que se exponen a continuación, subyace la idea de que en las últimas décadas ha habido un gran incremento de productos culturales que retratan aspectos y tipologías humanas categorizadas como outsider.

En el compendio de representaciones sobre las que se argumentará, se advierte cómo permanece extinto cualquier resquicio de crítica social o cuestionamiento moral, por lo que el retrato queda planteado desde un enfoque que lo estetiza de forma banal. Si durante décadas, la fotografía ha sido la encargada de rescatar los entresijos de las periferias sociales bien como suceso periodístico o bien como arte; a partir de finales del siglo XX también harán lo propio los medios de masas, promoviendo un transvase entre tales contenidos y sus formas de representación que conducirá a que el retrato de lo outsider se desmembre de su condición de marginal, para difundirse públicamente como producto pop y consumirse como un controvertido producto de ocio cultural.

Palabras clave: Retrato, fotografía, marginal, banalidad.

Abstract

The subject of the next essay, emerges from the interest for investigating the hidden, for exploring the out-of-the-ways places that make up the imagination of the photographical portrait in the last three decades, and then to analyze its development from the beginning to date.

In the observations next shown underlies the idea that in the last decades has been prompted the emergence of cultural products that portray human aspects and typologies categorized as "outsider".

In the compilation of representations that will be discussed, remains extinct even the slightest concept of social critic or moral questioning, while the portrait is planned from a chosen point of view that gets it aestheticized in a banal way. Even if for decades, photography has had the role of collecting the insight of the social periphery both, as a journalistic matter or as an art, from the end of the twentieth century that work will be done also by the mass media, encouraging a switch among those subjects and the ways they are shown, that will lead to tear apart that portrait of the Outsider from its marginal condition to be publicly released as a "Pop" product being consumed as a controversial product of cultural leisure.

Key Words: Portrait, photography, outsider, triviality.

1. INTRODUCCIÓN

Es notable el modo banalizado con que en las últimas décadas los medios de masas hacen acopio de representaciones sobre entornos, individuos y situaciones cuyo origen es outsider. Salta la evidencia de cómo cohabitamos e interactuamos con el exhibicionismo postmediático de imágenes, cuyo contenido procede de ámbitos o esferas pertenecientes a las periferias sociales. Cada vez va sumando más popularidad la divulgación como entretenimiento de imágenes de carácter escatológico, violento o de cualesquiera que sean sus variantes, catalogadas comúnmente como curiosidades morbosas.
No cabe duda de que nos encontramos en un espacio-tiempo colapsado por imágenes que impulsan nuestras conductas cotidianas, imágenes peculiarmente descarnadas que bajo una estética edulcorada, persuaden nuestros sentidos eliminando todo su descaro para ser recibidas como productos pop. Sin embargo debemos partir de la consideración, de que dicho destape de imaginarios ocultos no ha brotado por generación espontánea. El devenir de tal situación tiene su arranque en la industrialización de las ciudades y en la aparición de la fotografía a inicios del XIX, en concreto de la utilización que se hizo de ésta dentro del género del retrato.
El retrato que hasta entonces sólo había estado destinado a perpetuar la imagen del noble en la memoria colectiva, encontrará mediante la fotografía la universalización del rostro. De este modo, la fotografía configurará los inicios de la democratización de la imagen, se establecerá como una ventana al mundo y como espejo universal del ser humano. El rostro fotografiado se convertirá en el centro de todo un orden de representación sociológica. La fotografía se articulará como la impulsora de la representación del tipo social, bajo el influjo de pequeñas muestras de identidades particulares; y el retrato fotográfico será el encargado de destruir las individualidades para procurar un todo estereotipador, definiendo así la urdimbre de la que consta todo conglomerado social. El retrato se configurará como una nueva forma de consciencia humana, ya que independientemente del rango social de cada cual, el individuo podría aspirar por primera vez a inmortalizar su efigie para la perpetuidad.

El modelo de retrato que definió los intereses iniciales de la fotografía, sigue persisitiendo en la actualidad, aunque haya variado sus formas. De hecho, el ser humano sigue precisando de esa necesidad de reconocerse a sí mismo, además de a los que le rodean, y dejar una huella imborrable de su estancia en el mundo. Es por ello que, bajo esa idea universal de que el ser humano requiere afianzar tanto su efigie como la de su entorno, las producciones fotográficas supongan un nutrido compendio de las múltiples realidades existentes. Dentro de esta pluralidad de contenidos será donde tenga cabida el retrato de lo outsider, y por tanto en donde las realidades que se alejan de los estándares de la aceptación social, supongan desde los incipientes modos de la fotografía, un elevado interés para los artistas.
Huelga decir que el retrato sobre lo outsider ha sufrido una evolución desde sus
primeras apariciones en fotografía; sin embargo se observa como éste, desde aproximadamente la década de los noventa, ha convenido formar parte de una revolución en el ámbito de la imagen. Las representaciones de temática outsider se ofrecen desde diversas perspectivas, tanto en los medios de masas como en el campo del arte, advirtiéndose cierto transvase de contenidos y formas entre los dos ámbitos.

Los modos de representación varían entre: aquellos que retratan con condescendencia a quien vive al margen del orden social imperante; aquel retrato que destruye sus orígenes de ostentación y moral burguesa para acercarse sin tapujos a unas tipologías humanas que acabarán acaparando gran parte de la producción de imágenes del siglo XXI; pero también aquel que partiendo de los mismos modelos humanos, resta la sordidez que les caracteriza haciedo gala de su excentricidad bajo un halo naïf, ornamental y apastelado; además de aquel que partiendo de lo oculto y poco apetecible para la mayoría, se recrea en lo proveniente de los ambientes más inmundos. En definitiva, queda referido un tipo de retrato que acabará convirtiéndose para muchos en un cebo estético que logrará escapar a la indiferencia, y que por ende comenzará en los albores del siglo XX, para generar una nueva tendencia estética que se consolidará acercándose al siglo XXI.

2. ¿QUÉ ES OUTSIDER?

Becker (2014) señala que lo outsider posee un nexo indiscutible con la desviación. De hecho, explicita que la visión más simplista, aunque más populariza-

da del término, define como desviado todo aquello que escapa del promedio. Luego consecuentemente, cualquier hecho, aspecto o individuo que infrinja las reglas del orden establecido, podría ser catalogado como outsider.
Aunque las teorías de Becker irían más allá, ya que éste estipula que un outsider también sería aquel que respeta las normas a ojos del que las infrinje. En el análisis que aquí nos ocupa, se partirá únicamente de la consideración sobre aquello que a pesar de pertenecer a la realidad queda invisibilizado por la oficialidad; aquello que a pesar de existir permanece en la marginalidad, manteniéndose exento de ser aceptado por la norma, y considerado comúnmente como algo reprobable, morboso o tabú.

Etimológicamente el vocablo outsider es de origen anglosajón, dándose su uso en la lengua inglesa. Se trata de una palabra polisémica, por lo que encontramos diversos significados y utilizaciones de la misma.
Según el diccionario Collins, el término outsider [ˈaʊtˈsaɪdər] N (=stranger), tendría como primer significado forastero, desconocido o intruso. En segundo lugar aparecen las acepciones de "persona independiente o persona ajena a un asunto" y finalmente queda recogido el concepto de "segundón" en un sentido peyorativo. Por otro lado, el campo de la sociología también dará cabida a dicho término. Elías & Scotson (1994) elaborarían un desarrollo conceptual y empírico acerca de los outsiders, otorgando a dicho término la noción de inmigrante. Por lo que tal acepción dentro del ámbito sociológico, partirá del concepto de forastero o extraño como elemento discursivo. Dentro de la misma rama, la palabra outsider también aludirá a todo aquel o a todo aquello que escapa de las normas sociales y que vive a parte de lo establecido. Se partirá principalmente de esta última
definición para ejecutar nuestras disertaciones.
Dado que la definición de outsider se relaciona intrínsecamente como lo opuesto a lo establecido, cabría matizar qué se entiende como establecido dentro del siguiente ensayo. Lo considerado como establecido, vendrá dispuesto según unas normas sociales de convivencia que han sido asimiladas por el conjunto de una sociedad. Por lo que dicho vocablo varía su significado según el contexto sociocultural al que se refiera. Estas normas quedan determinadas por dos vías: una legislativa concerniente a los poderes judiciales y otra, en base a los preceptos morales que se derivan de ellas y de la propia religión de la sociedad en que se enmarque. Por tanto, lo establecido en una sociedad aglutina cuestiones morales que no sólo determinan los preceptos y leyes que rigen el modus vivendi de sus ciudadanos, sino que además perfilan lo que es aceptado o no por sus componentes dentro de un marco moral. Lo establecido, no habla de posicionamientos o pareceres individuales, sino de lo que los preceptos de una sociedad y consecuentemente una cultura determinan como válido y éstandar. En el siguiente estudio, el contexto según el cual se especificará la terminología referente a lo outsider se hallará inscrito dentro de la cultura occidental y por tanto, en el marco de los países industrializados de tradición católica.

En el ámbito del arte, también contamos con el acuñamiento de outsider para definir el tipo de producciones que se encuentran fuera de los circuitos profesionales del arte.
Siguiendo las definiciones de Cardinal (1972), que amplía sus connotaciones a las conferidas por Dubuffet sobre el Art Brut, acoge un nutrido abanico de creaciones plásticas. A diferencia del Art Brut que respondía principalmente a las obras ejecutadas por enfermos psiquiátricos; el Arte Outsider alberga todas aquellas producciones que se encuentran fuera de las corrientes oficiales artísticas, elaboradas por aficionados, autodidactas o personas sin formación ni aspiraciones comerciales.
Sin embargo, dentro de nuestros objetivos no tendrá cabida el Arte Outsider como estudio. Con todo, sí se reparará en perfiles como el del fotógrafo Terry Richardson, en los que el propio artista ensalza su identidad como outsider, aspecto que quedará patente en su obra, ofreciendo un tipo particular de fotografía que escapará radicalmente de lo normativo para involucrarse en la oficialidad.

Dado que la acepción de la que se partirá para definir lo outsider se corresponde con la acuñada por la sociología. Los contornos que perfilarán el retrato de lo outsider serán aquellos que acojan el reflejo de vidas alternativas y periferias sociales: ya sea bajo la noción de inmigrante, enfermo, insurgente, o como individuo cuyas condiciones de vida lo hayan mantenido o llevado a una parcela que atestigua otro modo de existir y proceder en el mundo diferente de lo normado. Sin embargo, éste no será el único uso que se dará al término outsider a lo largo del siguiente recorrido. En su acepción, también queda-

rá recogido aquello que es considerado extraoficial o aquello que los dogmatismos imperantes hayan mantenido alejado de la visión común. Es decir, el término outsider agrupará además los contenidos que hagan referencia a tabús y estigmas sociales, o simplemente a aquellos aspectos del ser humano que son desdeñados públicamente por la colectividad.

3. LA CATEGORIZACIÓN

Partiendo de las consideraciones sociológicas anteriores a cerca de los elementos que aglutinarían el estrato de lo outsider, así como de los análisis sobre el tipo de imágenes que más polémica y controversia generan a la opinión pública. Se ha determinado que los contenidos de consideración outsider podrían quedar categorizados bajo los siguientes bloques temáticos: la enfermedad, la violencia y la muerte como hechos independientes o relacionados; la sexualidad, referida a los fetichismos, la pornografía o la prostitución y la noción de paria social.

3.1. Enfermedad, violencia y muerte

Definir los procesos de muerte, violencia y enfermedad como elementos outsider es una planteamiento que se postula, partiendo de la observación de que dichos procesos han sido calificados como tabú según se ha ido dando un avance civilizado en las sociedades. Si bien esta apreciación puede no ser considerada como tal para algunos autores, encontramos que ello sí quedaría ratificado en el contexto de los países industrializados de Occidente.

En las primeras comunidades humanas muerte y enfermedad se encontrarían indisociablemente ligados a la magia y a la religión, mientras que la violencia sería entendida como el operar biológico del ser humano.

Elías(1989) afirma: el hombre es el único ser viviente que tiene conciencia real de que algún día va a morir; sin embargo, esa conciencia de muerte se ha ido modificando a lo largo de la historia. A la muerte tanto en proceso como en pensamiento, se ha ido escondiendo cada vez más con el empuje civilizador. (p.20)

Aunque la revolución digital nos ha otorgado la posibilidad de establecer un contacto cercano con sucesos y contenidos que en otro tiempo sería improbable experimentar, las vivencias que se nos ofrecen por esta vía se estructuran fundamentalmente desde la experiencia del simulacro. Es por ello que nuestro contacto directo con la mortandad se haya retirado de nuestro día a día, con respecto a la la frecuencia con que sería experimentada en tiempos pasados. En el mundo Occidental es altamente improbable ver un cadáver en directo, y si se hace, es tras la cámara mortuoria del tanatorio. Todo escenificado para que el cadáver esté lo más alejado de la idea de muerte. Elías (1989) apunta: nunca antes los moribundos y la muerte han estado tan fuera de la vista de los vivos; y nunca antes la gente ha muerto de una manera "tan poco ruidosa y tan higiénica" o de un modo que haya fomentado tanto la inadvertencia, como hoy en día en los estados industrializadas. (p.105)

De modo muy similar ocurre con los esquemas de la enfermedad y la violencia, quedando relegadas a los ámbitos sociales concretos en los que ambas deben estar: los enfermos en los hospitales, la violencia en el ring. Es por tanto lógico, que aunque en nuestras rutas cotidianas exista la probabilidad de que nos topemos en vivo con una de estas circunstancias, ésta es remota, puesto que nuestro esquema social está altamente clasificado en esferas de separación.

Sin embargo, existe una tendencia que se afana en recopilar tales aspectos y llevar a cabo su divulgación pública mediante el soporte de la imagen. Una imagen cada vez más realista e hipervisible, un goce visual que acerca lo relegado y real de la humanidad a la aséptica civilización.

Penalva (2002) determina la existencia de dos tipos de violencia; una violencia
estructural y a otra de índole cultural. Según Penalva, estos tipos de violencia se han ido incorporando en la sociedad sutilmente mediante la cultura, de modo que terminan justificando y perpetuando la existencia de ciertas acciones violentas. Por otro lado, analiza por qué los medios de masas se afanan en mostrar la violencia en sus soportes. Es obvio cómo la violencia queda representada en cualquier ámbito de los media; telediarios, series, cine, dibujos animados, videojuegos, etc. en donde se reproducen actos iracundos como mera distensión. A su vez el arte hará lo propio, partiendo de muchos de los contenidos y lenguajes de dichos soportes. Sin embargo, la ejerción de la violencia sobre otro sigue siendo vilipendiada bajo prámetros morales que la catalogan como acto incívico o primario.

En cuanto a la enfermedad, ésta tenía una mayor presencia en el pasado, en donde las epidemias eran

[Fotografías de Hannah Wilke]. (1992-1993).
Intra Venus Series.

lo más común así como las secuelas físicas de haberla padecido. La esperanza de vida se reducía categóricamente, haciendo morir a millares de personas entre el dolor y la inmundicia. Hoy la enfermedad se vive de un modo muy diferente, de hecho el tipo de enfermedades han cambiado. Es por ello, que también haya variado su estetización.

Sontag (2003) enuncia una serie de disertaciones que clarifican la percepción social que se ha tenido de la enfermedad, estableciendo una comparación entre la tuberculosis, el cáncer o el SIDA. En el paralelismo que efectúa entre la tuberculosis y el cáncer, expone las diferencias representacionales de estas dos enfermedades de carácter pandémico tanto en campo del arte como de la cultura. Para ello, establece una comparativa entre las significaciones que se desprendieron de la tuberculosis en el pasado y del cáncer en el presente. De la tuberculosis apunta que sus representaciones fueron más líricas. Sin embargo, del cáncer dice que es un tema inimaginable para estetizar por la poesía. La percepción del cáncer está ligado a otro concepto de muerte y enfermedad más escabroso y más decrépito en el que su camino hacia la muerte te languideze, te extenúa, va mermando tus funciones y apetitos vitales. Es una enfermedad que pertenece al mundo desarrollado, se adhiere a personas de las que se dice que están carentes de pasión, inhibidos sexualmente y a los incapaces de expresar cólera.

La artista Hannah Wilke en su serie Intra Venus, dará una respuesta muy diferente a la descrita por Susan Sontag. En esta serie, la fotógrafa proyectó las etapas progresivas del cáncer terminal que padeció, tratando de desmitificar la noción de muerte sobre dicha dolencia. Intra Venus está conformada por diversos dibujos de su rostro y manos, que materializan las transformaciones físicas a las que se ve expuesta durante el proceso de empeoramiento, grabaciones de vídeo y más de tres mil fotografías. Ello supondrá un explícito testamento artístico y vital de sus últimos seis años de vida.

Es curioso ver cómo en sus autorretratos se desliga del concepto de vulnerabilidad con que se acuña al enfermo. Esta serie de fotos son de una narratividad tragi-cómica; ya que en ellas se reflejan diversos estados de ánimo que en ningún caso buscan el compadecimiento. Simplemente se muestra abierta a la mirada del otro, sin reparos y con total desenvoltura. En algunas imágenes se le aprecia firme, en otras jocosa y en otras el posado se acerca a un misticismo de aire clásico. En ningún momento se observa padecimiento; si acaso una dulce languidez, que nos hace entrever una sosegada aceptación hacia el irremediable final.

En la representación del cuerpo enfermo no sólo se expresan los rasgos propios de la enfermedad, sino que además en su forma, prevalece implícita una idea metafórica sobre la muerte. Sin embargo en las últimas décadas, a la muerte se le ha eximido del aire místico y alegórico con que se envolvía en tiempos pasados, para procurar representaciones más terrenales, cercanas a la crueldad y centradas en la idea de cadáver, exponiéndose como una mofa que la desacraliza completamente.

[Fotografía de Sally Mann]. (2000-2001). Body Farm Series.

Algunos casos en arte en donde se evidencia la muerte bajo la imagen de cadáver, se encontraría en la serie Morgue de Andrés Serrano, en Body Farm de Sally Mann, o en las fotografías de Jerome Liebling y Jeffrey Silverthorne. En todas estas series, el cadáver queda representado como lo que es, un cuerpo yacente que se encuentra en su contexto ordinario, exento de la vista de los comunes y carente de parafernalias ornamentales que lo desvirtuen de su condición. El escenario utilizado por Andrés Serrano, Jerome Liebling y Jeffrey Silverthorne, será la propia morgue. En cambio, en Sally Mann se trata de un entorno rural y agreste, en donde nos ofrece imágenes que entroncan con planteamientos relativos a la criminalidad y la violencia.
En Body Farm los cadáveres se muestran desnudos, de cuerpo entero o semi envueltos en plásticos y dejados caer en espacios de exterior, denotando la impresión de haber sido abandonados. Algunos de ellos, se encuentran en estado de descomposición avanzado, otros con evidentes signos de violencia. Es por ello que dichas composiciones, evoquen la sensación haber sido rescatadas de la sección de sucesos de un tabloide amarillista.
El cadáver, dejado en medio del olvido de una naturaleza que se presenta agreste, por un lado reafirma la propia idea de violentar la noción de respeto sobre los difuntos que se tiene culturalmente; por otro, enlaza con la idea más estricta de una naturaleza salvaje e indómita, en la que la violencia y la muerte no son más que un hecho natural. Las fotografías de Body Farm desvinculan al cuerpo retratado de cualquier referencia a una vida pasada, a una identidad o a una condición social. El cadáver se expone como desecho, como objeto abandonado a su suerte en los páramos de la civilización, mientras se establece una analogía entre el cuerpo muerto y la basura, que enfatiza aún más si cabe sobre su condición de elemento outsider.

Asimismo encontramos otros casos en los que violencia, muerte y enfermedad confluyen entre sí, para ser trasladadas al ámbito de las parafilias y ser reproducidas como un hecho artístico. Ello se verá en el trabajo performativo, fotográfico y escultórico del norteamericano Bob Flanagan.
Bob Flanagan sería capaz de aunar bajo su obra, la experimentación del dolor en la enfermedad junto con el placer del acto sexual, expresado mediante la práctica del sadomasoquismo. La autoprocuración de dolor así como la satisfacción sexual, se convertirán en sus vías de investigación y expresión artística. Uno de los trabajos en donde se sintetiza con mayor claridad el cosmos de Flanagan, es en la obran Visiting Hours. En esta instalación, Bob Flanagan recreó dentro del espacio del museo el ala pediátrica

Vista del perfomace de Bob Flanagan. Visiting Hours, Santa Mónica Museum of Art, Santa Mónica, California, USA, 1994.

de un hospital. En ella se podía observar una sala llena de juguetes, radiografías reales de los pulmones del autor, fotos de éste de corte fetichista, así como un monitor encajado a un ataúd en el que se proyectaba una imagen del rostro del mismo. Dentro de una cabina se reproducía sin falta de detalles la habitación de un hospital en la que se situaba Flanagan de cuerpo presente, vestido con camisón y dentro de una cama, para luego desprenderse de éste, ser atado por los pies y quedarse suspendido bocabajo mediante una polea. Conceptualmente, esta instalación se articula como la aleación entre el placer masoquista y la muerte. La autoprocuración del dolor como un éxtasis carnal que te aproxima a una especie de trance mortuorio.

3.2. Los dogmatismos de la sexualidad

Foucault (2007) intenta dilucidar de qué manera hemos llegado socialmente a negar nuestra sexualidad. Por qué ésta se ha convertido en algo pecaminoso y de qué modo la silenciamos. Aunque estas cuestiones a día de hoy se han flexibilizado, hasta el punto de tener una presencia casi cotidiana en el mundo visual. Cabe tener en cuenta tales análisis, a fin de comprender por qué el acto sexual sigue ocultándose, y de no hacerlo, por qué aparece estetizado con tintes pornográficos o tratamientos obscenos que lo declinan hacia la esfera de lo outsider.

Toda esa atención teórica y discursiva en torno al sexo que se ha proyectado de mano de las instituciones, está destinada objetivamente a *"asegurar la población, reproducir la fuerza de trabajo, mantener la forma de las relaciones sociales"*, así como montar una sexualidad *"economicamente útil y políticamente conservadora"*. Desde el siglo XIX hasta hoy, nos encontramos en una época definida como "de las heterogeneidades sexuales"(Foucault, 2007, p.49). Un momento en el que se empiezan a catalogar diversos modos de prácticas y en el que se postula la implantación múltiple de las perversiones.

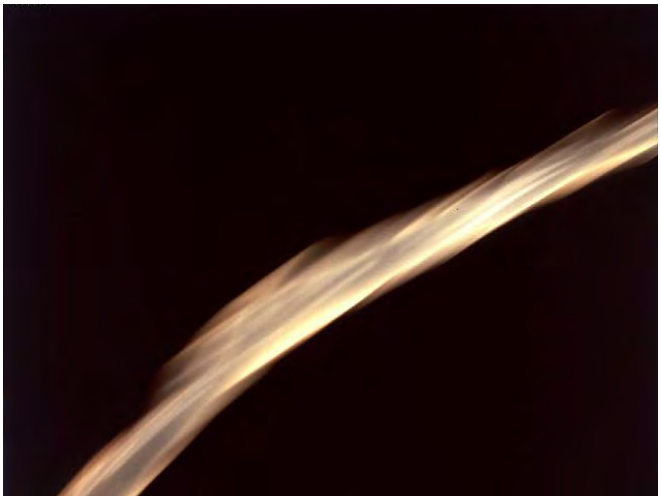
Si el sexo se muestra abiertamente en nuestras sociedades en el ámbito de la educación, entre individuos, o en las pantallas de los dispositivos tecnológicos del hogar; la parte concerniente al placer sexual sin fines reproductivos, la de los fetiches y prácticas no convencionales, así como la pornografía, se obvian y se esconden entre un aparente aperturismo mental de las sociedades occidentales. De este modo, se observa una diferencia categórica entre lo que es considerado obsceno y lo que no, que partiría del dogmatismo sobre el que está instaurado nuestra cultura, propiamente cristiana.

Lo sexual se acepta manifiestamente y aparece reflejado de un modo cada vez menos tímido en el mundo de la cultura de masas. Sin embargo, el visionado de un cuerpo desnudo, sigue despertando ampollas a muchos niveles. La desnudez, así como la muestra directa del acto sexual, de los genitales o fluídos corporales, continúan siendo considerados de índole pornográfica, se califican como obscenos, moralmente inaceptables y por tanto fuera de lo establecido por la norma. Es por ello que estos aspectos concretos se encuentren situados en el rango de lo outsider.

Jeff Koons partirá de los anteriores pareceres con sus autorretratos de corte erótico con su esposa Cicciolina en la serie Made in Heaven.

Granés (2011) expone sobre esta serie que tanto el propio Jeff Koons como su esposa, harán las veces de modelos para recrear a Adán y Eva en un afán por eliminar los prejuicios sexuales de la moral judeocristiana. El hecho de que Koons eligiese a Cicciolina (una estrella porno) como emblena de Eva,

[Fotografía de Jeff Koons] (1989). Made in Heaven Series.



[Fotografía de Andrés Serrano]. (1989). Untitled VII, Ejaculate in trajectory Series.

no hace sino transformarla en un ready-made al más puro estilo duchampiano. Koons se apropia de la imagen de Cicciolina para elevarla a la categoría de arte. De no haber sido así, las mismas imágenes ejecutadas con otra suerte, podrían pertenecer al ámbito de la pornografía.
Con las mismas aspiraciones de Koons trabajaría Andrés Serrano en su serie Ejaculate in trajectory, en donde una eyaculación queda congelada en un instante para cosificarse como signo del acto sexual. Asismismo ocurre en Kibosh de Terry Richardson, cuando el autor opta por revelarnos el instante paralizado de la eyección de sus fluidos corporales como el epílogo de una sesión fotográfica.
El sexo como tabú social, ha cambiado su perspectiva en los últimos tiempos. El mundo de la imagen se ha hecho cargo de recabar sus entresijos, aunque ello no determina que no siga confinado al ámbito de lo outsider. La sexualidad como problemática, se difunde abiertamente en tratados, debates y discursos, pero principalmente desde una perspectiva médica o educacional. Sin embargo, aquellas cuestiones no tipificadas, los fetiches y prácticas que únicamente aluden al placer de experimentar sin límites, siguen encontrándose aferradas a barreras morales. Su único campo de libre albedrío se encuentra en las representaciones del cine X y es por ello que el arte, en su afán histórico por catapultar todo aquello que permanece invisible, haya decidido hacer eco de esa ocultación.

3.3. Consideraciones sobre el paria social

Bordieu (1997) elabora un análisis acerca de cómo los medios de comunicación conceden especial interés a los llamados "fenómenos de extrarradio" y de qué modo deciden dar un tratamiento específico mostrando lo que desean revelar y ocultando lo que no desean que se vea. De modo que los periodistas, influenciados por sus predisposiciones personales, seleccionan dentro de la realidad de los barrios periféricos, cuestiones absolutamente particulares. De ellos dice, que poseen unos principios de selección que estriban principalmente en la búsqueda de lo sensacional y lo espectacular, que posteriormente se encargarán de dramatizar, exagerando la importancia y la gravedad de los acontecimientos.
En el mundo del arte se dan ciertas semejanzas, dado que el artista recabará aquellos extractos del mundo que se ajustan a sus inquietudes creativas, exaltando las partes que les son propicias para la consecución de sus objetivos estéticos y descartando aquellas que le procuran un enturbamiento a sus propósitos.
Lo hicieron en su día los fotógrafos de la FSA[1] con sus retratos de la paupérrima América rural de la Gran Depresión, Walter Rosenblum con sus capturas de barriadas como Harlem; Weegee con sus fotografías de sucesos sensacionalistas, al igual que Dorothea Lange, Helen Lewitt, Diane Arbus o Larry Clark.

Los modos de representar al paria social se perfilan de formas muy diferentes dependiendo del momento histórico y de la intencionalidad del autor. Se verá que sobre todo en las últimas tres décadas, la estetización del paria estará sujeta a condicionantes que juegan con la sátira o el estereotipo, en consonancia con ciertas posturas políticas y consigas de los medios de masas, que se concretan en la búsqueda de convertir lo ordinario en extraordinario.
La categorización de paria de la que partimos, proviene de los condicionantes prefijados en el mundo occidental. Por lo que situándonos desde esta perspectiva, éste se perfilará en aquellos grupos de ciudadanos que dado su condición social, económica, ideológica, física o cultural, se encuentran alejados de los estándares de la normalidad. Por paria social se entiende todo aquel cuya conducta no se adscribe a la normativa imperante, por lo que recibe un trato discriminatorio por el conjunto de la sociedad.
Tras un análisis sobre los perfiles que más se tipifican en el ámbito de las industrias culturales y que se involucran con el término paria, se ha llegado a la conclusión de que podrían ser desglosados en tres tipos que se ha decidido nominar: el subversivo, el desviado y el humilde.

Wacquant (2001) describe "la nueva marginalidad", como aquellas convenciones que se encontrarían ligadas al perfil del humilde. Hombres y familias sin hogar que bregan vanamente en busca de refugio; mendigos en los transportes públicos que narran extensos y desconsoladores relatos de desgracias y desamparo personales; comedores de beneficencia rebosantes no sólo de vagabundos sino de desocupados y subocupados; la oleada de delitos y rapiñas, y el auge de las economías callejeras informales (y las más de las veces ilegales), cuya punta de lanza es el comercio de la droga; el abatimiento y la furia de los jóvenes impedidos de obtener empleos rentables y la amargura de los antiguos trabajadores a los que

[Fotografía de Philp-Lorca diCorcia]. (New York.1993). Reflections on Streetwok Series.

[Fotografía de Bruce Davidson]. (New York.1980). Subway Series.

la desindustralización y el avance tecnológico condenan a la obsolescencia. (Wacquant, 2001, p.170)
Philip-Lorca diCorcia hará un apunte sobre las especificaciones de Loïc Wacquant en la serie fotográfica Reflections on Streetwork (1993-1997). En esta serie, la idea de marginalidad no se hace tan patente en su conjunto; sin embargo sí se aprecia como entre la frenética masa de población que transita estrepitosamente por el asfalto, se ofrecen toques diferenciales que vienen dados por la imagen de mendigos transeúntes.

El perfil subversivo incluiría a todos aquellos quienes se enfrentan de manera directa con las pautas y convenciones sociales, pudiendo adscribirse o no al ámbito de la contracultura. Este grupo incluiría a las diferentes bandas y tribus urbanas, entre las que además se puede dar la existencia de un componente de segregación social, cultural o racial. En ellas aparecen implícitas las nociones de juventud, rebeldía y urbanidad, ya que se trata de fenómenos que emergen en las zonas deprimidas de las grandes urbes.
En fotografía encontramos autores como Bruce Davidson, quien desde mediados del siglo XX se decidiría a revelar la vida de la calle mediante series como Brooklyn Gang (1959), que nos ofrece un recorrido por el día a día de una de las pandillas más relevantes del momento, The Tombs Prison (1973-1974) en la que a pesar de no centrarse exclusivamente en la noción de banda, perfila los diversos tipos de éstas en el interior de la prisión; o Subway (1980), cuyo título no podría ser más conveniente para dar forma al paisaje humano de lo subterráneo. Mediante estos ejemplos centrados en la banda y en la vida de calle, Bruce Davidson construirá el más amplio espectro de lo marginalizado en la urbe, capturando sus incipientes modos sobre la década de los cincuenta, hasta su conformación en la actualidad.

El perfil que categorizamos como desviado, alude a todos aquellos que poseen un modo de vida entendido como inmoral o diferente de los estándares convencionales. También corresponderían a este grupo, quienes por infortunios naturales padecen incapacidades físicas o psíquicas. Del mismo modo encontraríamos en este área, a aquellos que corrompen su integridad adoptando
[Fotografía de Philp-Lorca diCorcia]. (New York.1993). Reflections on Streetwok Series.
posturas de vida sujetas a la adicción a sustancias de diverso calado, lo que los alejaría de un modo de vida convencional para llevarlos a la exclusión.

Este último ejemplo podría vincularse a los perfiles del subversivo y el humilde, sin embargo valdría especificar que no en todos los casos se produce tal asociación, ya que la condición social del humilde o subversivo, no tiene por qué se atribuida como consecuencia de las adicciones.
En definitiva, hablamos de aquellos que dentro de la propia sociedad son discriminados por razones elegidas o sobrevenidas. El perfil desviado se diferencia de los otros dos anteriores en que éste no siempre se encuentra en situación de escasez económica o cultural, sino que simplemente es un ser atípico que altera los estándares sociales preconcebidos.
Todos estos pareceres han sido representados de diversos modos dentro del ámbito de la imagen. Resulta llamativo observar como este perfil suele quedar expuesto principalmente a modo de parodia,

conformando una parte de excéntrico interés por lo burdo, en el que se apela a búsqueda de la abolición de su crudeza natural. En la mayoría de los casos este hecho se fetichiza, quedando caricaturizado o resuelto a modo de drama.
Charles Gatewood será uno de los autores que aglutinaría en el total de su producción muchas las vertientes que se mencionan sobre este perfil: las modificaciones corporales, los fetichismo sexuales, el mundo gay de desfiles y las comunidades de sexo radical; que se conjugan como la mezcla perfecta entre las bellas artes, la fotografía documental y lo bizarro. Todo ello será perceptible en nutridas series fotográficas como Sidetripping (1975), Forbidden Photographs (1981), Wall Street (1984) o Messy Girls (2003). Dentro de otra línea nos encontramos con Larry Clark y sus diarios sobre toxicomanía, Nan Goldin, John Waters, Bruce Gilden o Rogen Ballen, entre muchos.

El retrato sobre lo outsider, no sería tal si éste no albergase la noción de paria. Puesto que si lo outsider se encuentra exento de la oficialidad, ser paria es estar excluido, ninguneado, olvidado y extinguido de la presencia de lo común. Los parias, frente a las sociedades actuales que pugnan por la homogeneización de la humanidad, se configuran como una distinción que nada a "contra corriente", sin embargo una disonancia inserta en el sistema, que se nutre de él y muda con él. Los parias, como todas las personas obligadas a convertirse miembros de una comunidad, no tienen otra elección que compartir los valores de una sociedad que los denigra, que los considera sucios y por tanto los excluye del grupo. Éste es el origen de su autodesprecio, de su autoodio. Un proceso por el que todos pasan en la sociedad homogénea es particularmente evidente entre los parias: a fin de obtener la aprobación, todos deben odiar lo heterogéneo per se, o al menos renunciar a ello vigorosamente. (Kuspit, 2003, p.95)

4. CONCLUSIONES

Foster (2001) elabora un estudio sobre las últimas tres décadas del arte, partiendo de la tesis de que en los últimos tiempos se ha producido una recuperación, vuelta o acercamiento hacia lo real. Para Foster esa recuperación de lo real se llevaría a cabo mediante la actitud de muchos artistas, que quisieron desvelar la verdad que se esconde tras la mirada convencional. Ello se comenzaría a vislumbrar hacia la década de los setenta, momento en que se empieza a producir un alejamiento de lo simbólico, para verse reflejado en el registro de la presencia física. De este modo, se iría produciendo un acercamiento hacia los cuerpos reales y los sitios sociales, para terminar materializándose en lo grotesco y lo abyecto que se percibe tras los cuerpos enfermos o dañados. Para muchos de los artistas que componen la cultura contemporánea, la verdad reside en lo abyecto o anticanónico, ya que constituye una prueba de verdad. Asimismo, ese culto del arte hacia lo encubierto será también debido a la intersección producida entre los circuitos comerciales, los medios masivos y el mundo de lo visual. Sin embargo esa propulsión de lo outsider hacia el arte supone una doble vertiente, ya que al tiempo que lo oculto se vuelca públicamente para desprenderse de prejuicios morales, también renuncia a su naturaleza para transformarse en un producto de goce estético.
El arte moderno era una rana fea esperando a ser besada por la princesa de la aceptación pública, que lo transformará mágicamente en un príncipe encantador: una estrella social. Así petrificado -su acto limpiado al mostrar que, después de todo, de lo que trata no es más que de cosas cotidianas tan familiares como personas, lugares y cosas-. (Kuspit, 2006, p.18)

NOTAS

[1] FSA se trata de las siglas de Farm Security Administrartion. La FSA se encargaría de dotar de ayudas a las zonas más deprimidas de EEUU durante la época de la Gran Depresión. Una de sus actividades consistió en crear una campaña fotográfica federal, que contó con el patrocinio del presidente Roosevelt, para crear conciencia de la situación real de las familias, de sobre todo el Sureste de Estados Unidos. Se le pidió a cada fotógrafo que estudiara y tomara conciencia de la situación económica y social de cada una de las zonas y de cada sujeto. No obstante la expresión de cada fotógrafo sería completamente libre.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Becker, H.(2014). *Outsiders. Hacia una sociología de la desviación.* México D.F., México: Siglo XXI editores.

Bourdieu, P. (1997). *Sobre la televisión.* Barcelona, España: Anagrama.

Cardinal, R.(1972). *Outsider art.* United Kingdom: Littlehampton Book Services Ltd.

Elías, N., Scotson, J.L. (1994).*The established and the outsiders. A Sociological Enquiry into Community Problems.* London, United Kingdom: SAGE Publications Ltd.

Elías,N.(1989) *La soledad de los moribundos.* México D.F., México: Fondo de Cultura Económica.

Foster, H. (2001) *Retorno de lo real. La vanguardia de finales de siglo.* Madrid, España: Akal.

Foucault, M.(2007). *Historia de la sexualidad I. La Voluntad de Saber.* México D.F., México: Siglo XXI editores.

Granés, C. (2011). *El puño invisible. Arte, revolución y un siglo de cambios culturales.* México D.F, México: Taurus.

Kuspit, D. (2003). *Signos de psique en el arte moderno y posmoderno.* Madrid, España: Akal.

Kuspit, D. (2006). *El fin del arte.* Madrid, España: Akal.

Penalva,C.(2002). *El tratamiento de la violencia en los medios de comunicación.* Alternativas, Cuadernos de Trabajo Social,10, 395-412. Recuperado de: http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/2888

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

Wacquant, L. (2001). *Parias Urbanos, marginalidad en la ciudad a comienzos del milenio.* Buenos Aires, Argentina: Manantial.

Enrique Ferré Ferri
ferre2392@gmail.com

Tipografía en la enseñanza. Método Freinet

Enrique Ferré Ferri

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:21/07/2018 Revisado: 11/11/2018 Aceptado:27/12/2017

Ferré Ferri, E.(2018). Tipografía en la enseñanza. Método Freinet. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 243-252.

Tipografía en la enseñanza. Método Freinet

Typography in teaching. Freinet method.

Autora: Enrique Ferré Ferri

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València

ferre2392@gmail.com

Sumario: 1. Presencia de la tipografia en la enseñanza, inicio a la plástica. 2. Conclusión. Referencias bibliográficas.

Citación: Ferré Ferri, E.(2018). Tipografía en la enseñanza. Método Freinet. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 243-252.

sonda

TIPOGRAFÍA EN LA ENSEÑANZA. MÉTODO FREINET

TYPOGRAPHY IN TEACHING. FREINET METHOD.

Enrique Ferré Ferri

Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes
Universitat Politècnica de València
ferre2392@gmail.com

Resumen
Importancia del conocimiento y aplicación de la tipografía, con tipos móviles, en la educación de la infancia en edad escolar. Uno de los métodos empleados por pedagogos implicados en los procedimientos de la Escuela Moderna, siguiendo las referencias Célestin Freinet. Los procedimientos aplicados tuvieron amplio arraigo entre los docentes, siendo conocida la disciplina en pueblos de la Comunidad Valenciana. El referido sistema, aunque se desestimó de forma general, por cambio de directrices gubernamentales, normas semejantes a las empleadas, se siguen aplicando en algunos centros privados de educación. El empleo de tipos móviles de imprenta, ayuda al desarrollo y capacidad intelectual, no tan sólo de los jóvenes en edad escolar sino también en personas adultas. Últimamente, hay artistas bastante interesados con las técnicas tipográficas.

Abstract
Importance of knowledge and application of typography, with movable type, in the education of school-aged children. One of the methods employed by teachers, involved with the practices of the 'Escuela Moderna' (The Modern School), was following references form Célestin Freinet. The procedures applied were a great success among educationalists, and they became known in towns in the community of Valencia. The referred system, although generally rejected, due to changes in government guidelines, rules similar to thoseemployed, is still applied in some private education centres. The use of movable type from printing presses helps development and intellectual capacity,not only in young people of school-age, but also in adults. Recently there have been artists who display an interest in typographic techniques.

Palabras clave: Tipos móviles, imprenta, FreinetEscuela Moderna, Libro de Artista.

Key Words: Movable Type, Printing PressFreinet, Escuela Moderna (The Modern School)Artist Books.

1. PRESENCIA DE LA TIPOGRAFIA EN LA ENSEÑANZA, INICIO A LA PLÁSTICA.

El pasado es presente,
un inicio de futuro.
Caracteres con carácter.

Este texto no tan solo es una referencia a un método formativo empleado en un determinado momento a la enseñanza escolar, sino también se intenta , almismo tiempo, generar una determinada inquietud en los actuales y futuros pedagogos en el sistema educativo escolar, lo mismo que poder impulsar una nueva visión o, quizás, poner nuevamente en actualidad el empleo de las técnicas tipográficas que han quedado un poco olvidadas y desplazadas por las nuevas tecnologías digitales. Sería muy interesante poder situarlas en un nivel similar al alcanzado en las primeras décadas del siglo pasado, siglo XX,periodo en el qué las referidas técnicas no tan solo eran exclusivamente un medio de expresión empleado para la impresión de textos o carteles,

sinoque también empezaban a ser una forma más de manifestación plástica, evolucionando al unísono con los dinámicos movimientos artísticos que se sucedieron durante el inicio del nuevo siglo XX. La plasticidad gráfica que se podía alcanzar de diferentes maneras, con el empleo de soportes preparados para su impresión como xilografías, litografías, fotograbados…, también se podían obtener mediante el empleo de otros modos tales como la composición con tipos móviles, con la aplicación de técnicas tipográficas e intervenidas, prácticas que se empezaron a emplear, a principios del referido siglo XX, por artistas conocedores del funcionamiento de los procesos tipográficos como El Lisitzky, uno de los líderes de la vanguardia a principios de la últimacenturia y que se caracterizó por << su actividad extremadamente innovadora dentro del campo de la tipografía y del fotomontaje junto con su experimentación en técnicas de producción y recursos estilísticos que marcaron el diseño gráfico internacional del siglo XX.>> 1, o el tipógrafo H.N.Werkman,<< The Next Call fue una revista vanguardista publicada por el tipógrafo holandés Hendrik Nicolaas Werkman (1882-1945) durante los años 1923 a 1926. Un perfecto ejemplo de simbiosis entre arte vanguardista e imprenta clásica de la época de entreguerras. >>2 , como más recientemente podemoscitar a, E.Sdun, entre otros artistas gráficos habidos << le gustaba imprimir libros que fueran objetos de arte, donde la letra funcionase como imagen. En 1984 ya había fundado su propia editorial en Berlín Schierlingspresse, cuya particularidad residía en hacer de la tipografía el hilo conductor de sus libros,cuidando tanto la apariencia como el contenido de sus pequeñas obras de arte.>>3. Dichos procedimientos a los que se hacen referencia, se prosiguenaplicando en la actualidad para la producción de Libros de Artista, en Poesía Visual, o en otras obras de carácter gráfico.

En el campo de la educación y la enseñanza escolar de los niños, a partir de la segunda mitad del siglo XIX, se empezaron a manifestar determinados cambios e inquietudes, por parte de algunos pedagogos, en cuanto a los métodos de formación de sus alumnos, tales cambios se vieron traducidos en la obtención de diferentes resultados, según el sistema aplicado. La escasez de medios existentes en la enseñanza, especialmente en el mundo rural y en poblaciones muy pequeñas, hizo agudizar el ingenio

Fig. 1 Trece lunas. Obra de A.Familiar y E.Ferré. incluida en el L.A Bajo Presión (2017)

de algunos maestros implicados en la educación infantil, los cuáles ejercían su actividad, en líneas generales, por pura vocación, la verdadera compensación para ellos era alcanzar resultados satisfactorios con la aplicación de sus enseñanzas. Hubo muchos personajes anónimos, inquietos por la educación y la formación de los escolares, algunos de ellos se esforzaban en nuevas prácticas de las que otros educadores iban aprendiendo e intentando darlas de una forma ordenada y, a ser posible, mejorada, planteando nuevas prácticas de proceder para alcanzar una mejor educación en el desarrollo infantil. En dicho proceso de transformación y renovación de los sistemas tradicionales, cabe destacar la figura de Adolphe Ferriere (1879-1960) << celebrado e infatigable propagandista de una idea generosa de la infancia activa >>4, aunque también criticado por otros muchos pedagogos y sociólogos contemporáneos del momento. Para Ferriere << El fin de la educación no es otro que ayudar al niño al desarrollo y desenvolvimiento de sus potenciales; es una educación en libertad para la libertad. >>5. Sobre su actividad y prácticas Ferriere escribe, alrespecto, varias obras en la década de los años veinte del pasado siglo. Cabe resaltar, en las mismas, su intención de fomentar el trabajo individual, al mismo tiempo que la alternancia con el trabajo en grupo, colectivo, característica importante y de gran interés, tanto en los actuales sistemas de educación como en la actividad laboral de bastantes empresas de la actualidad, dicho modo de actuar permite alcanzar un excelente desarrollo y desenvolvimiento del ser humano en la sociedad, una mayor productividad, mejores resultados. Tales aspectos son bien valorados, no sólo en el mundo de la educación, sino también en las sociedades productivas y avanzadas.

Las últimas características apuntadas eran algunas en las que se fundamentaba el nuevo movimiento pedagógico de la Escuela Nueva, a finales del siglo XIX, y de la Escuela Moderna, en la primera mitad del siglo XX: Individualidad, Colectividad, conjuntamente con las siguientes << Actividad, Vitalidad, Libertad >>6. Las referidas características, de forma total o parcial, se siguen poniendo en práctica por parte de los pedagogos hoy en día. El sistema aplicado por la Escuela Moderna y en su versión más actual, invita a que los escolares disfruten de un aprendizaje más directo, colocando en un mismo plano y con similar importancia el trabajo individual y el trabajo colectivo. Importante es el trabajo y esfuerzo personal, pero en muchas situaciones hay que saber trabajar en grupo, para poder llevar a cabo otros proyectos, el aunar esfuerzos permite alcanzar nuevos resultados que resultan interesantes y diferentes a los alcanzados a nivel individual.

De tales ideas e inquietudes, como ya se ha apuntado, fueron surgiendo nuevos emprendedores como, Célestin Freinet (1896-1966). Contemporáneo y con similares motivaciones a las de Ferriere, del cuál toma ideas en el modo de actuar para poder aplicarlas en la educación de sus discípulos <<...l'ensenyament està basat en l'activitat personal de l'alumne i en els interessos espontanis/.../L'adquisició de coneixements prové d'observacions personals, i en segon lloc de l'estudi dels llibres. La teoria va després de la pràctica, no la precedeix mai. (Ferrière, 1912)>> 7. Freinet desarrolló y dió gran importancia a los métodos de impresión tipográfica, <<...l'originalitat de Freinet va ser promoure que els xiquets pogueren servir-se d'ella per expressarse i per crear lliurement >>8, siendo prácticas divulgadas y que se pusieron en ejercicio en escuelas y por diferentes países. Tal es el caso de España, y así mismo en la Comunidad Valenciana, donde hubo maestros y escue las que se apuntaron a las nuevas metodologías de la Escuela Moderna, en especial, en el periodo de 1931 a 1939, en la España republicana. Entre los pedagogos valencianos que participaron en las nuevas formas de pedagogía, cabe resaltar la figura de Enric Soler i Godes (1903-1993), durante su ejercicio de magisterio introdujo el sistema de Freinet en la provincia de Castellón, de forma especial en las escuelas que ejerció como maestro, Ortells y S.Joan de Moró. El gran interés que puso en dicho proyecto, en lo que al empleo de técnicas tipográficas se refiere, muy bien podía ser debido a su conocimiento de las mismas, toda vez que su familia disponía de una imprenta y una librería, circunstancia que a buen seguro le pudieron permitir conocer la magia de las artes gráficas.

Mediante la aplicación del sistema Freinet, los escolares empezaron a conocer los conceptos de composición tipográfica y sus resultados, con la impresión de textos e imágenes. Para realizar las impresiones, se emplearon diferentes procedimientos como: la hectografía o coca de gelatina (El texto o la imagen se registra sobre una capa de de gelatina, con tinta especial de alcohol o anilina, como también utilizando papel carbón y escribiendo sobre el mismo.

Fig. 2 Tipografía VENUS. Catálogo de Tipos Neufville, P.19

Fig. 3 Tipografía FUTURA. Catálogo de Tipos Neufville, P.15

La gelatina absorbe la tinta o el carboncillo, quedando registrado lo dibujado o escrito, para posteriormente transferirlo a la superficie de un papel satinado o no absorbente. El número de copias, lógicamente, es muy limitado y cada vez con menor intensidad en el registro, por el nombre dado al método parece indicar que el número de copias puede llegar a cien), la multicopista, la imprenta industrial, la imprentilla de tipos de caucho y la imprenta Freinet (Una imprenta similar al tipo Gutenberg, pero de tamaño reducido, para impresiones de hojas pequeñas, tamaños A 5 o A 6) . Ésta última se suministraba con caracteres de plomo de diferentes familias tipográficas (Venus y Futura), a través de F.T. Sucesores de Neufville, <<Els tipus de lletra emprats els facilitava la casa Neufville de Barcelona i anaven dels 10 i 12 punts (per als més majors) fins els 28 punts (per als més menuts i per als titols) >>9. Los niños componían sus textos, aprendiendo a disponer las letras de forma inversa, toda vez que, al igual que realizaban grabados, con el empleo de linóleo y gubias, sabían que para una correcta lectura de las palabras impresas había que disponer los caracteres de foma inversa al modo de la redacción manual, tal como se denomina en técnicas de grabado, disponer el soporte o matriz en forma de espejo. Lamentablemente, la experiencia no prosiguió de forma masiva, pero si creemos que su aprendizaje fue muy positivo, tanto para alumnos como para los docentes que participaron en dicho proyecto.

El empleo de caracteres de la familia Venus y Futura, en España (En otros países la denominación, para un mismo diseño de familia tipográfica, a veces cambiaba de nombre, según el fundidor. Por ejemplo, la Futura, en Francia la fabricaba Deberny & Peignot, la denominaba con el nombre de Europa), pensamos que su elección pudo ser debida a su diseño, de palo seco y claridad en las formas de las letras. Eran caracteres que habían nacido en pleno inicio del movimiento educativo y diseñados, ambos, para la fundición Bauer, cuya matriz en España era la fundición Neufville. La familia de Venus la diseñó Wagner & Schmidt en 1907, y los tipos móviles de Futura fueron el resultado del diseñador Paul Renner, en 1927, siguiendo la estética del movimiento de la Bauhaus (1919-1933).

Los escolares, en su momento, estaban muy ilusionados en poder publicar sus textos impresos y divul-

Fig. 4 10.000 cm2. d'espai imprés Livre d'Artiste de E.Ferré

garlos de forma pública y participativa. La práctica y ejercicio de las técnicas de composición e impresión, además de suponer una invitación en el conocimiento de un oficio (en la época existían muchas imprentas en funcionamiento), también era una buena ocasión que les ayudaba a cuidar su lenguaje y la redacción de los textos. Es muy posible que, en alguna ocasión, se produjeran intervenciones de forma más plástica, bien con el empleo individual de los tipos entintados, o alterando la disposición de los caracteres dentro de la composición, o variando la disposición del soporte de papel. Tales alternativas existen, conociendo el mundo de la gráfica, aunque teniendo en cuenta la edad de los escolares, quizás el atrevimiento a dar el salto en prácticas de manera más artística puede que estuviera bastante limitado o condicionado a sugerencias de sus educadores.

En la actualidad, las nuevas tecnologías, el empleo de ordenadores en la enseñanza, están muy impuestas con aplicaciones en las que prima, a veces, más la habilidad que el razonamiento. Con las nuevas aplicaciones, el ingenio se ve algo más limitado, la libertad expresiva está sujeta a las limitaciones y posibilidades que cada programa emplea. No obstante, las técnicas clásicas divulgadas por la Escuela Moderna, todavía se pueden poner en práctica y seguir siendo muy positivas para la formación de los escolares, un inicio para comprender y entrar en los primeros pasos del diseño. Puede ser muy interesante combinar las nuevas y las viejas tecnologías; el empleo de programas de diseño en ordenador, permiten crear nuevas imágenes, nuevas tipografías, las mismas pueden ser reproducidas y permitir crear nuevos tipos en madera o en otros materiales, de forma rápida, siendo empleados, los nuevos caracteres obtenidos, en las técnicas de impresión clásica.

Todo ello es un camino más para profundizar en el campo de la obra plástica, en los libros de artista, en la obra gráfica y visual, mediante las técnicas de impresión tipográfica. La labor está en no olvidar y practicar las técnicas clásicas de imprenta, tanto por parte de artistas gráficos o por especializados en el diseño, a fin de poder proseguir transmitiendo enseñanzas y conocimientos, aplicables a los sistemas de educación, formación plástica y diseño, en campos no simplemente del área plástica, sino también en otros como el de arte terapia.

2. CONCLUSIÓN

El uso y empleo de la tipografía es un modo de expresión que resulta muy útil para la formación educativa de los alumnos en edad escolar. Permite reunir en un mismo trabajo, diferentes conceptos como son: el lenguaje, el diseño, la composición, la impresión, la metodología. Factores muy importantes para la presentación correcta de un trabajo, de manera formal, en el modo de texto, anuncio, cartel, o de forma más expresiva y plástica, en la línea de libro de artista o poesía visual. Si interés tiene la tipografía en la enseñanza, también es un elemento muy atrayente para los artistas, diseñadores. El uso de las letras, de las palabras, ocupa un espacio propio en el mundo del Arte.

NOTAS

1 ALCALA, Natalia El Lissitzky y su potencial innovador. Consulta realizada 12 noviembre 2018 en www.cultier.es/el-lissitzky-y-su-potencial-innovador/

2 RAMÓN, Bunker Type reinterpreta a H.N.Werkman (2015). Consulta realizada 12 noviembre 2018 en https://www.unostiposduros.com/bunkertype-reinterpreta-a-h-n-nerkman/

3 RAMÓN, El viaje tipográfico de Emilo Sdun (2014). Consulta realizada 12 noviembre 2018 en https://www.unostiposduros.com/el-viaje-tipografico-de-emilio-sdun/

4 HAMELINE, Daniel (1999), Adolphe Ferriere (1879-1960), P.1. Consulta realizada 6 diciembre 2017 en www.ibe.unesco.org/sites/default/files/ferrieres.PDF

5 Diccionario de Ciencias de la Educación. Santillana Océano 2006. Teóricos de la pedagogía: Adolphe Ferriere (1879-1960). Consulta realizada 6 diciembre 2017 en utajineduca.blogspot.com/2007/07/adolphe-ferriere-1879-1960.html

6 Ibid.

7 RAMOS, Alfred. Mestres de la Imprenta. El moviment freinet valencià (1931-1939). Ed. U.J.I, Castellón de la Plana, P. 60

8 Ibid. P. 29

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RAMOS, Alfred. (2015).Mestres de la Imprenta. El moviment freinet valencià (1931-1939). *Ed. U.J.I, Castellón de la Plana,* ISBN 9788416356386.

Catálogo de Tipos móviles de Neufville.

https: //www.ibe.unesco.org

https://utajineduca.blogspot.com

https://cultier.es

https://www.unostiposduros.com

Irene Covaleda Vicente
irenecovaleda87@hotmail.com

Acción MAIL: Una propuesta artística de MAIL ART en el ESPACIO PUBLICO a través de la POSTAL.

Irene Covaleda Vicente

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:21/12/2017 Revisado:23/12/2017 Aceptado:27/12/2017

Covaleda Vicente, I. (2018). Acción MAIL: Una propuesta artística de MAIL ART en el ESPACIO PUBLICO a través de la POSTAL. *Revista Sonda: Investigación en las Artes y Letras,* nº 7, 2018, pp. 253-262.

Acción MAIL: Una propuesta artística de MAIL ART en el ESPACIO PUBLICO a través de la POSTAL.

MAIL Action: An artistic proposal of MAIL ART in the PUBLIC SPACE through the POSTALCARD

Autora: Irene Covaleda Vicente

Doctora en Bellas Artes, Profesora Asociada, Universidad de Zaragoza, Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal, Área de Escultura- Grado en Bellas Artes.

irenecovaleda87@hotmail.com

Sumario: 1. Introducción. El paisaje como escenario. 2. Metodología de Acción MAIL. 3. Procesos de Acción. 4. Resultados híbridos. Pintura, MAIL y Escultura. 5. Resultados postales. 6. Conclusiones. Referencias bibliográficas. Índice de imágenes.

Citación:Covaleda Vicente, I. (2018). Acción MAIL: Una propuesta artística de MAIL ART en el ESPACIO PUBLICO a través de la POSTAL. *Revista Sonda: Investigación en las Artes y Letras,* nº 7, 2018, pp. 253-262.

sonda

Acción MAIL: Una propuesta artística de MAIL ART en el ESPACIO PUBLICO a través de la POSTAL.

MAIL Action: An artistic proposal of MAIL ART in the PUBLIC SPACE through the POSTALCARD

Irene Covaleda Vicente

Doctora en Bellas Artes, Profesora Asociada, Universidad de Zaragoza, Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal, Área de Escultura- Grado en Bellas Artes.

irenecovaleda87@hotmail.com

Resumen

En este artículo se presenta una acción artística que muestra un recorrido por la ciudad de Valencia. El viaje se ha realizado a través del Mail Art, más concretamente con el uso de la postal. Se pretende emprender un paseo el espacio público, que finalice su recorrido en el espacio privado de los moradores de las viviendas donde van a ir a parar las ya mencionadas postales. Pero, ¿Qué contienen las postales? Y ¿de qué forma se elaboran y en qué situaciones? O ¿Qué conceptos de la experiencia artística quedan entreabiertos tras la ejecución de Acción MAIL? Se han abierto senderos que han basado la experiencia de la deriva en un modus operandi en el que los espacios quedan desdibujados.

Abstract

This article presents an artistic action that shows a tour of the city of Valencia. The trip has been made through Mail Art, more specifically with the use of the postcard. It is intended to undertake a walk the public space, which ends its journey in the private space of the residents of the houses where the aforementioned postcards go. But what do postcards contain? And in what way are they elaborated and in what situations? O What concepts of the artistic experience are ajar after the execution of the MAIL Action? Paths have been opened that have based the drifting experience on a modus operandi in which the spaces are blurred.

Palabras clave: Mail Art, comunicación, espacios públicos y privados, postal, ciudad.

Key Words: Mail Art, communication, public and private spaces, postalcard, city.

1. INTRODUCCIÓN.
El paisaje como escenario

Asomo la puerta que permite la experiencia del primer paseo con el que se hace posible Acción MAIL. La intención es explorar el espacio que separa a través de un Umbral, una zona que identifico privada. Salir implica escenificar, cumplir con una determinada actitud social que no siempre es necesaria cuestionar. Se va a transitar el espacio que ofrece la ciudad de Valencia con la intención de hacer conscientes las condiciones del paseo. Las líneas de comunicación que van a trazarse en el mapa contienen pasos, paradas, retrocesos y los encuadres que formarán un archivo de imágenes que después, se imprimirán en formato postal.

La captación de imágenes de los Umbrales a los que vamos a enviar esta postal, producen una inmersión en el espacio que tanto por una parte, la productora de la postal, como por la otra, es decir la receptora de esta, se explora desde una posición incierta en cada ocasión.

En este sentido, Acción MAIL, es un proyecto que analiza desde varias disciplinas la relación con el espacio. La pintura, la escultura y la performance convergen en una línea de producción para establecer puntos de conexión en el espacio que ofrece la ciudad.

Generar historias a través de los movimientos que producimos en la ciudad y con ellos construir un discurso que se transforme en una serie que se formula a través de diferentes dispositivos de expresión artística, es uno de los retos que se plantea al realizar este proyecto.

Desde los procesos creativos que se desarrollaron con el Mail Art, se conectan distintas corrientes y tendencias que se han producido a lo largo de toda la historia del arte, probablemente, a causa de que es una práctica que propone la participación ciudadana a través de un medio de uso público, el correo. Conocer las principales preocupaciones teóricas en las que han trabajado y producido los artistas de esta red de intercambio, es fundamental para elaborar un proyecto que resulte atrayente.

2. METODOLOGÍA DE ACCIÓN MAIL.

El proyecto Acción MAIL, se lleva a cabo desde la perspectiva de elaborar un trabajo que mantenga vínculos tanto como con el discurso dadaísta y sus derivas, el paseo por la urbe que se realiza desde el comportamiento lógico de flujo ciudadano, y también, con el arte de acción.

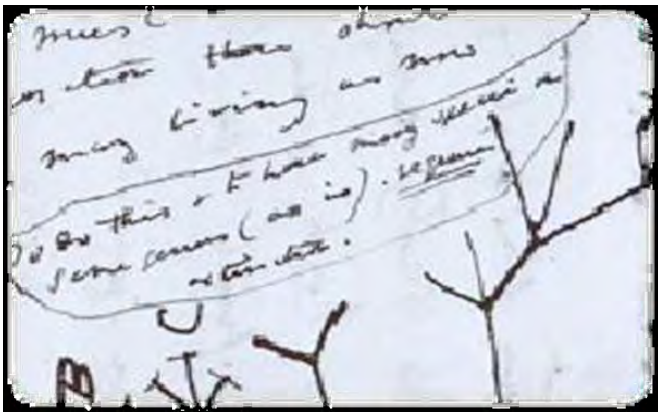
La performance como herramienta, va a aunar la creatividad con la cotidianeidad y el correo. La ciudad como planteamiento, ha permitido observar los modos de expansión y las características socioeconómicas, así como la reordenación urbana según los intereses de restauración de algunas zonas y, la protección de los patrimonios.

La puerta es el elemento doméstico que por ser Umbral, establece relaciones con el exterior y, también con el espacio interior o privado, y va más allá que la mera representación figurativa. Las puertas que se han captado, hablan de identidad. Espacio privados que presentan lo visible de la morada habitada en los que se ha intervenido gracias al uso del buzón particular de cada vivienda. El libro titulado Libro de los pasajes de Benjamin, W. (2005) presenta una reflexión que integra la suma de pensamiento sobre el espacio y el proceso de experimentación.

Solo en apariencia es uniforme la ciudad. Incluso su nombre suena de distinta forma en sus distintos sectores. En ningún sitio, a no ser en los sueños, se experimenta todavía del modo más primigenio el fenómeno del límite como en las ciudades. Conocerlas supone saber de esas líneas que, a lo largo del tendido ferroviario, a través de las casas, dentro de los parques o siguiendo la orilla del río, corren como líneas divisorias; supone conocer tanto esos límites como también los enclaves de los distintos sectores.
Como umbral discurre el límite por las calles; una nueva sección comienza como un paso en falso, como si nos encontráramos en un escalón más bajo que antes nos pasó desapercibido. (p. 125)

Los paseos se han realizado en la ciudad para captar las imágenes con los dispositivos fotográficos, y estos, han dibujado los trazos de la experiencia que se ha desarrollado. La práctica artística ocupa en el mapa un espacio para un recorrido MAIL.

El enfoque del movimiento artístico del Mail Art, hace posible formular y formalizar un intento de trazar vínculos entre distintos modos de creación y de expresión de ideas. Comunicarlas es una necesidad propia del artista. A mediados de los años sesenta es cuando el Mail Art se presenta como una tendencia entre los artistas que inician un interés por formar parte de la red. Este canal introduce la intervención de los espacios, además de ser portador de un mensaje que, en muchas ocasiones establece interacción entre varios individuos y permite la expresión libre y la circulación de multitud de documentos, ideas y materiales que se conjugan. La in-



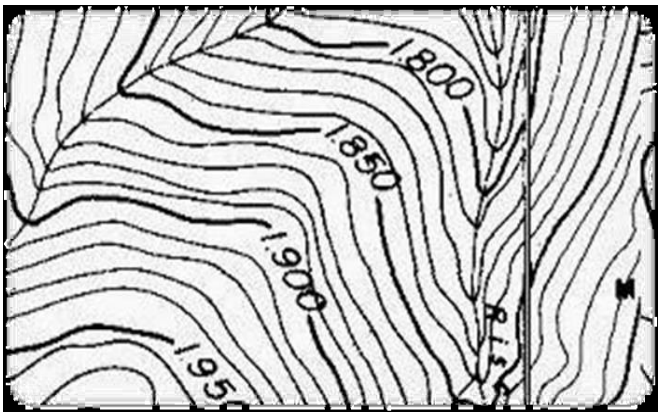


Figura 1. Recorrido referente al paseo 123 de Acción MAIL. 2017

tención que define inicialmente al Mail Art es el de crear un circuito e intercambio de piezas artísticas. El acceso a los medios y estructuras de información artística, es una de las causas de la proliferación de movimientos como el Mail Art, el video-arte, acciones callejeras y performances. Movimientos que apuestan por la integración de la actividad artística en las estructuras de los medios y códigos cotidianos de comunicación, entre otros, a través del correo. El presente y el pasado, quedan en permanente revisión y siempre en relación a la inestabilidad que propone el sistema de reparto Para realizar un proyecto como este, se ha tomado como referente uno de los trabajos de Remedios Varo, artista hispano-mexicana que, aunque produjo durante la mayor parte de su carrera pinturas surrealistas, en el libro de Janet Kaplan, Viajes inesperados: El arte y la vida de Remedio Varo (2005) se realiza una muestra de las cartas que Varo, escribía a desconocidos en las cuales proponía un encuentro. Resulta inquietante recibir una carta hoy en día. Si quien nos la envía es un conocido, con el cual no solemos mantener correspondencia, se podría pensar, que dicho emisor, ha podido sentir nostalgia del uso del correo y querer contactar por tanto, de ese modo. Pero, si resulta ser un desconocido, el sentimiento de inquietud se dispara. Remedios Varo considera haber elegido al destinatario prácticamente al azar, aunque aclara, que acota la búsqueda a los nombres que aparecen en una determinada profesión del clásico libro de teléfonos.

Al observar el resultado que ha quedado marcado en el terreno que se ha usado para la intervención Mail, y hacer consciente el desgaste producido en la urbe a causa de los paseos, viene a la mente la obra de Eugenio Dittborn, las Pinturas aeropostales, las cuales pliega cuidadosamente para realizar sus envíos. Las huellas del viaje que realizan sus piezas son visibles al desplegarlas. Conviene recordad que esta obra persigue la denuncia de la situación política por la que atraviesan los países latinoamericanos. Esa represión ha promovido la acción en torno al Mail Art de artistas como Clemente Padín, Jorge Caraballo o Guillermo Deisler, que pronuncian un fuerte carácter de lucha y además denuncian la censura. Tocan desde diferentes perspectivas los conceptos que se abordan también con Acción MAIL y presentan una lectura que establece conexiones continuas desde diferentes posiciones.

3. PROCESOS DE ACCIÓN

Observar el espacio en el que se ha desarrollado la obra, es fundamental para plantear la argumentación de todo el proceso. El territorio que ha acompañado el compás, de cada letra y la pertinencia de los materiales que conforman la Acción MAIL son, fundamentalmente, las imágenes que se han impreso en el anverso de las postales, y el manuscrito que contiene el reverso.

Las postales surgidas de este proyecto hablan del Umbral que separa y une al artista del intérprete. La ciudad y el espacio en el que se genera, según las circunstancias de los ciudadanos y el transvase de comunicación, son el objeto de estudio y conforman la memoria y el encuentro que se compone a través de la narración del paseo que se dibuja en ella. Las posibilidades narrativas que ofrece el Mail Art, son muy diversas. Los temas que se han tratado desde este movimiento van desde denuncia política y social, estudios sobre espacio e imagen, realización de cartografías, hasta las intervenciones con intencionalidad comunicativa y participativa.

El entorno espacial que ofrece la urbe, ha propiciado realizar un proyecto que nos hace conscientes del camino tomado. Pensar en el proceso que se ha llevado a cabo, nos remite a la ciudad de Ersilia de Italo Calvino (2017).

P*ara establecer las relaciones que rigen la vida de la ciudad, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas, blancos o negros o grises o blanquinegros según indiquen relaciones de parentesco, intercambio, autoridad, representación. Cuando los hilos son tantos que ya no se puede pasar entre medio, los habitantes se van: se desmontan las casas; quedan solo los hilos y los soportes de los hilos. (p.61)*

El contacto y la relación entre sujetos que habitan la ciudad y que transitan la urbe de un modo parejo, en un principio, parece intangible. Son las piezas las que establecen la conexión entre individuos y surge de este modo, el concepto de comunicación. En este sentido, Jacques Derrida, en su deconstrucción (1989), aporta una mirada en la que se percibe una apertura textual en la que la intertextualidad dependería en menor medida del texto que del propio lector. El lector es quien vincula el texto al contexto y en ese sentido, la imagen de la puerta como anverso

Figura 2. Recorrido referente al paseo 371 de Acción MAIL. 2017

de una postal que ocupa el buzón de la entrada aparece como iniciador del proceso.

Jean-Marc Poinsot en su libro, Mail Art: Communication à distance concept (1971) presenta una de las características del movimiento artístico Mail Art que en relación al concepto de comunicación, es la de no comercialización. En este libro, el autor también ofrece una interesante reflexión sobre la importancia del servicio postal y las telecomunicaciones en general, y la necesidad global del uso de este medio. El procedimiento de intercambio lo conforman objetos, instituciones y personas y además, señala cómo los envíos que se producen están sujetos a normativas y limites, pues la forma misma que ofrece el sistema está condicionada.

Este trabajo es un ejemplo de lo amplio que puede llegar a ser este tipo de corriente. El Mail Art es sin duda, un campo abierto que muestra las posibilidades de material, metodología, y opinión, como podemos observar a lo largo de su historia.

4. RESULTADOS HÍBRIDOS. PINTURA, MAIL Y ESCULTURA.

Existen varias razones por las que el Mail Art, ha resultado un movimiento motivador para sus participantes. La actividad profesional, es una de las más destacables, en la que participan profesores de las facultades de Bellas Artes y estudiantes. Otro aspecto importante que determina la motivación de realizar este tipo de actividad, es la de la libertad de expresión que se presenta como un espacio libre para usar el medio como un sistema de declaración de valores, compromisos y preocupaciones sociales. El sentimiento de libertad es un valor que representa el Mail Art, que aparece como un sistema sin jerarquías, donde no hay comercialización ni censura. Algunos de los artistas han participado solamente de manera ocasional, o con una actitud de observación En la obra artística que se produce durante la Acción MAIL, además de postales, contiene a la pintura como transmisor de estos elementos que conforman el estudio. La escultura está presente en una síntesis de sombras que producen las obras gracias a la distancia que las separa del muro de la sala de exposición. Los materiales translucidos y la línea que recorre las obras, son las estrías con la que se ha extendido la Acción MAIL. Se convierte en un nodo en el que se presenta la experiencia en la urbe, el paseo y el depósito de las postales en cada buzón que se ha intervenido, la interacción y el intercambio para dar lugar a la obra que ocupa otro espacio.

La sombra es elemento que genera la tercera dimensión del apartado que se ha titulado, Resultados híbridos. Se presenta en estas imágenes el espacio existente encargado de separar las obras de la pared donde se sostienen. La información se transforma, creando una serie de distorsiones visuales que incorpora proporciones de información que de otro modo, se perdería. La dificultad, estriba en la imposibilidad de procesar la sombra como resultado de la suma de todo lo que compone la pieza. En Acción MAIL, y Resultados híbridos, todas las partes son componentes y segmentos de un complejo. El lugar y la forma de presentar las obras que resultan del proceso, dan pie al análisis de lo efímero de estas

Figura 5. Exposición Notes al peu de Acción MAIL. 2017

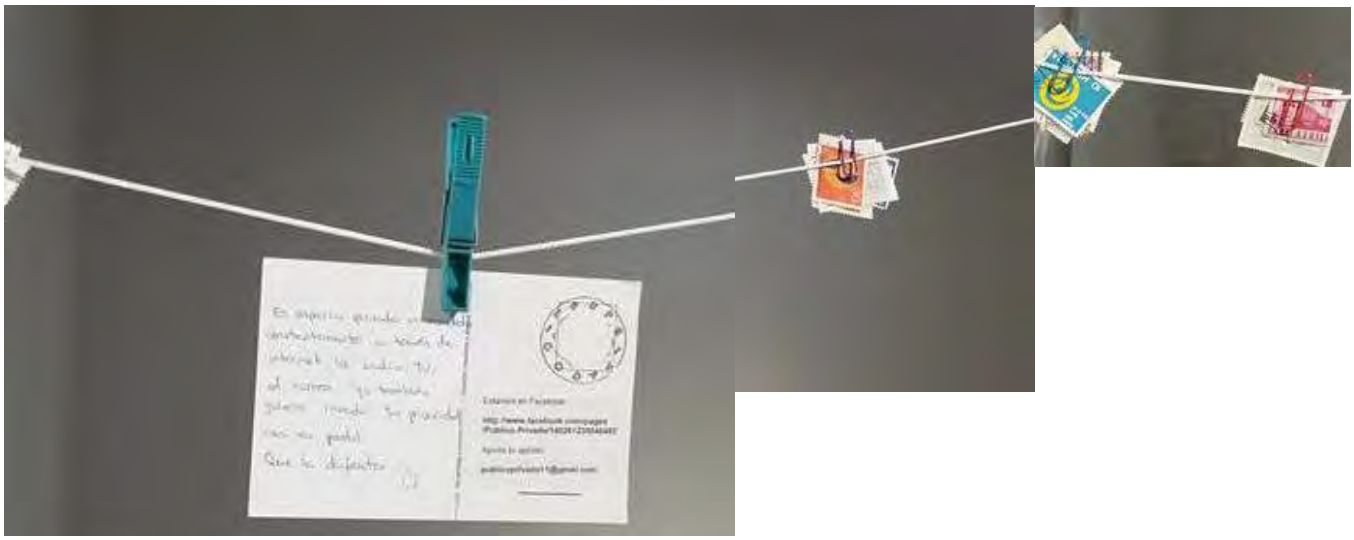


Figura 3. Detalle de Notes al peu de Acción MAIL. 2017.

sombras. En esta exposición realizada en la Sala de la Muralla ubicada en el Col·legi Major Rector Peset de la Universidad de Valencia, las sombras están pensadas para ocupar con un carácter determinante el espacio que tienen. Son capaces de hacer un papel protagonista y de pasar desapercibidas al mismo tiempo. Las sombras suponen una resolución física que completa el objetivo planteado. Contemplar la sala previamente al montaje, infunde la forma en que se desean mostrar. La contemplación de las luces y el opuesto que se genera, es parte del resultado.

Trabajar con la idea del límite que posee el leguaje, pasa a ser parte de las piezas pictóricas. Se insinúa con la capacidad suficiente para pasar de un plano a otro en la esfera pictórica. Atraviesa el cuadro y el bastidor, haciendo participe así, a toda la materia que compone la imagen. Se trabaja desde la autodefinición constante y esto permite que nos podamos acercar a los tintes de autobiografía. De hecho, muchos de los componentes de esta red, elaboran a lo largo de su actividad, una labor metodológica muy personal. Las obras expuestas en la Sala de la Muralla, contienen la aportación de los elementos cómplices que estructuran el complejo del trabajo desarrollado, desde sellos, sobres, o algunas postales, y forman estos, conjugados con el lenguaje pictórico y escultórico.

Figura 4. Detalle de Notes al peu de Acción MAIL. 2017

Figura 6. Exposición Notes al peu de Acción MAIL. 2017

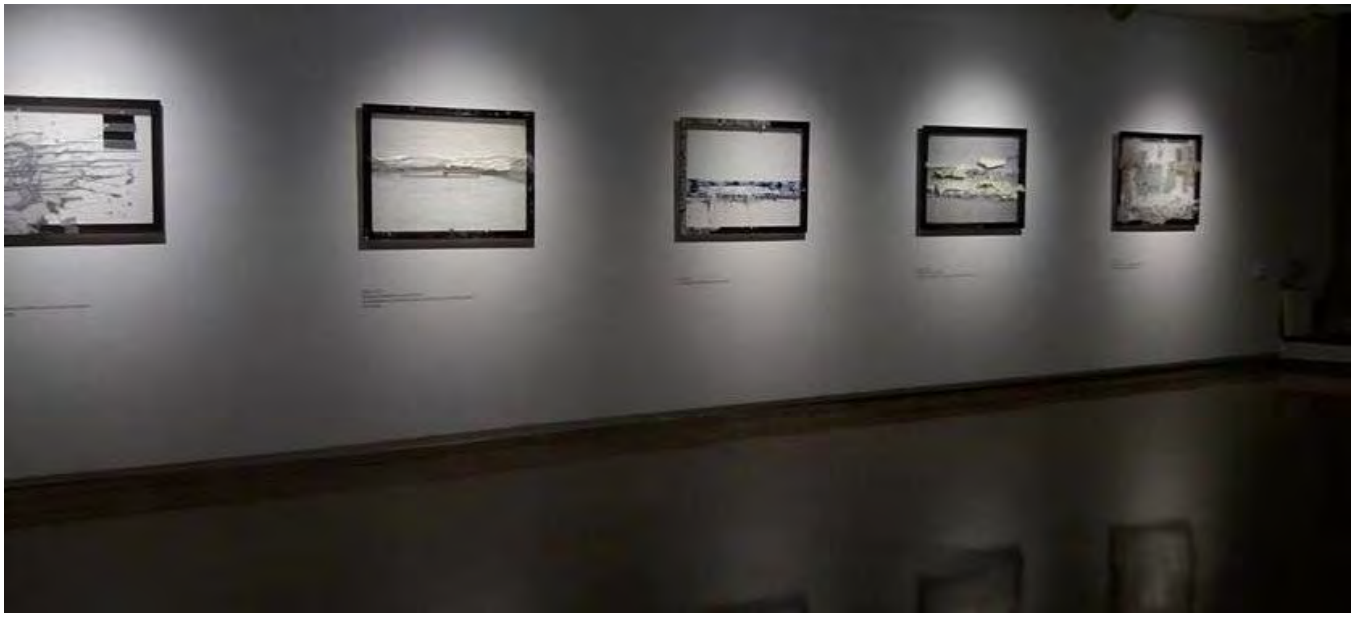


Figura 7. Exposición Notes al peu de Acción MAIL. 2017

5. RESULTADOS POSTALES

El resumen de la experiencia artística, no aparece de modo ordenado con respecto al tiempo en el que han sido elaboradas las piezas, o en el orden en el que se han realizado los paseos. Aunque si es cierto que intenta ser una muestra que represente al conjunto de todo el proceso, y sea la experiencia presentada, la que actué unificando el espacio expositivo.

Para que quede representada el proceso de creación de postales, y ya que el proyecto artístico que se ha desarrollado, tiene por objeto la realización de postales que muestren el umbral de las viviendas que han sido intervenidas, se va a realizar ahora una muestra de las mismas. Las postales realizadas han sido remitidas a los domicilios donde habían sido captadas. Para obtener una respuesta de los receptores a nuestra postal, se ha utilizado un buzón ubicado en cada domicilio durante un tiempo de duración limitada a dos días que ha permitido incorporar participantes a nuestro proyecto. La intervención del espectador presenta una incógnita al inicio del planteamiento de esta investigación, ya que las postales remitidas no indican un procedimiento a seguir al que pueda recurrir el receptor de la imagen, por lo que la ocupación del buzón que se ha instalado en cada uno de los umbrales en los que se ha intervenido con una postal presentaba una difícil previsión.

6. CONCLUSIONES

Realizar un trabajo artístico en la ciudad de Valencia ha resultado una experiencia que ha sido muy útil a la hora de acotar el espacio y el tiempo de dedicación al proyecto. Analizar el proceso del trabajo y basar los paseos en el movimiento de la deriva, son aspectos con los que se ha procurado establecer equilibrio, así como con las distintas partes de los procesos artísticos de las que se han hecho mención. El espacio público que ha sido retratado y es parte del archivo de imágenes, muestran espacios comunes a muchos lugares, y nos dan información suficiente de dónde se está generando el trabajo. La cantidad de veces que se han transitado los espacios, queda manifestada en la presentación de la exposición titulada Notes al peu en la Sala de Exposiciones La Muralla, que el Col·legi Major Rector Peset ha cedido para hacer visible este proyecto.

Con este proyecto se pone de manifiesto también, la trascendencia de las nuevas maneras de conexión y comunicación, que conforman un mosaico complejo de personas interactuando, mediadas a través de medios más tradicionales. De hecho, las nuevas formas de comunicación han convertido los ámbitos privados en algo absolutamente permeable. El contexto que se muestra, está condicionado por la construcción de ideas como la vigilancia y el control, además de la estética.

Figura 8. Recorrido referente al paseo 51 de Acción MAIL. 2017

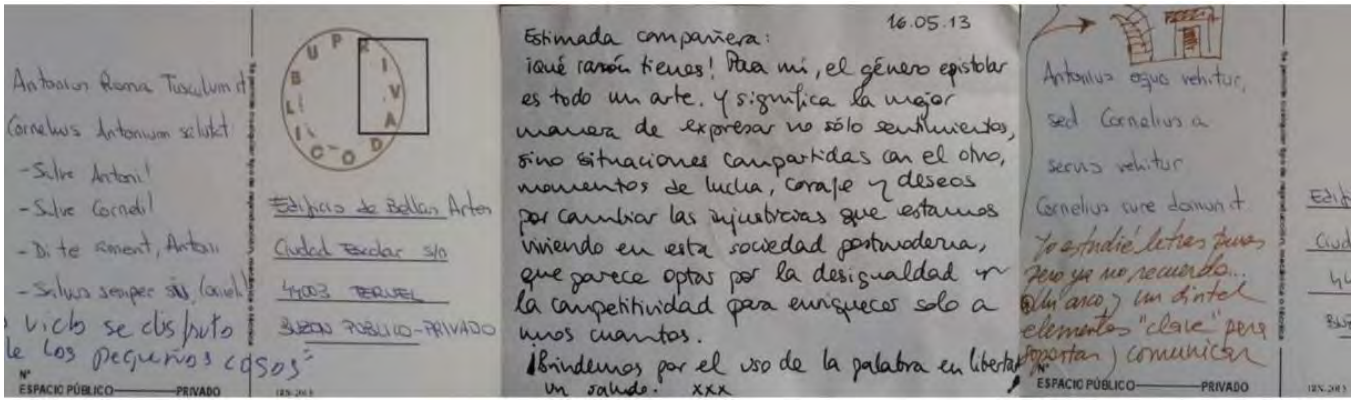


Figura 9. Recorrido referente al paseo 47 de Acción MAIL. 2017

ÍNDICE DE IMÁGENES.

Figura 1. Recorrido referente al paseo 123 de Acción MAIL. 2017 Pág. 3
Figura 2. Recorrido referente al paseo 371 de Acción MAIL. 2017 Pág. 4
Figura 3. Detalle de Notes al peu de Acción MAIL. 2017 Pág. 6
Figura 4. Detalle de Notes al peu de Acción MAIL. 2017 Pág. 6
Figura 5. Exposición Notes al peu de Acción MAIL. 2017 Pág. 7
Figura 6. Exposición Notes al peu de Acción MAIL. 2017 Pág. 7
Figura 7. Exposición Notes al peu de Acción MAIL. 2017 Pág. 8
Figura 8. Recorrido referente al paseo 51 de Acción MAIL. 2017 Pág. 9
Figura 9. Recorrido referente al paseo 47 de Acción MAIL. 2017 Pág. 9

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Benjamin, W. (2005). Libro de los Pasajes, Madrid, España Edición Akal.

Calvino, I. (2017). Las ciudades invisibles, Madrid, España, Edición Siruela.

Caricciari, M. (2010). La ciudad, Barcelona, España, Edición Gustavo Gili, SL.

Gaspar, I. (2018). Hashtag (#), El uso de nuevos métodos en las prácticas artísticas a partir de las dinámicas en las redes sociales. ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación, (15), 15-23.

McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano, Barcelona, España, Edición Paidós.

McLuhan, M. (1972). La Galaxia Gutenberg, Madrid, España, Edición Aguilar.

Poinsot, J-M. (1971). Mail Art: Communication à distance concept. París, Francia, Edición C.E.D.I.C

Rodríguez Calatayud, N. (2012). Los textos de la mujer artista durante las primeras vanguardias (1900-1945). Valencia: Institució Alfons El Magnànim / Diputació de València.

María José Gutiérrez
mariajosegutirrez@gmail.com

LA CARTOGRAFÍA HISTÓRICA INTERACTIVA COMO DISPOSITIVO ESTÉTICO PARA ACCEDER AL CONOCIMIENTO DEL PAISAJE. CASO PRÁCTICO: LA ACEQUIA RASCAÑA.

María José Gutiérrez

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:30/07/2018 Revisado:06/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Gutiérrez, M.J. (2018). La cartografía histórica interactiva como dispositivo estético para acceder al conocimiento del paisaje. Caso práctico: la acequia Rascaña. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 263-274.

LA CARTOGRAFÍA HISTÓRICA INTERACTIVA COMO DISPOSITIVO ESTÉTICO PARA ACCEDER AL CONOCIMIENTO DEL PAISAJE. CASO PRÁCTICO: LA ACEQUIA RASCAÑA.

INTERACTIVE HISTORICAL CARTOGRAPHY AS AN AESTHETIC MECHANISM TO ACCESS THE KNOWLEDGE OF LANDSCAPE. PRACTICAL CASE: THE RASCAÑA CANAL.

Autor: María José Gutiérrez
Doctoranda de la Universitat Politècnica de València.
Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación.
mariajosegutirrez@gmail.com

Sumario: 1. La visualización de la geografía moderna. 1.1. El paisajismo moderno 2. El lenguaje visual sintético. 3. Visualización Interactiva Con Mapas Históricos Interpretando El Paisaje De La Acequia Rascaña. 3.1. Toma de datos 3.2. tratamiento de datos. 3.3 Aplicación de Unity 4. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Citación: Gutiérrez, M.J. (2018). La cartografía histórica interactiva como dispositivo estético para acceder al conocimiento del paisaje. Caso práctico: la acequia Rascaña. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 263-274.

sonda

LA CARTOGRAFÍA HISTÓRICA INTERACTIVA COMO DISPOSITIVO ESTÉTICO PARA ACCEDER AL CONOCIMIENTO DEL PAISAJE. CASO PRÁCTICO: LA ACEQUIA RASCAÑA.

INTERACTIVE HISTORICAL CARTOGRAPHY AS AN AESTHETIC MECHANISM TO ACCESS THE KNOWLEDGE OF LANDSCAPE. PRACTICAL CASE: THE RASCAÑA CANAL.

María José Gutiérrez
Doctoranda de la Universitat Politècnica de València.
Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación.

Resumen
En la geografía moderna tuvo lugar el desarrollo de los mapas temáticos y como consecuencia, la maduración de la cartografía cualitativa, donde la psique fue clave en su interpretación. En este contexto, la asociación de factores perceptivos y psicológicos tuvo sus consecuencias en el ámbito de las artes. De ahí, el concepto del espacio empieza a formular una visión estética, múltiple y polisémica. El territorio se convierte en el resultado de nuestra intervención en el espacio, tanto como colectivo en sociedad, como a nivel individual. Estas relaciones quedaban representadas con un lenguaje gráfico sintético en los mapas cartográficos. Con la pretensión de experimentar con las diferentes interpretaciones del territorio, hemos desarrollado una aplicación interactiva que visualiza y contrapone cuatro mapas históricos sobre el paisaje que recorre la acequia de la Rascaña, una de las ocho acequias que componían el entramado de la ciudad de Valencia y sus alrededores.

Abstract
In modern geography it took place the development of thematic maps and as a consequence, the maturation of qualitative cartography, where the psyche was key in its interpretation. In this context, the association of perceptive and psychological factors had its consequences in the field of the arts. From there, the concept of space begins to formulate an aesthetic, multiple and polysemic view. The territory becomes the result of our intervention in space, both as a collective in society, and at the individual level. These relations were represented with a synthetic graphic language in the cartographic maps. With the aim of experimenting with the different interpretations of the territory, we have developed an interactive application that visualizes and contrasts four historical maps about the landscape that runs along the Rascaña irrigation canal, one of the eight canals that formed the layout of the city of Valencia and its surroundings.

Palabras clave: Acequia de la Rascaña, cartografía histórica, grafismo sintético, interpretación del paisaje.

Key Words: Rascaña irrigation canal, historical cartography, synthetic graphic, interpretation of landscape.

Pobres de vosotros, pobres de vosotros que apenas podéis calentaros mientras a mediados de enero me siento bajo los naranjos en flor, con la frente empapada en sudor, o recorro campos que, regados por millares de canales, dan cinco cosechas de arroz, de centeno, de cáñamo, de guisantes y de algodón – ¡ Qué fácilmente se olvida el estado de los caminos y de las posadas, en donde a veces no hay ni pan, frente a esta abundancia de plantas y de estas formas humanas, de una belleza indescriptible! (Humboldt A., Abril 20, 1799)

1. LA VISUALIZACIÓN DE LA GEOGRAFÍA MODERNA

En el período de la Ilustración, la naturaleza tiene un papel protagonista en la conformación de los saberes y el conocimiento humano, desde una trayectoria de análisis racionalista. Pero a finales del siglo XVIII empezó a surgir los nuevos planteamientos

sobre la valoración de la naturaleza y la directa conexión con el individuo. En concreto, empiezan a gestarse las ideas del Romanticismo. Una de sus ideas más renovadoras que definieron a este nuevo movimiento, fue la constante intención de mezclar la razón y el sentimiento en sus aportaciones al conocimiento. "Una perspectiva cultural que se empeñó en conciliar la razón y el sentimiento, la ciencia y el arte" (Martínez de Pisón, 2008, p.42). La naturaleza expresaba el orden supremo del universo, era la clave para entender el mundo que nos rodeaba y el hombre era cuestionado y analizado, dentro del orden natural al que pertenecía. De este modo, la naturaleza desde la perspectiva romántica se concibió, como comenta Martínez de Pisón (2008), "un organismo, como un ser vivo" distanciándose "del modo newtoniano como un mecanismo" (p.42).

En este contexto de transformación, se inscribe el nacimiento de la geografía moderna. Alexander von Humboldt fue una figura clave para el nacimiento de la geografía física moderna. Un naturalista que trabajó entre el último tercio del siglo XVIII y la primera mitad del XIX, y su visión de la geografía supuso la fusión de las ideas racionalistas imperantes en la ciencia, junto con los nuevos planteamientos románticos alemanes. La geografía moderna supuso en definitiva la creación de una imagen de la naturaleza más allá del mecanismo. En este contexto, favoreció el crecimiento del concepto de paisaje, como dispositivo para conectar al sujeto con lo supremo. Esta interpretación tuvo una gran carga estética, de ahí que los románticos se dieran cuenta del papel tan determinante del arte para acceder al conocimiento. "Sólo desde el arte es posible alcanzar esa naturaleza total, presente en los objetos que la componen, pero que no se revela a cualquier observador" (Corbera, 2014, p.44).

Esta confluencia innovadora sin restricciones permitió ampliar y enriquecer los horizontes de la geografía, dotarle de un nuevo enfoque para explicar el mundo y nuestra relación con él. Un método de estudio que facilitó establecer relaciones espaciales, junto con una **visión integradora** de las dimensiones subjetivas y objetivas.

1.1. EL PAISAJISMO MODERNO

El concepto del paisaje se encuentra íntimamente relacionado con la nueva geografía. El interés y el gusto por la naturaleza, por un arte del paisaje en la cultura, quedó claramente definida en los siglos XVIII y XIX. Anteriormente, la acepción del término de paisaje iba asociada al país y su delimitación territorial. Podemos decir que el paisaje moderno contempla una visión desde un ámbito cultural y artístico. "La contemplación estética del paisaje es un acontecimiento que se desarrolla paralelamente a la investigación empírica de la ciencia moderna" (Nogué, 2008, p.27). Por supuesto, el paisaje moderno estaba en estrecha relación con el ideario romántico. El paisaje se convierte en la mirada, en el modo de entender esta naturaleza que nos rodea, en la herramienta para el aprendizaje.

En el paisaje podemos también captar y comprender los valores estéticos y éticos de ese orden, su sentido y sus significados más profundos, y los nexos espirituales que mantiene con los hombres. El paisaje pone a nuestro alcance el mundo de las formas y el mundo de los significados, del sentido. (Martínez, 2008, p.44)

El **paisaje cultural**, o como llegó a denominar Sauer "geografía cultural" estaría en relación con la idea de paisaje como una imagen vinculada a un territorio unido estrechamente a una cultura determinada. Sauer llegó a definir y concretar los elementos claves en esta intervención social, donde: "La cultura es el agente, la naturaleza el medio y el paisaje cultural el resultado" (Nogué, 2008, p.251). El pasado desarrollado en un lugar tiene un papel relevante en la construcción de la identidad colectiva. "Se empieza a tomar conciencia de su valor como herencia de una sociedad y de su carácter indisoluble" (Nogué, 2008, p.249).

Contemplamos incluso que los paisajes son construcciones culturales que podemos analizar y fechar su creación, también corremos el riesgo de la pérdida de la memoria de ciertos lugares construidos. En definitiva, destruir paisaje significa siempre, perder cultura.

2. EL LENGUAJE VISUAL SINTÉTICO

El lenguaje visual sintético en sociedad siempre ha ido ligado con la transmisión de **información** y como consecuencia, el aumento de conocimiento. El diseño de información que transmite conocimiento es categorizado por Meirelles (2014) en relación con sus diferentes funcionalidades: "para registrar información; para expresar significado; para aumentar la memoria; para facilitar la búsqueda; para ayudar al descubrimiento; para apoyar inferencias perceptivas; para mejorar la detección y el reconocimiento; para facilitar la manipulación de los datos" (p.13). Incluso podemos ir más allá, sobre las competencias del diseño de información, porque para Joan Costa que designa como "esquemático" a este tipo de lenguaje visual, su principal tarea es visualizar, es decir, hacer visibles fenómenos que no son visibles.

Visualizar es pues, hacer visibles y comprensibles al ser humano aspectos y fenómenos de la realidad que no son accesibles al ojo, y muchos de ellos ni siquiera son de naturaleza visual. Visualizar es una "puesta en conocimiento" por medios gráficos y una "puesta en común", es decir, un hecho de comunicación. (Costa, 1998, p.14)

Nos ayuda a ampliar los límites de lo perceptible de la realidad, de generar y transmitir información que en una primera instancia no se encuentra a nuestro alcance. Podríamos decir que el lenguaje visual sintético, es un lenguaje estructurado, codificado y abstracto. Es una estrategia de comunicación visual generada con sistemas basados en abstracciones y simplificaciones. Muchas de estas representaciones visuales esquemáticas se suelen usar para realizar estadísticas, mapas, diagramas. Dentro de esta diversidad de gráficos, podemos encontrar diferentes grados de figuración, junto con otros modelos completamente abstractos.

Los orígenes del lenguaje visual sintético se remontan a las primeras representaciones geométricas y tablas astronómicas de movimientos de planetas y estrellas, con el objetivo de su mejor comprensión. Como también los primeros mapas, que en su visualización intentaban ayudar en la navegación y la exploración del planeta. Una de las construcciones gráficas más antiguas y que más evolucionó fue el mapa, con el amplio despliegue de mapas temáticos. Incluso Cairo (2011) llega a considerar: "La historia de la visualización y la infografía comienza con la historia temprana de la cartografía, que depende a su vez de la astronomía, la trigonometría y las matemáticas. Toda visualización es, en el fondo, un mapa" (p.111). Otra importante etapa en la evolución del grafismo de estos lenguajes, la encontramos a partir de mediados del siglo XVII con el surgimiento de los mapas temáticos, los cuales fueron utilizados para el estudio, analítica comparativa y reflexión de las investigaciones elaboradas en las ciencias naturales.

A medida que durante la Ilustración aumentaban los datos a partir de observaciones medioambientales y mediciones, se prestó atención al lugar en vez de al espacio. El foco pasó de la preocupación analítica por la ubicación de las características a una preocupación holística de la extensión espacial y la variedad de características. Así nació el concepto de distribución. El salto conceptual de lugar a espacio llevó a las representaciones distributivas que hoy llamamos mapas temáticos. (Meirelles, 2014, p.117).

La utilización de los métodos gráficos se extiende en la mayoría de países europeos durante el siglo XIX, empezaron a recopilar, analizar y elaborar de manera sistemática, estudios estadísticos gubernamentales sobre la población, asuntos sociales, políticos, económicos y cualquier tema de interés oficial, ya que reconocieron la importancia de los datos en la toma de decisiones y planificaciones a nivel nacional. "En los siglos XVIII y XIX, contar con buenos administradores, burócratas y cartógrafos suponía la diferencia entre victoria y derrota" (Cairo, 2011, p.152). Un claro representante de estas creaciones gráficas fue William Playfair, impulsó la **hibridación en el lenguaje cartográfico,** de tal modo que los mapas dejaron de ser meros registros geográficos, para convertirse en representaciones de fenómenos abstractos, como el nivel educativo, la densidad de población y otras temáticas sociales.

En la actualidad, volvemos a encontrarnos con un florecimiento y auge de estos lenguajes visuales, a causa de la proliferación de datos digitales y la necesidad de analizarlos de manera visual para su mejor comprensión y fácil transmisión. "En múltiples disciplinas, de la física a la biología, de las ciencias políticas a la literatura; todas están impregnadas por el crecimiento de la visualización de datos" (Meirelles, 2014, p.118). En la actualidad, cualquier in-

vestigación está modulada por la gestión de datos masivos, de ahí su visualización como herramienta para asimilar, comprender y llegar al conocimiento.

3. VISUALIZACIÓN INTERACTIVA CON MAPAS HISTÓRICOS INTERPRETANDO EL PAISAJE DE LA ACEQUIA RASCAÑA

Las observaciones expuestas en relación con la geografía moderna sobre su nuevo posicionamiento ante la interpretación de la realidad. Donde hemos destacado, por un lado, la importante influencia de los postulados románticos en esta nueva visión y representación gráfica y por otro lado, hemos mencionado la gestación y el desarrollo del concepto de **paisaje.** Elemento que se convirtió en intermediario de las relaciones entre el individuo y la naturaleza. En otros términos, el paisaje fue la manifestación cultural sobre un lugar determinado, en consecuencia dotado de un importante valor de identidad. Ante estas asociaciones establecidas, nos motivó la idea de profundizar en la interpretación de nuestro propio territorio, a través del análisis en la **representación gráfica** del paisaje. De ahí, contemplanos necesario el estudio de la representación del paisaje por medio de la cartografía histórica, en concreto, a partir del siglo XIX y de esta forma poder observar y crear comparativas entre las distintas representaciones de un mismo lugar, a través del lenguaje cartográfico.

Como consecuencia, elaboramos un ensayo práctico con la intención de experimentar y establecer comparativas entre los distintos lenguajes gráficos. El ensayo consistía en una aplicación interactiva que nos ofrecía la posibilidad de visualizar cuatro mapas históricos de la ciudad de Valencia y sus alrededores.

La percepción de la ciudad es, como el resto de las percepciones, un fenómeno cultural y, por ello, la representación de esta experiencia cognoscitiva está siempre ligada a los valores que la cultura dominante establece como primordiales en cada momento de su propia historia. (Llopis Alonso, Perdigón Fernández, 2016, p.12).

3.1. TOMA DE DATOS

Las fechas de estos mapas históricos oscilaban, entre principios del siglo XIX, momento en el cual, la geografía moderna y sus modos de representación gráfica estaban consolidados, hasta mediados del siglo XX, en este periodo también pudimos observar la expansión de la ciudad con su ampliación en los perímetros urbanos, junto con las nuevas vías de circulación que se desarrollaron en la nueva sociedad, como consecuencia, de todos los cambios sociales y económicos.

Aunque existen cartografías todavía más antiguas, como es el caso del primer plano de la ciudad de Valencia, *Nobilis ac Regia Civitas Valentie in Hispania*, 1608 de Antonio Manceli, ó por ejemplo el famoso plano, por su habilidad en el uso de la perspectiva militar y la representación isométrica de los edificios, *VALENTIA EDETANORUN aliis CONTESTANORUM vulgo del CID*, 1704 del fraile Tomás Vicente Tosca. Podemos mencionar en estas representaciones, que solamente se hacía referencia a la ciudad, de murallas para adentro, así pues, no eran apropiadas para nuestra experimentación práctica, ya que nuestro centro de interés en la observación comparativa entre los mapas, se ocupaba de la zona del recorrido de la acequia de la Rascaña, una de las ocho acequias históricas que estructuraban el entramado hidráulico de la ciudad de Valencia. A partir de este criterio, investigamos y buscamos en la Cartoteca de la Universidad de Valencia, a través de fotografías y facsímiles, aquellos mapas que contemplaran la representación de la ciudad y sus alrededores. En consecuencia, obtuvimos los primeros mapas históricos con estas características a principios del siglo XIX, coincidiendo con la invasión francesa y el control del territorio más allá de la ciudad.

A continuación, nombramos por orden de antigüedad, junto con los datos; título, autor, dimensiones, técnica de elaboración y acompañado con una imagen de cada uno de los mapas originales seleccionados para nuestro ensayo práctico.

1812 *Plan de Valence Aux Ordres de S.E. Le Marechal Suchet, Duc d'Albufera.* Anónimo. Dimensión 45,5 x 59 cm. Técnica planimétrica.

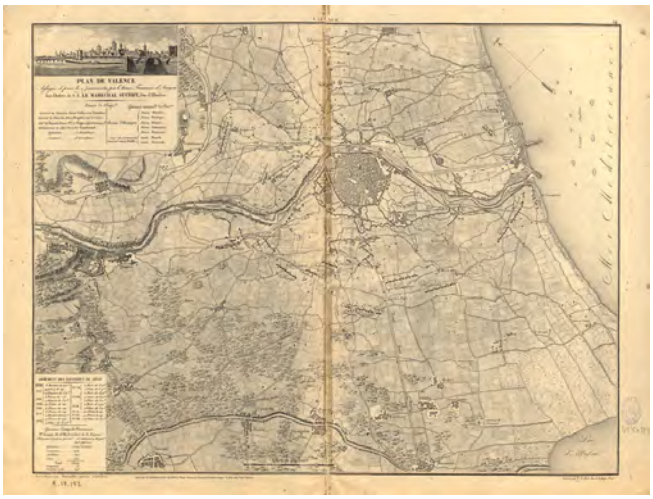


Imagen obtenida en la Cartoteca, de la Universidad de Valencia, 2018

1821 *Descripción Topográfica de la ciudad de Valencia del Cid.* Cristóbal Sales. Dimensión 97 x 127 cm. Técnica planimétrica.

Imagen obtenida en la Cartoteca, de la Universidad de Valencia, 2018

1883 *Plano de Valencia y sus alrededores.* Cuerpo de Estado Mayor del Ejército. Dimensión 180 x 210

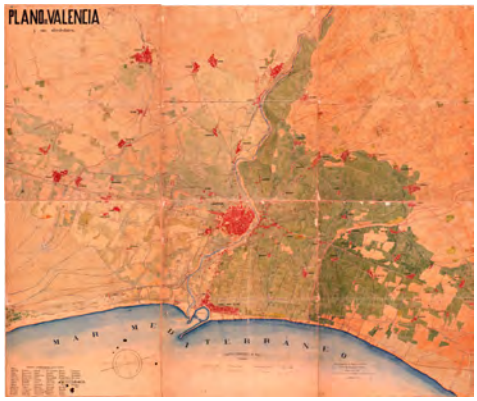
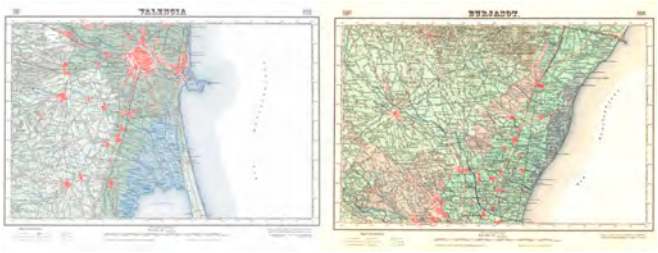


Imagen obtenida en la Cartoteca, de la Universidad de Valencia, 2018

1944 *Mapa Topográfico Nacional de España, Burjasot, Valencia.* Dirección General del Instituto Geográfico y Catastral. Dimensión 49 x 69,8 cm; 49,4 x 69 cm. Técnica planimétrica a color.



Imágenes obtenidas en la Cartoteca, de la Universidad de Valencia, 2018 Fotografía: Joaquín Cortés / Román Lores

Posteriormente incluimos un quinto mapa, el cual, en realidad, era una imagen contemporánea obtenida de la aplicación web *Google Earth*, sobre la misma zona de estudio. Esta imagen fotográfica no podía participar de esa comparativa gráfica sobre la interpretación del territorio, que queríamos establecer entre los mapas históricos, pero el motivo de su incorporación versaba en torno a la idea de proporcionar la posibilidad de visualizar cada una de esas interpretaciones gráficas de los mapas, con su actual correspondencia en el espacio y a través de este tipo de visualización predominante en la actualidad.

2018 Fotografía aérea de Valencia y sus alrededores. Google Earth. Dimensión 4800 x 2445 px. Altura 7,69 km

3.2. TRATAMIENTO DE DATOS

Imagen obtenida en la aplicación web,. *Google Earth,* 2018

En la siguiente etapa realizamos las tareas de digitalización de los mapas históricos, junto con el posterior retoque y posproducción de las imágenes obtenidas en el escaneado de los mapas. En concreto, realizamos un tratamiento de edición de iluminación y saturación en cada imagen, aunque debemos mencionar en esta actividad de retoque, manteníamos un especial cuidado en conservar el deterioro causado por el paso del tiempo en cada mapa.

Después tuvimos que delimitar la zona de interacción para la aplicación y para ser más precisos, como comentamos anteriormente, supuso la zona que recorría el territorio de la acequia de la Rascaña, este territorio estaba ubicado en los márgenes noroeste y noreste de la ciudad y decidimos delimitar esta zona, a partir de los siguientes puntos de localización:

Desde el antiguo azud, hoy en desuso, a causa del desvío del cauce del río Turia realizado en 1969, tras las obras denominadas del Plan Sur, obras motivadas por la trágica riada sufrida en la ciudad de Valencia, en 1957, hasta el municipio de Tabernes Blanques, donde la acequia tomará un desvío, en concreto, el llamado brazo de la Riquera, para desembocar en el mar, al conectarse a través de la acequia de la Mar.

Tras la descripción del área de interés, donde se estableció la observación interactiva entre los mapas. Pasamos al siguiente tratamiento con las imágenes, ya que los mapas originales estaban resueltos con diferencias técnicas, distintas orientaciones y con desiguales dimensiones. Ante estas circunstancias y para facilitar la visualización simultánea de los cuatro mapas, realizamos tareas de retoque, basadas en la aproximación al máximo entre los diferentes tamaños de los mapas y al mismo tiempo, que tuvieran la misma concordancia en el encuadre.

Para obtener esta semejanza en la zona de interés, presentamos a continuación las imágenes definitivas, con el encuadre correspondiente en cada mapa.

Imagen del encuadre definitivo del mapa de 1812

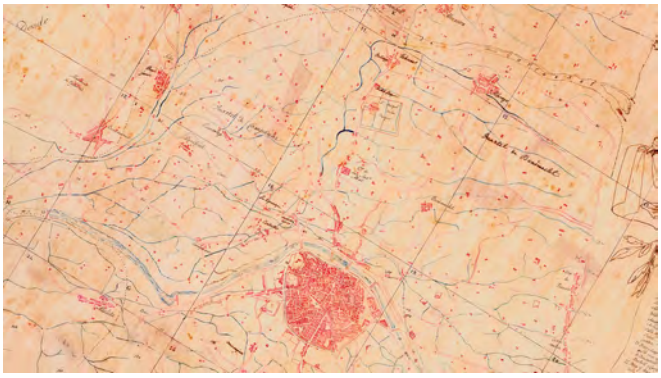


Imagen del encuadre definitivo del mapa de 1821

Imagen del encuadre definitivo del mapa de 1883

Imagen del encuadre definitivo del mapa de 1944

3.3. APLICACIÓN EN *UNITY*

Finalizadas las tareas de edición con el material gráfico, la siguiente parada del ensayo práctico, consistió en el desarrollo de la aplicación interactiva con el software Unity. La aplicación se diseñó con una interfaz en dos dimensiones y con una resolución de ventana de 1920 x 1080 px. Mediante esta ventana aparecían visualizados los mapas, los cuales estaban dotados de una mayor resolución, en concreto, de 3840 x 2160 px, en consecuencia, eran más grandes que el marco de visualización, pero queríamos aprovechar esta calidad de resolución que tenían los mapas, de ahí que se implementó la visualización con una sencilla interacción, basada en pinchar y arrastrar, de este modo permitía navegar y acceder a la totalidad de cada mapa. Por último, en relación a la descripción de la interfaz, tenemos que añadir que los cinco mapas quedaron distribuidos y superpuestos en capas respectivamente, junto con la misma posición, para poder establecer las futuras comparativas gráficas entre ellos. Así pues, en la primera toma de contacto y sin ninguna interacción con la interfaz, quedaba el marco con la visualización del mapa que se encontraba en la última capa y superpuesto a los demás.

A partir de esta distribución, se formalizó a través de una botonera ubicada en la parte superior izquierda de la interfaz, toda la interacción entre los mapas. Esta botonera estaba compuesta a su vez, por dos tipologías de botones. Un tipo de botones con una apariencia resuelta, con las fechas de los mapas y cuya interacción se basaba en pinchar, para habilitar la visualización del mapa correspondiente, junto con el otro tipo de botones a modo de botones deslizantes o sliders, ubicados en un lateral de los botones anteriormente mencionados. Esta modalidad de botones nos permitió relacionar el tipo de interacción deslizante con la opacidad de los mapas. De tal modo, desarrollamos en Unity una funcionalidad para estos botones y así el valor del botón quedaba vinculado con el alpha de la imagen.

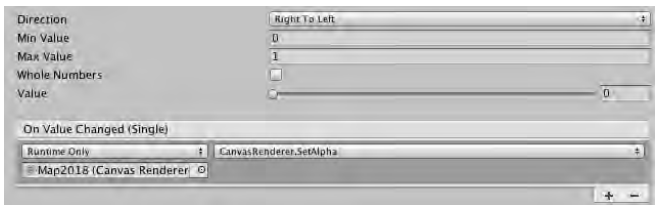


Imagen de la definición del valor del botón deslizante, 2018

En definitiva, con la descripción realizada sobre la interacción, la aplicación nos facilitaba visualizar cualquier zona de un mapa seleccionado, y establecer en cualquier momento una comparativa de un punto o elemento determinado, ya que, entre los mapas siempre había una concordancia de posición y además nos permitía la configuración de los distintos niveles de opacidad entre ellos. A continuación, mostramos con cinco imágenes la interfaz definitiva con la botonera y en los distintos mapas.

Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

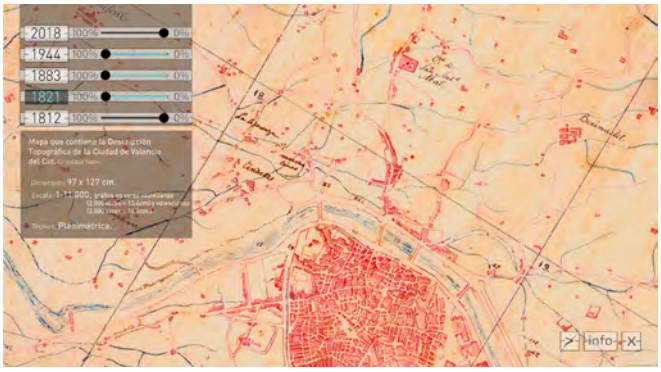


Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

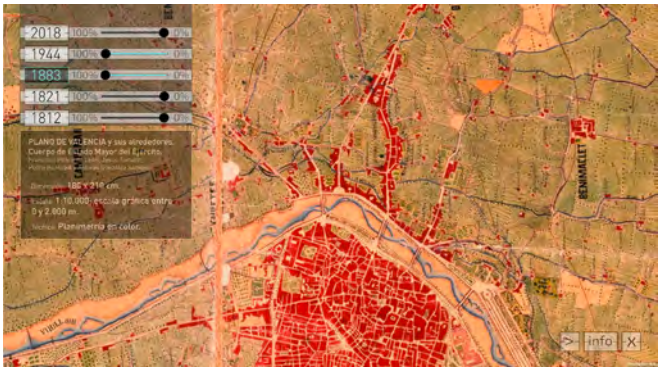


Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

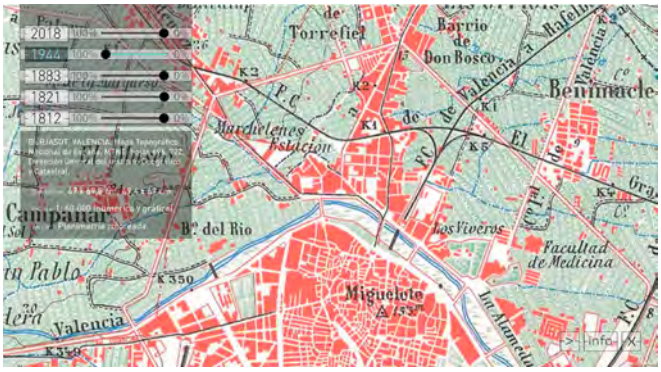


Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

En última instancia, evaluamos para una correcta lectura de la aplicación interactiva, que debíamos estructurarla en diferentes escenas, en concreto, se organizó en tres escenas.

La primera escena, dotada de un carácter introductorio compuesta con una breve descripción del contenido y acompañada con unas instrucciones asociadas a la usabilidad de la interacción. La segunda y tercera escenas de la aplicación fueron generadas con la misma narrativa interactiva, compuestas con la muestra de los distintos mapas históricos, junto con la observación comparativa. La única diferencia existente entre estas dos escenas era la relacionada con el acabado de los mapas. En la tercera escena, las imágenes de los mapas fueron retocadas con la eliminación de la saturación, de esta manera, los mapas aparecían en escala de grises, a excepción de la zona definida con el grafismo que representaba el recorrido de la acequia de la Rascaña. El objetivo de este retoque en las imágenes fue planteado como mecanismo para focalizar la atención del usuario en este elemento identitario del territorio, y de igual modo, continuar con las observaciones comparativas sobre este elemento gráfico.

Ante esta estructuración en tres escenas de la aplicación, era adecuado el diseño de una botonera que habilitara la navegación entre escenas. Por tanto, se creó una botonera en la parte inferior derecha de la interfaz de la aplicación compuesta con los siguientes botones:

Un primer botón con una apariencia en forma de texto con la palabra “INFO”, cuya interacción facilitaba el acceso a la primera escena, para que el usuario pudiese consultar en cualquier momento, la información de la aplicación.

Un segundo botón con una apariencia en forma de flecha y con una interacción que habilitaba la navegación entre la segunda y tercera escena.

Por último, un tercer botón con una apariencia en forma de aspa cuya interacción permitía la salida de la aplicación, en cualquier momento.

Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

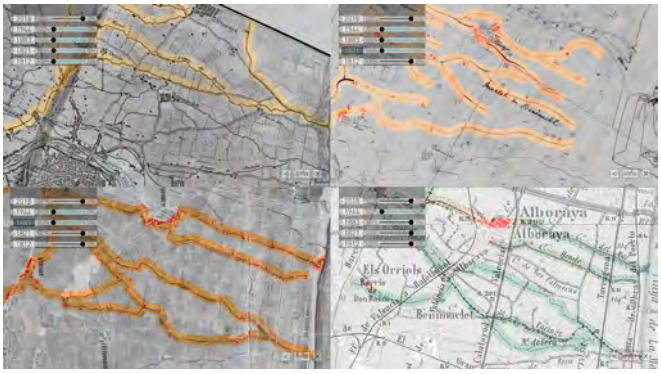


Imagen de la autora, sobre la aplicación interactiva, 2018

Código QR que enlaza con un vídeo de simulación de la aplicación interactiva
https://vimeo.com/273554733

4. CONCLUSIONES

La investigación partía de una pretensión experimental relacionada con la interpretación que hacemos del territorio por medio de un lenguaje gráfico. Conscientes de la relevancia que puede tener una representación gráfica sobre un lugar determinado para su mejor entendimiento, como también de la diversidad de información que puede albergar un tipo de visualización gráfica. Por esta razón, en nuestro ensayo hemos seleccionado cuatro mapas históricos resueltos con técnicas de representación diferentes entre ellos y con el objetivo, a través de una aplicación interactiva como instrumento, de poder evidenciar y mostrar esas diferencias gráficas, y de suscitar una reflexión sobre las distintas relaciones establecidas y vínculos gestados en un mismo territorio a lo largo del tiempo, como también promover nuevas vías de estudio sobre nuestro paisaje a través de este tipo de observaciones de nuestro pasado gráfico, e incluso como instrumento para dinamizar estrategias de convivencia y sostenibilidad en el porvenir de nuestro paisaje.

Es incuestionable que la evolución tecnológica tiene un papel decisivo en los modos de representación cartográfica, pero nuestro enfoque no estaba asociado a la precisión de los datos, sino que iba encaminado a los modos estéticos y maneras de representar un elemento concreto en el territorio. Ya que nos puede dar indicios de su protagonismo en ese momento histórico, así como también de todo lo contrario. En la elaboración de esta práctica, hemos podido constatar la existencia de bastantes diferencias entre los mapas, aun siendo el mismo lugar y contando con los mismos elementos en la representación. En consecuencia, las interpretaciones fueron bastante variadas, en algunas ocasiones hemos observado cómo se llegaba a magnificar la existencia de algunos elementos en el entorno y en otros casos, incluso se llegaba a evidenciar la ausencia de la misma. Los usuarios que han tenido acceso a la aplicación generalmente empezaban tomando un punto determinado como referencia y después realizaban la comparativa con los demás mapas, generalmente se creaba un interés ante la divergencia en la representación que observaban de los elementos analizados. No obstante, intentaremos que dicha aplicación tenga un acceso más público, para construir una estadística de opiniones más firme.
En suma, esta visualización comparativa nos ha permitido mostrar la evolución de los elementos identitarios de un territorio concreto, como es el caso de poblaciones, rutas, denominaciones y cultivos entre otros, y hemos intentado hacer extensible estas reflexiones hasta la actualidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAIRO, A. (2011). El arte funcional. Infografía y visualización de información.Madrid, España: Alamut.

CORBERA, M. (2014). Ciencia, Naturaleza y Paisaje en Alexander von Humboldt. Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles, 64, 37-64.

COSTA, J. (1998). La esquemática.Visualizar la información. Barcelona, España: Paidós.

LLOPIS ALONSO, A., & PERDIGÓN, L. (2016). Cartografía Histórica De La Ciudad De Valencia : (1608-1944).

MANOVICH, L. (2008). La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime. Estudios Visuales, 5, 126-135.

MARTÍNEZ, E. (2008). La Recuperación del paisaje. Una mirada al proceso de retorno desde la geografía española. Madrid, España: Ediciones de la Universidad Autónoma.

MEIRELLES, I. (2014). La información en el diseño. Badalona, España: Parramón.

NOGUÉ, J.(2008). El Paisaje en la Cultura Contemporánea. Madrid, España: Biblioteca Nueva.S.L.

NOGUÉ, J.(2009). La construcción social del paisaje. Madrid, España: Biblioteca Nueva.S.L.

VITTE, A.C.,WITTGENSTEIN DIAS, R. (2010). Alexander von Humboldt y la génesis de la geografía física moderna. HiN. Alexander von Humboldt im Netz, 11(21), 72-85

O'ROURKE, K. (2016). Walking and Mapping. Artists as cartographers. Londres, Inglaterra: The MIT Press.

https://www.cartografiarascanya.com/

https://www.cartografiarascanya.com/identidad_mapas/

Boke Bazán
boke@nocionesunidas.com

LA CONEXIÓN EMOCIONAL CON EL COLOR. LOS COLORES QUE MÁS Y MENOS GUSTAN EN ESPAÑA Y SUS SIGNIFICADOS.

Boke Bazán

vol. 6 / fecha: 2017 Recibido:15/07/2018 Revisado: 11/11/2018 Aceptado:20/12/2018

Bazán, B.(2018). La conexión emocional con el color. Los colores que más y menos gustan en España y sus significados. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 275-290.

LA CONEXIÓN EMOCIONAL CON EL COLOR. LOS COLORES QUE MÁS Y MENOS GUSTAN EN ESPAÑA Y SUS SIGNIFICADOS.

THE EMOTIONAL CONNECTION WITH THE COLOR. THE COLORS THAT MOST AND LEAST LIKE IN SPAIN AND THEIR MEANINGS.

Autor: Boke Bazán

nocionesunidas.com

boke@nocionesunidas.com

Sumario: 1. Introducción. 2. METODOLOGÍA 3. Definición del objetivo 4. Diseño muestral. 5. Objetivos de las 8 preguntas. 6. Aplicaciones prácticas. 7. Ejecución de la encuesta. 8. Procesamiento de los resultados de la encuesta. 9. Difusión de los datos. 10. Ficha técnica de la encuesta. 11. Resultados. 12. Conclusiones. Notas. Índice de imágenes. Referencias bibliográficas.

Citación: Bazán, B.(2018). La conexión emocional con el color. Los colores que más y menos gustan en España y sus significados. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 275-290.

LA CONEXIÓN EMOCIONAL CON EL COLOR. LOS COLORES QUE MÁS Y MENOS GUSTAN EN ESPAÑA Y SUS SIGNIFICADOS.

THE EMOTIONAL CONNECTION WITH THE COLOR. THE COLORS THAT MOST AND LEAST LIKE IN SPAIN AND THEIR MEANINGS.

Boke Bazán

nocionesunidas.com
boke@nocionesunidas.com

Resumen
La relación tanto racional como emocional que tenemos con los colores y establecen preferencias tanto a favor como en contra. Se dice que "para gustos los colores" sin embargo hay un código asociativo y claves comunes respecto a cómo nos relacionamos con los colores. En este estudio se aportan los resultados de una encuesta sobre una población de 2.064 personas de ambos sexos, entre los 15 y 85 años y de todas las comunidades y ciudades autónomas de España.

Abstract
People have a relation both rational and emotional with the colors and therefore preferences to favor and in against. It is said that "for tastes the colors" nevertheless there are an associative code and common keys with regard to how we relate to the colors. In this study the results of a survey are contributed on a population of 2.060 persons of both sexes, between 15 and 85 years and of all the autonomous communities of Spain.

Palabras clave: Color, encuesta, ranking, España

Key Words: Colour, survey, ranking, Spain

1. INTRODUCCIÓN

Si bien hay multitud de estudios sobre el color, su semántica, usos y popularidad, hasta la fecha no se ha realizado que sepamos ninguna investigación seria en España sobre los colores más populares, así como los menos apreciados y lo que éstos transmiten o significan para las personas.

El CIS (Centro de investigaciones sociológicas), la entidad pública referencia especializada y dependiente del gobierno de España no cuenta con ningún estudio ni encuesta sobre las preferencias del color. Las referencias o estudios y encuestas que se pueden encontrar publicadas en medios digitales no presentan una metodología científica, las fuentes o un tamaño muestral significativo para la población actual en España.

La psicóloga alemana Eva Heller en su libro "Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón"1 presenta los resultados de un estudio con una muestra de 2.000 personas en Alemania a quienes se les preguntó cuál era su color favorito, cuál el que menos les gustaba, qué impresiones les transmitía cada uno de esos colores y qué colores asociaban a los diferentes sentimientos.

¿Son universales las preferencias sobre los colores? ¿y sus significados?
¿Los colores menos elegidos como favoritos corresponden con los más votados como los que menos gustan?
¿Coinciden mujeres y hombres? ¿y jóvenes y mayores? ¿hay diferencia entre las diferentes comunidades autónomas?

La presente investigación y encuesta, sobre la misma población objetivo que Heller en Alemania, comparte la intención respecto a conocer las preferencias sobre los colores más y menos valorados y su semántica tanto objetiva como subjetiva en España.

2. METODOLOGÍA

La encuesta como el instrumento más fiable para recopilar información en un estudio cuantitativo la hemos realizado online. Este medio nos ha permitido tres grandes ventajas; un alcance mayor, dado que le objetivo es de ámbito nacional, acelerar el proceso ya que se consiguió la gran parte de participación en tres meses, y por ultimo una recopilación y gestión de los datos informatizada gracias a la plataforma en la que se ha realizado2.

3. DEFINICIÓN DEL OBJETIVO

Conocer de una manera fiable qué colores gustan más y qué colores gustan menos en España actualmente, qué transmiten o evocan y a qué sentimientos apelan. Los datos obtenidos, ordenados y expresados forman parte de la investigación y tesis doctoral3 de quien escribe este artículo, y se publican sin ánimo de lucro para todas aquellas personas interesadas personal o profesionalmente en el ranking de popularidad de los colores a nivel nacional.

4. DISEÑO MUESTRAL

Con participación totalmente anónima y sin remuneración, la convocatoria expresaba el objetivo y finalidad de la misma.
La información se ha obtenido de una población de ambos sexos, de edades comprendidas entre los 15 y los 85 años, residentes en las diferentes comunidades autónomas y de todos los signos zodiacales.
Dado el objetivo de esta encuesta para la muestra objetivo de 2.000 personas no se ha impedido la participación ni sesgado por condición alguna. El único requisito, y por lo tanto filtro de muestra, era realizarla online por medio de dispositivos móviles, tablets y ordenadores en la plataforma citada.

4. DISEÑO DE LA ENCUESTA

La encuesta totalmente anónima, y a la cuál sólo se podía contestar una vez, se realizó online con el título ¿Cuál es tu color favorito?. La longitud de la encuesta se concretó en 8 preguntas (6 cerradas y 2 abiertas) con el mínimo de información que entendíamos necesitábamos para una información fiable y de valor pero suficientemente escueta para conseguir una muestra inclusiva, rápida y directa.

El interfaz y diseño gráfico así como la UX se cuidó al máximo con los recursos de la herramienta para conectar con amabilidad, solvencia, diseño atractivo y sencillo, credibilidad y facilidad.

Los catálogos y guías de color que utilizamos son muy extensas; como la guía Pantone4, referencia que utilizamos en diseño gráfico e impresión y que cuenta en su guía Coated combo5 con 1.867 colores a los que anualmente se van añadiendo más colores, y la encuesta debía, como decíamos, ser muy simple y operativa, por lo que dentro del rango de colores que captura el ojo humano, entre los ultravioletas e infrarrojos, seleccionamos 13 colores genéricos y nombrados en castellano, (no representados visualmente) con el objetivo de no condicionar y permitir que cada persona evocara su propio azul o verde, a diferencia de los colores aparentemente más identificables o consensuados como el blanco, negro, oro y plata.Se formularon las siguientes preguntas:

1. Soy:
hombre/mujer (pregunta cerrada)

2. Edad:
15-20 / 21-25 / 26-30 / 31-35 / 36-40 / 41-45 / 46-50 / 51-55 / 56-60 / 61-65 / 66-70 / 71-75 / 76-80 / 81-85. (pregunta cerrada)

3. Vivo en:
Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla La Mancha, Castilla y León, Catalunya, Ceuta, Comunidad de Madrid, Comunitat Valenciana, Euskadi, Extremadura, Galicia, La Rioja, Melilla, Región de Murcia, Navarra. (pregunta cerrada)

4. ¿Qué color te gusta más?
Amarillo, Azul, Blanco, Gris, Marrón, Naranja, Negro, Oro, Plata, Rojo, Rosa, Verde, Violeta. (pregunta cerrada)

5. ¿Qué te transmite o significa este color para ti?
(pregunta abierta)

6. ¿Y el color que menos te gusta?
Amarillo, Azul, Blanco, Gris, Marrón, Naranja, Negro, Oro, Plata, Rojo, Rosa, Verde, Violeta. (pregunta cerrada)
7. ¿Qué te transmite o significa este color para ti?
(pregunta abierta)

5. OBJETIVOS DE LAS 8 PREGUNTAS

1. Si bien a día de hoy están reconocidas más identificaciones de género que las de hombre y mujer, el objetivo de esta primera pregunta es asegurar un número equitativo de respuestas para conocer las diferencias entre ambos sexos, como queda de manifiesto.

2. La edad igualmente nos permite asegurarnos que ha sido contestada por todas las edades referenciadas. De esta manera podemos valorar las similitudes y diferencias entre ellas.

3. Desconocíamos si el lugar de residencia, y por lo tanto si el clima, entorno geográfico, la cultura, idiosincracia… podía influir en las preferencias de las personas encuestadas. Este dato ha permitido establecer las ligeras diferencias entre zonas geográficas.

4. Las preguntas 5, 6 y 7 son obviamente las más importantes y permi-ten las conclusiones de cara a la utilidad de este estudio.

6. APLICACIONES PRÁCTICAS

El presente estudio, como decimos nunca realizado en España, se realiza con la intención de aportar datos objetivos a profesionales que trabajan con el color, ya sea desde la teoría, la divulgación o en la propia aplicación.

El rango de aplicación del conocimiento de estos resultados es amplio y de interés a nuestro modo de ver en cinco áreas activas y de influencia social: sociología, educación, marketing, publicidad y diseño. En diseño incluimos el gráfico, corporativo, digital, de producto, packaging, editorial, expositivo, automoción, diseño de espacios, moda y textil.

Cualquier decisión cromática en todos estos campos se puede beneficiar de este estudio aportando los datos al briefing del proyecto.

7. EJECUCIÓN DE LA ENCUESTA

La encuesta se comunicó digitalmente distribuyendo el link de acceso a la misma por emailing, mensajes de whattsapp y de texto y por medio de las redes sociales facebook y linkedin. Con el objetivo de obtener una mues-tra representativa de todas las comunidades y ciudades autónomas, así como el número objetivo de encuestas, hubo que realizar una campaña segmentada de publicaciones promocionadas en facebook fomentando la participación.

8. PROCESAMIENTO DE LOS RESULTADOS DE LA ENCUESTA.

La plataforma manager.e-encuesta permite obtener los datos ordenados según el criterio y filtros que se deseen y acompañados de gráficas, que además de su visualización online en la propia plataforma, se pueden descargar en PDF. la programación de esta herramienta garantiza la objetividad y fiabilidad de los datos.

9. DIFUSIÓN DE LOS DATOS.

La investigación y sus resultados se comparten de manera inédita en esta revista científica y tras su publicación se compartirá un artículo resumido con los datos más relevantes en el blog de nocionesunidas.com.
Posteriormente la encuesta y sus resultados podrá formar parte de la tesis doctoral mencionada.

10. FICHA TÉCNICA DE LA ENCUESTA

Naturaleza metodológica: Cuantitativa.
Técnica medotodológica: Encuesta personal (CAWI) Computer-Assisted Web Interviewing.
Tipo de cuestionario: Estructurado.
Ambito geográfico: Nacional (España) con representación de todas las comunidades y ciudades autónomas.
Universo: Población de ambos sexos entre 15 y 85 años de edad.
Tamaño de la muestra: 2.064 respuestas individuales sobre un objetivo de 2.000.
Entrevistas: Online
Selección muestral: Mediante sexo, edad, y comunidad autónoma.
Margen de error: +-2,2% con un nivel de confianza de 95%.
Periodo de entrevistas: Entre el 21 de noviembre de 2017 y el 21 de marzo de 2018.

11. RESULTADOS

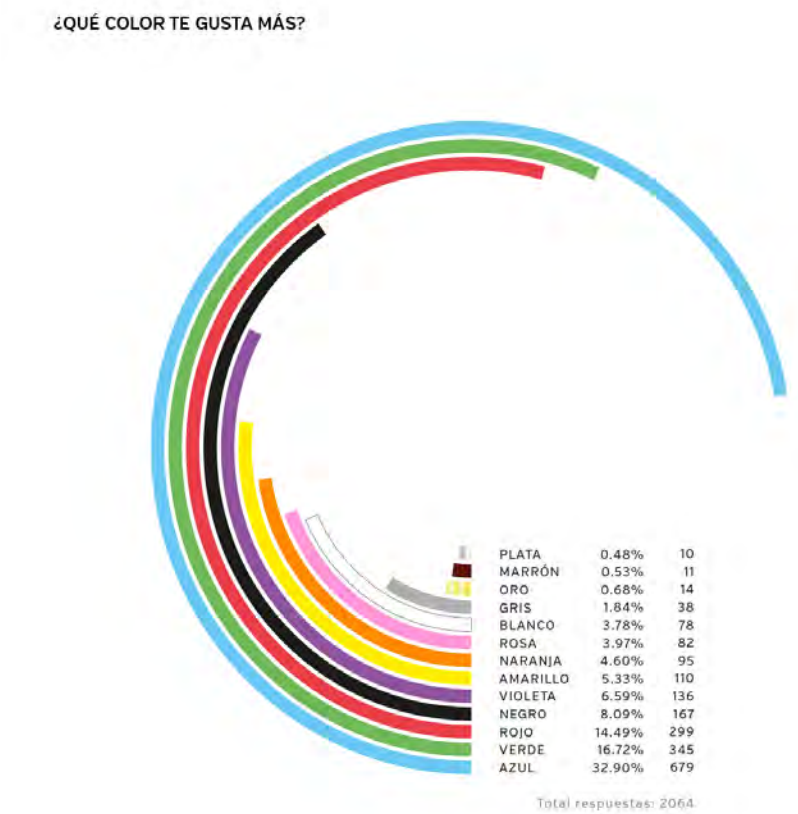


Figura 1. Color que gusta más.

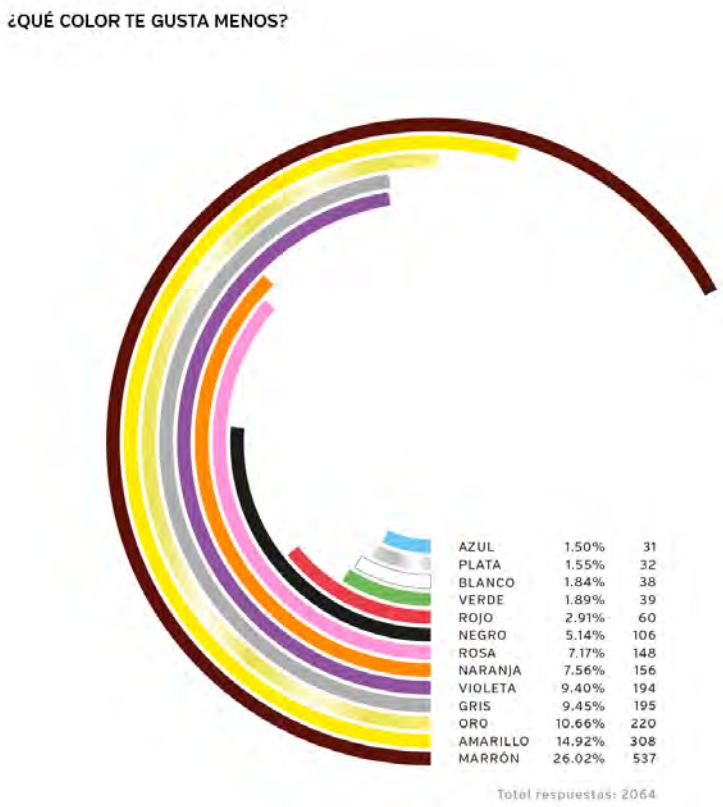


Figura 2. Color que gusta menos

Azul

El color azul con un 32.90 % es con diferencia el color que más gusta en España. El preferido del 30.22% de las mujeres y del 37.06% de los hombres en esta encuesta.

A la pregunta de qué transmite o significa este color, los conceptos más asociados a este color están claramente relacionados:
Tranquilidad, calma, paz, serenidad, quietud, relajación, sosiego, relax, armonía y bienestar.

Obviamente se hacen referencias al mar, el océano, el cielo, aire, aire li-bre, naturaleza, luz y a conceptos como lo natural, el horizonte, la inmensidad, luminosidad, claridad, transparencia, profundidad, sin límites, espacio y el infinito.

La confianza y seguridad son valores expresamente enlazados al este color, así como la racionalidad, razón, inteligencia, reflexión, actividad men-tal, discreción, imparcialidad, precisión, orden, profesionalidad, firmeza, solidez, sobriedad y seriedad.

Otras personas también nos hablan de elegancia, estilo, belleza, limpieza, pureza, ligereza, libertad, espiritualidad, grandeza, frescura, vida, energía, energía vital, vitalidad, fuerza, alegría, esperanza, bondad, positividad y felicidad.

Según Heller el azul "es el color de todas las buenas cualidades que se acreditan con el tiempo, de todos los sentimientos que no están dominados por la simple pasión".

Tan sólo hay un contexto; en la alimentación, donde según podemos observar el azul tiene muy poco sitio en la gastronomía y su representación.

En unos pocos casos hay quien ha relacionado este color a referencias con otra semántica como son ojos de personas concretas, banderas o equipos de fútbol. Esto nos recuerda el artículo de Emily Sohn (citado en Crozier, 1999) donde cita un estudio con los alumnos de la Universidad de Berkeley de mayor nota en espíritu escolar, que elegían el azul y dorado (los del equipo de la universidad) y que despreciaban el rojo y el blanco por ser los colores de la Universidad de Stanford, su máximo rival.

Si bien el azul destaca como primer color, es conveniente significar la diferencia de 7 puntos entre hombres y mujeres. Ellas eligen más el verde y el violeta como favoritos que ellos, por lo que concluimos que el azul tiene más atracción y diferencia con respecto al resto en la población masculi-na.

Con el azul no hay diferencias significativas en cuanto a los diferentes tramos de edad sin embargo a nivel geográfico se dan distancias que invi-tan a una reflexión más profunda en un próximo artículo en cuanto a por ejemplo la influencia del clima o la realidad sociopolítica en una encuesta de este tipo. Euskadi (43.14%) está diez puntos por encima de la media mientras Catalunya (22.32%) diez por debajo.

Entre quienes eligen el azul como favorito, los colores que menos les gusta son el marrón (26.80%), como ocurre con la totalidad de personas encuestadas, en segundo lugar el amarillo (17.53%) y en tercer lugar el violeta (9.87%).

Es el color favorito más votado, y en este caso, a diferencia del resto de colores, corresponde que es el menos votado como color que menos gusta (1.50%). Estas pocas personas prefieren el rojo (19.35%), seguidos del verde y amarillo con idéntico porcentaje (16.13%), ligando este color al aburrimiento, frialdad, convencionalismo e incluso al PP (partido popular).

Dentro de la infinidad de estudios psicológicos del color, Crozier7 ya categoriza transversalmente el azul como el favorito en multitud de culturas, así como los resultados de la encuesta internacional realizada por you.gov8 en la que destaca como color favorito en diez países de cuatro continentes.

Verde

El 16.72% de la población opta por el verde. Aproximadamente la mitad que la que elige el azul. En este caso la diferencia entre mujeres (17.72%) y hombres (15.20%) es de dos puntos y medio. En este caso tampoco hay distancias relevantes entre los diferentes rangos por edad.

Para las personas que han elegido este color como su favorito, el verde se asocia con la naturaleza y el campo, así como frescura.

Respecto a las emociones el verde es alegría y es vida, y a la vez es tranquilidad, serenidad, relajación, sosiego, calma y paz. El verde también es el color de la esperanza.

Hay otros conceptos relacionados aunque en menos medida como son energía, libertad, vitalidad, salud y equilibrio. En esta ocasión también aparecen asociaciones geográficas (como por ejemplo Asturias) y clubs de fútbol. Los que eligen este color, los que menos les gusta son el marrón (23.48%), el amarillo (16.23%) y el oro (13.04%).

A diferencia de los colores cálidos, los denominados fríos -con longitud de onda más corta, como el azul y verde, confirman en esta encuesta las múltiples investigaciones y estudios, como es el caso de donde estos tonos se relacionan con experiencias agradables, tranquilizantes, relajantes, y de paz. (Elliot, Maier, Moller, Friedman & Meinhardt 2007) 9

El asterisco del título hace referencia a la posición con los números totales de la encuesta. Como se puede observar en la gráfica, el color rojo ocupa la tercera posición, sin embargo aquí si que hay diferencias geográficas en las cuatro grandes comunidades autónomas 10.

Mientras que la Comunidad de Madrid elige el verde (18.61%) claramente sobre el rojo (13.42%), en la Comunitat Valenciana el verde (16.77%) aventaja al rojo (15.11%) por muy poco. En Andalucía hay empate exacto; ambos con el 17.56% de los votos.
En Catalunya el verde (15.18%) ocupa claramente la tercera posición res-pecto al segundo lugar del rojo (21.43%) y cerquísima del azul (22.32%) 11.

El 1.89% de la muestra lo ha elegido como el que menos les gusta a cam-bio del azul y rojo en la misma proporción (25.64%). Para este casi dos por ciento significa nada, el frío, la monotonía, desagradable, histrionismo, mediocridad y angustia.

Rojo

Al 14.49% de la población el color que más le gusta es el rojo. Hombres (14.95%) y mujeres (14.16%) coinciden con este color que, como hemos visto en ciertas zonas, es tan votado o más como favorito que el verde.

Respecto a la segmentación por edades el rojo ocupa el tercer lugar excepto en la franja de entre 40 y 60 años donde prácticamente empata con un 15.83% respecto al verde (15.74%).

Cuando el rojo es el favorito, los colores que menos gustan son: marrón (24.08%), gris (17.73%) y amarillo (14.05%).

El concepto más asociado a este color es fuerza, seguido de pasión, alegría, vida y energía. Amor, calor, intensidad y vitalidad junto a optimismo y belleza también se vinculan al igual que sangre, emoción, poder, fuego, dinamismo, autoestima, acción, revolución y lucha, esfuerzo e ilusión.

2.91% es el grupo a quienes menos les gusta y que eligen mayoritaria-mente el azul (46.67%). Les transmite violencia, agresividad, ira, exceso, estrés, peligro, maldad, riesgo, irritación, demasiado llamativo y sangre.

Como su semántica está directamente unida a la sangre y fue el primer color al que se le puso nombre:
Hoy la ciencia sabe que cuando nacieron las lenguas, las primeras palabras fueron las que designaban lo claro y lo oscuro -porque la distinción entre día y noche era más importante que los colores mismos- (…), pero el primer color propiamente dicho que recibió un nombre fue el rojo (Heller, 2000. p. 53)

A nivel internacional William Jordan12 en la encuesta citada (you.gov), aunque limitada a diez países y con muestras inferiores a la encuesta que nos ocupa (entre n=796 y n=1592), comparte los resultados en los que el color rojo ocupa el segundo lugar en países como Gran Bretaña, Australia o Alemania 13, el tercero en China (el color de la felicidad en este país) y el cuarto, según esta encuesta, en Estados Unidos tras azul, verde y violeta.

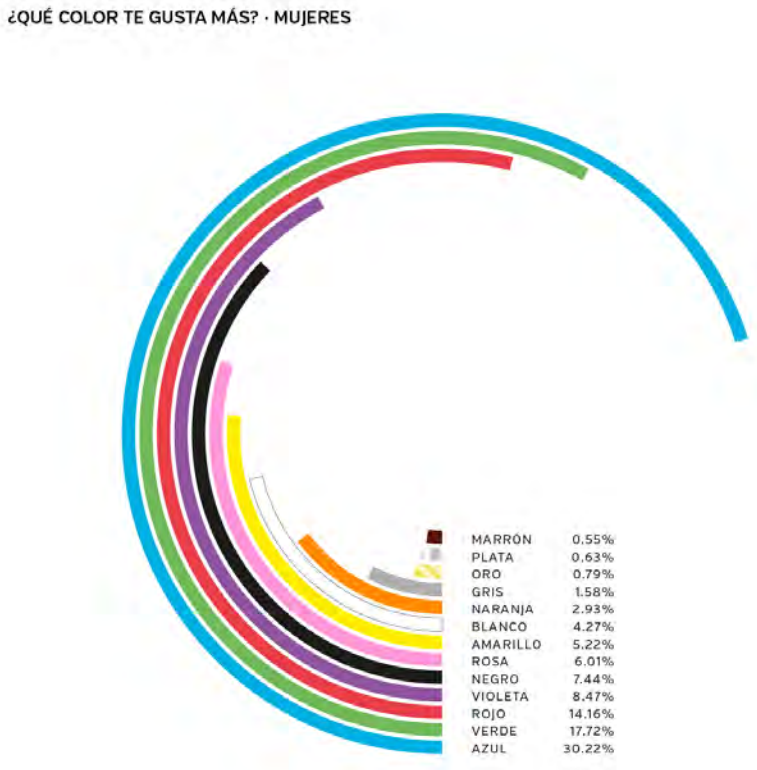


Figura 3. Color que gusta más a las mujeres.

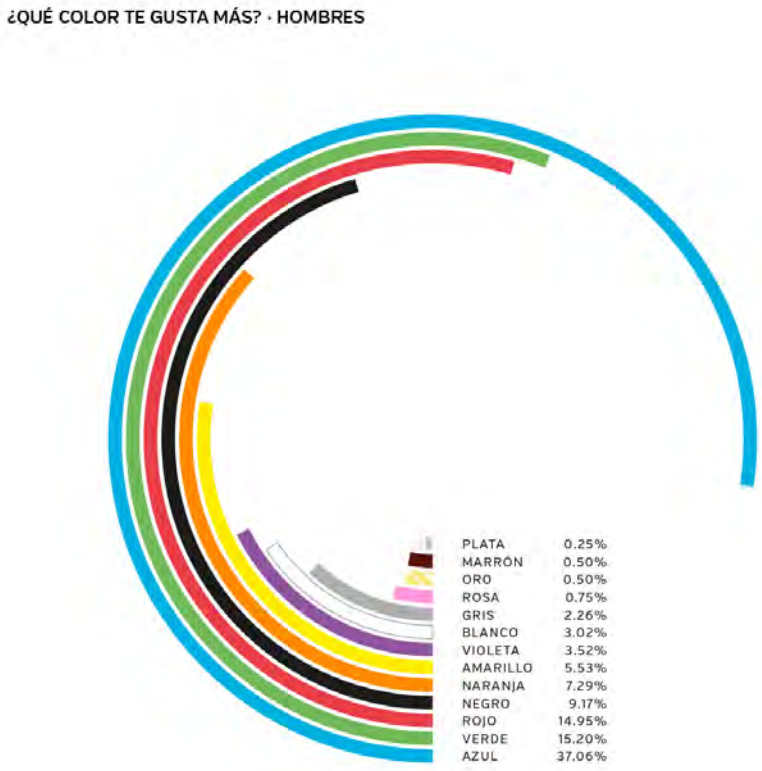


Figura 4. Color que gusta más a los hombres.

Negro

El cuarto (y quinto) color más votado con un 8.09%. Curiosamente con la mitad aproximadamente de votos que verde y rojo, que a su vez tenían la mitad del azul.

El grupo femenino (7.44%) lo elige menos que el masculino (9.17%), de hecho mientras para los hombres es el cuarto color, ellas anteponen el violeta y lo relegan a la quinta plaza. Aquí es donde el orden de preferencia deja de coincidir entre ambos sexos.

En este caso sí que hay diferencias entre las diferentes edades; las personas más jóvenes (hasta 25 años) lo eligen en quinto lugar por detrás del rosa y las más mayores (+60) en sexto lugar después del amarillo y violeta.

Todas las que han votado negro eligen marrón (22.75%), amarillo (17.37%) y rosa (14.37%) como los que menos les gusta.

Las cuatro comunidades con mayor población coinciden en esta cuarta posición aunque con diferentes porcentajes; C. de Madrid (6.06%), C. Valenciana (7.97%), Andalucía (9.16%) y Catalunya (11.61%). Sin embargo en la Región de Murcia el negro (11.76%) es el tercer color tras azul y verde que más gusta y por delante del rojo.

Elegancia, clase y que estiliza son los conceptos, junto a tranquilidad, relajado, serenidad, calma y paz, más relacionados. También se apela en gran número a la sobriedad, sencillez y austeridad.

La seguridad y la seriedad son asociaciones comunes al igual que la comodidad y del "que pega con todo, es fácil de combinar, admite los demás colores y te hace delgado".

Otros conceptos figuran también aunque en menor medida: fuerza, equilibrio, poder, neutralidad, totalidad, tristeza, inadvertido y misterio.

Como vemos en la gráfica 2, para un 5.14% de la muestra el negro es el que menos le gusta optando mayoritariamente por el azul (38.68%) y conectando al negro con la tristeza y la oscuridad, suciedad, negatividad, tristeza, depresión, falta de luz, pena, soledad, dolor, muerte y luto.

En la historia del arte ningún color ha generado más polémica o ha sido "prohibido" como por ejemplo en la teoría de los impresionistas, aunque paradójicamente Auguste Renoir afirmó que el negro era el rey de los co-lores.

Violeta

Un 6.59% de los encuestados opta por este color -el de menor longitud de onda en el espectro visible por el ojo humano-. Porcentaje en el que claramente deciden las mujeres (8.47%), que lo eligen en cuarto lugar, frente a los hombres (3.52%). Entre las diferentes franjas de edad hay consenso (entre el 6 y 7%).

Los colores que menos gustan a los votantes del violeta son el marrón (26.47%) y el amarillo (22.79%), el color complementario del violeta, con un porcentaje destacado respecto al resto de opciones.

Las comunidades muestran una relación dispar con respecto al violeta; en Catalunya (10.71%) el número es mayor que la media y muy superior que por ejemplo en Euskadi (3.92%).

¿Qué significa o les transmite este color? Serenidad, tranquilidad, paz, relajación y calma. Alegría y felicidad, equilibrio armonía, bienestar y también con mujer, feminidad y libertad. Belleza, profundidad, transformación y espiritualidad.

Cuando el violeta es el color que menos gusta (9.40%) en favor del azul (34.54%) y verde (17.01%) se habla de tristeza, melancolía, pena, dolor, religión, misticismo, Semana Santa, malestar, muerte… y sigue su-biendo el tono con aburrimiento, ambiguedad, suciedad, horrible, empalagoso, contradictorio, cutre, ñoño, soso, cursi, hortera, kitsch y feo.

El lugar donde se encuentran los azules y los rojos es sin duda más agitado. El color de "los sentimientos ambivalentes" (Heller, 2000, p. 193) y que cuantitativamente tiene más rechazo que preferencia.

Amarillo

Con el 5.33% de votos como color preferido y el 14.92% como el que menos gusta, el amarillo es el segundo color menos apreciado tras el marrón.

Mujeres (5.22%) y hombres (5.53%) coinciden con porcentajes muy similares en cuanto a color favorito.

Sin embargo como color que menos gusta, las mujeres (16.93%) son más y lo colocan como segundo color menos apreciado. Los hombres (11.81%) lo sitúan, no en el segundo, sino en el tercer puesto detrás del marrón y el oro. Las personas que menos les gusta el amarillo eligen azul (38.64%) y verde (18.18%).

Es ligeramente más popular en las edades más jóvenes y por comunida-des, tenemos a Euskadi (2.94%) o Andalucía (3.05%) con la popularidad más baja en contraste con Catalunya (8.93%) o la región de Murcia (7.84%).

A las personas que menos les gusta este color primario optan por azul (38.64%), verde (18.18%) y rojo (13.64%).

Quienes han elegido el amarillo hablan principalmente de alegría, diver-sión, luz, luminosidad, vida, viveza, energía, positividad y buen rollo. También del verano, calor, calidez y el sol, hay para quien significa tranquilidad y paz así como optimismo y felicidad.

Y para los que es el color que no les gusta opinan que es estridente, chillón, que chirría, sobrecarga, desasosiego, intranquilidad, histérico, excitación, tensión, nervios, estrés, ansiedad, angustia, no es confortable, irritación, malestar, frío, desequilibrio. El color de la mala suerte, negatividad y enfermedad, agresivo, ácido, amargo e invasivo.

Naranja

Un 4.60% lo escoge como color que más le gusta, como podemos obser-var en la gráficas 3 y 4 con más éxito para el gusto masculino (7.29%) que para el femenino (2.93%). Para los hombres es el quinto (fig. 4) color como favorito, en cambio las mujeres lo desplazan a la novena posición.
Mientras que para el 7.56% es el color que menos gusta, y a las mujeres (10.05%) mucho menos que a los hombres (3.64%). Quienes han votado el naranja como color que menos les gusta, eligen el azul (40.38%) de manera significativa, casi 8 puntos. Como es sabido, el naranja es el color complementario del azul.

La franja de edad que más lo valora es entre 40 y 60; a partir de los 60 es cuando más deja de ser color favorito 14. No encontramos diferencias significativas respecto a nivel geográfico.

Lo que transmite o significa para quienes lo tienen como favorito es alegría, optimismo, diversión, energía, fuerza, vitalidad, vida, viveza, chispa, creatividad, calidez, calor, llamativo, intensidad, jovialidad y simpatía. También se asocia a algunas frutas.

A aquellas que no les gusta dicen que no les transmite o significa nada, sienten repulsión, que molesta a la vista, rechina, o hablan de: tensión, agresividad, color sofocante, saturación, irritabilidad, desequilibrio, angustia, inquietud, nervios, estrés, ansiedad, estridencia y exceso de calor. También lo tildan de vulgar, ordinario, no combina con nada, pasado de moda o demasiado llamativo.

Rosa

De nuevo hombres y mujeres no coinciden con este color. Para tener un 3.97% de cuota las mujeres han tenido que quererlo (6.01%) porque para los hombres definitivamente no es un color favorito (0.75%).

Los más jóvenes, hasta 25 años, lo valoran (9.48%) por encima de la media y más que ninguna edad ya que según van avanzando las edades se va perdiendo el interés. El último tramo de edad, a partir de 60 no lo tiene tan en cuenta (1.65%).

Las personas que lo votan como el que menos les gusta son de azul y verde como primeros colores. Geográficamente el norte y sur votan ligeramente más este color que este, oeste y centro.

Este 6 y 0.75% de mujeres y hombres que lo tienen como favorito nos dicen que el rosa significa y transmite alegría, dulzura, felicidad, buen rollo, infancia, inocencia, juventud, ternura, dulce, feminidad, buenos sentimientos, belleza, serenidad, tranquilidad y cercanía.

Al 7.17% este color es el que menos le gusta. Lo asocian a cursi, ñoñería, repipi, hortera, repelente, kitsch, blando, fragilidad, debilidad, pastel, de chica, sexista, rojo descolorido, palidez e indecisión.

Blanco

Ni gusta ni disgusta. El blanco sólo es elegido como favorito por el 3.78% y en cambio sólo un 1.84% como el que menos le gusta. Las mujeres (4.27%) lo eligen más que los hombres (3.02%) y es más valorado por el tramo de edad más joven.

A nivel geográfico la diferencias están en torno a los 4 ptos. Euskadi (5.88%) elige más el blanco que otras comunidades y Catalunya (1.79%) la que menos.

El 1.84% que lo vota como color que menos gusta, elige como colores fa-voritos el negro y verde con idéntico número (18.42%).

El blanco es relacionado con paz, limpieza, transparencia, pulcritud, pureza, inocencia, tranquilidad, serenidad, calma, claridad, luz, espacio, sinceridad y bondad.

Y por supuesto no faltan las referencias al fútbol. Por contra, para las pocas personas que no les gusta no les transmite nada, o lo asocian con aburrimiento, suciedad, la nada, ausencia, vacío, soso, como si no fuera un color y lo contrario a elegante.

Gris

Un 1.84% lo elige como favorito y un 9.45% como el que menos. Los hombres (2.26%) más que las mujeres (1.58%), y las personas de 60 años y más lo eligen como preferido un 2.75%.

A nivel de territorio no hay diferencias reseñables, y para las personas que el gris es el color que menos les gusta, eligen el rojo (27.18%) como favo-rito por delante de azul y verde. Este dato es significativo dado que rompe con la hegemonía del azul como favorito en todos los casos. Elegancia, tranquilidad, calma, serenidad, relax, orden, equilibrio, sobrie-dad, neutralidad, distinción y estabilidad son los conceptos asociados por sus fans. En cambio quienes lo han elegido como el que menos le dan un significado de tristeza como principal adjetivo; también indecisión, medias tintas, falta de energía, contaminación, desánimo, soso, frío, turbio, indefinido, indiferencia, indeterminación, que no dice nada, que apaga, seriedad, pesimismo, pena, mediocridad, problemas, rutina y pasividad.

Oro

El tercer color que menos gusta (10.66%) lo selecciona como favorito el 0.68% de la muestra, ocupando también en este ranking en el tercer puesto. Mujeres (0.79%) y hombres (0.50%) se ponen de acuerdo con este color.

El oro no tiene ningún voto el tramo de edad de los mayores (+60) y a nivel geográfico tampoco en la zona norte peninsular.

Los términos que han relacionado a este color sus seguidores son: lujo, divinidad, poder, abundancia, prosperidad, belleza, elegancia, fiesta, exce-lencia, calidad y glamour.

Y las personas que lo consideran como el color menos atractivo hablan de ostentación, pretencioso, opulencia, vanidad, aparentar, lujuria, derroche, superficialidad, hortera, kitsch, mal gusto, extravagancia, garrulo, estrafalario, artificial, vulgar, decadencia, exceso, prepotencia, cargante, recarga-do, exceso visual, esnobismo, elitismo, derroche, navidad, vejez, envidia, espectáculo, antiguedad, mentira y también que no es un color.

Plata

Cuando preguntamos el color que más gusta, el plata es el menos votado, el último con un 0.48%. Sin embargo, en el ranking de los que menos gustan, es el segundo por la cola (1.55%) sólo superado por la mínima por el azul (1.50%), que como sabemos es el color destacadamente favorito.

El plata es un color que no despierta interés pero tampoco rechazo. Entre las mujeres (0.63%) goza de mayor popularidad que entre los hombres (0.25%).15

Los significados que se dan a este color por parte de quienes es su color favorito son elegancia, tranquilidad, paz, transformación y asociaciones como luz de luna y mar.

Por el contrario, lo que transmite a los que votan plata como el que menos les gusta es principalmente frialdad. También falta de vida, apagado, sin luz, falsedad, artificial, vulgaridad, bajeza, futurista y distancia.

Marrón

El color que definitivamente menos gusta (26.02%) en mayor medida a mujeres (26.90%) que hombres (24.75%) aunque en el ranking de colores favoritos no coincide con la última posición, que se la arrebata el plata (fig. 1) ya que un 0.53% de la población, hombres y mujeres por igual, sí que lo elige como su color favorito.

Elegancia, la tierra, la montaña, calidez, sobriedad, naturaleza, el otoño y sus tonos, tranquilidad, comodidad y dignidad es la semántica para estas personas.

Desde el otro lado, sus detractores nos hablan de tristeza, aburrimiento, apatía, suciedad, mancha, mugre, heces, mierda y caca.

También de vejez, oscuridad, apagado, aburrido, soso, miedo, asco, negatividad, monotonía, rutina, desagrado, mediocridad, represión, religión, sequedad, carga, fealdad, tosco, seriedad, sin creatividad, sin alegría, pereza, fracaso, repulsión, calidad baja, cobardía, conservadurismo, aridez, el pasado y mal rollo.

12. CONCLUSIONES

El color que más gusta en España de una manera destacada es el azul coincidiendo con la mayoría de los estudios realizados a nivel internacional y a lo largo de las diferentes culturas. Y tras el azul, verde y rojo muy cerca el uno del otro.

Por el contrario, el color que menos gusta es el marrón igualmente destacado del resto.

Las diferencias más notables las encontramos entre mujeres y hombres, cuyos rankings de color favorito coincide en loas tres primeras posiciones para después relacionarse con los colores con diferentes preferencias.

El presente estudio retrata, mediante una encuesta solvente y fiable, el mapa de las preferencias cromáticas así como su semántica para su conocimiento y uso público.

NOTAS.

1. Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

2. manager.e-encuesta.com desarrollada por la empresa WEBTOOLS, S.L., con N.I.F. B-84794122 y domicilio social en el Paseo de la Castellana número 123, Escalera Derecha, 3ºB, 28046, Madrid. Esta empresa emitió el correspondiente certificado confirmando los datos obteni-dos.

3. Bazán, Boke, Identidad Visual. De la marca al logo. Psicología, metodología, creación, knowhow y gestión de programas para los procesos de intercambio actuales (tesis doctoral en curso, dir. Armand, L.). Valencia, Universitat Politècnica de València.

4. Pantone, empresa es la creadora del Pantone Matching System, el sistema de identificación de colores para diseño y artes gráficas que en 1963 categorizó y comparó su representación en RGB y CMYK.

5. https://store.pantone.com/es/es/coated-combo.html

6. Disponible en: http://www.nbcnews.com/id/39455075/ns/technology_and_science-science/t/color-preferences-determined-experience/#.WwBA4tOFOEI

7. Crozier, W. R. (1999). The meanings of colour: Preferences among hues. Pigment & Resin Technology, 28 (1), 6-14.

8. Encuesta realizada en 2014 en Gran Bretaña, Alemania, EE.UU. Australia, China, Hong Kong, Malasia, Singapur, Tailandia e Indonesia. Disponible en:
https://today.yougov.com/topics/international/articles-reports/2015/05/12/why-blue-worlds-favorite-color

9. Elliot, A., Maier, M., Moller, A., Friedman, R., & Meinhardt, J. (2007). Color and Psychological Functioning: The Effect of Red on Performance Attainment. Journal of Experimental Psychology, 136 (1),154-168.

10. Según los datos publicados por Expansión / Datos macro, entre estas cuatro comunidades su-man

27.296.046 personas de las 46.549.045 en total en el año 2017. Disponible en: https://www.datosmacro.com/demografia/poblacion/espana-comunidades-autonomas

11. ¿Es posible que la situación política en Cataluña en estas fechas haya influido en el resultado de la encuesta?.

12. Estados Unidos: trabajo de campo realizado entre el 25 y el 27 de octubre de 2014. La encues-ta se llevó a cabo en línea. Las figuras han sido ponderadas y son representativos de todos los adultos (mayores de 18 años). Estados Unidos (n = 1000).
Alemania: trabajo de campo realizado entre el 18 y el 20 de febrero de 2015. La encuesta se llevó a cabo en línea. Las figuras han sido ponderadas y son representativos de todos los adultos (mayores de 18 años). Alemania (n = 1002). Gran Bretaña: trabajo de campo realizado entre el 11 y el 12 de febrero de 2015. La encuesta se llevó a cabo en línea. Las figuras han sido ponderadas
y son representativos de todos los adultos (mayores de 18 años). Gran Bretaña (n = 1592).
Asia-Pacífico: el trabajo de campo realizado con los panelistas de YouGov entre el 17 de abril y el 24 de abril de 2015 fue ponderado para representar al adulto (mayores de 18 años) población en línea. Tamaño de la muestra: China (n = 796), Singapur (n = 1080), Indonesia (n = 1203), Hong Kong (n = 864), Malasia (n = 1427), Australia (n = 995), Tailandia (n = 909). Disponible en: https://d25d2506sfb94s.cloudfront.net/cumulus_uploads/document/iftwmz6zvn/International-Favourite-Colour-Website.pdf

13. Los resultados de esta encuesta no coinciden con la elaborada por Heller en este mismo país, en la que el color rojo ocupa la tercera posición (12%) por detrás del verde (15%). No obstante ya hemos comentado la cercanía porcentual de uno y otro color por lo que el cambio de posición es un hecho comprensible con diferentes muestras y fechas.
14. La edad influye en la selección cromática, no obstante los colores favoritos nos pueden acom-pañar durante toda la vida.

15. Al igual que con el oro, no tenemos un número de votos significativo para que los porcentajes respecto a edades, comunidades o signos aporten información de valor.

ÍNDICE DE IMÁGENES

Figura 1. Color que gusta más.
Figura 2. Color que gusta menos.
Figura 3. Color que gusta más a las mujeres.
Figura 4. Color que gusta más a los hombres

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Crozier, W. R. (1999). The meanings of colour: Preferences among hues. Pigment & Resin Technology. Vol. 28(1), p.6-14.

Elliot, A., Maier, M., Moller, A., Friedman, R., & Meinhardt, J. (2007). Color and Psychological Functioning: The Effect of Red on Performance Attain-ment. Journal of Experimental Psychology, 136(1),154-168.

Francastel, P. (1992). Pintura y Sociedad. Madrid: Ensayos Arte Cátedra.

Gage, J. (1993). Color y Cultura. La práctica y el significado del color de la Antigüedad a la abstracción. Madrid: Ediciones Siruela.

Heller, E. (2004). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Lambert, J. (2004). Colour schemers. Canadian Business, 77(18), 76-82

Pastoureau, M (2008). Noir, Histoire d'une couleur. Paris: Éditions du Seuil, p. 174.

Elia del C. Morales González
eliadelc@yahoo.com.mx

APROXIMACIÓN A LAS CUALIDADES ESTÉTICAS DEL WASHI ZOKEI

Elia del C. Morales González

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:03/10/2018 Revisado:11/11/2018 Aceptado:12/12/2018

Morales González, E.(2018) Aproximación a las cualidades estéticas del Washi Zokei. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 291-305.

APROXIMACIÓN A LAS CUALIDADES ESTÉTICAS DEL WASHI ZOKEI

THE AESTHETICS OF THE ALGORITHM IN THE ARTISTIC PRODUCTION OF ELENA ASINS

Autora: Elia del C. Morales González

Facultad de Artes y Diseño, UNAM. México

eliadelc@yahoo.com.mx

Sumario: 1. Antecedentes. 2.Concepto de Washi Zokei. 3. Materiales y procesos. Materiales. Densidad. Procedimientos. Factores ambientales. Formas y color. Propuesta de cualidades estéticas del Washi Zokei. Índice de imágenes. Referencias bibliográficas.

Citación: Morales González, E.(2018) Aproximación a las cualidades estéticas del Washi Zokei. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 291-305.

sonda

APROXIMACIÓN A LAS CUALIDADES ESTÉTICAS DEL WASHI ZOKEI

THE AESTHETICS OF THE ALGORITHM IN THE ARTISTIC PRODUCTION OF ELENA ASINS

Elia del C. Morales González

Facultad de Artes y Diseño, UNAM. México
eliadelc@yahoo.com.mx

Resumen

"Los medios y las formas son tan importantes en la creación, que se convierten en nuevas realidades. Hay una recreación total del arte en sus materiales como en sus fines"
Francastel

El washi zokei se destaca por ser un género artístico con características particulares que lo distinguen y ubican en la temática de la relación indivisible de material y contenido. En una propuesta plástica, el material, además de proporcionar tangibilidad a la obra, transmite un significado en sí mismo. Ejemplo de ello es el washi zokei, poco investigado a pesar de que su estudio y ejercicio lo ubican como una propuesta original y contemporánea en el ámbito estético; el washi puede ser tratado desde diversas perspectivas, como material, técnica, obra, cualidades idiomáticas del material, alternativa ambiental estética, percepción táctil y háptica en el proceso de elaboración, etc., sin embargo, en este ensayo se propone una aproximación a las cualidades estéticas del washi zokei. Para ello, este texto presenta el concepto de washi zokei, los materiales y procesos que intervienen en él, y las cualidades de la obra susceptibles de generar una experiencia estética desde las características idiomáticas del material,
El washi zokei es un medio de expresión plástica que surge en la concepción misma de la obra, no existe un soporte previo, sólo una idea y materia en potencia; durante la generación de la obra, proceso y resultado se distinguen por la relación íntima entre el material y la energía del creador, en donde el cuerpo interviene plenamente dejando huellas en la factura de la obra que funde simultáneamente: materia, medio e intención.

Abstract

"Media and forms are so important in creation, they become new realities. There is a total re-creation of art in its materials as in its ends "
Francastel

The washi zokei stands out for being an artistic genre with particular characteristics that distinguish it and place it in the theme of the indivisible relationship of material and content. In a plastic proposal, the material, in addition to providing tangibility to the work, transmits a meaning in itself. Example
of it is the washi zokei, little investigated in spite of the fact that its study and exercise place it as an original and contemporary proposal in the aesthetic field; washi can be treated from various perspectives, such as material, technical, work, idiomatic qualities of the material, environmental alternative aesthetic, tactile feel and haptic in the process, etc., however, in this assay it proposes an approach to aesthetic qualities of washi zokei. For this, this text presents the concept of washi zokei, the materials and processes that intervene in it, and the qualities of the work capable of generating an aesthetic experience from the idiomatic characteristics of the material,
The zokei washi is a means of plastic expression that arises in the very conception of the work, there is no previous support, only an idea and potential subject; during the generation of the work, process and result are distinguished by the intimate relationship between the material and the energy of the creator, where the body intervenes fully leaving traces in the invoice of the work that merges simultaneously: matter, medium and intention.

Palabras clave: washi zokei, material, fibras.

Key Words: washi zokei, material, fibers..

1. ANTECEDENTES.

1 máscarAs (rev)
Fibras de cartón de caña reciclado teñidas y de algodón

Mi acercamiento al washi zokei data de 1991, año en que el Maestro Teiji Ono, impartió como parte del Seminario de Setagaya para Artes Plásticas en papel japonés, el "Curso de Washi Zokei. Papel japonés hecho a mano" en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), hoy Facultad de Artes y Diseño (FAD), (Ciudad de México). El objetivo de este curso fue conocer el material y su manera de aplicación.

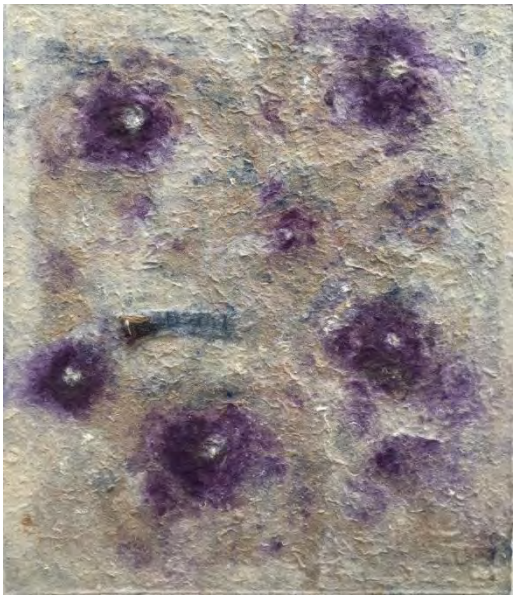
El conocimiento del proceso del Washi Zokei ha sido transmitido en Japón desde hace unos 1300 años, según lo expresa Teiji Ono. El papel tiene su origen en China; se le atribuye a Tsái Lun su invención cerca del año 105 de nuestra era. El conocimiento de la fabricación del papel pasó a Japón, vía Corea, a principios del siglo VII. En Japón el papel hecho a mano o washi fue considerado material sagrado, aunque también tenía usos prácticos debido a su fortaleza. Este invento pasó en el siglo VIII al mundo árabe, que lo introdujo después a Europa en el siglo XI, al entrar a España.

El papel fabricado por los musulmanes estaba formado por una pasta obtenida a partir de la trituración de trapos de lino y cuerdas de cáñamo.
Natalie Avella describe de manera general el proceso de hacer papel:

El papel se hace a partir de las fibras de celulosa de las plantas o los árboles. La celulosa en un compuesto químico de carbón, hidrógeno y oxígeno. De forma tubular, estas fibras se hinchan cuando se mojan y, cuando se secan en contacto unas con las otras, generan su propia gelatina "adhesiva". Ello, unido a la fibrilación –la ruptura y el desgaste de las fibras para formar pelos como hilos que se unen entre sí–, da lugar a un material extremadamente fuerte. Avella, Natalie, (2004)

2.CONCEPTO DE WASHI ZOKEI.

Teiji Ono destaca las diferentes acepciones que posee el término Wahi Zokei:
Washi Zokei tiene un sentido extenso que incluye los tres puntos siguientes:
1. La aplicación de la técnica y el material para fabricar Washi (papel).
2. El proceso para hacer una obra dándole la expresión plástica.
*3. El resultado, la calidad de la obra terminada.*Ono Teiji. (1991).
El washi es el papel que se hace de Mitsumata, Ganhi y/o Kõzo, se caracteriza por el largo de sus fibras que son resistentes, delgadas, flexibles y durables. La palabra japonesa washi se forma de wa, que significa japonés y shi papel.

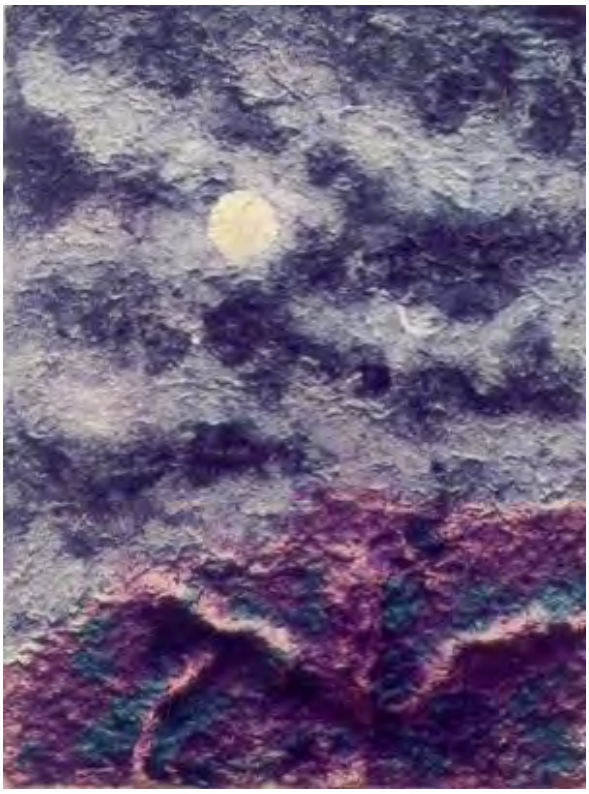


2 Diástole-sístole
Fibras de papel de algodón teñidas y fragmentos de yute

3. MATERIALES Y PROCESOS

Los materiales básicos que se utilizan en el proceso de elaboración del washi son: el kōzo y el tororoaoi en su sentido original (o acripaso de kōzo, producto químico que se usa como aglutinante en lugar del tororoaoi)
El kōzo es una planta de la familia del moral que se cultiva en la actualidad. Sus fibras son las que conforman el papel.
El tororoaoi es el líquido obtenido de la raíz del Ichimenso (planta malvácea); se emplea como mucílago.
El proceso de la preparación del kōzo inicia con el corte de las ramas en trozos pequeños, las que se remojan y cuecen para retirar la corteza negra, una vez retirada, se ponen a hervir con sosa cáustica, terminado el cocimiento, la fibra se enjuaga, golpea, licua (si es el caso) y separa.

Con la fibra lista se procede a la mezcla que dará origen al papel, para lo que se dispone de un recipiente con agua limpia al que se le agrega la fibra agitando constantemente el agua hasta que se incorpora totalmente, se añade el tororoaoi o acripaso y se agita hasta que se produzca un sonido similar a un blop, blop, blop…



3 Paisaje nocturno
Fibras de algodón teñidas y papel metálico.

4 Inundación 2
Fibras de papel de algodón y de caña reciclados y teñidas

Para hacer la hoja de papel se requiere un bastidor de madera con una malla metálica o plástica tensada, en éste se distribuye, de manera uniforme, la mezcla; en la tela se mantendrá la fibra, mientras que el excedente de agua drenará a través de los orificios de la malla. El secado se realiza de diversas maneras, dejar la hoja en el bastidor al sol o en el interior, o retirarla del bastidor, ubicándola en una superficie de madera y proceder al exprimido por medio de una prensa.
Entre las cualidades del washi, determinadas por el material utilizado, - kōzo- se destacan: calidez, cuerpo, fuerza, traslúcido, absorbencia, brillantez, flexibilidad y baja acidez. Felicia Puerta señala: "Cada material no adapta su carácter esencial más que a determinadas formas. Cada materia tiene su límite de soporte, de resistencia y de aspecto" (Puerta 2001).
Hasta aquí lo que corresponde al proceso general de hacer papel, sin embargo es necesario considerar, como lo hizo el maestro Teiji Ono, la adaptación de los materiales en la factura del papel, esto es, aprovechar desde las plantas nativas como henequén, zacate verde, piña, hoja de maíz, caña, entre otros, hasta el reciclado de papel de algodón y como aglutinante, la baba de sábila o nopal. Las fibras se pueden teñir con colorantes naturales o químicos.

En la factura del washi dándole una expresión plástica intervienen particularidades muy precisas de acuerdo a la intención del artista.

El arte es conformación de la materia, pero de acuerdo con un modo de formar único: el propio espíritu y estilo

5 El paso del tiempo
Fibras de papel de algodón teñidas y de cartón reciclado de caña

del artista. Así, en el arte contemporáneo la materia, no es sólo soporte o parte física que sostiene la obra, sino que en innumerables ocasiones es su fin mismo, el propio discurso del objeto estético. (Puerta, 2001. p. 224).

En la elaboración de la obra y por tanto del papel, en donde éste no es soporte sino la obra misma, es necesaria la consideración de todos los factores que intervienen en dicho proceso, desde idea, composición, espacio-formatos, color, formas, tamaños, texturas, fibras, consistencia de la mezcla, utensilios para verterla hasta movimientos corporales para dispensar la fibra sobre el bastidor; esto es, aquellos elementos conceptuales, visuales, de relación, prácticos y materiales que dan la fisicidad a la propuesta plástica. En general, los materiales utilizados son orgánicos, por lo que el resultado asumirá las características de los mismos.

La forma orgánica de expansión es habitualmente una superficie suave y redondeada; es hueca, y un borde se comprime contra el borde vecino. La forma orgánica aparece desarrollada desde dentro, como un globo que se infla con aire comprimido. El agregado de nuevo material se produce dentro del organismo, dentro de la corteza del árbol, de la superficie de una hoja, de la piel humana. La superficie orgánica es empujada hacia afuera en un intento por contener a la sustancia en expansión que empuja desde dentro. (…) La parte interior queda en estado de compresión, pero la parte exterior está en tensión, y en este estiramiento de la superficie el que da la clave a las formas de origen orgánico. (Williams, 1984, p. 14).

6 Adiós
Fibras de papel de algodón reciclado teñidas y hojas

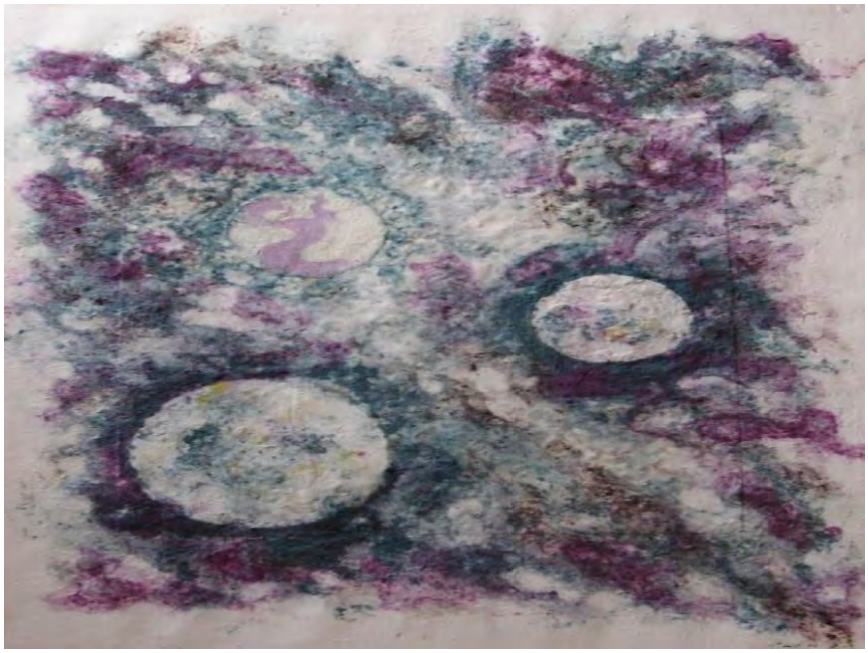
7 Olvidos
Fibras de papel de algodón teñidas

8 Encuentros
Fibras de papel de algodón teñidas y fibras de cartón reciclado de caña

10 Intentando detener el deterioro
Fibras de algodón teñidas

Felicia Puerta expone que la obra de arte no existe antes de haber tomado forma en la materia, por lo que se concibe el material como materia y como sensible, agrega que el contenido de la obra es la forma en cuanto tema y la forma es el conjunto unificado de relaciones de los elementos sensibles percibido en los materiales con todas sus virtualidades (Puerta, 2001, p.335), aunado al proceso de transformación de los mismos.

En el washi zokei, la elaboración del mismo corresponde a la unidad: materia-forma, el material –papel- no existe hasta que se genera a través de la preparación de la obra.



10 Esferas
Fibras de papel de algodón reciclado, teñidas y fibras orgánicas

El proceso del papel hecho a mano, como todo proceso artesanal que implica una relación directa con el material, le da características particulares, difíciles de lograr en un proceso industrial, entre ellas se pueden señalar aquéllas propias del quehacer humano en las que confluyen aspectos contextuales, azarosos, técnicos e individuales del creador.
De aquí que sea importante revisar proceso, materiales y técnica para hacer washi zokei, ya que estos elementos determinan el resultado, en este caso la obra plástica y su calidad.

Materiales:

- Clase de fibras empleadas: vegetales, animales, sintéticas. Se pueden generar combinaciones, lo que contribuye al aspecto.
- Es posible la integración de otros elementos como papeles, hilos, hojas a la mixtura.
- Dependiendo del grosor de las fibras se generan volúmenes o líneas visuales.

Densidad.

- Consistencia de la mezcla fibra-agua. Si la mezcla es muy espesa y contiene una gran cantidad de fibra, el resultado será un papel muy grueso, efecto que se aprovecha en la producción de relieves. Si la composición es muy líquida dará como resultado un papel delgado y transparente.que se aprovecha en la producción de relieves. Si la composición es muy líquida dará como resultado un papel delgado y transparente.

Utensilios:
- La abertura de la malla provoca diversas texturas. La fisonomía de la obra puede ser la que está en contacto directo con la malla o al contrario.
-El instrumento con el que se vierte la preparación sobre el bastidor produce diferentes grosores en las formas, de manera que se pueden generar líneas o superficies; varían desde las agujas, aplicadores hasta vasos. Con este medio se "dibujan" las formas.
- Cuando se requiere la producción de formas definidas y geométricas se implementan mascarillas.

11 Museo
Fibras de algodón teñidas y fibras de penacho de piña

12 Marea
Fibras de algodón teñidas e hilos

13 La virtud de la adversidad
Fibras de algodón teñidas, y cabellos

14 Lluvia ácida
Fibras de algodón teñidas y hojas de penacho de piña

Procedimientos.

- La distancia a la que se vierte la composición es relevante, muy cerca se integra, muy lejos del bastidor provoca agujeros ya que separa la fibra ya depositada en la malla.

- La dirección del movimiento del brazo al colocar la fibra se refleja en el movimiento de caída de la misma; ese movimiento corporal contribuye a la expresión resultante.

- La motricidad gruesa y fina influyen los resultados; se dibuja o pinta con las fibras sobre el bastidor.
- La velocidad de los movimientos ejecutados para colocar la pulpa establece direcciones visuales.

Factores ambientales:

- El clima es un elemento importante a atender en la realización de la obra, ya que la exposición directa al sol es susceptible de provocar contracción en el material y desaturación en el color.

- La lluvia, sobre el material húmedo causa una superficie perforada que denotan el ritmo y fuerza de caída del agua.

Formas y color:

- El color de las fibras húmedas siempre será más intenso que el obtenido al secar el papel.

- La definición del color de las formas se obtiene a partir de veladuras de diversos colores o mediante la preparación y aplicación de la fibra de un color específico (lo que genera un color plano).

- El fluir, el agua, como medio principal en la elaboración del papel, considero que es el factor principal en la determinación de las formas y del carácter idiomático de sus componentes. En la ejecución del papel, el agua cae a cierta velocidad, en ella intervienen densidad, distancia, velocidad, y éstas establecen formas orgánicas, fluidas, que se expanden y crecen según el movimiento del agua se vinculan unas a otras generando atmósferas que hablan del material, del procedimiento, hablan acuosamente.
La agrupación de estos factores responde a la finalidad de clasificación, pero unos a otros se influyen y es difícil separarlos durante la generación de la propuesta plástica. El azar es un factor que está presente en este hacer, pero no es el determinante en cuanto que se establece, como en toda creación artística, un diálogo entre el creador y el material, diálogo a partir de una intención inicial.

15 Emergiendo,
Fibras de algodón teñidas, hojas y elementos orgánicos

16 Signos
Fibras de algodón teñidas, elementos orgánicos y hojas de penacho de piña

Propuesta de cualidades estéticas del Washi Zokei.

La revisión anterior permite vislumbrar las cualidades que, inherentes al proceso, son portadoras de comunicación sensible, en una experiencia estética.
Las propiedades de los materiales utilizados serán transmitidas a la obra plástica, por lo que, como ya se destacó previamente, las fibras utilizadas determinan el carácter físico y sensible de la obra, razón por la que a continuación se exponen ciertas características físicas de la materia, de acuerdo a su estructura, según lo expone Felicia Puerta:
Dado que el material del que se produce el washi son las fibras, en la siguiente tabla se presentan algunas de sus características físicas y sensoriales táctiles y visuales:

CARACTERÍSTICAS FÍSICAS, SENSORIALES TÁCTILES Y VISUALES DE LAS FIBRAS7					
FÍSICAS		TÁCTILES		VISUALES	
ELASTICIDAD	Flexibles	TEMPERATURA	Cálidas	LUMINOSIDAD	Depende del color, en su presentación de tejidos, depende de lo cerrado del mismo.
COHESIÓN	Alta	PESO	Ligereza	COLOR	Predominio del color verde y pardos
RESISTENCIA	Variable	TEXTURA	Variables : lisas y rugosas		
		DUREZA	blandas y duras depende del origen		

A partir de la información de Deyanira Bedolla, "10. Consideraciones Sensoriales de los Materiales" en pdf 21 CAPITULOS_10_A_12 de Diseño sensorial…, pp. 6-9

Felicia Puerta expone algunas cualidades de la materia vinculadas con su nivel expresivo:

- Color y luminosidad.
- Textura, brillo, mate, rugosa, lisa, satinada.
- Tacto.
- Maleabilidad.
- Forma.
- Grosor
- Capacidad de interaccionarse con otras materias.
- Elasticidad, moldeabilidad, fácil capacidad de modificación.
- Transparencia.
- Dureza o flexibilidad.
- Densidad, saturación.
- Pesadez o ligereza, etc.
- Carácter evocador y sugerente. (Puerta, 2001. pp.228-229)

17 Signo oculto
Fibras de algodón teñidas con elementos orgánicos

18 Panacea
Fibras de algodón teñidas

En este acercamiento se refieren las cualidades estéticas como aquellas características sensibles de la obra propias de los materiales y técnicas utilizados, que determinan la interacción entre el autor y la obra y el perceptor y la misma, a partir de la alusión sensorial, sensitiva y teorética. (Acha, 1986).

Las cualidades estéticas del washi zokei serán aquéllas que les son propias por lo que no se logran con otros materiales y técnicas.

Forma y material constituyen una unidad indisoluble, no solamente porque el trabajo con la materia genera la forma, sino también porque las particularidades del material contribuyen al carácter e identidad de las formas. En el proceso del washi zokei se construye esta unidad; las propiedades de los medios constituyentes: las fibras y el agua transmiten sus cualidades a las formas de representación propuestas generando una estética particular que sólo es posible mediante estos medios.

Cualidades estéticas *del WASHI ZOKEI* como obra plástica	
Formas	*Predominio de orgánicas y accidentales; no son definidas, fluyen en el espacio, como las fibras fluyen en el agua* *bi y tridimensionales (desde relieves hasta escultura)*
Color	*Por medio de veladuras; gradaciones, se aprecian la interrelación entre las fibras de un color a otro, se filtran unos a otros.*
Textura	*Visuales y táctiles; siempre se aprecian las fibras, varían de lo liso a lo rugoso*
Dirección	*Evidentes, de acuerdo al proceso de elaboración, está determinada por el movimiento del cuerpo al depositar la fibra*
Espacio	*Atmosférico, relieves, aberturas. 2D y 3D*
Composición	*Dinámicas*
Apariencia	*Mate y transparente (la transparencia es propia de la técnica y está vinculada directamente con las veladuras, se aprecian las capas de fibras por la sobreposición)*
Peso	*Ligero*
Resistencia	*Muy resistente*
Grosor	*Variable de muy delgados a gruesos*
Consistencia	*Flexible*
Superficie	*Suave o rugosa (según las fibras y la intención)*
Acento	*Por color o material*
Materiales	*Como formas y signos*

La experiencia estética alude a la experiencia emocional provocada en el individuo a partir del vínculo establecido entre sujeto y objeto, en donde el sujeto tiene noción de la forma del objeto, inseparable de la materia transformada mediante el trabajo humano que le dio origen, a cuya forma sensible le es inherente un significado.

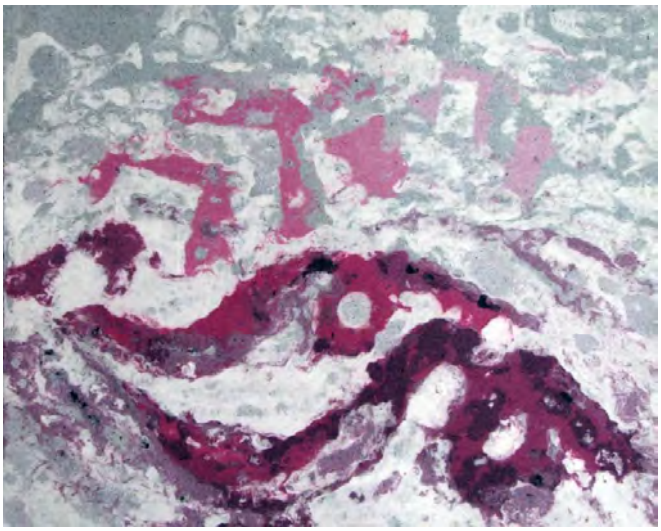
Considerar la experiencia estética desde los planteamientos de Adolfo Sánchez Vázquez, permite afirmar que los procesos estéticos son subjetivos y objetivos, individuales y sociales, se producen a partir del comportamiento que establece el individuo con el objeto, en que se presentan componentes sensibles, imaginarios e intelectivos.

El objeto estético es físico-perceptual, y en él lo sensible se halla organizado en una forma que lo hace significativo. Pero sólo tiene esta triple e indisoluble existencia en la relación entre un sujeto y un objeto que se concreta o realiza en cada situación estética que, siendo siempre singular, se halla condicionada histórica, social y culturalmente. (Sánchez Vázquez 1992).

19 Irrigación bloqueada
Fibras de algodón con fragmentos de papeles y fibras de penacho de piña

Cabe agregar a lo anterior la propuesta de Juan Acha, quien distingue como operaciones sensoriales las ejercidas por el perceptor y dirigidas hacia las propiedades sensibles –materiales y formales– del objeto o realidad con la intención de tomar conciencia de ellos, valorarlos y/o disfrutarlos, de acuerdo a sus intereses.

Es así como las cualidades del washi zokei aluden a un proceso sensorial y, de acuerdo a Juan Acha, operaciones sensoriales ejercidas por el perceptor que se dirigen hacia las propiedades sensibles –materiales y formales- del objeto con la intención de tomar conciencia de ellas, valorarlos y/o disfrutarlos, de acuerdo a sus intereses.



20 Memorias
Fibras de algodón teñidas

ÍNDICE DE IMÁGENES

1 A Serie: Máscaras
60 x 74 cm. Washi zokei. 1994

2 Diástole-sístole
45 x 55 cm. Washi zokei. 1995

3 Paisaje nocturno
Serie: Pasajes de papel.
34 x 46 cm.. Washi zokei. 1995

4 Inundación 2
63.6 x 87 cm. Washi zokei. 2000.

5 El paso del tiempo
44 x 54 cm. Washi zokei. 2000.

6 Adiós
45.5 x 53 cm. Washi zokei. 2001.

7 Olvidos
Serie: Caminos
45.5 x 53 cm. Washi zokei. 2001.

8 Encuentros
53 x 45.5 cm.Washi zokei. 2001.

9 Intentando detener el deterioro
45.5 x 53 cm. Washi zokei. 2001.

10 Esferas
Serie: Pasajes de papel
69 x 86 cm. Washi zokei. 2002.

11 Museo
Serie: Pasajes de papel
40 x 53 cm. Washi zokei. 2005.

12 Marea
Serie: Pasajes de papel
36 x 50 cm. Washi zokei. 2005.

13 La virtud de la adversidad
Serie: Signos vitales
37 x 52 cm. Washi zokei. 2006.

14 Lluvia ácida
Serie: Signos vitales
40 x 56 cm. Washi zokei. 2006.

15 Emergiendo
Serie: Signos vitales
36 x 51 cm. Washi zokei. 2006.

16 Signos
Serie: Signos vitales
37 x 51 cm. Washi zokei. 2006.

17 Signo oculto
Serie: Signos vitales
41 x 53 cm. Washi zokei. 2006.

18 Panacea
Serie: Signos vitales
37x 51 cm. Washi zokei. 2006.

29 Irrigación bloqueada
Serie: Signos vitales
37 x 50 cm. Washi zokei. 2006.

20 Memorias
76 x 61.5 cm. Washi zokei. 2013.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Acha, Juan. (1986). Las operaciones sensoriales en el consumo de las artes visuales, México: DEP-ENAP-UNAM

2. Avella, Natalie, (2004). Diseñar con papel. Técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico. Barcelona: Gustavo Gili

3. Bedolla Pereda, Deyanira. (2002). "10. Consideraciones Sensoriales de los Materiales" en pdf 21CAPITULOS_10_A_12" en Diseño Sensorial. Las nuevas pautas para la innovación, especialización y personalización del producto. Tesis Doctoral. Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña. Recuperado de http://hdl.handle.net/10803/6826. 13 de Marzo 2013

4. Eskulan . papel@eskulan.com Akezkoa nº1, 20150 Zizurkil-Guipúzcoa (España ")Papel de Japón o Washi" consultado en http://eskulan.com/papel-de-japon-o-washi/ pp. 56-63 el 21 de Julio 2013

5. Manzini, Ezio. (1993). La materia de la invención. Materiales y proyectos. Barcelona: Ceac

6. Ono Teiji. (1991). Seminario de Setagaya para Artes Plásticas en papel japonés. Programa del Curso especial del grupo mexicano, apuntes inéditos. México. Febrero 1991

7. Puerta Felicia, (2001). Análisis de la forma. Fundamentos y aproximación al concepto. Valencia: UPV

8. Sánchez Vázquez Adolfo. (1992). Invitación a la estética. México: Grijalbo.

9. The Japanese paper place, "About Washi" consultado en http://www.japanesepaperplace.com/abt-japanese-paper/about-washi.htm, 2 de Julio 2013

10. Williams, Christopher (1984). Los orígenes de la forma. Barcelona: Gustavo Gili

ENSAYOS VISUALES

Adriano Castro
adriano.deedee@gmail.com

EL GRABADO URBANO EN VALENCIA: UNA ALTERNATIVA GRÁFICA EN LAS CALLES

Adriano Castro

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:24/08/2018 Revisado:22/11/2018 Aceptado:20/12/2018

Castro, A.(2018). El Grabado Urbano en Valencia: Una Alternativa Gráfica en las Calles. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº 7, pp. 307-320.

EL GRABADO URBANO EN VALENCIA: UNA ALTERNATIVA GRÁFICA EN LAS CALLES

URBAN ENGRAVING IN VALENCIA: A GRAPHIC ALTERNATIVE IN THE STREETS

Autor: Adriano Castro

Programa de Doctorado en Arte, Producción e Investigación
Universidad Politécnica de Valencia

adriano.deedee@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. 2. Ensayo Visual: El Grabado Urbano en Valencia: Una Alternativa Gráfica en las Calles. Indice de imágenes. Referencias bibliográficas.

Citación:Castro, A.(2018). El Grabado Urbano en Valencia: Una Alternativa Gráfica en las Calles. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 307-320.

sonda

EL GRABADO URBANO EN VALENCIA: UNA ALTERNATIVA GRÁFICA EN LAS CALLES

URBAN ENGRAVING IN VALENCIA: A GRAPHIC ALTERNATIVE IN THE STREETS

Adriano Castro

Programa de Doctorado en Arte, Producción e Investigación
Universidad Politécnica de Valencia
adriano.deedee@gmail.com

Resumen.

El objetivo de este ensayo es dar a conocer a la comunidad académica de la Universidad Politécnica de Valencia, mi investigación en Grabado Urbano. Es importante decir que es una investigación inédita en la UPV, donde por primera vez se estudia el grabado como elemento artístico callejero. Para ello utilizamos las técnicas de grabado aliadas al arte urbano, generando una metodología para el empleo de las técnicas gráficas en las calles de Valencia, mapeando, fotografiando y posteriormente aplicando el grabado en determinados espacios públicos que serán resignificados con la gráfica. Grabado Urbano es el nombre que se da a toda técnica gráfica teniendo en cuenta la ciudad como soporte. Y Ciudad Grabada, cuando los grabados ya están insertados en las calles. Los resultados obtenidos fueron más allá de las expectativas, pues el grabado se adaptó muy bien en las calles generando una poética gráfica urbana inédita en la ciudad.

Abstract.

The objective of this essay is to make known to the academic community of the Polytechnic University of Valencia, my research in Urban Engraving. It is important to say that it is an unpublished research at the UPV, where for the first time the engraving is studied as a street art element. For this we use the techniques of engraving allied to urban art, generating a methodology for the use of graphic techniques in the streets of Valencia, mapping, photographing and later applying the engraving in certain public spaces that will be re-branded with the graphic. Urban Engraving is the name given to any graphic technique taking into account the city as a support. And Engraved City, when engravings are already inserted in the streets. The results obtained were beyond expectations, as the engraving adapted very well in the streets generating an urban graphic poetry unpublished in the city.tertextuality define its plastic proposal.

Palabras clave: Grabado, Espacio Público, Ciudad de Valencia, Arte Urbano.

Key Words: Prints, Public Space, Valencia city, Street Art.

1. INTRODUCCIÓN

El presente ensayo visual fue desarrollado en el Programa de Doctorado en Arte, Producción e Investigación de la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia (UPV), y aborda aspectos relacionados con el uso de las técnicas del grabado en el arte urbano de la ciudad de Valencia, así como las operaciones relacionadas a su aplicación en el espacio público.

La gráfica callejera en este ensayo visual es considerada como Grabado Urbano, que son producidos y posteriormente aplicados en lugares previamente seleccionados y mapeados de la ciudad, dándoles un nuevo significado como documentos visuales que serán comentados y, en ocasiones, denuncian aspectos relacionados a la violencia y sus desdoblamientos. Este espacio urbano resignificado con los Grabados Urbanos se llama Ciudad Grabada. La

investigación del espacio público, con los Grabados Urbanos ya insertados, se refiere al desarrollo de una metodología y creación de una línea poética basada en los aspectos gráficos necesarios para la construcción de la obra de arte a partir de los principios teóricos a los que dieron forma Gilles Deleuzes y Félix Guattari con su Teoría Rizomática.

2. ENSAYO VISUAL: EL GRABADO URBANO EN VALENCIA: UNA ALTERNATIVA GRÁFICA EN LAS CALLES.

El presente ensayo visual aborda aspectos relacionados con el uso de las técnicas gráficas tradicionales o no en el arte urbano de la ciudad de Valencia, así como las operaciones relacionadas a su aplicación en el espacio público. En este ensayo, la gráfica callejera es considerada como Grabado Urbano y el espacio urbano con ellos ya insertados, Ciudad Grabada. Tras casi sesenta años después del nacimiento del Street Art y más de treinta después del surgimiento del grafiti en Valencia, el arte urbano empieza a tener otros modos de expresión distintos. Ya no es solamente el grafiti lo que se puede disfrutar en las calles, hoy en día existen muchas otras maneras para la intervención artística en la ciudad, como las pegatinas, las plantillas y más recientemente, los grabados urbanos. Asistimos a un proceso de continua apropiación del espacio público y privado por una cultura que se ha mantenido fuerte y que continúa siendo una de las más innovadoras e influentes manifestaciones del arte contemporáneo.

Sin embargo el grabado urbano es una de las expresiones del arte urbano menos conocidas de los valencianos. Y no podemos olvidarnos que es una técnica que requiere de más tiempo en su elaboración, y por ello, tal vez menos gente recurre a ella. Este ensayo tiene como objetivo principal presentar los grabados urbanos a partir del contexto del arte callejero e incorporar a las calles valencianas las técnicas gráficas para actuar en conjunto o no con las otras vertientes artísticas. La intención es generar un discurso que bordee y subvierta las convenciones culturales y sociológicas sobre la violencia y sus desdoblamientos. Además de abordar la práctica de una cultura visual callejera que ha cambiado mucho la cara de la ciudad en los últimos años y que hasta ahora con la gráfica urbana, no ha sido posible investigar en profundidad.

La motivación del trabajo que presentamos surge del interés por la mezcla entre el grabado urbano y los conceptos del al arte callejero en la ciudad. Esto implica conceptuar y definir lo que es la gráfica urbana y la ciudad grabada aportando las bases para un mejor entendimiento del tema.
Lo importante en esta investigación consiste en su singularidad y aportar otras opciones para el arte urbano contemporáneo. Extraer los grabados de los tradicionales espacios de exposición y desacralizarlos, eliminar el "aura"de obra de arte que suelen tener los trabajos artísticos en papel, protegidos por cristales y marcos y ponerlos en contacto directo con el público, es la principal aportación de esta investigación. Es importante destacar que este trabajo es el primero que habla de la mezcla de las técnicas gráficas con el arte urbano en el programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación de la Universidad Politécnica de Valencia. Intentamos realizar el camino inverso: sacar de las calles el arte y llevarlo dentro de la universidad. Eso se necesario para comprender la evolución gráfica en el inicio del Siglo XXI.

ÍNDICE DE IMÁGENES.

Índice de Imágenes:

1- Grabado Urbano, 180 cm x 65 cm, Carrer de Piñeda, Enero 2017.
2- Grabado Urbano, 140 cm x 80 cm, Patraix, Febrero 2017.
3- Grabado Urbano, 80 cm x 95 cm, Plaza Del Carmen, Agosto 2017.
4- Grabado Urbano, 120 cm x 77 cm, Marchalenes, Setembre 2017.
5- Grabado Urbano, 87 cm x 68 cm, Mestalla, Octubre 2017.
6- Grabado Urbano, 140 cm x 110 cm, Zurich, Suíza, Octubre 2017.
7- Grabado Urbano, 96 cm x 79 cm, Yerevan, Armenia, Octubre 2017.
8- Grabado Urbano, 90 cm x 110 cm, Malilla, Novembre 2017.
9- Grabado Urbano, 101 cm x 75 cm, Estación RENFE, Campanar, Dezembre 2017.
10- Grabado Urbano, 77 cm x 95 cm, Estación RENFE, Campanar, Febrero 2018.
11- Grabado Urbano, 69 cm x 85 cm, Campanar, Marzo 2018.
12- Grabado Urbano, 80 cm x 92 cm, Hospital La

Fé, Marzo 2018.
13- Grabado Urbano, 74 cm x 91 cm, Les Tendetes, Abril 2018.
14- Grabado Urbano, 65 cm x 84 cm, Viaducto en las afueras de Valencia, Abril 2018.
15- Grabado Urbano, 67 cm x 89 cm, El Carmen, Junio 2018.
16- Grabado Urbano, 67 cm x 89 cm, La Petxina, Junio 2018.

1- Grabado Urbano, 180 cm x 65 cm, Carrer de Piñeda, Enero 2017.

2- Grabado Urbano, 140 cm x 80 cm, Patraix, Febrero 2017

3- Grabado Urbano, 80 cm x 95 cm, Plaza Del Carmen, Agosto 2017.

4- Grabado Urbano, 120 cm x 77 cm,
Marchalenes, Setembre 2017.

5- Grabado Urbano, 87 cm x 68 cm,
Mestalla, Octubre 2017.

6- Grabado Urbano, 140 cm x 110 cm,
Zurich, Suíza, Octubre 2017.

7- Grabado Urbano, 96 cm x 79 cm,
Yerevan, Armenia, Octubre 2017.

8- Grabado Urbano, 90 cm x 110 cm, Malilla, Novembre 2017

9- Grabado Urbano, 101 cm x 75 cm, Estación RENFE, Campanar, Dezembre 2017.

10- Grabado Urbano, 77 cm x 95 cm, Estación RENFE, Campanar, Febrero 2018.

11- Grabado Urbano, 69 cm x 85 cm, Campanar, Marzo 2018.

12- Grabado Urbano, 80 cm x 92 cm, Hospital La Fé, Marzo 2018.

13- Grabado Urbano, 74 cm x 91 cm, Les Tendetes, Abril 2018.

14- Grabado Urbano, 65 cm x 84 cm, Viaducto en las afueras de Valencia, Abril 2018.

15- Grabado Urbano, 67 cm x 89 cm, El Carmen, Junio 2018.

16- Grabado Urbano, 67 cm x 89 cm, La Petxina, Junio 2018.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Argan, J.C. (1983). Historia del arte como historia de la ciudad. España: Editorial Laia.

Berti, G. (2009). Pioneros del grafiti en España. España: Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia.

Coldwell, P. (2010). Printmaking: A Contemporary Perspective. Inglaterra: Black Dog Publishing.

Cueto Lominchar, J.L. & Canales, J. (2007). ¡De cara a la paret!. España: Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia.

Catálogo de la III International Experimental Engraving Biennial, Romania, 2008.

Deleuzes, G. & Guattari, F. (2007). Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrênia Vol.1. Brasil: Editorial 34.

Passos Cardoso, S., Petti Pinheiro, E. & Lins Corrêa, E. (2008). Arte e Cidades. Brasil: Editorial EDUFBA.

Perez, F. A., & Fuentes, J. (2001). Una trayectoria de creación e innovación en el grabado contemporáneo. España: Institució Alfons el Magnánim.

Pla, J. (1986). Técnicas del grabado calcográfico y su estampación. España: Ediciones Omega S.A.

Fran García.
info@frangarcia.com

DE ESPACIO Y TIEMPO. LA TEMPORALIDAD EN LA FOTOGRAFÍA DE LARGA DURACIÓN.

Fran García.

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:01/10/2018 Revisado:02/11/2018 Aceptado:20/12/2018

García, F.(2018). De espacio y tiempo. La temporalidad en la fotografía de larga duración. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 321-336.

DE ESPACIO Y TIEMPO. LA TEMPORALIDAD EN LA FOTOGRAFÍA DE LARGA DURACIÓN.

OF SPACE AND TIME. TEMPORALITY IN LONG EXPOSURE PHOTOGRAPHY.

Autor: Fran García.

Fotografo profesional autónomo.

info@frangarcia.com

Sumario: Introducción. 1 The city. 2 Transbord / The subway. 3 Sloth. 4 The edge. 5 The very end. Indice de imágenes. Referencias bibliográficas.

Citación: García, F.(2018). De espacio y tiempo. La temporalidad en la fotografía de larga duración. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº 7, pp. 321-336.

sonda

DE ESPACIO Y TIEMPO. LA TEMPORALIDAD EN LA FOTOGRAFÍA DE LARGA DURACIÓN.

OF SPACE AND TIME. TEMPORALITY IN LONG EXPOSURE PHOTOGRAPHY.

Adriano Castro

Fran García.
Fotografo profesional autónomo.
info@frangarcia.com

Resumen.

El tiempo se adhiere irremediablemente a la fotografía, desde las primeras capturas de más de ocho horas de exposición hasta las instantáneas más fugaces. La existencia de este tiempo provoca cuestiones acerca de su naturaleza, sus diferentes manifestaciones, y su manera de afectar tanto a la fotografía como a su recepción por parte del espectador. Con este proyecto llevamos a cabo una investigación práctica sobre cómo se registran las largas exposiciones en la fotografía, desplazando el punto de vista y forzando a las imágenes a convertirse en abstracciones visuales.

Abstract.

Time inevitably adheres to photography, from the early catches over eight hours of exposure to the most fleeting snapshots. The existence of this time raises questions about its nature, its different manifestations, and their way to affecting both photography and its reception by the audience. In this project we develop a practical investigation on how can we register long exposures in photography, moving the point of view and forcing the images to become visual abstractions.

Palabras clave: tiempo, fotografía, exposición, desplazamiento, abstracción.

Key Words: time, photography, exposure, trail, abstraction.

Es cierto que la foto no puede reproducir más que la realidad (…). Las fotos calificadas de 'abstractas' no son más que imágenes de una realidad que se ha vuelto irreconocible. Es verdad también que la foto capta todo lo que capta el objetivo, incluso lo que el fotógrafo no ha visto y aquello de lo que se hubiera querido librar su campo visual.

Michel Melot

INTRODUCCIÓN

El proyecto Of space and time plantea un acercamiento a la fotografía y al tiempo capturado en su interior. Pero, ¿cómo podemos medir el tiempo en la fotografía? Existen múltiples maneras de dar respuesta a esta pregunta: la distancia temporal desde el momento fotografiado hasta el contemplado; el instante decisivo de Cartier-Bresson, detenido en el momento de la captura; o incluso su memoria histórica, ese momento irrepetible que la fotografía registra para la posteridad. Sin embargo, la que buscamos es la duración del acto fotográfico, el tiempo registrado en la captura, ya que una larga exposición condiciona a las fotografías a ser contenedoras de una suerte de vida correspondiente al período expuesto a la luz. Se trata de la compresión del tiempo en una fotografía fija, múltiples realidades cambiantes a cada segundo que se sumergen en la estaticidad y unidad de una sola imagen.

Para ubicarnos en el origen de las largas exposiciones, tenemos que retroceder hasta la primera fotografía, Point de vue de la fenêtre du Gras, de 1826. ¿No es acaso nada más que el tiempo lo que capturó Nicéphore Niepce desde su ventana? Como sabemos, la fotografía que tomó el ingeniero francés se estuvo gestando durante más de ocho horas, reco-

giendo así las variaciones solares a cada segundo y la iluminación de ambos lados de la fachada.

Aunque los avances técnicos del medio fotográfico hayan ido recortando el tiempo necesario de exposición de las fotografías hasta llegar a la instantánea, todavía hay prácticas artísticas que utilizan el tiempo en su discurso. No hay más que ver las series de los autocines de Hiroshi Sugimoto, donde el tiempo de exposición coincide con la duración del film, capturando y sintetizando toda la película en una fotografía fija. ¿No es ese mismo tiempo fotográfico el que hay capturado en la fotografía de Niepce? A diferencia de Sugimoto, donde la pantalla en la que se proyecta la película está completamente blanca por saturación de luz, la fotografía de Niepce sí refleja de manera equilibrada luces y sombras.

Entonces, ¿cómo podemos equilibrar el balance de luz y tiempo con los medios actuales? Y, por otro lado, ¿cómo podemos utilizar el tiempo contenido en la fotografía a nivel formal de una manera no explorada hasta el momento?

En primer lugar, para alargar las exposiciones, es necesario dificultar la entrada de luz a la cámara: cuanta mayor resistencia, menor cantidad de luz y, por lo tanto, mayor duración de la toma hasta quedar saturada. En segundo lugar, para aportar un nuevo lenguaje visual, vamos a desplazar el punto de vista de la cámara, obteniendo así imágenes abstractas que recogen tanto el tiempo empleado como el espacio recorrido durante la captura. De esta manera, estamos arrastrando la exposición, espacial y temporalmente, creando recorridos que permanecen en la imagen, a través de espacios que han ido dejando su huella en la toma y han sido registrados por completo, a pesar de que la naturaleza de su creación no les permita mostrarse de manera reconocible.

ÍNDICE DE IMÁGENES.

[Fig.1] Of space and time: The city I, #0182, 2012. 30" de exposición.
[Fig.2] Of space and time: The city II, #2257, 2012. 60" de exposición.
[Fig.3] Of space and time: The city II, #2258, 2012. 60" de exposición.
[Fig.4] Of space and time: The city IV, #8714, 2013. 60" de exposición.
[Fig.5] Of space and time: The city IV, #8719, 2013. 30" de exposición.
[Fig.6] Of space and time: The city V, #6506, 2016. 104" de exposición.
[Fig.7] Of space and time: Transbord I, #3414, 2015. 187" de exposición.
[Fig.8] Of space and time: Transbord III, #6946, 2016. 149" de exposición.
[Fig.9] Of space and time: Transbord III, #6947, 2016. 207" de exposición.
[Fig.10] Of space and time: The subway I, #3668, 2015. 1535" de exposición.
[Fig.11] Of space and time: The subway II, #6512, 2016. 1226" de exposición.
[Fig.12] Of space and time: The subway II, #6570, 2016. 1138" de exposición.
[Fig.13] Of space and time: Sloth IV, #7548, 2016. 66" de exposición.
[Fig.14] Of space and time: Sloth IV, #7547, 2016. 117" de exposición.
[Fig.15] Of space and time: Sloth V #7832. 2017. 68" de exposición.
[Fig.16] Of space and time: The edge II. ARCO art fair, 2017. 5403" de exposición.
[Fig.17] Of space and time: The edge III. A trip by car, 2017. 14032" de exposición.
[Fig.18] Of space and time: The edge IV. A walk through the Buen Retiro Park, 2017. 4127" de exposición.
[Fig.19] Of space and time: The very end #8135, 2018. 852" de exposición.

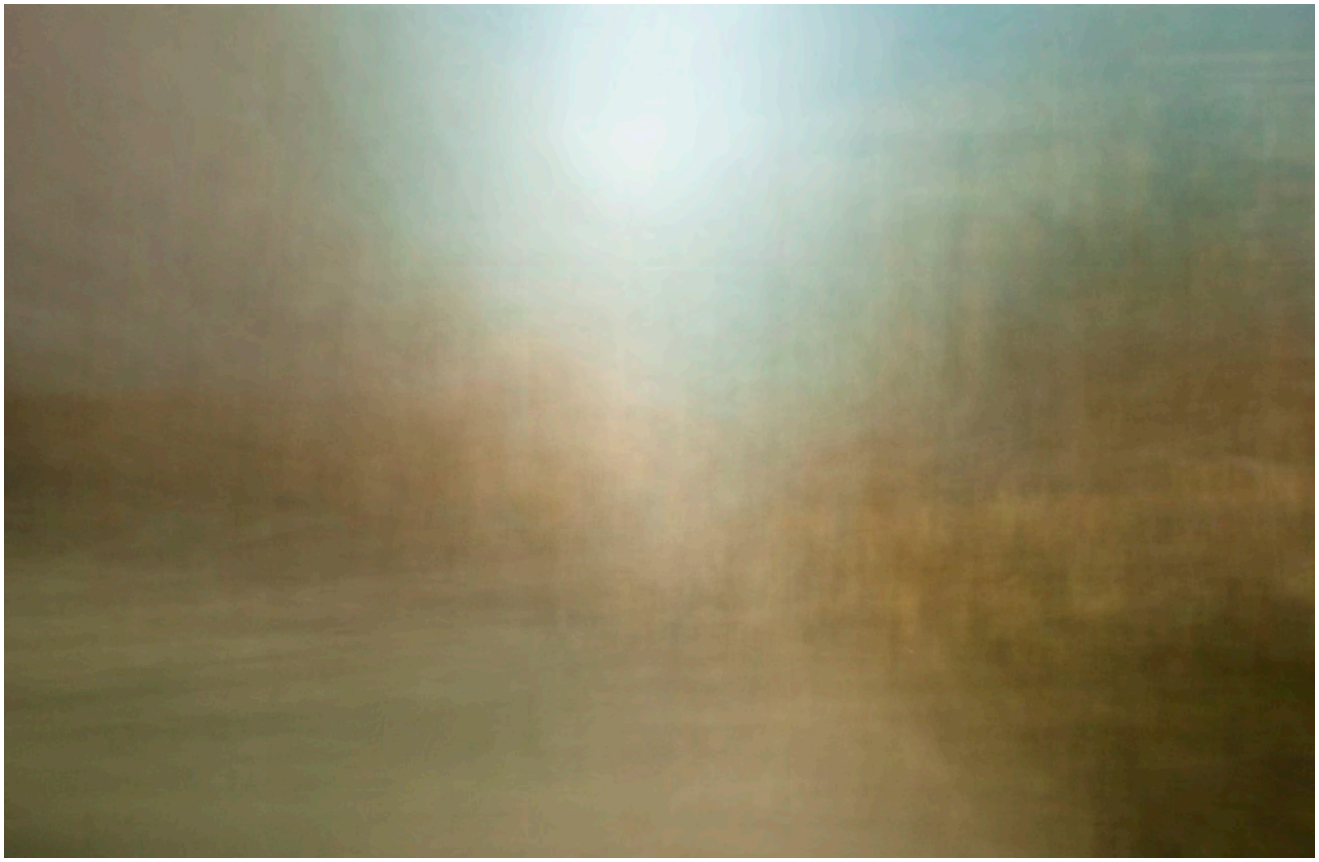
1. The city.

Los materiales de la pintura no tienen relaciones necesarias de contigüidad con la imagen resultante; la fotografía sí. Por eso la distancia física, real, entre tal mancha de pintura (sobre el lienzo) y tal manzana sobre la mesa (en la realidad) es algo que el pintor puede decidir ocultar o desvelar, mientras que el fotógrafo no tiene el mismo tipo de elección. Esto no significa, claro está, que el fotógrafo no pueda forzar la imagen para favorecer la aparición de cualidades abstractas (mediante el contraste, el encuadre, el grano, etc.); pero dichas cualidades sólo son reveladas a través del objeto del que se parte.

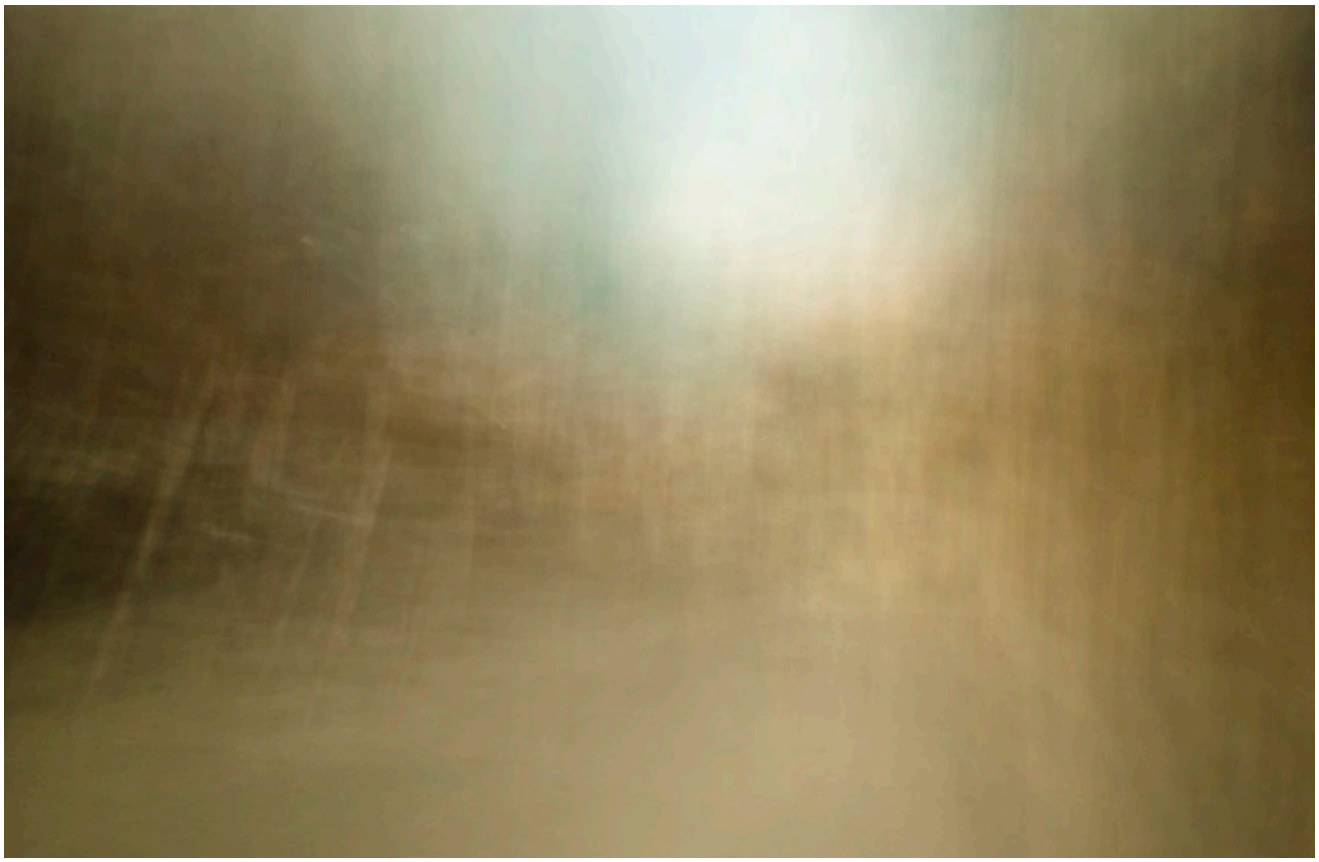
Rosalind Krauss

[Fig.1] Of space and time: The city I, #0182, 2012. 30" de exposición

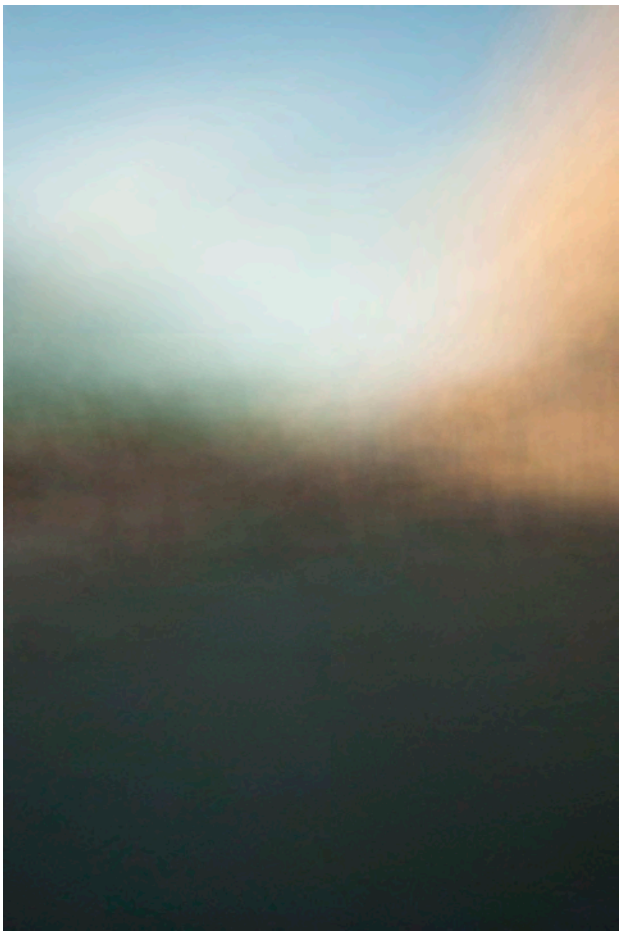
La serie The city supone el comienzo de la investigación y parte de registrar el desplazamiento dentro de la ciudad, aprovechándonos del bullicio y el movimiento para capturar precisamente lo contrario: una imagen estática que sintetice toda trayectoria y desplazamiento que ocurre delante de la cámara.

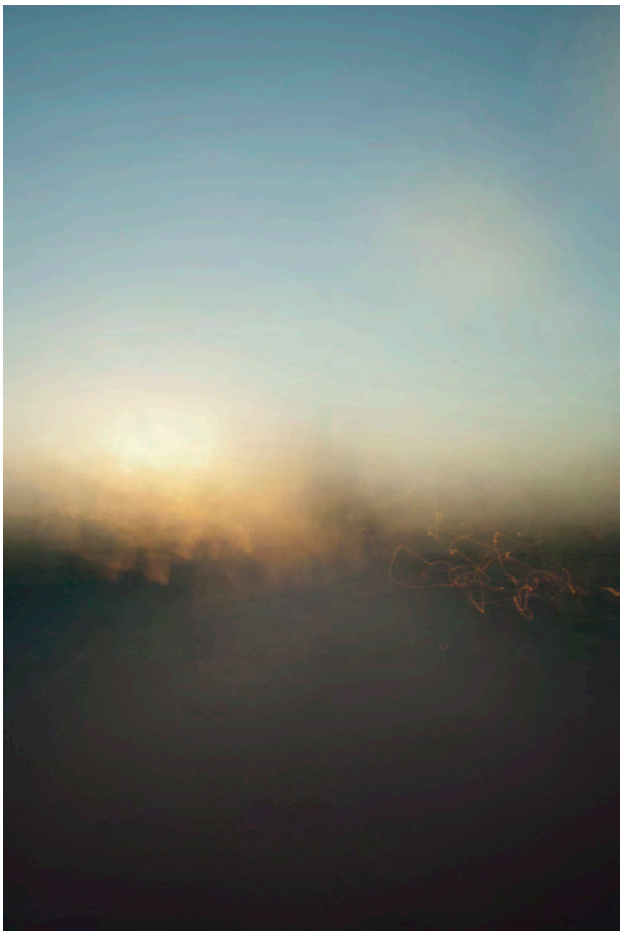


[Fig.2] Of space and time: The city II, #2258, 2012. 60" de exposición.



[Fig.3] Of space and time: The city II, #2257, 2012. 60" de exposición





[Fig.4-5] Of space and time: The city IV, #8714 y #8719, de 2013. 60" y 30" de exposición, respectivamente.

[Fig.6] Of space and time: The city V, #6506, 2016. 104" de exposición.

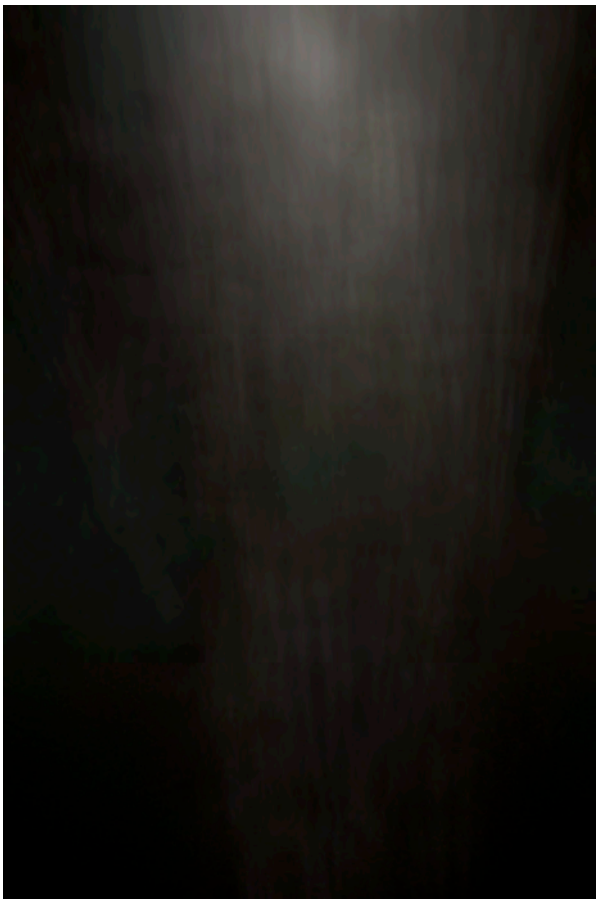
2. Transbord / The subway

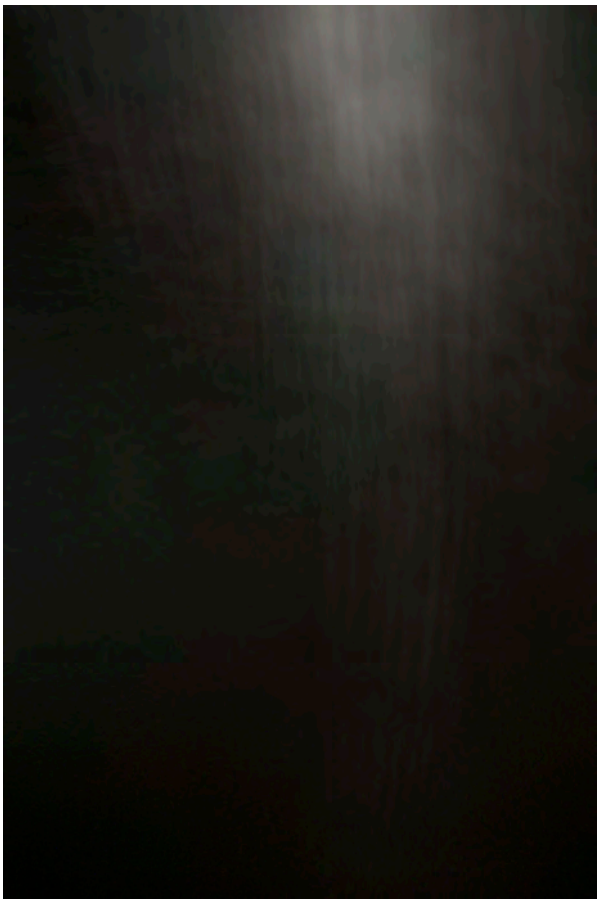
Ante todo una fotografía no es sólo una imagen (en el sentido en que lo es una pintura), una interpretación de lo real; también es un vestigio, un rastro directo de lo real, como una huella o una máscara mortuoria.

Susan Sontag

[Fig.7] Of space and time: Transbord I, #3414, 2015. 187" de exposición

En las series Transbord y The subway ubicamos los recorridos temporales en espacios de tránsito, lugares comunes del metro en este caso: tanto a través de pasillos y escaleras de los andenes en la primera, como en todo el trayecto desde que entramos por una estación y salimos a la calle por otra en la segunda, siendo ésta la que mayor duración en las fotografías va a conseguir hasta el momento.





[Fig.8-9] Of space and time: Transbord III, #6946 y #6947, de 2016. 149" y 207", respectivamente.

[Fig.10] Of space and time: The subway I, #3668, 2015. 1535" de exposición.

[Fig.11] Of space and time: The subway II, #6512, 2016. 1226" de exposición.

[Fig.12] Of space and time: The subway II, #6570, 2016. 1138" de exposición.

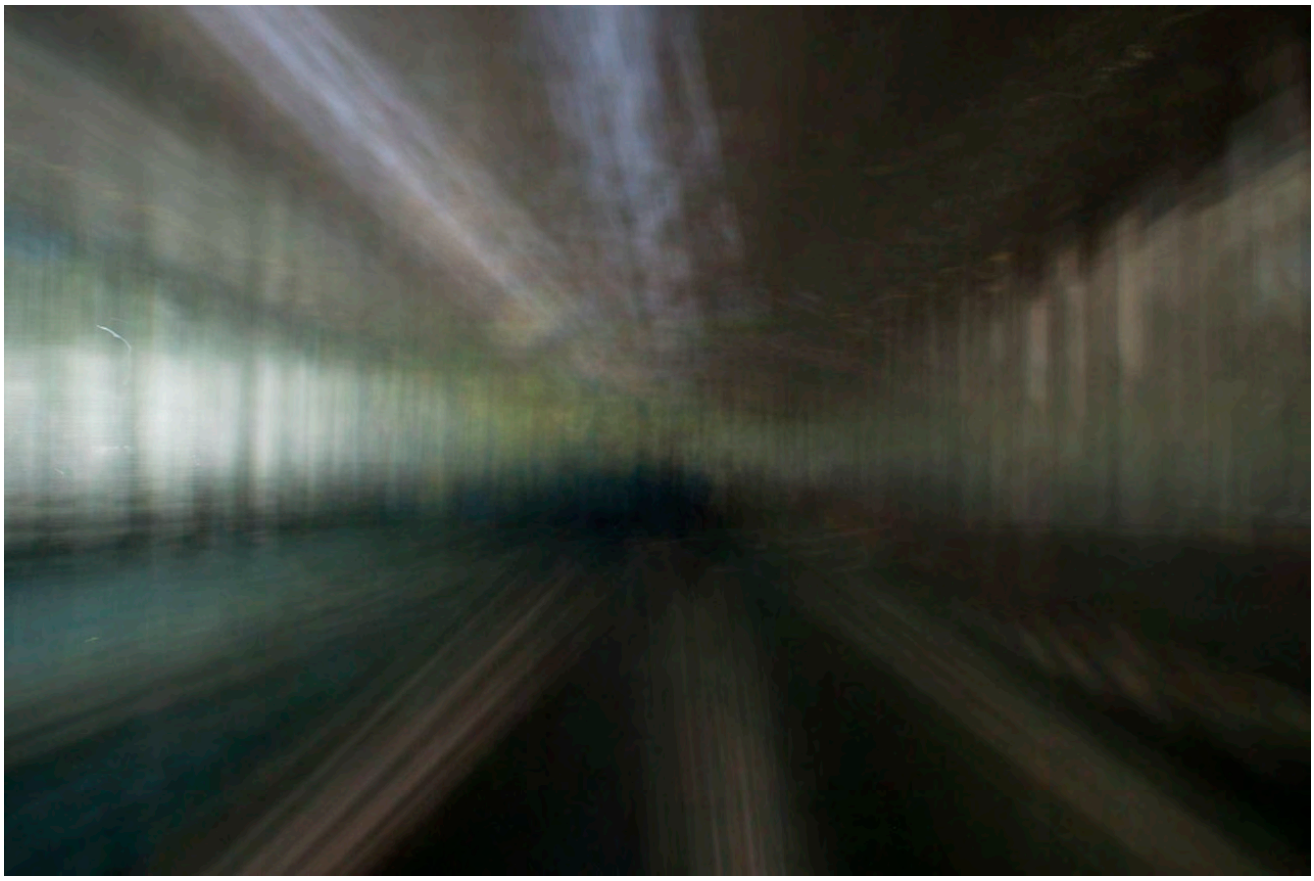
3. Sloth.

Lo que llamamos tiempo es precisamente la incapacidad de la imagen para coincidir consigo misma. Exige que cada imagen sea una imagen de su propia interrupción, una imagen de la explosión del espacio y el borrado del tiempo. Exponiendo la imagen al movimiento de su desaparición o disolución se expone a la ruina, el daño, la aniquilación.

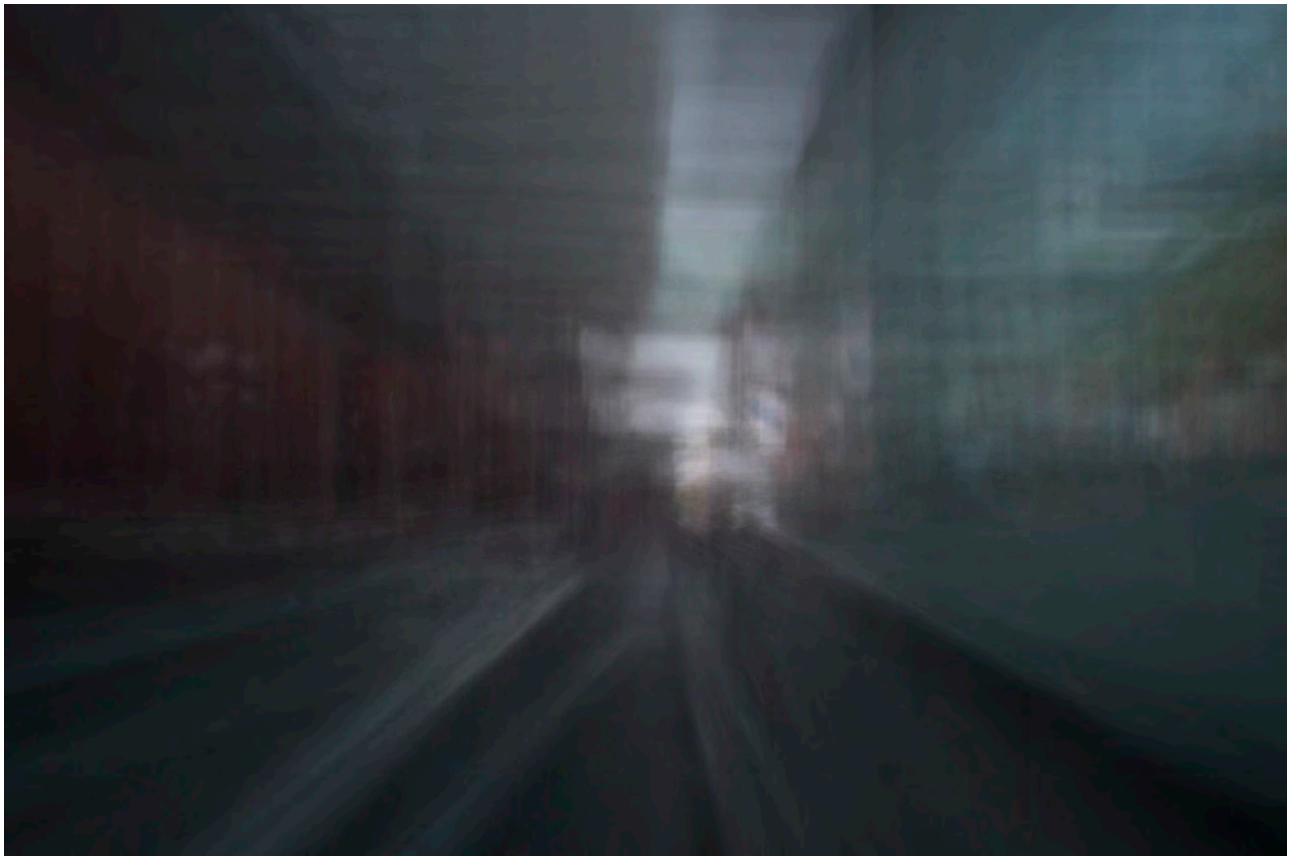
Eduardo Cadava

[Fig.13] Of space and time: Sloth IV, #7548, 2016. 66" de exposición.

La serie Sloth captura espacios comunes dentro de estaciones de tren o aeropuertos, donde se realizan desplazamientos automáticos como en las escaleras mecánicas o las cintas transportadoras. El rastro dejado en la imagen es bastante más identificable que en otras series, puesto que los tiempos de exposición son bastante cortos y hay elementos que permanecen en todo momento en el encuadre.



[Fig.14] Of space and time: Sloth IV, #7547, 2016. 117" de exposición.



[Fig.15] Of space and time: Sloth V #7832. 2017. 68" de exposición.

4. The edge.

Lo que el mundo 'es' depende en gran medida de cómo es descrito (…). Ni el fotógrafo ni el medio ni el sujeto son responsables del significado de esta fotografía; el significado se produce, en el acto de mirar la imagen, a través de una manera de hablar.

Victor Burgin

[Fig.16] Of space and time: The edge II. ARCO art fair, 2017. 5403" de exposición.

The edge lleva al límite las largas exposiciones para obtener imágenes completamente irreconocibles, tanto por los elevados tiempos registrados como por la cantidad de luz que queda reflejada en las fotografías. De esta manera, los títulos serán a la vez el único rasgo identificativo en la imagen, así como un factor de ficción y engaño de cara a la posterior recepción por parte del espectador.

[Fig.17] Of space and time: The edge III. A trip by car, 2017. 14032" de exposición.

[Fig.18] Of space and time: The edge IV. A walk through the Buen Retiro Park, 2017. 4127" de exposición.

5. The very end.

La fotografía es un signo que requiere para su consecución una relación de causalidad física con el objeto. El objeto se representa a sí mismo, mediante la luz que refleja. La imagen no es más que el rastro del impacto de esa luz sobre la superficie fotosensible: un rastro almacenado, un rastro-memoria.

Joan Fontcuberta

[Fig.19] Of space and time: The very end #8135, 2018. 852" de exposición.

Y para cerrar, The very end supone un compendio del resto de series, solapando distintas temporalidades correspondientes tanto a recorridos por la calle como a interiores en estaciones de transporte público. Culmina así la presente investigación llevando a cabo una vuelta a la estética de las primeras series.

De esta manera, estamos arrastrando la exposición, espacial y temporalmente, creando recorridos que permanecen en la imagen, que han ido dejando su huella en la toma y han sido registrados por completo (a pesar de que la naturaleza de su creación no les permita mostrarse de manera reconocible): las fotografías resultantes condensan efectivamente el lapso del espacio y el tiempo invertidos y nos muestran una imagen estática como resultado de todo un recorrido físico y temporal.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Burgin, V. (2004). Imágenes convencionales. En Ribalta, J. (Ed.). Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía (pp. 163-185). Barcelona: Gustavo Gili.

Cadava, E. (2010). La imagen, un monstruo de tiempo. En Mah, S. (Ed.). El tiempo expandido (pp. 27-42). Madrid: La Fábrica.

Fontcuberta, J. (2016). La cámara de Pandora. La fotografí@ después de la fotografía. Barcelona: Gustavo Gili.

Krauss, R. (2002). Lo fotográfico. Por una teoría de los desplazamientos. Barcelona: Gustavo Gili.

Melot, M. (2010). Breve historia de la imagen. Madrid: Siruela.

Sontag, S. (1980). Sobre la fotografía. Barcelona: DEBOLSILLO.

Dr. Joël Mestre-Froissard
joemesfr@pin.upv.es

ANALOGÍAS DE LA PINTURA Y EL "PECIO" COMO GÉNERO LITERARIO

Dr. Joël Mestre-Froissard

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:30/09/2018 Revisado:11/11/2018 Aceptado:15/12/2018

Mestre-Froissard, J.(2018). Analogías de la pintura y el "pecio" como género literario. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras,* nº7, pp. 337-357.

ANALOGÍAS DE LA PINTURA Y EL “PECIO” COMO GÉNERO LITERARIO

ANALOGIES OF PAINTING AND THE “PECIO” AS A LITERARY GENRE

Autor: Dr. Joël Mestre-Froissard

Universitat Politècnica de València. Departamento de Pintura y Centro de Investigación Arte y Entorno.

joemesfr@pin.upv.es

Sumario: 1. Cuerpo del artículo. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Mestre-Froissard, J.(2018). Analogías de la pintura y el “pecio” como género literario. *Revista Sonda. Investigación en Artes y Letras*, nº7, pp. 337-357.

sonda

ANALOGÍAS DE LA PINTURA Y EL "PECIO" COMO GÉNERO LITERARIO

ANALOGIES OF PAINTING AND THE "PECIO" AS A LITERARY GENRE

Dr. Joël Mestre-Froissard
Profesor Titular de la Universitat Politècnica de València (España) Departamento de Pintura y Centro de Investigación Arte y Entorno
joemesfr@pin.upv.es

Resumen
Podemos encontrar interesantes analogías entre los "pecios" o textos breves de Rafael Sánchez Ferlosio y cierta pintura de actitud figurativa, tanto en el concepto como en la gestación y producción plástica de una idea. En ambos casos este género explora lo provisional y fragmentario, la emoción antes que la demostración, la duda antes que la respuesta.

Abstract
We can find interesting analogies between the "pecios" or short texts of Rafael Sánchez Ferlosio and a certain figurative painting, both in the concept and in the gestation and plastic production of an idea. In both cases this genre explores the provisional and fragmentary, the emotion before the demonstration, the doubt before the answer.

Palabras clave: Pintura, literatura, azar, internet, massmedia

Key Words: Painting, literature, random, internet, massmedia

En un sentido literal la palabra pecio es el p*edazo o resto de una nave que ha naufragado o porción de lo que ella contiene.* En un sentido figurado, R. S. Ferlosio designa «pecios» a sus textos breves donde la reflexión no siempre es fiel a un género literario convencional. Se trata de un género misceláneo que el autor desarrolla tras abandonar la novela a partir de los años 50 del siglo XX. Hay ocasiones en el que este formato se manifiesta más lírico y abstracto mientras que en otras endurece su discurso y aborda la realidad de forma más especulativa, desmontándola y volviéndola a montar al antojo de su autor dando un particular rodeo, con la ilusión de persuadir y siempre de convencer, pero también abierto a la posibilidad de equivocarse. Se trata en cualquier caso de un estilo subjetivo de ensayo en el que la narración rodea y explora un acontecimiento, en ocasiones mediático otras puramente emocional, quizá un dato, un refrán o tan solo una palabra. Sus referencias son muy diversas y heterogéneas tan pronto son anecdóticas como trascendentes. Cualquier detonante sirve para poner en marcha la maquinaria verbal, donde convergen memoria y observación. Una impaciencia incontenida por abordar un caso, y zanjarlo en una extensión moderada.

Con estos términos sería suficiente para establecer una analogía entre la literatura y la pintura, y entender así a qué modelo nos referimos. La pintura es un medio afectado por la emoción y por tanto muchas veces arrebatado por la sorpresa de un elemento inesperado; es un medio que especula con la forma (incluso cuando es solo color). La forma es ese elemento estructural que modifica la evolución

de la imagen hasta alcanzar una realidad aparente. Sabemos que el proceso pictórico genera muchas preguntas, asociaciones imprevistas, lecturas, conversaciones, títulos, textos y decisiones plásticas de todo tipo, donde hay una permanente gestión del azar, hasta resolver un prototipo o modelo en equilibrio. Los métodos indirectos como la fotografía, el video, el collage, la literatura, la palabra, son formas de observar lo mismo, pero de distinto modo, revelándote aspectos de la imagen y la narración con los que no contabas. Del mismo modo sabemos que la influencia del diseño, la publicidad, los *massmedia*, o la experiencia en los entornos virtuales, no nos impiden renunciar a expresiones y procedimientos de la pintura tradicional y escénica.

El escritor, como el pintor, no crean nada nuevo del vacío, sino que hablan siempre de algo preexistente, de algo que posee una forma en sí mismo: lo reordenan y le otorgan nuevas significaciones. Si bien en la apropiación del pecio pictórico –comparado al literario-, la narración queda reducida a un estado absolutamente germinal; en ambos casos esta poética destila siempre un pensamiento, una emoción, una imagen donde los géneros convencionales se confunden. Nos encontramos de nuevo, ante una composición posmoderna, en un sentido de mestizaje e hibridación.

También en ambos casos podemos asumir que este formato de creación no es concluyente ni demuestra ninguna totalidad. Si algo saben con certeza los "pecios" pictóricos y literarios, es que todo conocimiento que se pretenda completo devendrá inviable racionalmente, fallido y hasta violento.

A modo de conclusión citar que las obras que ilustran este breve ensayo visual han sido realizadas en los últimos 4 años, además de tres obras anteriores escogidas por su alusión explicita al género a través del título. En todos estos casos la pintura se ejecuta de un modo expresivo (no hay una copia analítica del referente) la realidad es siempre aparente, evocadora e intenta ser persuasiva. La pintura conserva aquí un carácter polisémico, donde se solapan y convergen diversos relatos en una misma escena. La emoción, la razón y la memoria intervienen de forma ponderada. La pintura conserva la apariencia de la tradición escénica: el claroscuro, la armonía cromática, la aparente continuidad espacial, y cierto misterio sobre la escena. En todas ellas hay un referente doméstico, mediático o de la sociedad de consumo; es el caso del packaging de cartón o el envase de plástico cuando se muestra en un estado aberrante; la noticia de actualidad bien a través del título, la apropiación visual o la cita, como es el caso de la bandera; la presencia tecnológica en forma de luz o de ocio como temática referencial, como en el caso de los videojuegos o la experiencia online en nuestro tercer entorno; todos son elementos desencadenantes de una especulación formal.

NOTAS

[1] El germen del concepto de *intertextualidad* debe buscarse en la obra del filólogo ruso Mijaíl Bajtín, que bajo el término de *intersubjetividad*, analizaba el discurso y el posible vínculo de este con otros géneros discursivos distintos. No obstante, el concepto de *intertextualidad*, fue creado por Julia Kristeva en un apartado de su volumen *Semiótica*, de 1978. En el capítulo "La palabra, el diálogo y la novela", Kristeva estudia los textos teóricos de Bajtín y afirma que la labor de la semiótica, como ciencia de las significaciones, es la de buscar un modelo para la construcción del sentido poético. Kristeva identifica la relación entre un texto y otro, como si fuese un diálogo: "*todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto*". A partir de este análisis, en lugar de intersubjetividad se instala el de intertextualidad, que es retomado posteriormente por otros autores como Gérard Genette y Linda Hutcheon, aplicándose a otros dominios semióticos, como la estética (Ernst Gombrich y Meyer Schapiro) o la comunicación de masas (Umberto Eco y Roland Barthes). Por su parte, Jacques Derrida en su *deconstrucción*, aporta una visión, a nuestro parecer, más interactiva: la apertura textual y la intertextualidad dependen menos del texto que del lector, en la medida que es el lector quien siempre vincula un texto (mediante asociaciones y competencias) a contextos distintos a los que concibió el escritor.

[2] El Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía organizó la exposición *Elena Asins. Fragmentos de la memoria*, del 15 de junio al 31 de octubre de 2011, en la planta 3 del Edificio Sabatini, comisariada por Manuel J. Borja-Villel. Años más tarde, el 14 de diciembre de 2016, el museo organizó un acto en recuerdo de la artista (fallecida un año antes), dedicándole una sala monográfica en el marco de la *Colección 3. De la revuelta a la posmodernidad (1962-2982)*, instalando la escultura monumental *Antígona* (2012-2015) en las terrazas del Edificio Nouvel. El MNCARS fue el heredero universal de todos sus bienes antes de fallecer la artista.

[3] BAUDELAIRE, Charles. En: ECO, Umberto. *Tratado sobre la belleza*. Barcelona: Editorial Lumen, 2005, p. 355.

[4] BOURDIEU, Pierre. *Las herramientas del sociólogo*. Madrid: Editorial Fundamentos, 2004, p. 264.

[5] En los pasajes de la obra de Zubiri dedicados a la distinción entre cosa realidad y *cosa-sentido* se articula una idea de sentido que goza de una doble función: criticar a Heidegger y asignar un lugar a la aportación fenomenológico-hermenéutica desde dentro de la propia fenomenología. Este lugar surge en un análisis de la cosa-sentido que permite describirla a partir del íntegro *estar-en-el-mundo*, en todas sus vertientes. ZUBIRI, Xavier. *Sobre la Realidad*. Madrid: Alianza Editorial-Fundación Xavier Zubiri, 2001.

[6] PLATÓN. *La República*. Madrid: Alhambra Longman, 1993.

[7] ARISTÓTELES. *El arte poética*. Madrid: Espasa-Calpe, 1963.

[8] FILÓSTRATO y CALÍSTRATO. *Heróico Gimnástico. Descripciones de cuadros*. Madrid: Editorial Gredos, 1996.

[9] Véase: POPPER, Karl R. *El mundo de Parménides. Ensayos sobre la ilustración presocrática*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999.

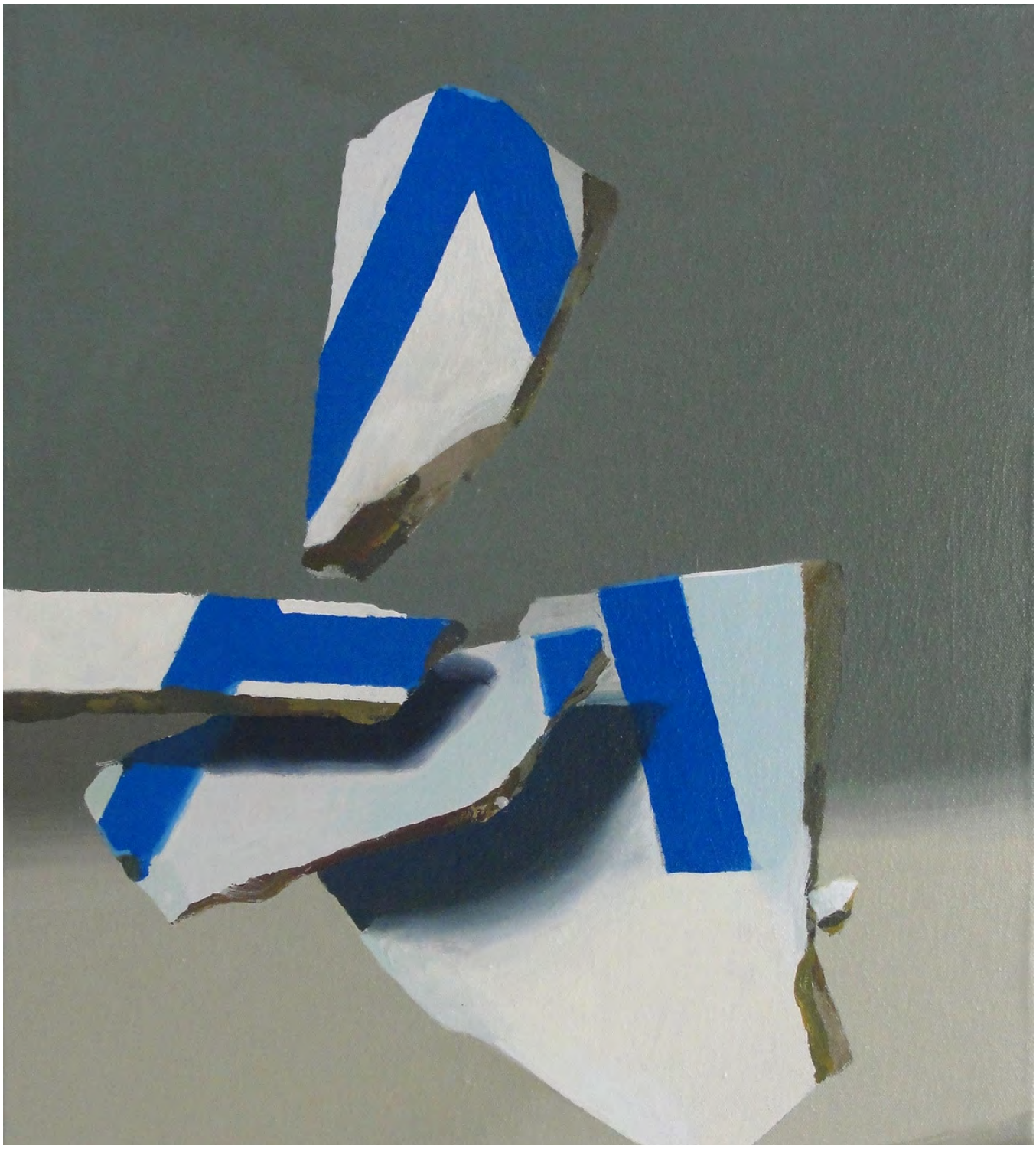
[10] BALZAC, Honoré De. L*a obra maestra desconocida*. Madrid: Visor, 2000, p. 22.

1. Donde la bestia ha muerto
2001
Temple vinílico sobre loneta 195 x 150 cm.
Joël Mestre
Colección Endesa

2. Pecio sorpresa
2010
Temple vinílico sobre loneta 50 x 61 cm.
Joël Mestre

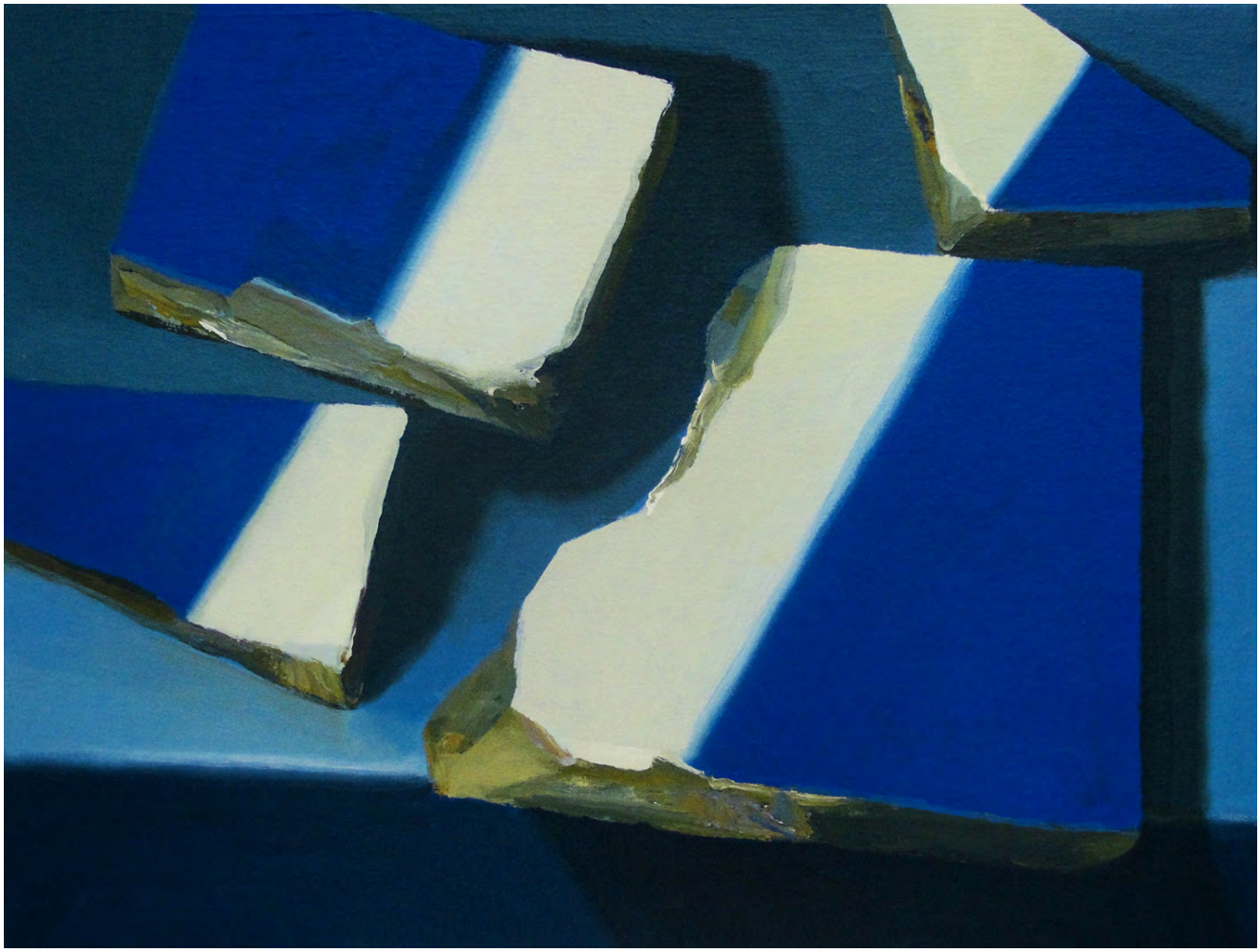
3. Pecio nacionalista
2012
Temple vinílico sobre loneta 195 x 150 cm.
Joël Mestre

4. Pecio Ben
2014
Temple vinílico sobre loneta 10 x 12 cm.
Joël Mestre
Colección Luciano Benetton (Italia)



5. A de azar
2015
Temple vinílico sobre loneta 61 x 50 cm.
Joël Mestre

6. Ñ
2015
Temple vinílico sobre loneta 61 x 50 cm.
Jöel Mestre.

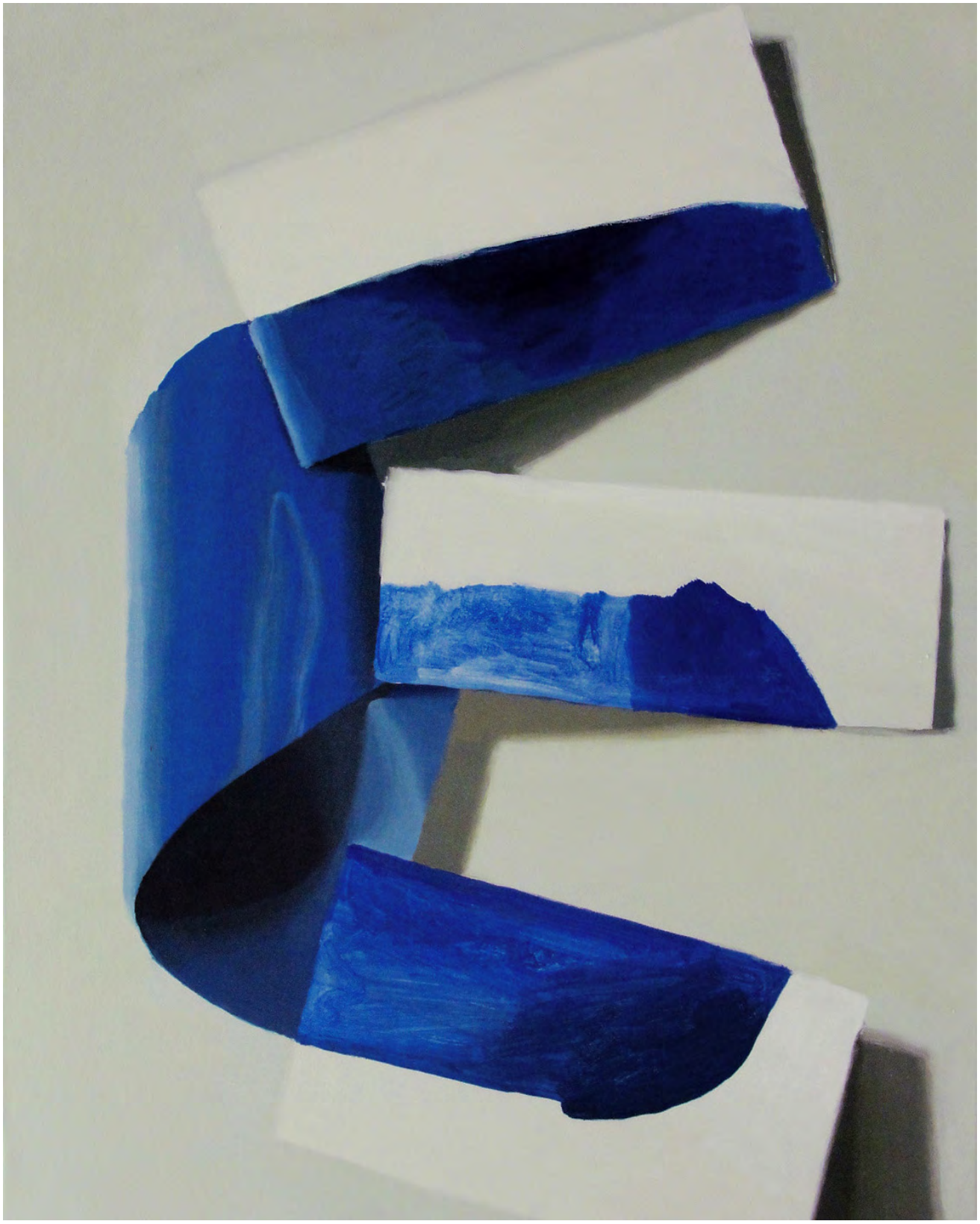


7. A propósito de Barnett Newman y Onement VI
2015
Temple vinílico sobre loneta 46 x 61 cm.
Joël Mestre

8. Spam azul (Nunca los lejos estuvieron tan cerca)
2017
Temple vinílico sobre loneta 48 x 36 cm.
Joël Mestre.

9. *Troyano (Nunca los lejos estuvieron tan cerca)*
2017
Temple vinílico sobre loneta 48 x 36 cm.
Joël Mestre

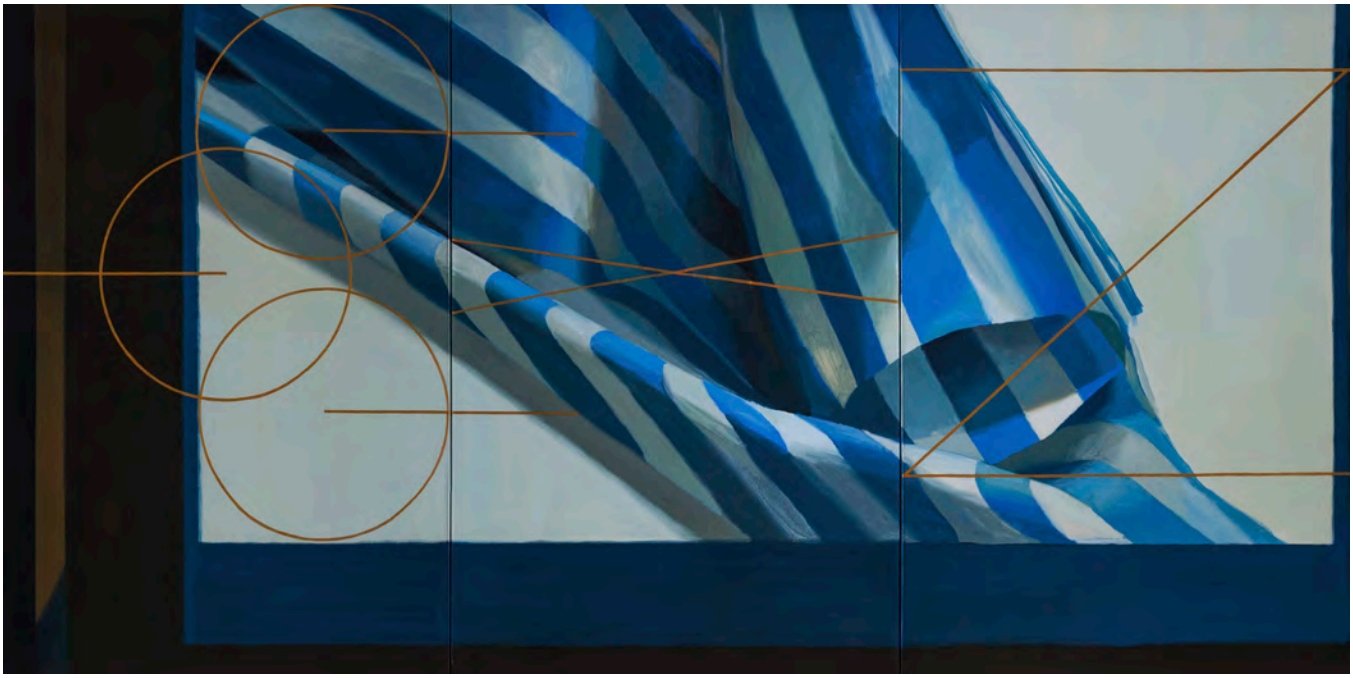
10. Pathetic flag
2017
Temple vinílico sobre loneta 61 x 50 cm.
Joël Mestre



11. E Letra capital
2017
Temple vinílico sobre loneta 92 x 73 cm.
Joël Mestre.

12. M Letra capital
2017
Temple vinílico sobre loneta 92 x 73 cm.
Joël Mestre

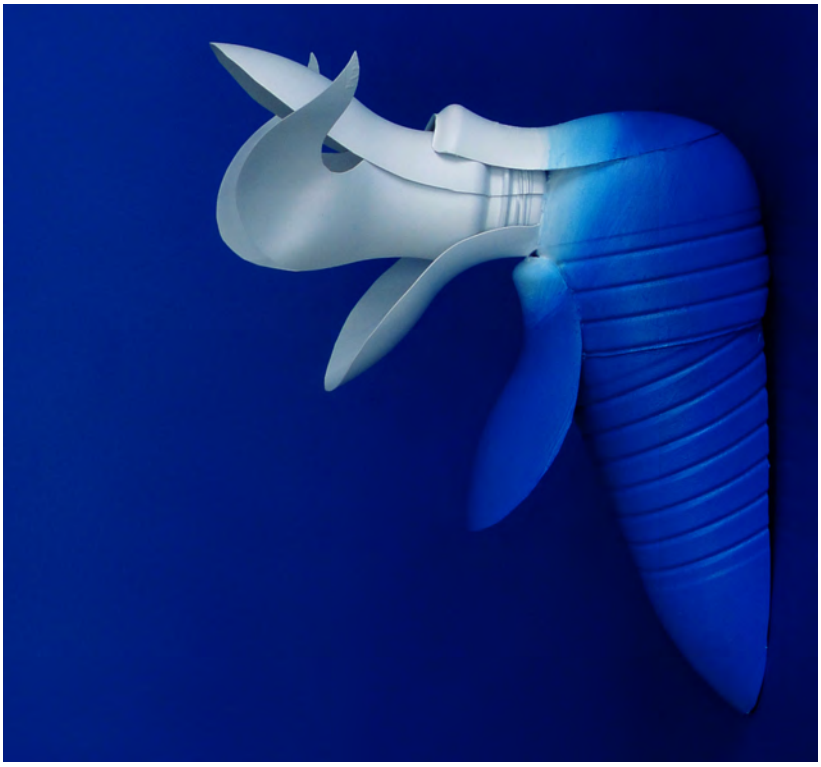
13. T de Tierra y Texto
2017
Temple vinílico sobre loneta 92 x 73 cm.
Joël Mestre



13. Tres en uno. Un despiece del azar
2017
Temple vinílico sobre loneta 195 x 390 cm. Tríptico
Joël Mestre , Colección Generalitat Valenciana

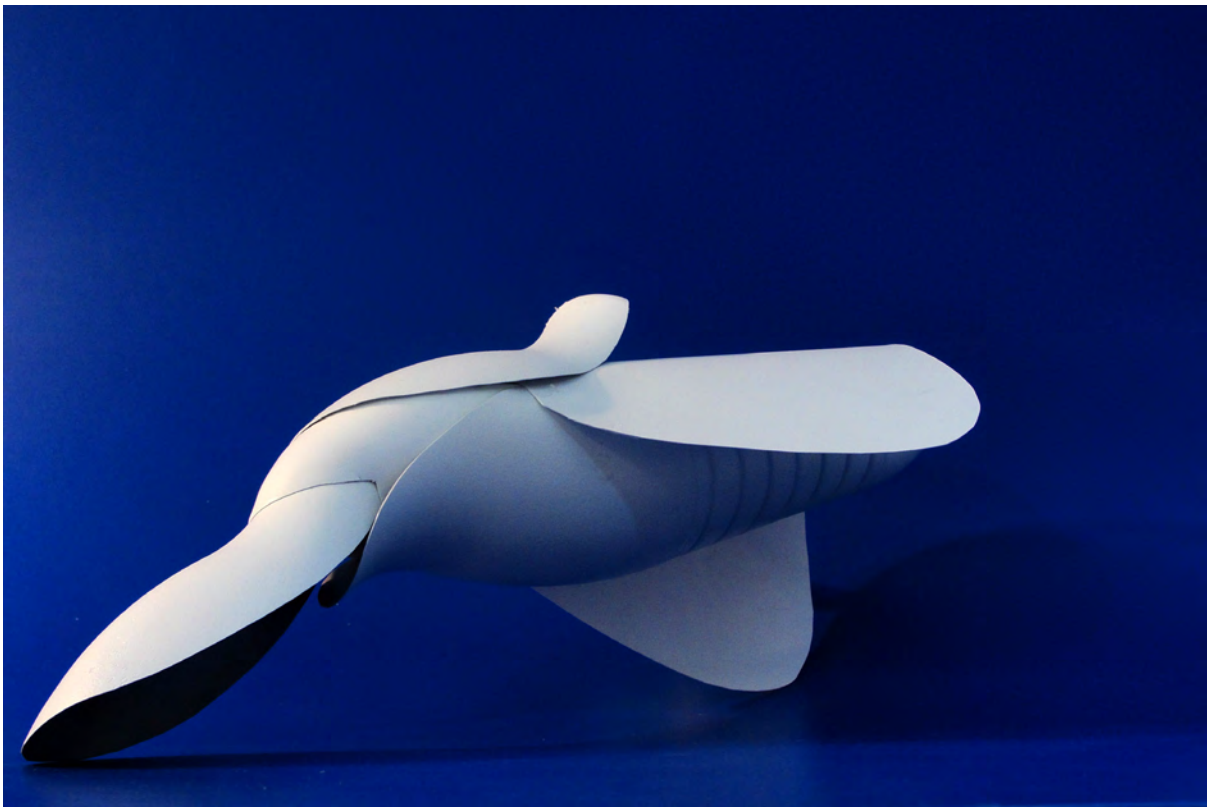
14. Prototipo 1
2014-2017
Collage 3D, Fotografía e Impresión digital
Joël Mestre.

15. Prototipo 3
2014-2017
Collage 3D, Fotografía e Impresión digital.
Joël Mestre.



17. Prototipo 4
2014-2017
Collage 3D, Fotografía e Impresión digital
Joël Mestre.

16. Prototipo 6
2014-2017
Collage 3D, Fotografía e Impresión digital
Joël Mestre



18. Prototipo 7
2014-2017
Collage 3D, Fotografía e Impresión digital
Joël Mestre

19. Prototipo 9
2014-2017
Collage 3D, Fotografía e Impresión digital
Joël Mestre

ÍNDICE DE IMÁGENES

Pintura 1_Donde la bestia ha muerto_2001_ Temple vinílico sobre loneta 195 x 150 cm. _Joël Mestre _Colección Endesa

Pintura 2_Pecio sorpresa_2010_Temple vinílico sobre loneta 50 x 61 cm. _Joël Mestre

Pintura 3_Pecio nacionalista_2012_Temple vinílico sobre loneta 195 x 150 cm. _Joël Mestre

Pintura 4_Pecio Ben_2014_Temple vinílico sobre loneta 10 x 12 cm. _Joël Mestre_ Colección Luciano Benetton (Italia)

Pintura 5_A de azar_2015_Temple vinílico sobre loneta 61 x 50 cm. _Joël Mestre

Pintura 6_Ñ_2015_Temple vinílico sobre loneta 61 x 50 cm. _Joël Mestre

Pintura 7_ A propósito de Barnett Newman y Onement VI_2015_Temple vinílico sobre loneta 46 x 61 cm. _Joël Mestre

Pintura 8_ Spam azul (Nunca los lejos estuvieron tan cerca) _2017_Temple vinílico sobre loneta 48 x 36 cm. _Joël Mestre

Pintura 9_ Troyano (Nunca los lejos estuvieron tan cerca) _2017_Temple vinílico sobre loneta 48 x 36 cm. _Joël Mestre

Pintura 10_ Pathetic flag_2017_Temple vinílico sobre loneta 61 x 50 cm. _Joël Mestre

Pintura 11_ E Letra capital _2017_Temple vinílico sobre loneta 92 x 73 cm. _Joël Mestre

Pintura 12_ M Letra capital _2017_Temple vinílico sobre loneta 92 x 73 cm. _Joël Mestre

Pintura 13_ T de Tierra y Texto _2017_Temple vinílico sobre loneta 92 x 73 cm. _Joël Mestre

Pintura 14_ Tres en uno. Un despiece del azar _2017_Temple vinílico sobre loneta 195 x 390 cm. Tríptico _Joël Mestre _ Colección Generalitat Valenciana

Fotografía 15_ Prototipo 1_2014-2017_ Collage 3D, Fotografía e Impresión digital _Joël Mestre

Fotografía 16_ Prototipo 3_2014-2017_ Collage 3D, Fotografía e Impresión digital _Joël Mestre

Fotografía 17_ Prototipo 4_2014-2017_ Collage 3D, Fotografía e Impresión digital _Joël Mestre

Fotografía 18_ Prototipo 6_2014-2017_ Collage 3D, Fotografía e Impresión digital _Joël Mestre

Fotografía 19_ Prototipo 7_2014-2017_ Collage 3D, Fotografía e Impresión digital _Joël Mestre

Fotografía 20_ Prototipo 9_2014-2017_ Collage 3D, Fotografía e Impresión digital _Joël Mestre

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MESTRE, Joël, Marvazelanda, Universitat de Valencia, 2007

MESTRE, Joël, "Azar y necesidad", Derivas de la figuración madrileña, Fire drill, Valencia, 2013

SÁNCHEZ FERLOSIO, Rafael, Vendrán más años malos y nos harán más ciegos. Destino, Barcelona, 1993

TORRES RABASA, Gerard, La poética del pecio de Rafael Sánchez Ferlosio: una lectura desde la forma ensayo, Dissidences. Hispanic Journal of Theory and Criticism, Vol. 6/Issue 11, Article 10, Octubre 2015.

VV.AA., Rafael Sánchez Ferlosio, El triunfo de la lengua, Revista Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura, nº 31, 1997.

RESEÑAS

RESEÑA

Román de la Calle
roman.calle@uv.es

LAS BELLAS ARTES REDUCIDAS A UN ÚNICO PRINCIPIO

Charles Batteux.
Traducción Josep Monter y Benedicta Chilet.
Valencia, PUV. 2016. 202 páginas

vol. 7 / fecha: 2018 Recibido:00/00/2018

De la Calle, R. (2018). Charles Batteux. Las Bellas Artes reducidas a un único principio. Valencia, PUV. 2016. 202 páginas. Traducción Josep Monter y Benedicta Chilet. ISBN:978-84-370-9912-5. *Revista Sonda: Investigación en Artes y Letras,* nº 7, 359-366.

CHARLES BATTEUX.
LAS BELLAS ARTES REDUCIDAS A UN ÚNICO PRINCIPIO

Reseña de Román de la Calle.

Catedrático emérito de la Universidad de Valencia.
Miembro de número de la Real Academia de San Carlos de Valencia.

roman.calle@uv.es

Nuestras reflexiones iniciales, al reseñar el presente libro, apuntan directamente a la rememoración del origen ilustrado del "sistema de las artes", convertido en uno de los fundamentos académicos que la historia iba a proyectar sobre la modernidad, convertido dicho sistema, por una parte, en barandilla de inmediato futuro, pero por otra, asimismo --un largo siglo después--, en objetivo evidente de necesaria superación, de cara al posterior desarrollo de las (aún) lejanas (y no esperadas) vanguardias. Toda una historia de investigación y experiencias artísticas se abre, pues, entre la especificidad de las artes, dentro de su sistema global, y la postulada hibridación, mixtura e interrelación contemporáneas, que implica ya evidentemente la fractura de todo sistema.

Fue, en ese marco, donde Charles Batteux se convierte en el histórico autor de una obra destacada, de intensa recepción en la Europa de su época. Una obra que quiso poner orden y estructurar los dominios de la cultura artística, diferenciando sectores, postulando principios comunes y enfatizando relaciones de finalidad entre las propuestas artísticas y los sujetos receptores, entre el valor patrimonial y su estimación, entre el gusto y el genio, entre la naturaleza y su representación optimizadora. Les Beaux-Arts réduits à un même príncipe (1746) fue un libro que tuvo diversas ediciones en Francia y fue además traducido inmediatamente en Inglaterra (1749 y 1761), en Italia (1773, 1822), en Alemania (1751, 1759 y 1770) y, como era de esperar, también en España (1797), aunque –como veremos-- siguiendo y propiciando una edición muy especial.

Ahora bien, deberemos apuntar aquí determinados hechos, que ayudaron ciertamente a tal difusión. En primer lugar, tenemos que tener en cuenta la decisión posterior del propio Batteux de incluir su texto ("Les Beaux Arts") junto a otros nuevos trabajos suyos, que eran aplicaciones directas de tales supuestos teóricos a la praxis analítica y docente de la literatura. Así sucedió, por ejemplo, con su célebre Cours de Belles Lettres (1753), que fue luego a su vez recogido, de nuevo, en Principes de la Littérature (1774). Por eso, las reediciones y traducciones de tales publicaciones escalonadas incluían siempre, a su vez, de manera reiterada y preferente, el texto paradigmático, que aquí nos ocupa. Incluso, cabe hacer notar, en el caso de la versión castellana, que hemos citado, el dato de que el texto que se recoge no será sin embargo el concreto trabajo de "Les Beaux-Arts réduits à un même príncipe" (1746) sino que curiosamente se prefiere verter el voluminoso "Principes de la Littérature" (1774). De hecho, Agustín García de Arrieta fue el traductor de Principios filosóficos de la Literatura o Curso razonado de Bellas Letras y de Bellas Artes, aparecido en IX volúmenes, en la Imprenta De Sancha, Madrid, entre los años de 1797 y 1805. Sin embargo, el texto clásico de Batteux, autónomamente, en la estricta edición original de 1746, aún no ha sido traducido ni editado, exento, en castellano. Quizás por eso mismo, hace ya algún tiempo que tal empresa se ha convertido en uno de nuestros personales objetivos.

En segundo lugar, en esa fortuna histórica del destacado libro, también tuvo mucho que ver el hecho curioso de que en diversos artículos de la Encyclopédie, por ejemplo, en la voz "La Belle Nature" redactada por Louis Jaucourt (en el volumen XI de la obra) y también en el término "Art", cuyo autor fue Jean François Marmontel (en el volumen I de los Suppléments), se resumieran partes extensas de la obra de Batteux y que, incluso, se le citara explícitamente, de forma reiterada. Sin duda, esta difusión y consagración internacional, gracias al efectivo y me-

tafórico altavoz de la Encyclopédie, vino a ratificar, en buena medida, el destacado grado de recepción histórica que mereció, nuestro autor, en la segunda parte del siglo XVIII y en la primera del XIX.

Pero ¿quién era Charles Batteux? Nacido en Vouziers, región de Las Ardenas, el 6 de mayo de 1713 y fallecido en París, el 14 de julio de 1780, estudió en Reims, destacando pronto en aquella universidad, sobre todo por el resultado de sus estudios clásicos, donde además comenzó a impartir clases de retórica, a la vez que también cursaba la carrera eclesiástica, forjando así su ambicioso futuro. En 1740 es llamado a París por uno de los máximos representantes de les dèvots, el Abate d'Oliver, que supo ver acertadamente en él una indudable promesa, lográndole diversas encomiendas docentes, en el ámbito de las humanidades clásicas, en diferentes centros docentes de carácter privado, dotados de prestigio.

Esa década de los años cuarenta, del siglo XVIII, fue fundamental para nuestro autor, ya que es, en ese concreto periodo, cuando publica precisamente dos de sus trabajos básicos: Les Beaux-Arts réduits à un même príncipe (1746) y Cours de Belles-Lettres distribué par exercices (1753). Tales obras le destacaran en el nuevo contexto sociocultural y político, en el que ya se mueve, a sus anchas, nuestro hombre. Por eso, la década siguiente será efectivamente la de su planificada consagración académica, pero también la de las abundantes polémicas sobrevenidas. Ciertamente, Charles Batteux sabe encontrarse en el lugar adecuado y en el momento oportuno, contando, para ello, además, con los respaldos pertinentes, en la intensa batalla de poderes, abierta entre les philosophes y les dévots. Un dato importante: en 1750 fallece el abate Terrasson, que prestigiosamente ocupaba, en el Collège Royale, la cátedra de Filosofia Griega y Latina, a la vez que era miembro destacado de la Académie de France.

No se olvide que el prospectus anunciador de l'Encyclopédie y la aparición del primer volumen se conviertieron en un hecho intelectual y políticamente destacado, en aquel célebre bienio de 1750-51. Nada menos que Etienne Bonnot de Condillac (1714-1780) y Denis Diderot (1713-1784), ambos ya entonces famosos pensadores y con sufientes publicaciones y prestigio a sus espaldas, aspiraban –con posibilidades reales-- a suceder al desaparecido abate Terrasson, especialista en filosofía antigua, con todo lo que ello implicaba, como hermeneuta oficial de la clasicidad, en el marco académico del momento. Pero la maniobra de poderes fue evidente, rápida y muy bien planificada, desde el contexto de influencias de les dévots.

El Conde d'Argenson, ministro y secretario de Estado, que había detenido y encerrado a Diderot, en 1749, en la cárcel de Vincennes, tras la publicación de su Lettre sur les avegles, consigue que un decreto real, el 27 de octubre de 1750, nombre precisamente a Charles Batteux para ocupar la codiciada cátedra del Collège Royale. La filosofía queda así políticamente dominada desde la retórica. Pero la jugada de ajedrez seguirá, de nuevo, en un segundo movimiento de estrategias, en el año 1754, cuando el mismo Batteux ingresa como miembro numerario de la Académie Royale des Inscripcions et Belles-Lettres (la plaza soñada justamente por Diderot) y más tarde, con el respaldo de su viejo amigo el abate d'Olivet, en 1761, pasa a reforzar el frente de les dèvots contra les philosophes, en el seno de la misma Académie de France. Jaque mate para las ambiciones de unos y batalla ganada, con creces, para las esperanzas satisfechas del joven abate de Vouziers.

Charles Batteux acapara, pues, honores, prebendas y poder. Bien es cierto que en esas dos décadas, de los sesenta y setenta, las obras publicadas por Charles Batteux se multiplican, en el marco de la filosofía, de la literatura comparada, de la retórica, de las traducciones, de la crítica y de los cursos académicos, con un sostenido esfuerzo que apabulla. Efectivamente su entrega a la investigación es ingente, su capacidad sorprendente y sus contactos y relaciones numerosos. De hecho, nunca el clan de les philosophes contó con él y sus mutuas polémicas fueron, como era de esperar, muy frecuentes, incluso figurando el propio Denis Diderot a la cabeza de sus rivales.

Dicho esto, hay que reconocer que --desde la aparición, en su juventud, de Les Beaux-Arts réduits à un même príncipe (1746) hasta la publicación de Principes de la Littérature (1774), ya en plena madurez-- Batteux mantuvo siempre una intensa y acelerada trayectoria, ampliamente explicitada en el dominio de las humanidades, participando, de manera plena, en las tendencias y tensiones de aquellas

históricas coyunturas ilustradas, desde la trinchera de les dèvots, a quienes siempre fue fiel. Docencia, investigación y gestión político-cultural constituyeron, sin duda, sus principales horizontes de actuación.

Efectivamente, como venimos apuntando, Charles Batteux supo articular una sólida teoría de las artes, para aplicarla al dominio de la practicidad pedagógica y crítica, sobre todo en el ámbito literario, aunque manteniendo siempre disponible el horizonte de la interdisciplinaridad de les Beaux Arts, en el seno de su propio sistema. Hábil analista de su tiempo y de los aportes, que el XVIII iba efectuando a la historia, paso a paso, supo sintetizar posturas precedentes y adelantar también propuestas futuras, en ese flanco histórico de la ilustración.

Pues bien, su obra fundamental --que ahora nos ocupa, en esta reseña--, escrita a los 33 años, fue fruto, sin duda, de una sólida capacidad de lectura e interpretación, armonizando estratégicamente la herencia clásica y los plurales aportes del momento. Comencemos recordando su sólida formación y entrega al estudio minucioso de las Poéticas, entendidas como textos normativos y programáticos, referentes al quehacer artístico, sobre todo planteadas y asumidas históricamente como "teorías de la poesía", aunque realmente sus principios y reglas pudieran extrapolarse fácilmente, además, hacia una especie de "teoría general del arte". De hecho, Poéticas y Retóricas fueron la parte del león de la herencia clásica, como materiales básicos y modelos prestigiosos de cara a una futura disciplina, que justo en el año 1750, en plena ilustración, iba a recibir el nombre de Aesthetica, por parte del alemán Alexander Gottlieb Baumgarten (1714-1762). Pero esta es ya otra historia.

En tal línea, conviene recordar que, incluso ya en el año 1771 --entre las que cabría considerar como una de las últimas aportaciones de Batteux-- encontramos las traducciones y los estudios comparados, realizados por él, de cuatro poéticas, que precisamente le fueron bien próximas, a lo largo de su trayectoria intelectual. Nos referimos, por supuesto, en primer lugar tanto a la Poética de Aristóteles, como a la Epístola ad Pisones / Ars poética de Quinto Horacio Flaco, pero también extensivamente se ocupó de Poeticorum libri tres (redactada entre 1520/27) por el estudioso italiano Marco Girolamo Vida (1489-1566), que tanto influiría asimismo en el contexto francés del XVI y del XVII, e igualmente profundizó Batteux en la célebre Art poetique (1674) del poderoso representante de les Anciens, Nicholas Boileau (1636-1711), asiduo beligerante ya en las batallas literarias del XVII, planteadas entre la razón y el sentimiento en el arte, algunas de cuyas herencias pivotaron, con facilidad extrema, directamente sobre el escenario del siglo XVIII.

Pero debemos reconocer que Charles Batteux también supo seguir los aportes desarrollados en el contexto galo de la primera parte del XVIII, tras las citadas polémicas, abiertas en la centuria anterior, entre Antiguos y Modernos, entre la Crítica Mundana fundada en la delicatesse et le sentiment y la Crítica Erudita, de raíz académica, basada en la ratio et l'esprit, es decir entre la preponderancia de implantación cartesiana –el logro de ideas claras y distintas-- frente a los empiristas de influencia inglesa, sumamente pendientes del peso de los sentidos y de las fuerzas del sentimiento.

Lector insaciable, todo cuanto podía hacer referencia a las materias propias de sus intereses pasaba indefectiblemente por su biblioteca, como era costumbre en la época, entre los ilustrados. De ahí su capacidad de síntesis, buscando siempre nuevas teselas para su ambicioso mosaico –work in progress--, compactado en un sugerente corpus teórico --Beaux Arts--, abierto a la validación de la práctica, pero alejado quizás, en exceso, de las necesarias justificaciones filosóficas, que un sistema propiamente debía exigir. Ahí radicaba, por cierto, su talón de Aquiles, según la persistente, aguda y acerada lupa de su contemporáneo Denis Diderot, que no perdía ocasión para recordárselo, como afilado y excelente filósofo.

Pues bien, volviendo a los planteamientos básicos del "Sistema de las Bellas Artes" de Batteux, quizás debamos pasar estratégicamente por una contrastación diferencial entre la manera de entender el arte Denis Diderot y la forma de hacerlo Charles Batteux. Tal puntualización quedará sumamente clara si, recurriendo, una vez más, a l'Encyclopédie, comparamos el desarrollo de los contenidos dedicados a dos artículos en concreto, pero ambos curiosamente consagrados al término "Art" y en la misma publicación.

Por una parte nos referimos al artículo "Art" redactado por Denis Diderot para el Volumen I (1750), donde expone la necesidad de mantener vivas las relaciones entre las artes mecánicas y las artes liberales, es decir entre arte y técnica. Mientras que fueron justamente Marmontel y Jaucourt, como ya se ha apuntado, quienes introdujeron partes del libro de Charles Batteux, repartidas en voces para l'Encyclopédie, propiamente dicha, o para Les Suppléments, según el caso, tales como la voz "L'Art", (Volumen I Suppléments, 1776) o como el término "La Belle Nature" (Volumen XI Encyclopédie, 1772). En ellos se hicieron eco de algunas de las claves del "Sistema de las Artes", denominadas desde entonces, en su conjunto, Beaux Arts, diferenciadas, por una parte, de las ciencias y, por otra, de las artes mecánicas y las técnicas. Era, pues, la herencia del Abate Batteux ampliamente reconsiderada por los ilustrados, lo que así se consagraba.

Como resultado, de todo ello, la belleza y el arte se daban la mano plenamente, conectadas entre sí por principios categoriales de unidad, variedad, orden y proporcionalidad (como Crousaz había apuntado) y, se atendía a sus relaciones con el sujeto, por las claves de los sentimientos de placer propios y fundamentales de las experiencias estéticas contra l'ennui. El arte como distracción frente al aburrimiento. Todo un aporte a la modernidad, de raíz pascaliana, (tal como Du Bos insistía).

Pero, básicamente, se trataba de buscar el principio común y regulador del funcionamiento del sistema: la imitación de la naturaleza, aunque no de una naturaleza empírica y sometida a concretos imperativos de reproducción mimética, sino que la fórmula se intensificaba, más bien, en la estrategia de imitar la "belle nature", es decir rastrear modelos en una naturaleza ideal e idealizada por el sujeto humano, en su capacidad transformadora, en cuanto artista singularizado. Es así como le génie intercambia sus poderes con le goût, dando lugar a un eje determinante, creador y descubridor de valores, siempre, eso sí, vinculados al placer artístico, que implica el desvelamiento de la imitación, rememorando, con ello, la alargada herencia aristotélica.

Apasionante resultaría, ciertamente, seguir el rastro de este desarrollo intelectual de Batteux, pero operativamente sería aconsejable revisar algunos de los puntos más relevantes y didácticamente explicativos de la posición histórica como define su Sistema de las Bellas Artes.

1.- El principio unificador del sistema será, por tanto, la imitación de la naturaleza, perfeccionada por el arte, es decir entendida como "belle nature", fruto del ejercicio del genio humano. (De ahí la diferencia que establece entre mímesis icástica, en cuanto proceso de imitación de una naturaleza concreta, empírica y real, frente a la mímesis perfectiva, idealizada y siempre en proceso de optimización). Arte, pues, como imitación de la "bella naturaleza", pero siempre, llevada a cabo tal mimesis, en el estudio operativo de una modalidad artística tras otra, según sus medios respectivos y fines propios. Ahí radicarán sus especificidades.

2.- La clave estimativa del resultado artístico obtenido, en su perfección mimética y constructiva, vendría posibilitada por la facultad del gusto, directamente vinculada al sentimiento del placer, como finalidad subjetiva de la experiencia propiciada. Si el genio trabaja para el gusto, a su vez el gusto guía al genio.

3.- El "Sistema de las Artes" se alza, pues, fundamentado en ese encuentro entre mímesis perfectiva de la naturaleza y el estrecho diálogo establecido entre el arte y la belleza, junto, además, con el sentimiento de placer desarrollado ante las diferentes tipologías artísticas, elaboradas siempre con sus propios medios, lenguajes y procedimientos. La nómina oficial propuesta de las Bellas Artes será: Poesía / Elocuencia (Literatura), Pintura, Escultura, Música, Danza y Arquitectura.

4.- Si la finalidad es siempre la clave metodológica explicativa del proceso artístico --(la Estética sería, en ese sentido, una disciplina esencialmente teleológica, es decir vinculada a la elucidación de determinados fines)--, habría que diferenciar entre una finalidad objetiva interna o de perfección de la propia obra elaborada, de una finalidad objetiva externa o de utilidad del objeto; y a su vez de una finalidad subjetiva, vinculada directamente a la naturaleza de la fruición, experimentada por el sujeto ante la obra. Dejada, pues, por Batteux, a un lado, la vertiente utilitaria, adscrita a las artes mecánicas o serviles, las "Bellas Artes" se fundamentarán justamente en el placer de su recepción y en la perfección de la naturaleza de su construcción. Sin duda, estuvo fuer-

temente influido por una conocida obra del XVII francés. Recordemos simplemente uno de sus más conocidos principios: Id generatim, pulchrum est tum ipsius naturae, tum nostra convenit. Perfección del objeto, en el primer caso y ejercitación del placer receptivo, en el segundo. (Escuela de Port Royal 1659. De vera et falsa pulchritudine Colección de epigramas).

5.- El problema surge cuando Batteux sopesa la naturaleza de la Arquitectura y de la Elocuencia (esta última como parte de la Literatura), híbridamente conectadas ambas tanto a la utilidad como al placer. ¿Cómo inscribirlas, pues, estrictamente entre las Bellas Artes sin justificar tal rasgo bifronte y heterogéneo en sus correspondientes teleologías? La justificación empleada será que la necesidad, el uso y la utilidad las motiva, mientras que la finalidad del placer las perfecciona y legitima. Por eso conforman, para él, un subgrupo muy especial.

6.- A su vez, el estudio del Sistema de las Artes, de cara a su estructuración, demuestra que las artes no sólo se ordenan en relación a sus fines (es decir las Artes Mecánicas, implican a la naturaleza por su uso / las Bellas Artes suponen el placer como meta básica / artes híbridas entre la necesidad y el placer en las que coadyuvan tanto el uso utilitario como la fruición) sino que también pueden clasificarse y dividirse según la naturaleza de sus medios. De ahí que tanto la imitación como proceso básico y las diferencias particulares existentes entre las artes sean ordenadas, ya en una segunda opción, según los sentidos implicados, en cada caso, con la radical prioridad concedida al mundo tanto de la vista (Pintura, Escultura, Arquitectura y Danza) como del oído (Música y Poesía). De hecho, la relevancia del medio, de la fuente natural empleada pasará a primer plano, atendiendo a los sonidos, silencios, formas, volúmenes y colores.

7.- Por último, el inquieto Batteux también intenta ordenar y dividir las artes según las estrategias expresivas a las que apelan en sus procesos de comunicación. Tal ocurre especialmente en su estudio de la música y la danza sin olvidar nunca sus correspondientes enlaces con la palabra, hasta arribar, por este camino, a una visión unitaria de las artes en el contexto del teatro, postulando tanto la representación / expresión de acciones y pasiones humanas como la reconstrucción de los lugares, ambientes y escenas del espectáculo, en su globalidad.
De hecho, el Abate Batteux pasa así sutilmente, en una clara evolución de sus teorías, de aplicar determinantemente el principio de la mímesis a proponer, en paralelo, el principio de la expresión, con lo que altera evidentemente el contenido de la obra, que ya en su propio título apela a la reconducción de las Bellas Artes a un único y mismo principio. Y en ese salto, de la representación a la expresión, abre un camino inesperado y fundamental a la propia práctica y teorización artísticas posteriores. O dicho de otro modo, al final de la obra, abre un sistema expresivo-comunicativo, en el estudio paralelo de la música, la poesía lírica y la danza, dentro del sistema mimético propuesto inicialmente.

Sin duda, la perplejidad debió invadirle. Pero no se atrevió a replantear, de nuevo, todo el conjunto. No obstante, en ediciones posteriores de la obra, revisó y añadió incluso algunos apartados acerca de la expresión mimética de las acciones y las pasiones humanas en las artes. Lo hizo especialmente en la sección tercera y última, donde se centran sus planteamientos a cerca de la música, la danza y la poesía y donde explicita sus particulares capacidades para recurrir y forzar, si cabe, la unidad sistemática del conjunto expresivo-mimético-comunicativo de las artes.

Sólo para finalizar debidamente nuestra reseña, quisiéramos apuntar un dato más, a menudo olvidado o desconocido, que coloca en primer plano el interés de la fortuna receptiva de esta obra de Charles Batteux, en la historia del pensamiento estético. Si nos detenemos en el estudio de la Kritik der Urteilskraft de Immanuel Kant, escrita en 1790, y abordamos analíticamente el epígrafe 51 de dicha obra, donde se subraya precisamente el principio de la expresión, relacionándolo directamente con la división de las artes, constataremos, con sorpresa, que Kant ha tomado puntualmente de Charles Batteux las claves del desarrollo de este apartado, sin citar en ningún momento su fuente.

Otro tanto podemos rastrear asimismo en la manera de formular Kant su famosa distinción entre pulchritudo pura y pulchritudo adhaerens, para salir, en este caso, con mayor sutileza, claro está, de la misma paradoja en la que se vio envuelto también Batteux, al tratar el problemático caso de la arquitectura y de la elocuencia, a caballo entre las artes mecánicas,

sometidas a la utilidad, y las bellas artes, sujetas a la estricta autonomía del placer. Sin duda Kant, ávido lector, al abordar la clasificación de las artes, en su Crítica del Juicio, supo darse cuenta del interés y de las posibilidades argumentales y explicativas de los aportes de Ch. Batteux, vertidos en su célebre obra. Y los hizo suyos, encuadrándolos, a su vez, en su propio sistema crítico. Todo un explícito homenaje. La historia, pues, con sus intercambios, silencios y trasversalidades elocuentes nos ayuda sobradamente a comprender las herencias socioculturales, a veces individuales y a menudo compartidas, que han definido el desarrollo del pensamiento humano. Gutta, gutta cavat lapidem.

Consejo editorial

Editor

Departamento de Dibujo.
Facultad de Bellas Artes de Valencia.
Universitat Politècnica de València.

Director
- Carlos Martínez Barragán.

Editores adjuntos
- Guillermo Cano Rojas.
- Pablo García Sempere.

Consejo Editorial

- Antonio Alcaráz Mira.
- Francisco Berenguer Frasncés.
- Amaparo Berenguer Waiden.
- Xavier Mas Barberá.
- Jose Ramón Bertomeu Sánchez.
- Arturo Miranda Videgaray.
- Carlos Placencia Climent.
- María Isabel Pleguezuelos Rodriguez.
- María Felicia Puerta Gómez.
- Miguel Vidal Ortega.

Consejo Asesor

- Román de la Calle.
- José Gijón Puerta.
- Miguel Molina Alarcón.
- Tomás Pérez Vejo.
- Jesús Rubio Lapaz.
- Francisco Salvador Ventura.

Equipo de diseño y maquetación

Víctor Bellver Marín
Luis Morcillo Muñoz
Javier Roque

Editorial

Edita: Departamento de Dibujo.
Facultad de Bellas Artes de Valencia.
Universitat Politècnica de València.
http://www.depdib.upv.es/
Lugar de edición: Valencia, España.
ISSN: 2254-6073

Consejo Científ co Internacional

- Curtis Bauer.
- Javier Bello.
- Miguel Dávila.
- Pilar Escanero de Miguel.
- Oscar Lapeña.
- Joao Mascarenas.
- Antonio Méndez Rubio.
- Mercedes Montoro Araque.
- Aixa Portero de la Torre.
- Henar Riviére Ríos.
- Begoña Pozo.
- Sandra Santana.

Consejo de Redacción

- Lucía Ayala.
- Pilar Cano.
- Bibiana Collado Cabrera.
- Francisco Javier Franco.
- Ángel García Roldán.
- Antonio Martínez Pérez.
- Andrés Navarro.
- Joaquín Peña-Toro.
- David Serrano León.

sonda
Investigación en Artes y Letras

departament de Dibuix
Universitat Politècnica de València

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA