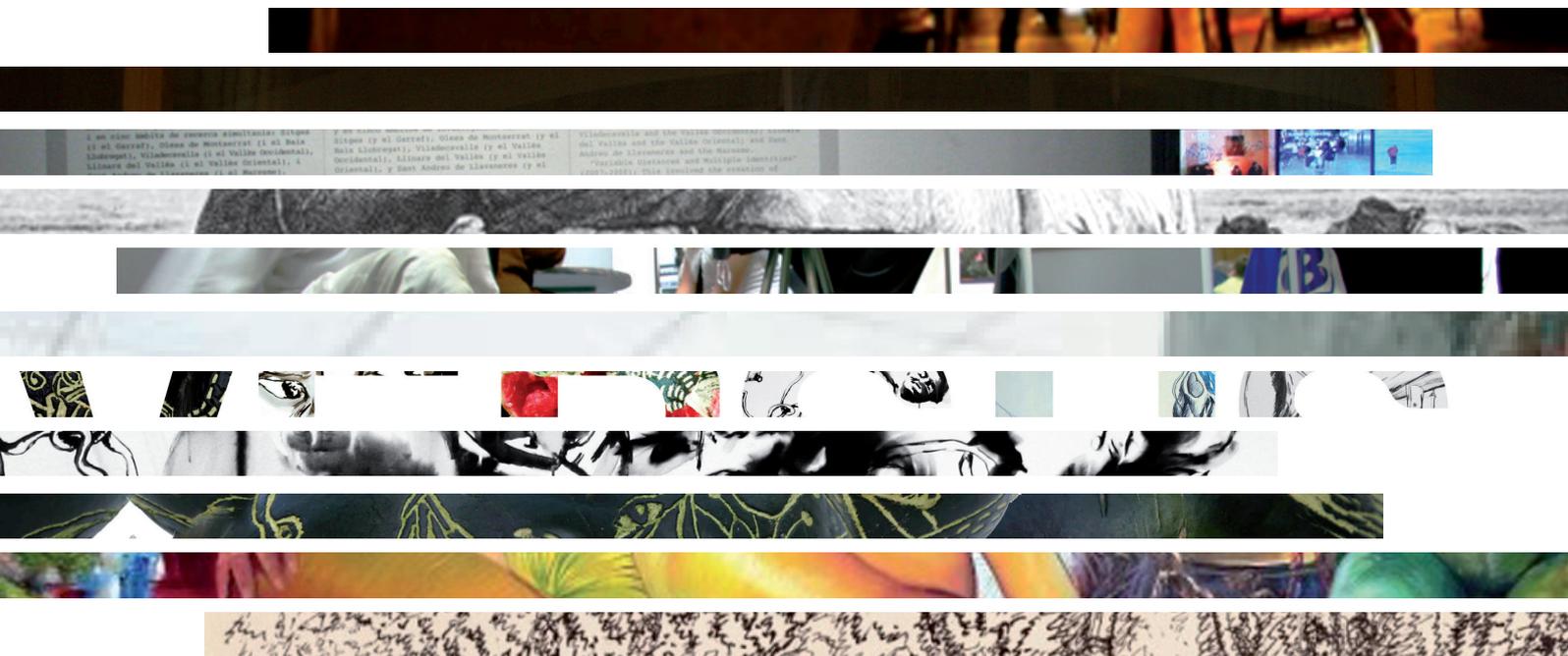


# IKASART

17-18  
Junio 2010



**Dirección y coordinación**

Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea

Josu Rekalde Izagirre, Nieves Larroy Larroy, Begoña Medel Bermejo, Javier Díez Baro, Natxo Rodríguez Arkaute

**Comité científico**

Guillermo Navarro Oltra (Facultad de Bellas Artes de Cuenca, Universidad de Castilla-la Mancha)

Belén Mazuecos Sánchez (Facultad de Bellas Artes de Granada, Universidad de Granada)

Almudena Armenta Deu (Facultad de Bellas Artes de Madrid, Universidad Complutense de Madrid)

Blanca Montalvo (Facultad de Bellas Artes de Málaga, Universidad de Málaga)

Juan Carlos Meana Martínez (Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo)

José Prieto Martín (Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, Universidad de Zaragoza)

Fernando García García (Facultad de Bellas Artes de Sevilla, Universidad de Sevilla)

**Diseño y maquetación**

Nuria Hernández Pintor

**Corrección de textos**

Cristina Arrazola-Oñate

**Producción digital**

Bitart New Media S.L.

**Edición**

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea

Programa EHUNDU

**ISBN:** 978-84-694-5148-9

**DEPÓSITO LEGAL // LEGE GORDAILUA:**

BI-2788/2011

Los contenidos de esta publicación se distribuyen con una licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma Licencia 3.0 España.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

## 1. ARTE Y TECNOLOGÍA

Consideraciones en torno a la gráfica digital	Arteagoitia García, David	11
Políticas de control social en el Arte Contemporáneo: reflexiones en torno a la estética de la videovigilancia	Lozano Jiménez, José Luis	17
Aleatoriedad y emergencia	Onaindia Martínez, Ion Mikel	23
El "impacto" de las nuevas tecnologías	González, María Paula Pardo Skoug, Erika	31
La tecnología, arte del s. XXI	Salinas Moya, José Ángel	39
Arte y escena multimedia: la web 2.0 como herramienta artística	Seoane Suárez, Ana	45

## 2. INVESTIGACIÓN

1987: resistance (anti-Baudrillard)	Akutain Ziarrusta, Ainhoa	53
Terrones de historia	De la Cruz Morente, Lorenzo	59
La percepción gustativa como medio de conocimiento en el arte	De Luis López, Julia	65
Del arte en el espacio público: habitar / transitar (¿ser / estar?)	Hernández Revuelta, Ana	73
Una propuesta de claves estéticas en la obra de Juan Muñoz	Hernández Simal, Iratxe	79
Influencia de los medios tecnológicos de la imagen en el lenguaje pictórico	Larrañaga de la Torre, Gorka	85
Versus	López Izquierdo, Iván	91
Investigación artística en sombras. Introducción a un espíritu de época (neobarroca)	Miguens Ferro, Francisco José	97
Espacios contemporáneos de influencia: estudio del rol de las disciplinas proyectuales en la diversificación discursiva de los procesos de estetización de la sociedad	Nolasco Domínguez, Ignacio Agustín	103
Sobre la circunstancia de <i>El Plato</i> en los <i>no lugares</i>	Pavan Prieto, Claudio Franco	109
El rito indígena en las máscaras de la artista Lygia Clark	Pires Viera, Miriam	115
Estados alterados del arte	Población Romero, Javier	121
Retrato imaginario de una ausencia. La estética objetiva como método de investigación para la ciudad del Bilbao postindustrial	Rementeria Arnaiz, Iskandar	127
Escultura en cerámica: Latinoamérica, el vínculo con la tierra. Del pasado al presente.	Rueda Fernández, Laura	135
Andar dándole vueltas a algo	Yurre, Erika	141

## 3. PEDAGÓGICO

Recursos educativos para la era de la información y comunicación	Barbolla Benito, César Barreiro, Sabela Eiras Outeiral, Damián Pedrosa Galán, Noelia	149
Dibujo infantil y cultura visual. Estudios de género en las series de animación, representación e interpretación por parte de los propios niños/as	Chacón Gordillo, Pedro	157
Artefacto visual e interés procesual	Serra Liesa, Mónica	165

## AURKEZPENA

---

2010eko ekainean, IKASART (Nazioarteko Unibertsitate Artearen Erakusketa) egin zen bigarren aldiz. Bertan, arte lanen erakusketaz gain, eztabaida FOROA egin zen. Foro horrekin, ekitaldiari ikerketarako eta hausnarketa teorikoetarako lekua eman nahi izan zitzaion.

Argitalpen honetan, fakultateek IKASART erakusketak iraun zuen hiru egunetan irakurtzeko aukeratutako txostenen aktak bildu ditugu. Horietako batzuk ekitaldirako berariaz antolatutako batzorde zientifikoak aukeratu zituen.

Arte Ederren fakultateok babes sendoa eman nahi diogu ekimen honi, unibertsitateak artearen eta sormenaren arloko ikerketari egin diezaiokeen ekarpena dela uste baitugu.

Bestalde, esan beharra dago idazlan horiek ikusteak oso harro sentiarazten gaituela, IKASART ekimenari berrikuntza eskaintzen baitiote eta ezagutzen eta pertsonen joan etorria bultzatzen baitute.

**Josu Rekalde Izagirre** | Arte Ederren Fakultateko dekanoa  
Euskal Herriko Unibertsitatea

## PRESENTACIÓN

---

En junio de 2010 se celebró la segunda edición de IKASART (Muestra Internacional de Arte Universitario), donde paralelamente al formato expositivo de obras de arte se celebró el FORO de debate. Con este foro se quiso dotar al evento de un espacio donde tuviesen cabida las investigaciones y las reflexiones teóricas.

En esta publicación recogemos las actas de las ponencias seleccionadas por las facultades para leer durante los tres días que duró IKASART, algunas de las cuales fueron seleccionadas por la comisión científica que se organizó para dicho evento.

Desde las facultades de Bellas Artes apoyamos firmemente esta iniciativa pensando que es el aporte que podemos dar desde la universidad a la investigación en los territorios del arte y la creatividad.

Manifestar por otro lado el orgullo que supone ver estos escritos en cuanto que añaden a IKASART innovación y flujo de conocimientos y personas.

**Josu Rekalde Izagirre** | Decano Facultad de Bellas Artes  
Universidad del País Vasco

# ART

## 1. ARTE Y TECNOLOGÍA

---

Consideraciones en torno a la gráfica digital	Arteagoitia García, David	11
Políticas de control social en el Arte Contemporáneo: reflexiones en torno a la estética de la videovigilancia	Lozano Jiménez, José Luis	17
Aleatoriedad y emergencia	Onaindia Martínez, Ion Mikel	23
El "impacto" de las nuevas tecnologías	González, María Paula Pardo Skoug, Erika	31
La tecnología, arte del s. XXI	Salinas Moya, José Ángel	39
Arte y escena multimedia: la web 2.0 como herramienta artística	Seoane Suárez, Ana	45

## ARTE Y TECNOLOGÍA

**David Arteagoitia García**

Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

### CONSIDERACIONES EN TORNO A LA GRÁFICA DIGITAL

This essay deals with the current state of art in printmaking within the irruption of digital print technologies. This new panorama has promoted a new questioning of what a print is, around issues such as the nature of the matrix, the function of printmaking fairs and the new role and mentality of the printmaking artist at the beginning of the second decade of 2000.

#### TAGS

printmaking print matrix digital printmaking

edition cultura visual estampa fairs and market



## CONSIDERACIONES EN TORNO A LA GRÁFICA DIGITAL

### UNA BREVE INTRODUCCIÓN

El siguiente documento reúne una serie de reflexiones en torno a la situación actual del grabado y su relación con el campo de lo digital recopiladas en los últimos años. Han sido abundantes las publicaciones que se han realizado en torno a este tema y muchos los debates propiciados en foros como Estampa<sup>1</sup> o en instituciones de reconocida importancia dentro del mundo del grabado como el Museo Nacional de Electrografía o los seminarios organizados por la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.

No obstante y debido a multitud de factores la inmensa mayoría se han producido fuera de las fronteras de Euskal Herria y en consecuencia sus ecos no se han dejado notar o no han servido de caldo de cultivo para la generación de nuevos debates como el que tuvimos la oportunidad de plantear dentro del marco de IKASART. Creemos en la utilidad de plantear este debate debido a la situación actual que ha propiciado el mestizaje de lenguajes gráficos como el grabado, la fotografía y la impresión digital.

Con la irrupción de las tecnologías digitales de impresión el panorama de la obra gráfica se vio obligado a cambiar, a redefinirse y reubicarse. Al igual que ha ocurrido con anterioridad en otros medios como la fotografía, en un primer momento lo que se denominó grabado digital se sumergió en un estado de desconcierto y vorágine productiva donde se mezclaron ambos aspectos de la creación y se produjeron infinidad de trabajos difíciles de clasificar. Se volvió necesaria la distinción entre grabado digital y tradicional, de la misma manera que ocurrió con la fotografía.

Ya en 1998 se realizó en la Calcografía<sup>2</sup> una exposición titulada “La estampa digital” donde se podían ver trabajos mixtos, grabado digital e incluso alguna escultura realizada por ordenador. En 2000 y 2001 Juan Moro y Ana Soler respectivamente recibían los primeros premios del certamen con obras que podrían ser catalogadas como digitales.

En el Premio Nacional de Grabado y Arte Gráfico convocado por la Calcografía Nacional en 2002, de las 15 obras seleccionadas en más de la mitad de ellas los procesos digitales tanto de tratamiento de imagen como de impresión tenían una importante presencia. Muchos de los principales premios y las exposiciones destacadas se concedían a lo que se viene denominando grabado digital. Para tratar de ubicar cada trabajo en su lugar, hoy en día en el Certamen de Arte Gráfico de la Calcografía Nacional encontramos la modalidad de Técnicas Digitales.

Han pasado más de 10 años desde aquella exposición lo que nos otorga una cierta perspectiva ante el panorama gráfico actual. Tras analizar la convivencia entre grabado tradicional y digital en los últimos años no creo que debamos hablar de dos medios distintos, sino más bien de la aparición de una nueva actitud ante el grabado por parte de todos los integrantes de esta realidad, desde el punto de vista del artista, el galerista, el editor o del espectador.

Es por esto que quizás resulte de ayuda revisar el proceso de elaboración de lo que podríamos denominar grabado digital para establecer similitudes y diferencias que nos ayuden a profundizar en este debate.

<sup>1</sup> Estampa, Feria Internacional de Arte Múltiple Contemporáneo. Madrid.

<sup>2</sup> Institución creada en Madrid en 1798, dedicada a la conservación, promoción y difusión del arte gráfico

**Producción. ¿La matriz virtual?**

En el caso del grabado digital la producción de imágenes se produce a partir de ficheros digitales, bien sea una fotografía digital o una descarga de Internet para ser procesada o una imagen generada por ordenador. Digitalizar la imagen permite al artista manipular, combinar, materializar más rápidamente sus creaciones acudiendo a una gran variedad de fuentes: dibujo, pintura, fotografía, etcétera, permitiendo integrar los modos clásicos de estampación con nuevas imágenes, deshaciendo las fronteras que ya parecen impensables en el universo digital. Una vez manipulada se convierte en un elemento infinitas veces reproducible. Por su similitud con las matrices tradicionales se acuñó tiempo atrás la idea de una matriz virtual y con ello asistimos a la misma desmaterialización de la matriz convertida en ceros y unos.

Pero los medios de creación digital han despojado a la imagen de su dependencia procesal, simplificando las fases de producción, manipulación, distribución y materialización de la obra, colocando al artista en una nueva posición donde prima lo intelectual frente a los procesos físicos manuales.

Todos somos conscientes de que nuestra actitud varía, en el sentido puramente físico, cuando trabajamos en una disciplina u otra. No es igual nuestra predisposición frente a una plancha de cobre, los movimientos que realizamos alrededor de ella, los gestos manuales, el tiempo que tardamos en realizarlos, nuestros cambios de posición en el espacio, el lugar desde el cual observamos “esa matriz” que cuando trabajamos frente a la pantalla y el teclado de un ordenador. Esto nos coloca frente a una nueva actitud o estrategia creativa, ante nuevos ritmos de trabajo.

Los medios digitales nos ofrecen una nueva velocidad de trabajo así como una posibilidad de rectificación en nuestras acciones, un ir adelante y atrás en nuestras decisiones. A diferencia de una matriz de cobre donde resulta difícil e incluso imposible a veces deshacer una línea o un punto grabado, un simple Ctrl+Z nos permite regresar al momento anterior a la acción. Esta posibilidad otorga al artista una nueva seguridad a la hora de tomar decisiones, o dicho de otra manera, resta trascendencia a la acción ya que si el resultado no es de nuestro agrado podemos deshacerla si ninguna consecuencia.

Asimismo en el momento de su materialización física la estampa digital difiere sustancialmente del grabado tradicional. En el grabado tradicional el artista tiene recursos de estampación ilimitados y algo similar ocurre en el universo digital. La imagen final es en buena medida deudora de la herramienta empleada para su impresión. Estará en función del tipo de máquina empleada para su impresión, la calidad de acabado del plotter o el sistema de inyección, tinta, laser, piezoeléctrica...

Debido al sistema que empleemos la obra producida nos producirá reacciones distintas. De ello dependerá que nuestra percepción de la obra se altere y por lo tanto nuestro disfrute de ella. Con esto no estoy cuestionando la valía de una obra en función del medio en el que se haya generado, creo que es la capacidad creativa y reflexiva del artista la que le otorga el valor a la obra.

**Mercado y ferias. ¿Un espacio perdido?**

Los mismos avances en la tecnología que han transformado nuestra mirada y percepción de la imagen han impulsado un consumo sin precedentes de imágenes generadas mediante sistemas electrónicos afectando a sus estrategias de creación, distribución y consumo. No podemos obviar que este tipo de avances también tiene su repercusión en el mercado y en los profesionales que distribuyen este tipo de obra. Creo que resulta necesario preguntarnos a cerca de su cotización y comercialización, si el grabado digital se distribuye o no por los mismos canales que el tradicional y por lo tanto definir cuál sería el espacio que ocupa hoy en día en el mercado del arte.

Resulta irónico que ante la posibilidad que nos brinda el entorno digital de reproducción y difusión ilimitada de un grabado digital debido a la ausencia de desgaste material de una matriz, o la posibilidad de distribución de la obra vía Internet etc. no solo sigamos empleando términos como firma o edición sino que desde las instituciones se nos empuje a ello.

Los editores y galeristas se afanan en utilizar los canales tradicionales de distribución a la hora de enfrentarse al mercado del grabado digital. Se siguen utilizando fórmulas prefijadas en la comercialización y distribución del grabado tradicional como son la edición numerada, limitada y firmada para comercializar este tipo de obra, cuando debería encontrar precisamente en el espacio virtual un nuevo e ilimitado canal para su distribución. Evidentemente esto responde a criterios puramente económicos por parte de los profesionales del mercado del arte. Es decir, la firma es la manera en que el mercado convierte en cierta medida al artista en mercancía.

Los asistentes a las pasadas ediciones de Estampa, por no mencionar Art Frankfurt u otras ferias internacionales donde la obra gráfica tenía una importante presencia, han podido observar como la fotografía digital ha inundado las paredes de los stands de muchas galerías confundiéndose con el grabado digital y dejando de lado en muchas ocasiones a la obra gráfica tradicional. Junto con ella las video creaciones y la escultura de pequeño formato ocupan cada día más espacio en una feria que se ha visto obligada a cambiar su nombre de Salón Internacional del Grabado y la Edición de Arte por el de Feria Internacional de Arte Múltiple Contemporáneo, un saco donde cabe todo aquel producto reproducible.

Aunque parezca algo muy simple, una fotografía digital no es grabado digital. Esta confusión, en muchas ocasiones voluntaria y propiciada por los galeristas, ha desembocado en una situación cuanto menos reseñable del estado actual del mercado y los circuitos de distribución del grabado, que pierde por momentos el espacio específico que tantos años ha necesitado para su consolidación. No pretendo con esto ser alarmista, pero ha sido mucho el esfuerzo realizado por artistas, editores, galeristas y demás figuras dentro del panorama del grabado para que la obra gráfica encontrase un ámbito propio donde exhibirse. Ha sido más de una década de esfuerzo para alcanzar la madurez, para que las distintas manifestaciones del grabado se pusieran al alcance del público como para que este tipo de confusiones difuminen su presencia en el panorama artístico actual.

## ARTE Y TECNOLOGÍA

**José Luis Lozano Jiménez**

Granada

**Universidad de Granada (UGR)**

**Facultad de Bellas Artes Alonso Cano**

### POLÍTICAS DE CONTROL SOCIAL EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO: REFLEXIONES EN TORNO A LA ESTÉTICA DE LA VIDEOVIGILANCIA.

We are facing a situation in which human beings are subject to numerous regulations to control and power over the body, implemented by the neoliberal city governments. In the XXI century we find artists who are expressing interest in the use of concepts related to the control and monitoring using existing systems as tools that give us the technologies of social control by some criticism of the status of the control and surveillance we are undergoing today. We will reflect over the work of artists like the American Hasan Elahi, through the project "Tracking Transience, The Orwell Project", which reflects the concepts of control and surveillance on its website or the work of the collective analysis Reverso "ANTIBODIES" who have worked on the critical control, monitoring, regulatory binaries of gender and sexuality.

#### TAGS

control | cámara de vigilancia | panóptico

metacuerpo | normas de género | cyborg

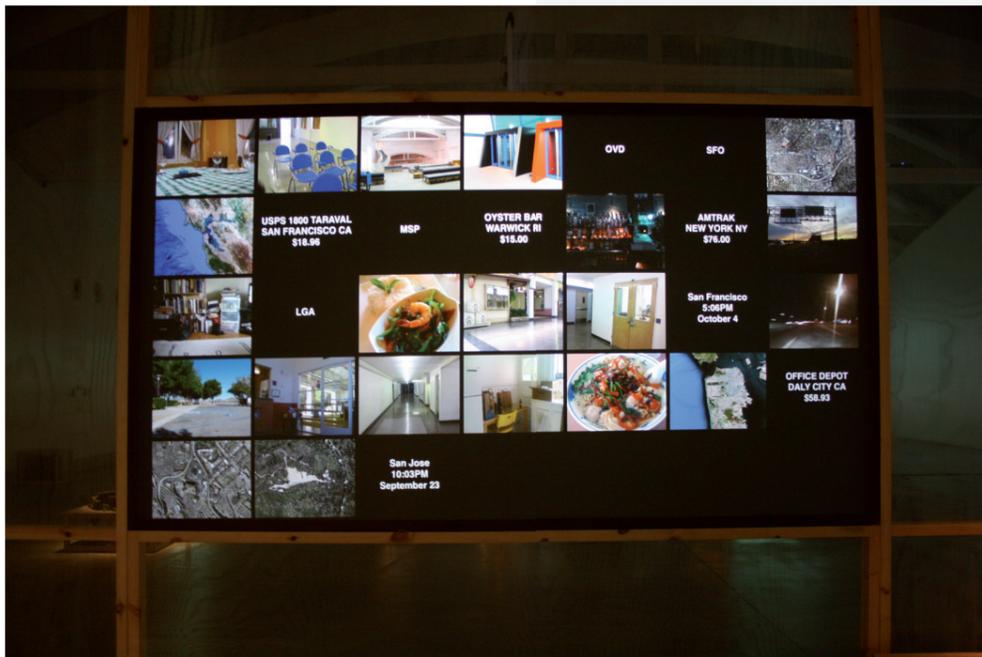


## POLÍTICAS DE CONTROL SOCIAL EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO: REFLEXIONES EN TORNO A LA ESTÉTICA DE LA VIDEOVIGILANCIA

Estamos siendo testigos de la aparición incesante de cámaras de vigilancia y en consecuencia de la creación de un mobiliario urbano nuevo para el uso de estos medios. Un paisaje actual en el que la cámara de vigilancia y el control sobre la sociedad son una herramienta del diseño arquitectónico de nuestra contemporaneidad. Esta proliferación se hizo más evidente en las ciudades de Nueva York, Madrid y Londres tras los trágicos atentados terroristas, como mecanismo fundamental en la lucha contra el crimen y el terrorismo. La situación de inseguridad en las ciudades hizo que se implantara la idea de panóptico a que se refiere Michel Foucault como modelo social, lo que llevó a una progresiva

implantación de cámaras de videovigilancia en espacios urbanos tanto de índole pública como privada. Ciudades como Londres han planteado su estructura como espacio fortificado, los datos estadísticos lo demuestran, con un gasto de más de 280 millones de euros invertidos en la instalación de 10.000 cámaras de vigilancia en las calles de la capital británica, todo ello contradictorio si pensamos que su uso primordial es para atajar la delincuencia, y es en esta ciudad donde según las estadísticas, el 80% de los crímenes aún está por resolverse. Esta implantación supone la pérdida de la privacidad e intimidad del ser humano, así como la creación de un nuevo modelo social establecido sobre todo en Occidente y que advierte nuevos cambios en el siglo XXI. Así pues son cada vez más los espacios de control, seguridad y protección en las ciudades, las cámaras de vigilancia literalmente nos están invadiendo, ya no solo en los aeropuertos, bancos, carreteras, calles, grandes superficies sino también en pequeños comercios, casas particulares y esquinas del centro de las ciudades.

El control sobre el ser humano ha generado un debate que se remonta tiempo atrás, el hombre ha tenido desde siempre la necesidad de ser y sentirse vigilado, y es ahora en la era postmoderna de dominación y poder, cuando se ha hecho más evidente el uso de esta tecnología de control social. Observamos, que a principios del siglo XXI algunos artistas han investigado con sus obras sobre las nuevas relaciones y los nuevos espacios que aportan concretamente las tecnologías destinadas al control y a la vigilancia, iniciando así un discurso crítico sobre este tipo de dispositivos, nuevos medios tecnológicos como el uso de las cámaras de videovigilancia. Estas nuevas experiencias artísticas dan a conocer visiones de la sociedad contemporánea de control y vigilancia, reflexionando sobre el cuerpo del individuo y su intimidad interrumpida, y el nuevo hábitat videocontrolado. En esta más que evidente sociedad de la vigilancia a través del control de los datos de los individuos en el año 2002 nace el proyecto artístico *"Tracking Transience, The Orwell Project"*<sup>1</sup> del artista Hasan Elahi, como respuesta al control y vigilancia a la que estaba siendo sometida la sociedad estadounidense tras los atentados terroristas del 11 de Septiembre a las Torres Gemelas y tras el acoso al que fue sometido personalmente en junio del 2002 en el aeropuerto de Detroit por el FBI cuando fue confundido con un terrorista. Hasan Elahi con *Tracking Transience*, hace una crítica a la inclusión errónea de personas en las bases de datos de la policía. Como hemos hecho referencia anteriormente este suceso ocurrió en el aeropuerto de Detroit cuando el artista multimedia, llegaba de un vuelo procedente de los Países Bajos, en uno de los tantos viajes que realiza continuamente al extranjero como conferenciante en exposiciones y congresos o para llevar a cabo exhibiciones en diferentes países. En el año 2002 acababa de aterrizar de un vuelo procedente de Ámsterdam (Holanda), que venía de inaugurar una exposición en la que participaba en Senegal, es en ese momento cuando por confusión es



<sup>1</sup> Ver la Web de Hasan Elahi: <http://trackingtransience.net/>

detenido por agentes del FBI como dice Georgina Maddox “*a causa de su nombre islámico y la fe*” (Maddox 2009), e incluido en una lista de sospechosos terroristas vinculados al atentado de las Torres Gemelas. Elahi es forzado y obligado a acompañar a los agentes a una gran sala donde una gran masa de personas “sospechosas” esperaban ser llamadas a declarar y ser investigadas por agentes del FBI. Tras varios meses de interrogatorios regulares (en concreto seis meses de llamadas continuadas desde las oficinas del FBI y el posterior sometimiento a un detector de mentiras, en total unas 9 pruebas seguidas), al final se comprueba su inocencia. Gracias a su agenda electrónica donde Elahi tenía anotado cada recorrido que hacía día a día, pudo demostrar su inocencia, en ella rastreó cada movimiento que había realizado alrededor del 11 de septiembre. El artista obsesionado con su más que evidente inocencia pide al FBI que a través de un documento redacte que Hasan Elahi no estaba vinculado a grupos terroristas, para así poder demostrar su inocencia cada vez que fuese detenido por alguna causa parecida al incidente ocurrido. No se redactó ningún documento que acreditase tal información de declaraciones, pero por otra parte el FBI le facilitó su número de teléfono por si le ocurría alguna situación parecida en cualquier otro lugar, con el fin de asegurarle un viaje sin nuevas detenciones. Elahi llama a “su” agente del FBI antes de realizar cada salida o viaje, cuando cruza cualquier frontera, cuando accede a espacios que están sometidos a control con el fin de proporcionar la máxima transparencia de cada viaje que él hace (Dennis 2007, 139-155). Desde entonces el artista declara: “...no he sido detenido”. Hasan Elahi convive con un dispositivo GPS (Amrohvi 2007) de localización inalámbrica o de rastreo en red que permite que el artista esté constantemente localizado (Anderson 2007, 229), este mecanismo electrónico localiza su posición geográfica en el globo terráqueo con una sorprendente exactitud.

El artista estadounidense vive por y para el control, abierto y transparente a todo, de esta manera al ser sincero en su imagen, limpia cualquier sospecha que haya contra él y su vinculación a bandas terrorista. Interactuar con su trabajo solo es posible a través de su web <http://trackingtranscience.net/>, en ella podemos rastrear en los datos del artista mediante la indagación en los registros de sus actividades que incluye cada día como diario íntimo, como facebook o MySpace, el utiliza su Web como un *Lifelogging* (O'Hara, Tuffield, and Shadbolt 2009). Hasan Elahi inició su proyecto en el año 2004, y desde ese mismo año lleva publicando a modo de diario público todas las imágenes y datos que tienen que ver con su vida diaria, lo hace como una forma de autovigilancia.

En su web, utilizada a modo de base de datos electrónica, el artista publica, según dice, unas 300 fotografías al día de los lugares que transita en cada momento (en el archivo de su página web hay publicadas unas 30.000 imágenes); también ha colgado un historial de su vida lo más veraz posible y cualquier persona libremente puede ver qué ha hecho y saber dónde ha estado el artista en cualquier momento de su vida, así como rastrear sus datos e incluso ver dónde se encuentra en el preciso instante en que ojeamos su web.

La instalación, planteada como un proyecto vivo que se encuentra ubicado en Internet, desde el año 2005 ya ha sido mostrada físicamente en numerosas ocasiones en varias muestras en diferentes centros o espacios expositivos.

En este sentido debemos destacar también la actuación performática del Colectivo Reverso con su propuesta “Anticuerpos” como resistencia al control social en las ciudades con respecto a los sistemas de vigilancia y control implantados, así como a los binarismos normativos de género y sexualidad. Es una actuación articulada alrededor de un personaje de cuerpo desnudo de caracteres asexuales, condicionado por la instalación de 8 cámaras de vigilancia enfocando zonas corpóreas, como lo son el sexo y los fragmentos amorfos que convierten su cuerpo en un reality show. El cuerpo danza por el espacio público con un proyector colocado en su pecho proyectando las imágenes en directo sobre edificaciones que representan una estructura de

poder político, económico, social, etc., fachadas limpias e inmaculadas en apariencia, pero que guardan tras de sí un control intencionado sobre la sociedad democrática actual.

Sus proyecciones tienen una apariencia incomprensible y amorfa para la visión, ya que la imagen está condicionada por el ángulo de colocación del dispositivo y la cercanía de la proyección. Su danza es lenta y leve, movimientos coreográficos hacen del cuerpo fragmentos casi abstractos. La voz del personaje es sometida en tiempo real a un proceso interactivo de procesado informático mostrándose así defragmentada al igual que el cuerpo. Esta nueva sinfonía se disuelve en el espacio público, a pesar de toda la ilegibilidad el resultado final de la obra resulta ser realmente poético. Este cyborg pangénero hipervigilado, Unidad Móvil de Producción de Cuerpo (UMPC), como ha sido bautizado por el Colectivo Reverso, supone una propuesta artístico-tecnológica con connotaciones políticas y activistas, denunciando las nuevas formas de totalitarismo político y control sobre las sociedades democráticas. Con esta propuesta de intervención-performance el Colectivo Reverso en la figura de Jaime del Val, artista tecnológico, actúa como detonador contra los binarismos y normas de género; ellos están convencidos de que todo ser humano es hermafrodita y que por tanto todos hemos sido sometidos a un proceso de asignación de género y sexo a través de procesos clínicos en función a la normativa heterosexual de reproducción. Este experimento artístico-tecnológico cuestiona las normas creadas sobre el cuerpo y plantea la creación de un ser nuevo post-anatómico, asexual y amorfo, un metacuerpo, capaz de destruir y escapar de los dispositivos de control social.

Como conclusión general, estos trabajos son una respuesta artística a las nuevas sociedades sometidas al control y al almacenamiento de información que están borrando conceptos primordiales del ser humano como son la seguridad y la libertad.

## Referencias

- Amrohvi, Inam Abidi. "Tracking Transience." *Gulf News*, November 10, 2007. , <http://gulfnnews.com/life-style/gadgets-technology/tracking-transience-1.211924>.
- Anderson, Cecilia. "Representar El Orden." In *Panel De Control. Interruptores Críticos Para Una Sociedad vigilada*. 1a ed., 229. Sevilla: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos, 2007, <http://www.zemos98.org/paneldecontrol/libroPaneldeControl.pdf>.
- Dennis, K. "Time in the Age of Complexity." *Time & Society* 16, no. 2-3 (2007): 139-155.
- Maddox, Georgina. "Diaspora and the Arts." *The Indian Express*, 06.18, 2009. , <http://www.indianexpress.com/news/diaspora-and-the-arts/478140/>.
- O'hara, Kieron, Mischa Tuffield, and Nigel Shadbolt. "Lifelogging: Privacy and Empowerment with Memories for Life." *Identity in the Information Society* 1, no. (2) (2009), [http://eprints.ecs.soton.ac.uk/17123/1/ohara\\_et\\_al\\_idis\\_lifelogging.pdf](http://eprints.ecs.soton.ac.uk/17123/1/ohara_et_al_idis_lifelogging.pdf) [accessed 1/11/2011].
- Bentham, Jeremy, Michel Foucault, and María Jesús Miranda. 1979. *El panóptico*. Genealogía del poder. Madrid: La Piqueta.
- Foucault, Michel. 2004. *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Criminología y derecho. 33(487) en español ed. México D.F.: Siglo Veintiuno.
- Lyon, David. 1995. *El ojo electrónico: El auge de la sociedad de la vigilancia*. Tecnología, economía, sociedad. [The electronic eye]. Vol. 4. Madrid: Alianza Editorial.
- Molina Mateos, José María. 1994. *Seguridad, información y poder*. Incipit editores. 1ª ed. Madrid: Cyan.

## ARTE Y TECNOLOGÍA

**Ion Mikel Onaindia Martínez**

Leioa

**Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)**

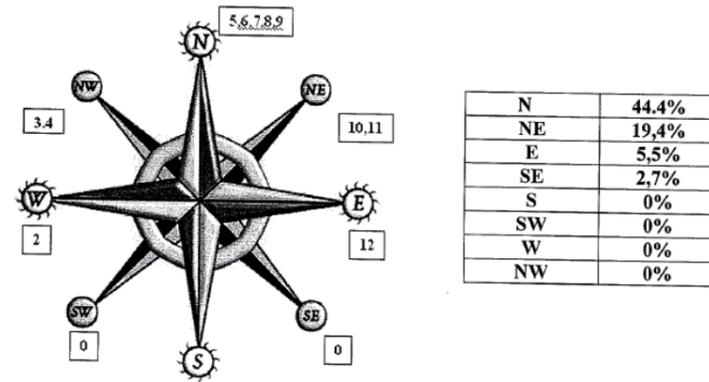
**Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes**

## ALEATORIEDAD Y EMERGENCIA

This paper describes the realization of two experiments that affect the potential importance of random phenomena in the processes of artificial life. The first experiment was carried on a robot which is implemented to conduct a random walk. The second experiment consists of a choreographed cell where each individual interacts randomly.

### TAGS

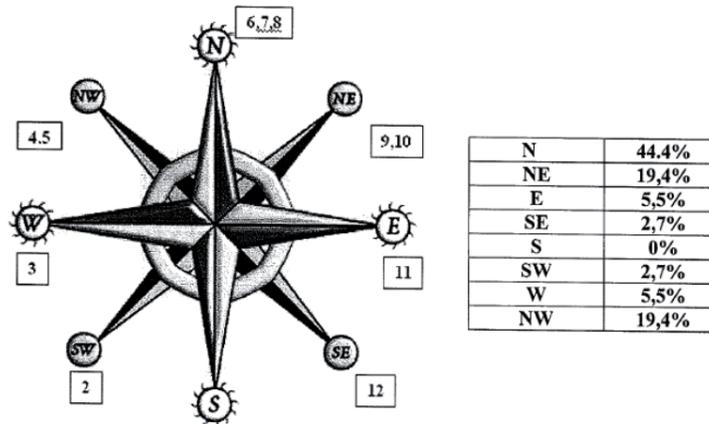
vida artificial conductas emergentes autoorganización  
aleatoriedad



[Figura 2]



[Figura 1]



[Figura 3]

## ALEATORIEDAD Y EMERGENCIA

### 1 INTRODUCCIÓN

El presente texto describe la realización de dos experimentos que inciden en la importancia que pueden tener los fenómenos aleatorios en los procesos de vida artificial. El primer experimento se desarrolla sobre un robot al cual se le implementa una conducta para caminar de forma aleatoria. El segundo experimento consiste en una coreografía celular donde cada individuo interacciona en su entorno de forma aleatoria.

### 2 EXPERIMENTACIÓN

El propósito del trabajo es realizar unos experimentos, los cuales se basarán en fenómenos puramente aleatorios. Estos serán tratados tanto sobre un único individuo como sobre un colectivo.

#### 2.1 EXPERIENCIAS CON EL ROBOT IDARBOT

He implementado dos conductas en el robot Idarbot. El experimento reside en la observación de las dos conductas para obtener unas conclusiones de lo “vivo” y lo “inteligente” que aparenta ser.

##### 2.1.1 CONDUCTA ALEATORIA OMNIDIRECCIONAL

Idarbot posee 7 fusiones básicas.

- 1- Permanecer parado.
- 2- Caminar rectilíneamente a velocidad media.
- 3- Caminar rectilíneamente a alta velocidad.
- 4- Girar sobre su propio eje a izquierda.
- 5- Girar sobre su propio eje a derecha.
- 6- Girar a velocidad a izquierda.
- 7- Girar a velocidad a derecha.

Cada décima de segundo el robot decide cuál de las opciones elegir entre las siete anteriores, según una función de probabilidad uniforme. Es decir, todas las opciones tienen la misma probabilidad de ser elegidas. Es una elección similar a la que realizaríamos si lanzáramos un dado de 7 caras.

En su conducta he observado lo siguiente: su andar es caótico, no tiene determinación, aún así es una conducta que ha hecho reflexionar a los observadores. La gente se pregunta: ¿Por qué se para? ¿Por qué decide cambiar de dirección? Todos intentan dar una respuesta a su pregunta. Tras una observación más prolongada, se dan cuenta de que las respuestas que han propuesto no son coherentes con la conducta de Idarbot. En general, nadie se da cuenta de que se trata de una conducta totalmente aleatoria. Intentan buscar una “inteligencia interactiva” donde no la hay.

## 2.2 COREOGRAFÍAS CELULARES

La idea consiste en utilizar un grupo de personas para que actúen como si fueran robots. La metodología de funcionamiento es la siguiente: con un sistema de audio se emite una claqueta que marque el sincronismo de actuación para todas las personas-robot. Éstas irán ejecutando en cada golpe de claqueta la orden que corresponda según una conducta simple. (Figura 1)

### 2.2.1 CONDUCTAS ALEATORIAS

Un grupo de personas se moverá en el espacio según una conducta aleatoria, pero en la que predomine el movimiento hacia delante. Si existe algún obstáculo en la dirección seleccionada, entonces la persona permanecerá inmóvil para evitar colisiones. Así, en cada golpe de claqueta se seleccionará una dirección aleatoriamente y se dará un paso en la dirección seleccionada si no hay obstáculo. Y se repetirá el ciclo iterativamente.

Para elegir la dirección a seguir ésta se distribuirá en ocho direcciones radiales separadas un ángulo de 45°. Cada persona dispondrá de dos dados. Cada vez que suene la claqueta hará un lanzamiento de los dados y seleccionará la dirección en función del resultado del lanzamiento. Si no hay obstáculo en la dirección seleccionada por los dados, darán un paso en esa dirección, de lo contrario permanecerán inmóviles. La función de distribución se realiza de la siguiente manera: cada persona-robot dispondrá de un vaso de plástico con dos dados y en el fondo del vaso una cartulina que contiene una rosa de los vientos (que indica la dirección a seguir en función del resultado de los dados).

En cada golpe de claqueta, cada persona hará un lanzamiento de dados, realizará la lectura de estos y obtendrá como resultado la dirección que debe tomar en función de la distribución que indica la rosa de los vientos.

Si saliera el 6, 7 u 8 se tomaría la dirección norte, es decir, hacia adelante. Si saliera 3 se tomaría la dirección oeste o giro de 90°, y así sucesivamente. (Figura 2)

En la tabla se representa la probabilidad que tiene de salir cada una de las direcciones. Puede calcularse fácilmente que la probabilidad de que salga una dirección con componente norte es decir NW, N 6 NS (hacia adelante) es superior al 83%. Mientras que salga una dirección con componente sur es del 5,4%.

### OBSERVACIONES:

Mi hipótesis inicial era la de que finalmente los robots acabarían por organizarse de algún modo. En concreto, suponía que terminarían caminando cerrando más o menos un círculo. Al inicio de uno de los experimentos, se pudo observar durante un breve momento una organización de ese tipo, pero se desvaneció rápidamente y no se volvió a observar nada más.

Otra experiencia igual a la anterior, pero con un mapeo diferente, es la que se presenta a continuación. En este caso, la rosa de los vientos utilizada es mucho más direccional. Es decir, presenta un gran probabilidad de que salgan direcciones hacia delante (con componente norte), ninguna hacia atrás (con componente sur) y una baja probabilidad de tendencias hacia los lados. La figura utilizada es la número 3 y en la tabla se representan las probabilidades que hay de elegir cada una de las direcciones. (Figura 3)

En este caso, los robot-persona tienden a caminar rectilíneamente hasta encontrar un obstáculo. Una vez bloqueados ante el obstáculo, tienden a permanecer un buen rato en la misma situación, puesto que han de esperar a que se produzca una dirección lateral, que es poco probable.

Observaciones: En este caso no lancé ninguna hipótesis, no me imaginaba lo que podría surgir de este experimento. Más bien, creía que no habría ningún resultado interesante.

Se observan dos situaciones particulares en esta experiencia.

La primera de las propiedades observadas es la siguiente: los robots quedan bloqueados en la periferia del recinto según una distribución uniforme. Tienden a parecer un conjunto de moscas situadas en las paredes de una habitación. Permanecen inmóviles, hasta que en un momento determinado comienzan a volar por la habitación.

La segunda propiedad se da cuando los robots quedan bloqueados unos sobre los otros. Los primeros quedan bloqueados por la pared y lateralmente por sus compañeros. Llegan más robots haciendo que el grupo aumente en número y el bloqueo sea aún mayor. Se aglutinan todos los robots en una esquina del recinto. Esta situación tarda mucho más tiempo que la anterior en desbloquearse, puesto que para desbloquearse los robots que están situados en el interior del grupo deben de desbloquearse previamente de los últimos robots que han llegado.

Esta segunda conducta recuerda a las bandadas de murciélagos. Legan en bandada a una pared, se posan unos encima de otros, permanecen en esta situación un tiempo, y a continuación la bandada vuela hacia otro lado para repetirse el ciclo.

## 3. CONCLUSIONES

Lo aleatorio puede entenderse en términos de oportunidad. En ese sentido, la ilusión de vida en un instante determinado no es más que la percepción de una conjunción casual según la cual, para un instante y condiciones determinadas, hay algo que encaja, una oportunidad aprovechada. La certeza de ese encaje, para nosotros como observadores, puede ser la sensación fugaz de que podemos comprender por qué el autómata ha realizado un movimiento determinado y no otro. Entonces, consideraremos que ha actuado de forma inteligente, porque para nosotros hay una relación causa-efecto en su actuar. ¿No es lo mismo entre nosotros?

Cuando Idarbot caminaba y de repente se detenía la gente se preguntaba: ¿Por qué se detiene? Cuando giraba al llegar a las proximidades de una pared decían: ¡Ah, ha girado para evitar la colisión! ¡Lo cierto es que Idarbot no posee percepción por lo que no puede interactuar con nada. Se trata únicamente de una máquina de caminar aleatoriamente. Y es esto, lo aleatorio, cuando tiene éxito, lo que genera la ilusión de vida, de inteligencia. Podemos deducir esto de las preguntas y afirmaciones que se hacía la gente con respecto a su conducta. Generaba interés y empatía hacia él y hacia que los demás se pusieran en su lugar.

Otra curiosidad a destacar es la siguiente. Realicé una encuesta informal a diferentes grupos de personas sobre Idarbot. Les mostré las tres conductas que tiene programadas: aleatoria uniforme, aleatoria no uniforme y secuencial. A continuación les lancé dos preguntas: ¿Cuál de las tres conductas os parece que genera más ilusión de vida? ¿Qué conducta os parece que es más inteligente?

Ante la primera pregunta, casi todos optaban por alguna de las dos primeras conductas. Las respuestas me parecieron comprensibles. Las dos primeras conductas creaban un caminar con gracia, con descansos, con dudas, con vida. En cambio, la tercera conducta era una serie de movimientos secuenciales que se repetían cíclicamente.

Las respuestas a la segunda fueron las que me sorprendieron y no pude comprenderlas hasta analizarlas posteriormente. Casi todos optaron por la tercera conducta como la más inteligente. No pude comprender cómo todos eligieron una secuencia cíclica como la más inteligente. Para mí, que la había programado, era muy obvio observarla puesto que sabía que se

trataba de un ciclo que se repetía hasta el infinito. No entendía cómo los demás podían dar por inteligente a un ciclo repetitivo.

Más tarde, reflexionando sobre el tema, me dí cuenta de que ninguno respondió realmente a mi segunda pregunta. Con la respuesta a la segunda pregunta, todos respondieron inconscientemente: “*Yo soy el inteligente*” cuando fueron capaces de identificar en la tercera conducta de Idarbot la causalidad y la repetición de patrones.

En el caso de las “coreografías celulares” se observa cómo sistemas con interacciones locales basadas únicamente en decisiones aleatorias pueden generar dinámicas interesantes y cómo la variación de unos pocos parámetros puede alterar el comportamiento por completo.

#### Referencias

- Berenguer, J. M. (2009). *Autofotóvoros [instalación]*. Krea Expresión Contemporánea. Retrieved from <http://www.sonoscop.net/jmb/autofotovoros/index.html>.
- Emmeche, Claus. 1998. *Vida simulada en el ordenador: La ciencia naciente de la vida artificial*. Límites de la ciencia. 1ª ed. Vol. 34. Barcelona: Gedisa.
- Lahoz-Beltrá, Rafael. 2008. *¿Juega darwin a los dados?: Simulando la evolución en ordenador*. Ciencia abierta. 1(487) ed. Vol. 23. Tres Cantos, Madrid: Nivola Libros.
- Montero, Francisco, Juan Carlos Sanz Nuño, and Miguel Ángel Andrade Navarro. 1993. *Evolución prebiótica: El camino hacia la vida*. Eudema biológica. Madrid: Eudema.
- Resnick, Mitchel. 2001. *Tortugas, termitas y atascos de tráfico: Exploraciones sobre micromundos masivamente paralelos*. Límites de la ciencia. 1ª ed. Vol. 37. Barcelona: Gedisa.

## ARTE Y TECNOLOGÍA

**María Paula González  
Erika Pardo Skoug**

Málaga  
**Universidad de Málaga (UMA)  
Facultad de Bellas Artes**

### EL “IMPACTO” DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

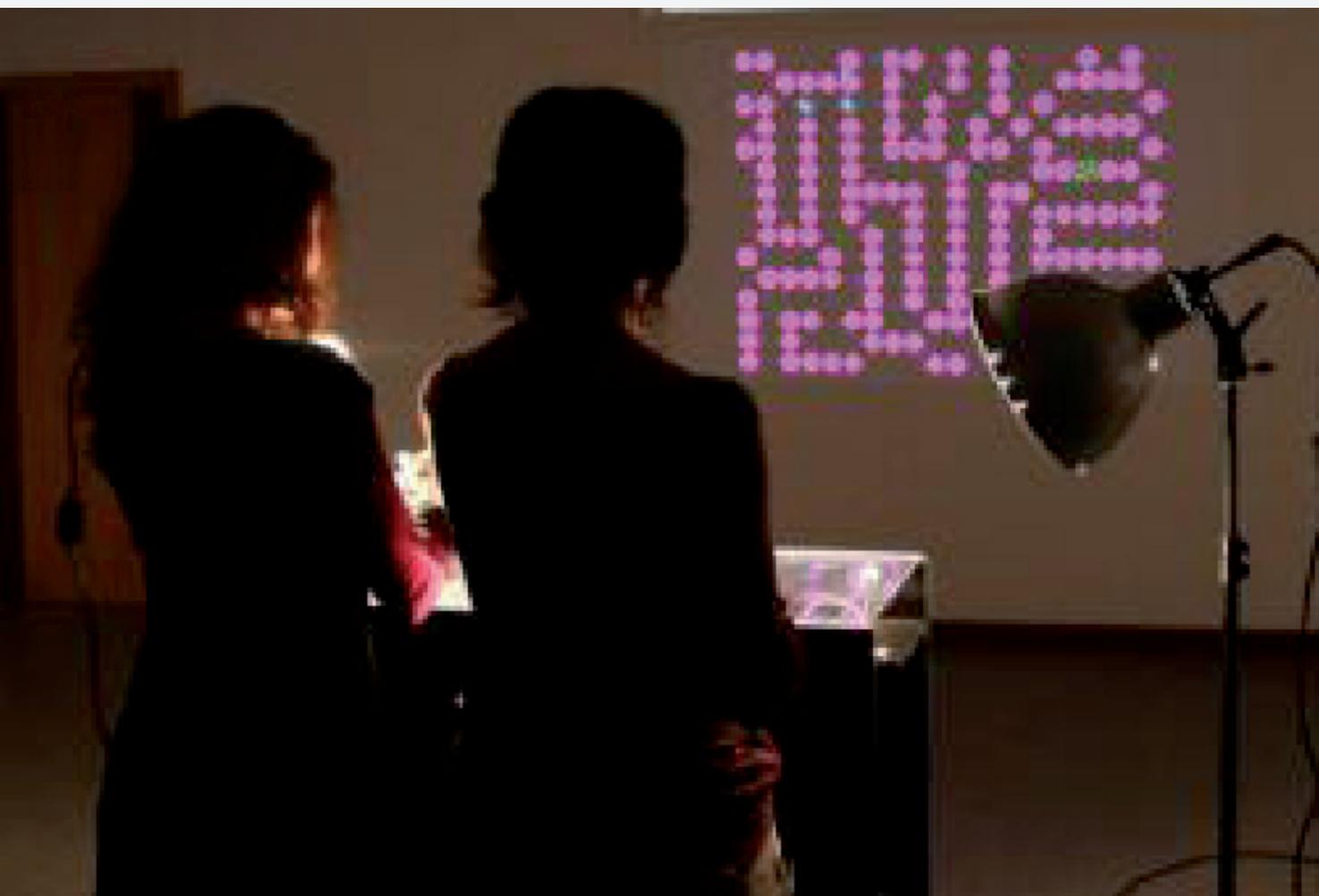
The name art and technology design in our days a very diverse and plural group of artistic techniques, characterized for the use of many materials and supports: video, photography, holography, new mass media, computer, internet, and many others, and with no doubt this type of art has grown up in the last few years.

Obviously we are talking about a changing and instable field, but it certainly shows how the new technologies are transforming the art in our age.

In the next paper we are going to expose how we live this change in our college, and how we work side to side with new technologies and art.

#### TAGS

arte tecnología málagá nuevos medios



[Imagen 1]

## EL “IMPACTO” DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

### Introducción

El rótulo arte y nuevos medios designa en la actualidad un conjunto sumamente diverso y plural de prácticas artísticas, caracterizadas a su vez por una gran variedad de soportes: el vídeo, la fotografía, la holografía, los medios de comunicación, el ordenador, o Internet, entre otros tantos, y sin duda estas prácticas artísticas han ganado terreno con mayor velocidad en los últimos años.

Obviamente se trata de un panorama cambiante y todavía inestable, pero que muestra la incidencia de la tecnología más avanzada en la transformación del arte de nuestro tiempo.<sup>1</sup>

Las nuevas tecnologías nos abren nuevas puertas en el arte; la creación de “objetos programados” abarca un nuevo mundo de la representación que, sumado a las posibilidades de interacción con el espectador, lleva el arte a un nuevo plano, donde el espectador no solo contempla, sino que interactúa y en muchas ocasiones, crea su propia versión de la obra.

Los sensores de todo tipo permiten que el espectador se involucre con la obra artística, forme parte de ella, y ponga algo de sí para crear su propia versión. Es esta relación interactiva la que se busca para hacer llegar el mensaje del artista vinculando al espectador con la obra de una forma más personal.

El uso de Internet es un recurso clave para los artistas de esta corriente, así como el vídeo y los juegos de ordenador, las cámaras de seguridad, la telefonía inalámbrica, los miniordenadores portátiles y los sistemas de navegación GPS. Al emplear estas tecnologías con una intención crítica o experimental, los artistas las redefinen como medios artísticos.<sup>2</sup>

Las nuevas tecnologías han cambiado la concepción del espacio y el tiempo, orientados desde la anterior concepción del siglo XVIII centrada en el desarrollo, la suspensión, la crisis y los ciclos, al cambio efectuado con los actuales paradigmas del espacio con la simultaneidad, la yuxtaposición, la dispersión y la distribución.<sup>3</sup> Es decir, la cultura actual es transformada en su esencia por la existencia de los nuevos medios y el arte, como manifestación fundamental, evidencia esta transformación.

Creemos que existe una confusión en identificar las “nuevas tecnologías” con la informática por la presencia de microprocesadores en casi todos los nuevos aparatos y por la función que tiene esta en la sociedad actual. Pero el término hace referencia también al desarrollo tecnológico en el diseño de procesos, programas y aplicaciones. Cuando hablamos de este tipo de arte nos referimos a obras que se sirven de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de las mismas.

### Las nuevas tecnologías en nuestra facultad

Quizás se deba a la juventud de nuestra Facultad su apuesta por la utilización de las nuevas tecnologías en la práctica artística, cualidad que la diferencia positivamente de otras universidades españolas.

Dentro de la línea de las nuevas tecnologías, la Facultad de Bellas Artes ha ofertado distintas asignaturas, entre las que destacamos las siguientes<sup>4</sup>:

- Arte electrónico I y II. En estas asignaturas se plantea tanto la concepción y proyección del “objeto” plástico al “objeto” electrónico y virtual, como el desarrollo e implementación de herramientas digitales para la interactividad, control y diseño de interfaz aplicado a proyectos artísticos.

<sup>1</sup> Jimenez, J. “Un sitio sin lugar”. <http://www.elmundo.es/cultura/arteXXI/lozano-hemmer/criticalozano.html> Consultado el día 03 jun. 10.

<sup>2</sup> “New media art”. <http://www.arteynuevatecnologias.com/newmediaart.html> Consultado el día 02 jun. 10.

<sup>3</sup> Almela, R. “Heterotopías. Lo sublime de cada espacio” Criticarte: <http://www.criticarte.com/Page/file/art2006/HeterotopiasFS.htm?Heterotopias.html> Consultado el día 02 jun. 10.

<sup>4</sup> Facultad de Bellas Artes, Málaga. <http://www.bbaa.uma.es/>.

- Creación audiovisual. Asignatura que ofrece las bases fundamentales para la iniciación a la vídeo-creación, tanto desde una perspectiva práctica como teórica.
- Diseño gráfico en la web. La asignatura está planteada como laboratorio web, donde el alumno será introducido en todos los recursos del medio web, con los que podrá desarrollar y crear todo tipo de contenidos relacionados con el arte y/o sus aplicaciones.
- Videoarte. Laboratorio creativo/experimental sobre las posibilidades del vídeo de creación en los nuevos medios digitales.
- Instalaciones e intervenciones multimedia. Esta asignatura tratará de ofrecer un corpus conceptual sobre la vídeo-creación y su producción teniendo en cuenta las ideas fundamentales que de las que el video-creador ha de partir para elaborar una obra pero sin olvidar que no es suficiente con las ideas previas, todo ello hay que formalizarlo bajo conceptos estructurales tanto teóricos como técnicos que otorguen la coherencia necesaria para que la imagen en movimiento hable por sí misma más allá de la propia intención del autor o autores.
- Escultura y realidad virtual. En esta asignatura estará dedicada al planteamiento proyectual y desarrollo técnico en la generación de la imagen en movimiento y de su complejidad en sus diferentes aplicaciones y medios de difusión. Esta generación de la imagen va desde la creación de imagen de síntesis o imagen virtual 2D y 3D, a la integración de imagen real. Estas aplicaciones están enmarcadas en los procesos de postproducción de la imagen en movimiento y actualmente se denominan Motion Graphics.
- Tecnología electrónica y realidad virtual aplicada al arte. Esta asignatura pretende introducir al alumno en los fundamentos de la tecnología electrónica y la realidad virtual con una orientación artística. El objetivo es conseguir que el alumno conozca los fundamentos técnicos de los trabajos de creación basados en estas tecnologías y esté capacitado para abordar de manera autónoma la creación de obras que usen componentes electrónicos básicos y técnicas básicas de realidad virtual.

En estas asignaturas trabajamos con diferentes tipos de software desde las animaciones en Flash, hasta las instalaciones interactivas dentro del entorno de Processing y Arduino, pasando por Dreamweaver, Final Cut, Blender, etc.

Una ventaja a resaltar en el aprendizaje de este tipo de materias es la facilidad para la creación de obras en común, que nos permite, a partir de la integración de múltiples módulos, conseguir realizar proyectos de mayor envergadura. Esto se debe, en primer lugar, a que muchos proyectos de nuevos medios necesitan una amplia gama de aptitudes tecnológicas y artísticas para ser llevados a cabo. En segundo lugar, el motivo de la colaboración es de carácter más ideológico que práctico. De esta manera, los artistas multimedia desafían el tópico del artista como genio solitario y suelen trabajar en régimen de cooperación.<sup>5</sup>

Como ejemplo, en la asignatura de "Tecnología electrónica y realidad virtual aplicada al arte" conseguimos mediante la integración de todos los trabajos de los alumnos una obra interactiva utilizando, en este caso, Processing y Arduino.<sup>(Imagen 1)</sup>

### NUESTRO INTERÉS PERSONAL

El paso por estas asignaturas incentivó en nosotras un interés de profundización dentro de este ámbito por lo que seguimos investigando y trabajando con estas nuevas tecnologías y finalmente nos decidimos a presentar un proyecto en el que buscábamos relacionar Málaga con las nuevas tecnologías, que fue aprobado convirtiéndonos en becarias de colaboración.

Con nuestro proyecto planteamos un acercamiento a nuestra idiosincrasia "malaguita", huyendo de los estereotipos de siempre, buscando un lenguaje renovado, una nueva forma de reflejar lo que acontece en nuestra ciudad. Su realidad callejera, suburbial, urbanita y moderna.

Bajo la iniciativa "Málaga B" propusimos a los estudiantes de BBAA que quisieran participar trabajar durante el curso bajo esta consigna, para finalmente organizar una exposición colectiva en la que, al igual que BBAA se ha "mudado" al corazón histórico de la ciudad, acerquemos la imagen de Málaga a las nuevas tecnologías.

El pensamiento de base es incentivar la creación artística usando las nuevas tecnologías como medio, y en resumen, nuestros objetivos fundamentales eran los siguientes:

- Promocionar el estudio e investigación de las nuevas tecnologías entre el alumnado.
- Reivindicar que el arte electrónico puede ser también conceptual y no meros trucos curiosos.
- Incentivar el análisis de nuestro entorno (en especial ahora que estamos emplazados en el centro histórico) desde otra perspectiva, aprovechando los medios de los que hoy en día disponemos.
- Acercar las nuevas tecnologías al público escéptico, a todos los que piensan que en Bellas Artes solo usamos pinceles y gubias.

Como resultado de este proyecto tenemos prevista para septiembre/octubre de 2010 la realización de una exposición titulada "Málaga B. Cuéntame algo que ya no sepa" que reúne los trabajos de diferentes alumnos a través de los cuales pretendemos aportar una nueva visión de nuestra ciudad utilizando como medio el vídeo, la animación y el arte interactivo.

Exponemos a continuación algunas de las obras participantes:

- "MIRADAS". Por Javier Artero Flores y Christian José Kempel Raffetto. Se pretende explorar la relación que se genera entre el espectador y las imágenes videográficas proyectadas. La adaptación de estas imágenes bidimensionales en un espacio tridimensional propone un recorrido abierto invitando al espectador a formar parte del mismo. La construcción de significado por parte del espectador se genera al enfrentar estas imágenes entre sí: los globos en el cielo en los monitores de TV y el vídeo de los paseantes mirando hacia arriba proyectado en la pared.
- "DREAMING UNDER PREASURE". Por Andreína Márquez. La serie Dreaming Under Pressure nos recuerda la celebración de una victoria y el consecuente residuo de una guerra. Nos habla del simulacro y del entorno real, rígidamente construido, estático, decadente y limitante, tras el cual la mente y lo onírico se extienden atemporalmente. Los globos negros, como ideas y sueños, celebran de luto su propia muerte tras volar bajo la presión de la altura o de ser meros blancos para lo que queda fuera del encuadre.
- TELÉPOLIS. Por Paula González. Marc Augé habla de los no-lugares como lugares de nuestra "nueva identidad" (anónima, homogénea y global), donde nuestra identidad se vuelve transitoria y el concepto de lugar se ve sustituido por el de circulación. Tomando como referencia esta idea y entendiendo la importancia de la noción de "circulación" surge Telépolis, que consiste en una instalación interactiva en la que varios espectadores comparten diferentes recorridos por las calles de Málaga simultáneamente. Cada espectador accede a su recorrido al situarse sobre uno de los sensores.
- BEHIND. Por Erika Pardo Skoug. La ocultación es un fenómeno astronómico que ocurre cuando un objeto celeste es escondido por otro objeto celeste que pasa entre el primero y el observador. Esto puede ocurrir igualmente entre el ciudadano-espectador y otros

<sup>5</sup> "New media art". <http://www.arteynuevastecnologias.com/newmediaart.html> Consultado el día 02 jun. 10.

objetos reales. A través del vídeo montaje, “Behind” evidencia la irracionalidad de las estrategias de ocultación, y la existencia, a su pesar, de aquello que se pretende mantener en el olvido.

### **CONCLUSIÓN**

En definitiva y desde nuestra perspectiva personal, somos testigos del indiscutible impacto de las nuevas tecnologías tanto en la producción artística como cultural en nuestra sociedad y de la importancia que su aprendizaje supone al ampliar sobremanera nuestras salidas profesionales una vez finalizados nuestros estudios de cara a las difíciles circunstancias actuales del mundo laboral.

## ARTE Y TECNOLOGÍA

**José Ángel Salinas Moya**

Murcia  
**Universidad de Murcia (UMU)**  
**Facultad de Bellas Artes**

### LA TECNOLOGÍA, ARTE DEL S. XXI

Contemporary art is in a digital world, we are part of it, full of proposals that create business, creative opportunities to change our culture, improvement and doing things differently.

A new era, the technological, where the art of today.

#### TAGS

estética comunicativa ideas

emociones plásticos lingüísticos

sonoros cultura valores

observar apreciar crear

## LA TECNOLOGÍA, ARTE DEL S. XXI

**Tecnología<sup>1,2</sup>:** conjunto de conocimientos técnicos, ordenados científicamente, que permiten diseñar y crear bienes o servicios que facilitan la adaptación al medio y satisfacer las necesidades de las personas. Es una palabra de origen griego, formada por la *techē* (arte, técnica u oficio) y *logía* (estudio de algo).

**El Arte<sup>2</sup>** es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del que expresa ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo.

Una vez definidos de manera breve, aclaratoria y singular en estos dos conceptos, pasamos a profundizar en la relación entre ambos. Nos encontramos en un siglo de progreso y avances donde la incorporación de las nuevas tecnologías y su relación con el arte, plantea, augura y anticipa la muerte del arte en cuanto lo conocíamos, y esto es producido por aquellos artistas, ¿por qué no, nosotros?, que han comprendido que en la incorporación a una nueva época, como en la que nos situamos, no podemos crear sin romper con formas, modelos y técnicas que en tiempos pasados fueron innovadoras; pero teniendo en cuenta que debemos conocerlas como un proceso más de autoconocimiento.

Hagamos un pequeño inciso para comprenderlo mejor. Retrocedamos en el tiempo para irnos al impresionismo donde por ejemplo, el elemento principal sería la figura, como signo de fidelidad a lo real pero que daba lugar a lo artificial en el arte. Será con el abstraccionismo cuando desaparece lo anterior, por tanto lo realmente artístico, para dar paso a la unicidad de la obra sugiriendo un autoproteccionismo de la misma. Sería tras el descubrimiento de la serigrafía, la copiadora, el ordenador o la impresora, cuando el objeto único pasaría a ser un objeto masificado, cuando lo original prevalecería sobre la copia, en ese momento, como en el actual, cuando la tecnología jugaría un papel determinante en los caminos del arte; Pero nos toca plantearnos: ¿realmente la tecnología anticipa la muerte del arte? o ¿es la ruptura de formas, modelos y técnicas que definen el arte actual creando nuevos métodos la que anticipa tal muerte?

¿Y el uso de estos nuevos métodos podría dar lugar al facilismo, el empobrecimiento de calidad y creatividad de la obra de arte actual?, es decir, ¿nos lleva a un deterioro o a una mejora de la obra?, ¿o quizás es algo arbitrario que facilita su elaboración? Reflexionemos sobre esta cuestión.

Es cierto que nuevas posibilidades vendrán halladas de los medios técnicos que ofrecerán unos métodos expresivos y de comunicación que en expansión y en combinación con otros pueden dar lugar a una amplia gama que será posible gracias a lo técnico e innovador, que ha dado lugar a una nueva época, la tecnológica, teniendo un gran impacto dentro de lo que llamamos, la era digital, que entre otras cosas, nos permitirá visualizar de otra manera el arte; es decir, todo esto orientará nuestra percepción artística a otra manera de observar, apreciar, crear y presentar, entendiéndolo por los medios masivos de comunicación como la radio o la televisión entre otros, y que hace que exista un nuevo lenguaje donde nosotros, los artistas, debemos adaptarnos a lo nuevo y aprenderlo para que junto a lo que ya conocemos, mejore nuestra obra. Como ejemplo tendríamos el código digital que se le aplica a la obra y por medio del cual, a través

<sup>1,2</sup> Definición de la Enciclopedia Espasa 2000.

del móvil e Internet, somos capaces de ver y conocer todas las características de la obra.

A su vez, las nuevas tecnologías permiten que un segmento mayor de la población haga uso de ellas para explotar su creatividad artística, que la tienen, y poder expresarse con la creación de mensajes digitales.

Será en el uso de las herramientas digitales, que se convertirán en características para crear, reproducir y difundir (Internet= papel muy importante) por parte del artista, donde se constituirá un nuevo nexo entre arte y nuevas tecnologías, incorporando la máquina como elemento intermedio entre hombre e imagen a mostrar.

Por tanto, su uso no garantiza la muerte del arte, sino su nueva definición, podríamos decir, un arte innovador, acorde a la época actual donde el artista sigue siendo el mismo, seguimos siendo los mismos, donde no cabe el facilismo o el empobrecimiento de calidad y creatividad de la obra, pero con un recurso más que puede ser visto como algo simplemente práctico.

En definitiva, el arte se encuentra situado en un nuevo mundo digital del cual formamos parte y está lleno de propuestas en una industria de contenidos digitales y que estos días en IKASART 2010 hemos podido apreciar, que generan negocios y oportunidades propulsores de creatividad, modificando nuestra cultura, mejorándola inclusive, y permitiéndonos hacer cosas de forma diferente a como lo conocíamos.

Demos la bienvenida a una nueva era, la digital y hagamos de ello por medio de la creatividad e imaginación, lo mejor que sabemos hacer y expresar, el arte.

## ARTE Y TECNOLOGÍA

### Ane Seoane Suárez

Vigo - Pontevedra

**Universidade de Vigo (UVIGO)**

**Facultade de Belas Artes de Pontevedra**

## ARTE Y ESCENA MULTIMEDIA: LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA

Internet and art are two closely related concepts, but is the emergence of Web 2.0 the popular confirmation of the network as a channel for dissemination of contemporary art.

Free tools and social networks are taken as support for various art projects that rely on the advantage of being able to reach everyone with a drastic cost reduction.

The freedom that gives the network and the growing importance of Creative Commons licenses are due to an explosion of creativity and the reopening of discussions on copyright, teamwork and individual against the figure of the art galleries disseminators of culture.

### TAGS

WEB 2.0 | escena multimedia | arte digital

bellas artes | Pontevedra

## ARTE Y ESCENA MULTIMEDIA: LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA

Internet y arte ya son dos conceptos íntimamente ligados desde hace años, pero es la eclosión de la conocida Web 2.0 la confirmación de la red como canal de difusión de arte actual. Herramientas gratuitas y redes sociales son tomadas como soporte para diversos proyectos artísticos que se apoyan en la ventaja de poder llegar a todo el mundo con una drástica reducción de costes.

La libertad que otorga la red y la creciente importancia de las licencias Creative Commons tienen como consecuencia una explosión de creatividad y la reapertura de los debates sobre los derechos de autor, el trabajo en equipo frente al individual y la figura de las galerías de arte como difusoras de cultura.

### ¿QUE ES WEB 2.0?

El término, Web 2.0 fue acuñado en 2004 por Tim O'Reilly para referirse a una segunda generación en la historia de la Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales, los blogs, los wikis o las folcsonomías, que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

El concepto original del contexto, llamado web 1.0 era páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente y los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.

En general, cuando mencionamos el término Web 2.0 nos referimos a una serie de aplicaciones y páginas de Internet que utilizan la inteligencia colectiva para proporcionar servicios interactivos en red dando al usuario el control de sus datos.

Ribes, (2007) lo definía del siguiente modo: *“Así, podemos entender como 2.0 todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente.”*

Como alumna de tercer ciclo y becaria de investigación tuve la oportunidad, junto a Chiu Longina, de colaborar en una asignatura de quinto de licenciatura llamada “Arte y escena multimedia”, en ella pudimos diseñar el programa y participar en la docencia, siempre bajo la supervisión de un profesor titular, Fernando Suárez Cabeza. Desde la asignatura lo que queríamos era dar las herramientas más actuales, útiles, inmediatas y gratuitas de las que disponemos, es decir, que todo nos llevara a la web 2.0. Tratábamos de que se le sacase el máximo partido posible a herramientas que están al alcance de cualquiera, sin tener la necesidad imperiosa de conocer minuciosamente tediosos lenguajes de programación, siempre más estudiados y explotados por ingenieros que por artistas (aunque bien sabemos que los artistas suelen ser los primeros en analizar cualquier nuevo invento con el fin de crear cosas, jugar y destruirlo para obtener resultados que poco o nada tienen que ver con el fin para el que han sido creados).

La filosofía que defendíamos y defendemos es aquella de “lo que no se da se pierde, lo que no se comparte no existe”.

Las herramientas que hemos manejado durante este cuatrimestre han sido:

**WORDPRESS**

Una avanzada plataforma semántica de publicación personal orientada a la estética, los estándares web y la usabilidad. WordPress es libre y, al mismo tiempo, gratuito.

Dicho de forma más sencilla y como sus propios creadores lo definen en su página de presentación: *“WordPress es el sistema que utilizas cuando deseas trabajar con tu herramienta de publicación en lugar de pelear con ella”*. La diferencia entre Wordpress y blogger más básica es que ésta es de código abierto.

**DELICIOUS**

Un servicio de gestión de marcadores sociales en web. Permite agregar los marcadores que clásicamente se guardaban en los navegadores y categorizarlos con un sistema de etiquetado denominado folcsonomías (tags). No solo puede almacenar sitios webs, sino que también permite compartirlos con otros usuarios de delicious y determinar cuántos tienen un determinado enlace guardado en sus marcadores.

**MAP MAKER**

Una herramienta de Google que permite crear tus propios mapas, añadir información, situar puntos de interés, etc. Todas estas aportaciones aparecerán en Google maps.

**GOOGLE MAPS**

Servicio gratuito de Google. Es un servidor de aplicaciones de mapas en la web. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotos satelitales del mundo entero o la ruta entre diferentes ubicaciones.

**FREESOUND**

Una gran base de datos de sonidos con licencia Creative Commons. Muestras de audio subido a la web por sus usuarios que cubren una amplia gama de temas, desde grabaciones de campo a efectos de sonido sintetizado.

**VIMEO**

Que permite compartir y almacenar videos digitales.

**FLICKR**

Permite almacenar, ordenar, buscar y compartir fotografías y videos en línea.

**TWITTER**

Permite a sus usuarios enviar y leer micro-entradas de texto de una longitud máxima de 140 caracteres denominados “tweets”.

El envío de estos mensajes se puede realizar tanto por el sitio web de Twitter, como vía SMS (short message service) desde un teléfono móvil, desde programas de mensajería instantánea, o incluso desde cualquier aplicación de terceros, como puede ser Twidroid, Twittrific, Tweetie, Facebook, Twinkle, Tweetboard o TweetDeck.

**HARDWARE LIBRE - ARDUINO**

Es un prototipo de placa electrónica básica libre a partir de la cual se pueden crear diversos aparatos. Es capaz de recibir datos del exterior a través de sensores y efectuar una respuesta.

**LA ASIGNATURA**

La propuesta consistía en tomar la información de la ciudad de Pontevedra, filtrarla bajo un punto de vista artístico y devolvérsela con las herramientas propuestas. (filosofía web 2.0), por lo que también era importante el trabajo en grupo y la unión final de todas las propuestas en un proyecto conjunto que se veía reflejado en un wordpress común.

Al mismo tiempo y aparte de la documentación de cada uno de los grupos, Damian Eiras recoge todo el trabajo realizado dentro y fuera del aula para hacer un reportaje documental de la asignatura.

**ALGUNOS DE LOS TRABAJOS****TAC URBANO** (El proyecto que dio nombre al grupo)

Iván Rodríguez Arós, Miguel Ángel Vigo Balerión, José Miguel Sagüillo Arbones, Alejandro Rodríguez González.

Tratan a la ciudad de Pontevedra como un organismo vivo que ha sufrido un proceso evolutivo.

Muestran por medio de mapas con imágenes y vídeo, las diferentes estructuras que desempeñan las funciones vitales de dicho ser vivo manteniendo la estética tomada de los TAC y su concepto. Comparando así la ciudad con la estructura de un organismo vivo.

**ORNITOLOGÍA URBANA**

Borja Doel Vázquez, Christian García Bello, Borxa Guerrero Parapar, Antonio López Losada

El proyecto “Ornitología Urbana” pretende rescatar la memoria de los pájaros y las aves que habitaban en Pontevedra, antes de que ésta se conformase como núcleo urbano, mediante una serie de instalaciones sonoras por la ciudad.

**IR A TRAVÉS DEL SILENCIO**

Marta Riera

Una serie de sensores reciben el sonido de puntos claves de la ciudad que es retransmitido a tiempo real. Mediante la web o un dispositivo móvil puedes elegir la ruta más o menos silenciosa en decibelios para cruzar la ciudad.

**MÚSICOS DE LA CALLE**

Emilio Coedo y Marta López

Hace hincapié en la transformación del paisaje visual - sonoro de la ciudad por parte de los artistas de la calle, y las historias humanas que estos esconden.

**CONCIERTO GIRATORIO**

Zaira Barcia y Sheila Pazos

Realizaron conciertos individuales, cuyos sonidos venían dados por la posición del espectador, teniendo en cuenta el espacio que le rodea, es decir el movimiento de 360º que le permite la silla de audición que construyeron para el evento.

**ARTE FURTIVO**

David Brey recoge y cataloga los graffitis de la ciudad generando diferentes rutas en relación a los diferentes artistas que han intervenido vallas y muros.

**EN CALLE DE NADIE**

Gaspar Francés López, Laura García Pola y María Monsalvo Pedreira. Realizan diferentes actos artísticos reivindicativos del espacio público que gestionan a través de Internet, donde la gente implicada en las diferentes protestas se le ha ido sumando.

**RUTA LIBRE**

Cristian Iglesias, Noelia Rodríguez, David Rodríguez, Tamara Valverde estudian la accesibilidad para minusvalidos de la ciudad generando un mapa que indica el nivel de dificultad que te puedes encontrar dependiendo de la ruta que tomes.

**RATONERAS**

Bibiana Lorenzo, Silvia Ojea, Sara Tubío y Andrea Valado rellenan con sus cuerpos y los de los voluntarios los agujeros de Pontevedra en una serie de acciones artísticas con convocatoria pública.

# INVER

## 2. INVESTIGACIÓN

1987: resistance (anti-Baudrillard)	Akutain Ziarrusta, Ainhoa	53
Terrones de historia	De la Cruz Morente, Lorenzo	59
La percepción gustativa como medio de conocimiento en el arte	De Luis López, Julia	65
Del arte en el espacio público: habitar / transitar {¿ser / estar?}	Hernández Revuelta, Ana	73
Una propuesta de claves estéticas en la obra de Juan Muñoz	Hernández Simal, Iratxe	79
Influencia de los medios tecnológicos de la imagen en el lenguaje pictórico	Larrañaga de la Torre, Gorka	85
Versus	López Izquierdo, Iván	91
Investigación artística en sombras. Introducción a un espíritu de época (neobarroca)	Miguens Ferro, Francisco José	97
Espacios contemporáneos de influencia: estudio del rol de las disciplinas proyectuales en la diversificación discursiva de los procesos de estetización de la sociedad	Nolasco Domínguez, Ignacio Agustín	103
Sobre la circunstancia de <i>El Plato</i> en los <i>no lugares</i>	Pavan Prieto, Claudio Franco	109
El rito indígena en las máscaras de la artista Lygia Clark	Pires Viera, Miriam	115
Estados alterados del arte	Población Romero, Javier	121
Retrato imaginario de una ausencia. La estética objetiva como método de investigación para la ciudad del Bilbao postindustrial	Rementería Arnaiz, Iskandar	127
Escultura en cerámica: Latinoamérica, el vínculo con la tierra. Del pasado al presente.	Rueda Fernández, Laura	135
Andar dándole vueltas a algo	Yurre, Erika	141

## INVESTIGACIÓN

### Ainhoa Akutain Ziarrusta

Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)  
Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

### 1987: RESISTANCE (ANTI-BAUDRILLARD)

The objective of this research is to analyse the appropriationist strategy officially launched with the exhibition Pictures at Artists Space, in New York (1977) and so give way to the group show organized by Group Material, a decade later, in the alternative art space White Columns, which was entitled Resistance (Anti-Baudrillard). An exhibition that was not intended to criticize Baudrillard, but all those artists, successors of the appropriationist art, that benefited from the elusive idea of the lack of reality to trivialize critical thinking in art. This episode however, has not prevented a similar response from contemporary artistry.

#### TAGS

détournement Resistance (Anti-Baudrillard)

arte apropiacionist simulacro pictures

## 1987: RESISTANCE (ANTI-BAUDRILLARD)

### COMUNICADO

Esta investigación se emplaza en la constatación recurrente por la cual se evidencia que el objeto de reflexión en el ámbito artístico ha ido modificando sus intereses paralelamente a los cambios políticos y sociales. En este sentido, el desarrollo del pensamiento estético se presenta idóneo para la comprensión del proceso que ha provocado lo que Robert Hughes definió como “*anesthetic revolutionary practice*”<sup>1</sup>. Así, comprobamos que las prácticas artísticas actuales pretenciosamente subversivas se remiten a la experiencia creativa asentada a mediados del siglo XX, manteniendo las estrategias de la apropiación, superposición o deconstrucción para ofrecer una maraña de convenciones predecibles en el terreno de la crítica sobre lo establecido.

La tradición historicista implicaba la responsabilidad de estas estrategias al *ready made* duchampiano, sin embargo, voces actuales coinciden en derivar dicho adeudo interesado a su reactualización con el concepto del *détournement*, formulado por la Internacional Situacionista (IS) para provocar la reflexión sobre nuestro modo de habitar el mundo.

Es cierto que, si bien su dominio ha sido tradicionalmente relacionado con el activismo transversal –es decir, esquema cultural enfrentado a la cultura oficial–, teóricos como *Sadie Plant* (Plant and López Gallego 2008, 309) han atribuido al *détournement* su responsabilidad en el surgimiento de la posmodernidad ya que, conjuntamente a su interés por destruir el sistema establecido y en consecuencia dismantelar la modernidad -la norma cultural exponente del sueño del capitalismo industrial-, se reconoce en la posmodernidad la continuidad de su legado de imaginería alegórica.

Los situacionistas reconocen que la maquinaria ideológica del estado -nación, ley, familia, religión y cultura- monopolizan con su presencia las representaciones propiamente culturales, de modo que los anuncios, el cine, el arte y la ficción popular acarrear una fuerte carga ideológica. Los situacionistas resuelven los efectos negativos de dicha representación con la creación del *détournement*, provocando la reflexión hacia la representación y exigiendo su validación a través de la reclamación de otra realidad; una posición de claro enfrentamiento con la hegemonía cultural (tradición transmitida y todas sus formas de permanencia). De modo que con el *détournement*, la IS plantea una estrategia de resistencia, entendida como un palimpsesto o una suerte de alegoría -el *error estético* de Borges-, capaz de articular las ambigüedades de la producción cultural mediante la incorporación de sus contradicciones y extenderla a todos los ámbitos de la vida social, es decir, la distorsión del significado y uso original de un objeto, alejada de la mera afirmación cómplice, para producir un efecto crítico que debería de invertir la pasividad producida por el consumismo capitalista en la sociedad.

Su esplendor coincidirá con un periodo -los años sesenta- que verá posible la afirmación de una revolución, y a su vez, favorecerá un enfoque interdisciplinar de las dinámicas de la representación con pensadores como Jean-Francois Lyotard, Jacques Derrida, Guilles Deleuze y Michel Foucault, entre otros, ejerciendo una considerable influencia en la expresión plástica, especialmente en el movimiento surgido a finales de los años setenta conocido posteriormente como “tendencia apropiacionista” (estrategia artística dirigida a la industria de los medios y la publicidad a partir de un proceso enfocado hacia la crítica de la representación), no en vano, Sylvère Lotringer, editor de “Semiotext(e)”, lo definió como “*la rabia, como si fuera posible emplear la estrategia situacionista del `détournement` dentro de la industria cultural*” (Lotringer 2003).

<sup>1</sup> Juego de palabras entre “estética” (aesthetic) y “anestésica”, cuya ortografía más frecuente en el inglés estadounidense es anesthetic. Robert Hughes, “El Ascenso De Andy Warhol,” in *Arte Después De La Modernidad: Nuevos Planteamientos En Torno a La Representación*, ed. Brian Wallis, Carolina del Olmo, and César Rendueles, Vol. 7 (Tres Cantos Madrid: Akal, 2001), 53.; *ibid.*

1987: RESISTANCE  
[ANTI-BAUDRILLARD]

Ciertamente, estos artistas pretendían recuperar el sentido de la distancia que posibilitara el discurso crítico y se sumaron a la técnica de la usurpación en calidad de yuxtaposición discordante, augurando, como señala Abigail Solomon-Godeau, *“una práctica artística crítica, socialmente fundada y potencialmente radical”* (Solomon-Godeau 2001, 80). El crítico Douglas Crimp, defensor fehaciente de esta nueva generación de artistas, reclutó sagazmente a Troy Brauntuch, Jack Goldstein, Sherrie Levine, Robert Longo y Philip Smith para la exposición que estaba esbozando en el Artists Space de Nueva York, al que le puso de nombre *“Pictures”* (traducido, Imágenes) y que vendría a sugerir esta ambigüedad o inexactitud de sentido relacionada con el posmodernismo, ya que su connotación en inglés abarca un abanico más amplio que hace referencia tanto al proceso mental como a la producción de un objeto estético (en su forma verbal significa pintar, describir o imaginar).

Esta exposición de *“Pictures”* es recordada mediante una revisión tardía del catálogo realizada por el propio Crimp (publicado en *“October”* en la primavera de 1979) y en ella sustituye la obra que expuso Smith por la de Cindy Sherman, dando a entender que las pinturas de Smith desentonaban en su nueva articulación sobre el proyecto posmoderno. A su vez, añade críticas hacia la autoría y la política de identidad, temas directamente no localizados en la muestra original pero que se adecuaban mejor a las necesidades teóricas del momento: una defensa contra la necesidad de producir arte original en una época de inflación y de reproducción artística, bajo el paradigma de la innovación radical. Paradigma que sin embargo, dejaba inmune a la representación, debido quizás, como indica Thomas Lawson (Lawson 2001, 153-165), al carácter declarativo demasiado explícito de gran parte de las obras, incapaces de propiciar la reclamada duda inquietante, provocada por un desafío limitado a la actitud irónica que ha quedado sumida por el descreimiento generalizado de *“mi postura política es la de los demás”* (Cixous 1981; Horsfield and Spero 1983). A este respecto, David Rimanelli (Rimanelli 2001), se remite a *“Pictures”* como prototipo de una ambigüedad fríamente calculada que, con su aparente ironía desprendida a través de su adhesión a la baja cultura e insistencia en la construcción de identidades, funcionó bien con los fenómenos cínicos de esos años marcados por un rechazo generalizado hacia el gobierno de Reagan, aunque no respondiese a ninguna agenda política más específica, sino más bien al viso sentimental y estético de la mercancía a través del universo publicitario .

En este sentido, los esquivos *“Simulacros”* de Jean Baudrillard llegaron en el mejor momento, puesto que reforzaban con una teoría las reclamaciones de estos artistas a discurrir sobre el mundo circundante como algo en el fondo no real, como un tejido de representaciones ilusorias, desterrando cualquier tipo de actitud crítica debido a su supuesta imposibilidad.

Esta posición teórica de Baudrillard es en realidad una continuación posmoderna del “espectáculo” situacionista y nos viene a indicar la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad de la simulación e imitación de lo real, donde el dominio de las formas mediáticas embelesan y homogeneizan a través de una red interactiva rígidamente metódica. Para los intelectuales más cercanos al pensamiento de Deleuze, Félix Guattari o Paul Virilio, Baudrillard no merecía más respeto que el de un provocador imprudente pero, como nos da a entender Lotringer, la teoría de Baudrillard, apadrinada por la publicación *“Artforum”*, fue convertida en best-seller por la gestante producción artística, sobre todo la orientada al mercado, gracias a que *“se trataba de una filosofía popular que no requería de ninguna habilidad especial y sin embargo seguía siendo tentadoramente elusiva”* (Lotringer 2003), ofreciéndoles la oportuna reflexión acomodaticia que justificara la propicia continuidad referencial de veledad tras veledad.

Ante esta situación de celebración frívola del simulacro, cuarenta artistas convocados por Group Material -entre los que se incluían Leon Golub, Hans Haacke, Jenny Holzer, Barbara Kruger, Nancy Spero y Krzysztof Wodiczko- organizaron la exposición *“Resistance (Anti-*

*Baudrillard)”* en el espacio neoyorkino White Columns, coincidente con la aclamada visita de Baudrillard al Museo Whitney de la misma ciudad. Esta muestra realmente, más que contrariar al filósofo, pretendía denunciar a ciertos artistas apropiacionistas como Sherrie Levine, David Salle, Mike Bidlo, Jeff Koons o Ashley Bickerton, que habían potenciado lo que se denominó arte simulacionista y demostrado la facilidad con la que se podía convertir en fetiche cualquier teoría “sesuda”, por muy contestataria que esta fuera. A lo que añaden:

*“Si Ashley Bickerton es proclamado repentinamente un artista contestatario, entonces qué tipo de artistas hay en Guerilla Art Action Group?”* (Harper 1998, 230)

Para Group Material era imprescindible situar correctamente cada producción cultural en el discurso que le correspondía, sobre todo para evitar la desaparición de lo político en la repetición mediática de sus formas. No obstante, este episodio de la historia del arte no ha evitado que se haya producido una respuesta similar desde la artísticidad contemporánea, cautivada por una bizarra atracción lucrativa hacia lo que se está haciendo llamar entretenimiento radical –o culture jamming-, que pretende propiciar una interesada complicidad crítica a sus estrategias disfuncionales presentándolas como *détournements*.

Disociadas de cualquier tipo de alegoría crítica, sus rechazos se han convertido en repeticiones rituales que no consiguen acercarse a la disciplina reflexiva. Por otro lado, los métodos y los objetivos que establecen estos activistas mediáticos contemporáneos ocupan una posición política desconocida, que ni es izquierda ni es derecha, tal y como se entienden estas ideologías. Tampoco se definen como una posición cultural, aunque sus actitudes de resistencia a la hegemonía cultural se hayan caracterizado como una forma de activismo público contrapuesto al consumismo y a los vectores de la imagen corporativa en el sentido de la subversión, eso sí, limitado al carácter jocoso.

Con este telón de fondo, Ken Knabb señala que los situacionistas, como reinversores de las riquezas culturales del pasado, una vez se ha perdido el uso de estas riquezas, se unen a la sociedad espectacular como simples promotores de cultura. El proceso de la revolución moderna (la comunicación que contiene su propia crítica, la dominación continua del presente sobre el pasado) engrana con el de una sociedad que depende del movimiento continuo de mercancías, donde cada nueva mentira critica a las anteriores. En este sentido, Knabb observa que aunque los situacionistas tengan razón al subrayar los elementos desviados de sus predecesores, al hacerlo consiguen simultáneamente un lugar para ellos en el espectáculo pues, debido a su grave carencia de lo cualitativo, aprueban la afirmación de que se puede encontrar algo entre los bienes culturales que ponen en el mercado. El fragmento desviado se redescubre como fragmento; cuando el uso desaparece, el consumo permanece y los desviadores son desviados.

#### Referencias

- Cixous, Helene. "Castration Or Decapitation?" *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 7, nº. 1 (1981, 1981).
- Harper, Glenn. *Interventions and Provocations: Conversations on Art, Culture, and Resistance*. SUNY Series, Interruptions--Border Testimony(les) and Critical discourse/s. Albany, NY: State University of New York Press, 1998.
- Horsfield, Kate and Nancy Spero. "On Art and Artists: Nancy Spero." *Profile* 3, nº. 1 (enero 1983, 1983).
- Hughes, Robert. "El Ascenso De Andy Warhol." In *Arte Después De La Modernidad: Nuevos Planteamientos En Torno a La Representación*, edited by Brian Wallis, Carolina del Olmo and César Rendueles. Vol. 7, 53. Tres Cantos Madrid: Akal, 2001.
- Knabb, Ken. "Bopsecrets [En Línea]." <http://www.bopsecrets.org/> (accessed 2010, June 19th, 2010).
- Lawson, Thomas. "Última Salida: La Pintura." In *Arte Después De La Modernidad: Nuevos Planteamientos En Torno a La Representación*, edited by Brian Wallis, Carolina del Olmo and César Rendueles. Vol. 7, 153-65. Tres Cantos Madrid: Akal, 2001.
- Lotringer, Sylvère. "My '80s: Better than Life." *Artforum* [abril 2003, 2003].
- Plant, Sadie and Guillermo López Gallego. *El Gesto Más Radical: La Internacional Situacionista En Una Época Postmoderna*. Madrid: Errata Naturae, 2008.
- Rimanelli, David. "Sign of the Time." *Artforum* [octubre 2001, 2001].
- Solomon-Godeau, Abigail. "La Fotografía Tras La Fotografía Artística." In *Arte Después De La Modernidad: Nuevos Planteamientos En Torno a La Representación*, edited by Brian Wallis, Carolina del Olmo and César Rendueles. Vol. 7, 80. Tres Cantos Madrid: Akal, 2001.

## INVESTIGACIÓN

### Lorenzo de la Cruz Morente

Granada

Universidad de Granada (UGR)

Facultad de Bellas Artes Alonso Cano

## TERRONES DE HISTORIA

The research is focused in the study of the farmhouse and the rural culture (exhaustive illustrated feature 2003/2010) through methodological tools such us the *lens of 35 mm, the exploration of the way and its contemplation*. All that generate a visual speech ( narration by means of a sequence of images) expressed in a **photographic book** capable to give expression to its true essence.

### TAGS

arte historia bellas artes

fotografía reportaje gráfico cultura

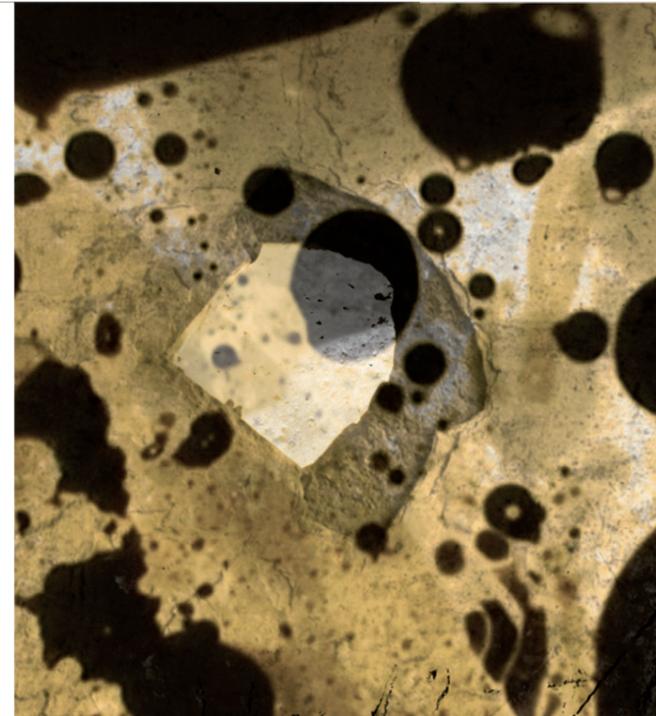
rural cortijo grabado audiovisual

diseño camino contemplación

sabiduría observación narración visual

genio naturaleza enfoque horizontal

imagen-texto libro-objeto



## TERRONES DE HISTORIA

“*Terrones de Historia*” es un proyecto de investigación fotográfica en el ámbito de las Bellas Artes basado en el acercamiento, a través de la observación y contemplación fotográfica, al estudio de la cultura rural jiennense, concretamente la desarrollada a lo largo de la historia en Villanueva de la Reina, un pueblo de la campiña norte de Jaén cuyo eje principal de desarrollo ha girado alrededor de los cortijos y caserías (dedicados a la explotación agrícola en torno al olivar y su producción de aceite) que ha propiciado un concepto de vida en armonía con el entorno natural. Este concepto cultural es base del diálogo *naturaleza-ser humano* que caracteriza al mundo rural, manifestado de forma latente en estos parajes a través de su arquitectura, el cortijo<sup>1</sup>, eje principal de la vida rural en Andalucía en el siglo XIX y sobre todo en el XX. La investigación se estructura en tres partes: una primera centrada en el acercamiento al objeto de estudio, el cortijo y la cultura rural, mediante su acotación, exploración y observación a través de un profundo trabajo de campo (exhaustivo reportaje fotográfico 2003/2010). Una segunda parte dedicada a la herramienta metodológica a través del *objetivo de 35mm*, mediante la experiencia vivida en el desarrollo del trabajo de campo, la exploración del *camino y su contemplación*. Todo ello, unido a una serie de textos y complementos (otros medios de expresión artística como el grabado y la expresión audiovisual), crea un discurso visual (narración a través de la secuencia de imágenes) que se materializa y expresa a través del diseño del libro “*Terrones de Historia*” (libro fotográfico) plasmando los principales aspectos de esta realidad, su esencia.

### Investigar a través del objetivo 35mm.

Este otro método de conocimiento basado en la captación, observación y contemplación directa de una realidad, ya iniciado por Robert Capa, H. Cartier-Bresson o Eugene Smith con el foto-ensayo del siglo XX, es una de las metodologías de investigación en el ámbito de las Bellas Artes que, a diferencia de los métodos aplicados en otras disciplinas (filosofía, matemática, antropología...), aporta un nuevo enfoque del estudio o del acercamiento científico implicando otras dimensiones como la estética, el *estilo* y sobre todo, el concepto *obra artística*. La fotografía, como método y medio artístico (de carácter creativo o documental), genera una obra visual o gráfica donde se plasma la vivencia propia, la experiencia empírica y sensorial del artista. Al mismo tiempo, se convierte en una herramienta científica capaz de sintetizar en la imagen los distintos aspectos y dimensiones circundantes al tema de estudio (arquitectura, antropología, naturaleza) sin omitir la impresión plástica personal que aporta el artista, su mirada, su “trazo” a la hora de plasmarlo, sus sensaciones y experiencias. Estas dimensiones, intrínsecas a la imagen fotográfica, no solo evocan en el espectador sensaciones, emociones, recuerdos o sueños, sino que también expresan los aspectos que el artista decide plasmar en ese *momento místico* de la captura donde, en milésimas de segundo, fluyen infinidad de parámetros decisivos (encuadre, enfoque, obturación, profundidad de campo o luz deseada en ese instante) que forjan el cuerpo y alma, no solo de la imagen, sino también de la mirada del artista.

<sup>1</sup> El término de Villanueva de la Reina llegó a registrar más de 87 cortijos y caserías con relevancia para la explotación agrícola del medio rural. Uno de ellos, quizás el más importante fue El “Rincón de San Ildefonso” conocido en el entorno como “el Cortijuelo”. Está situado en un paraje privilegiado para la agricultura por encontrarse en un amplio meandro del Guadalquivir. La tierra de labor es rica en humus y en agua. Precisamente la disponibilidad de agua hace que la rotación de cultivo sea muy fuerte, dotando a la finca de una gran flexibilidad para su explotación. Este cortijo y su morfología, su organización y estructura, fue considerada en época de Alfonso XIII como modélico de la España agraria de entonces.

**Observación y contemplación: método de investigación a través del camino.****La contemplación del camino: el método del genio.**

Caminar implica conocer, descubrir y aprender. No solo se ciñe a la acción física del movimiento de un punto de partida a otro que consideramos *punto-meta*, donde se pueden seguir senderos ya establecidos o por el contrario, podemos explorar aquellos que dibujan nuestras huellas. En esos otros *caminos-huellas*, no solo los que se trazan en la tierra, sino también los que se dibujan en la mente curiosa del investigador, podemos, por la simple experiencia, llegar a una serie de conocimientos, conclusiones y sensaciones sobre un tema, ruta o territorio explorado. En este caso, ambos caminos fluyen de forma paralela ya que la investigación es fruto de la acción física de caminar (explorando los cortijos y rincones del territorio) pero a su vez, resultado del conocimiento *empírico-sensorial* del acercamiento a esta realidad.

La contemplación es una acción estrechamente ligada al *camino*, implícita a la vivencia empírica que se genera y suscita a través de la curiosidad y la duda a medida que este se explora. Se convierte en una acción de culto, que aporta una determinada ética, estética e incluso una filosofía, pero lo más importante es que desarrolla nuestra capacidad crítica, investigadora sobre el entorno, sobre los mundos que se organizan a ambos lados de nuestro camino. El resultado de la contemplación a través del camino es un conocimiento denominado *sabiduría*, y esta capacidad la desarrollan los sabios, conocidos como *genios*. Un análisis más profundo del proceso de investigación seguido en “*Terrones de Historia*”, es el fragmento del prólogo que José del Moral de la Vega realiza para el propio libro fotográfico. “*El hombre se acerca al conocimiento a través de la razón –la lógica, que se genera en la corteza cerebral– y de la intuición –percepción instantánea de la esencia de las cosas que surge en la parte más arcaica de nuestro cerebro, el sistema límbico–. El primero es un conocimiento sistematizado, metodológico, de cánones que se enseñan y se aprenden, generalmente en escuelas –hay un maestro y un aprendiz–. El segundo camino al conocimiento es puramente contemplativo, no hay protocolos, no hay escuelas, tan solo la decisión de “admirar”, el deseo de conocer, y saber esperar hasta que “surge el conocimiento”. Históricamente, a ese conocimiento se le ha llamado sabiduría, y lo pueden exhibir incluso analfabetos. En la actualidad, a esa capacidad de intuir la esencia de las cosas, se le llama espiritualidad. Esta es la forma que tienen los místicos para acercarse al conocimiento y la mayoría de los artistas considerados genios. Muy probablemente, también, los mayores descubrimientos científicos se han debido más a la intuición que a la deducción. La física los explica después, y la ingeniería los utiliza*”.

**Trabajo de campo.**

El trabajo de campo de “*Terrones de Historia*” se sustenta en un estricto retrato, tanto físico como sensorial, del medio rural. El conjunto de fotografías conforman un amplio testimonio visual del patrimonio cultural circundante a las ruinas de los grandes e históricos cortijos. Entre estas fotografías podemos distinguir varias temáticas en las que se pueden clasificar las distintas imágenes, ordenación necesaria para generar un discurso que, mediante un *enfoque horizontal*, contemple los aspectos más trascendentales de la esencia de esta cultura. Entre estos aspectos, pilares básicos de esta realidad, destacan los referidos al cortijo (como entidad arquitectónica) en una visión que recorre la mirada desde lo concreto a lo general (detalles, miradas desde la ventana, cortijo y naturaleza y ruinas en el paisaje) apareciendo, en esa mirada más general, el elemento agua y del factor humano, sus protagonistas.

En relación con el discurso visual (secuencia de imágenes), este nuevo enfoque horizontal, más dinámico, invierte la organización jerárquica tradicional de carácter vertical (el discurso se construye con el factor humano, desde el cual se suceden las demás dimensiones de estudio). Esta horizontalidad rompe esa jerarquía y configura el discurso en un mismo plano.

Todos estos elementos se organizan en un único discurso generado por la propia acción de la mirada reflexiva. En ese plano se disponen los distintos elementos que, a semejanza con un *travelling cinematográfico*, estudia una realidad desde el detalle (punto de partida más cercano) hasta llegar a una mirada más general para poder estudiar sus protagonistas y la relación de estos con el entorno.

**El libro fotográfico “*Terrones de Historia*”.**

En el siglo XX los reporteros gráficos y la industria editorial encontraron en el libro fotográfico un nuevo formato, atractivo y funcional, adaptado a los nuevos retos y necesidades que demandaba la nueva sociedad de consumo, donde desarrollar los proyectos de investigación del foto-ensayo. Este medio, ajeno a los frenéticos tiempos y exigencias inmediatas de las revistas ilustradas<sup>2</sup>, se convirtió en el medio preferente para dar “cuerpo” a estos proyectos que exigían un amplio trabajo de campo e investigación durante largos periodos de tiempo. Además, permitía a los propios fotógrafos desarrollar y controlar la mayoría de los aspectos que intervienen en la edición y producción del libro más allá de las imágenes, controlando otros aspectos como el diseño, el texto e incluso la propia edición del libro, dotándolo así de un fuerte carácter personal y convirtiéndolo en un *libro-objeto* artístico.

El libro fotográfico “*Terrones de Historia*”, es un conjunto gráfico formado por tres libros que recogen y organizan la selección fotográfica derivada de la investigación. El conjunto se complementa con una serie de textos, escuetos, que recogen la propia experiencia y dos piezas artísticas anexas (estampa fotográfica en grabado<sup>3</sup> y pieza audiovisual<sup>4</sup>) todo ello unificado bajo un mismo proyecto de diseño organizado a través de un *proceso metodológico* (mapa procesual) que recoge y aborda los principales aspectos del proyecto desde la *idea* hasta el *producto*.

A modo de conclusión, es necesario destacar el carácter *artístico-documental* de “*Terrones de Historia*” que proporciona un archivo fotográfico de carácter *histórico-icónico* y a su vez artístico (libro-objeto) que estudia la esencia de esta cultura que, sin duda, es la mejor y más valiosa herencia que nos pueden regalar nuestros antepasados. Nuestra responsabilidad es vital para su perdurabilidad a lo largo del tiempo, pues la verdadera desaparición es la no existencia en la memoria, en el recuerdo colectivo. Esta herencia cultural es un eslabón esencial para la continuidad de la cadena evolutiva de la vida de un pueblo, necesaria para entender quiénes somos y de dónde venimos, dos cuestiones básicas para la evolución de una sociedad compleja, en un mundo cada vez más globalizado, ajeno a la vida rural y a ese diálogo *naturaleza-ser humano*.

<sup>3</sup> Revistas ilustradas como “*Berliner Illustrirte, Münchner Illustrierte Presse*” (donde surge el género del foto-repotaje) o “*Life*”, “*Picture Post*”, “*Fortune*” o “*Look*” (donde el género se afianza y alcanza su máxima expresión).

<sup>4</sup> Este complemento gráfico, un grabado en estampa, plasma una fotografía digital (que sintetiza la esencia del proyecto) a través del huecograbado mediante *fotopolímero*, generando un positivo original de calidad óptima, de carácter artístico y numerado.

<sup>5</sup> La pieza “*Terrones de Historia*” es una obra artística audiovisual en soporte óptico (DVD) que ha conseguido sintetizar y plasmar todos aquellos aspectos conceptuales, sensoriales y visuales que giran en torno a este proyecto. *Sintetizar*, en cuanto a que es una imagen contundente, limpia, sencilla y con una narrativa sosegada, de pensamiento y evocación. *Plasmar*, en cuanto a tonalidades, formas, movimientos, tiempos y espacios que se desarrollan ante nuestra mirada expandiéndose por el resto de nuestros sentidos, de nuestras emociones.

## Referencias

- |                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Burgos Giraldo, Jesús María and Moral de la Vega, José del. 2007. <i>Voces del campo</i> . El arado y la red. Sevilla: Consejería de Agricultura y Pesca.                                                | Rodríguez Arévalo, Manuel. 2006. <i>Crónica de los cortijos y caserías de Villanueva de la Reina [Jaén]</i> . Jaén: Mimo Libros.  |
| Goldberg, Vicki. 1991. <i>The power of photography: How photographs changed our lives</i> . New York: Abbeville Publishing Group.                                                                        | Smith, W. Eugene, Enrica Viganò, and Britt Salvesen. 2008. <i>W. Eugene Smith: Más real que la realidad</i> . Madrid: La Fábrica. |
| Moral de la Vega, José del. 2005. <i>Protagonistas de un mundo rural: Base documental para un estudio antropológico de villanueva de la reina [Jaén] en los siglos XIX y XX</i> . Badajoz: J. del Moral. | Walser, Robert. 1996. <i>El paseo</i> . [Ediciones Siruela] 86. [Der Spaziergang]. Vol. 86. Madrid: Siruela.                      |

## INVESTIGACIÓN

**Julia de Luis López**

Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)  
Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

### LA PROPOSICIÓN GUSTATIVA COMO MEDIO DE CONOCIMIENTO EN EL ARTE

An approximation to the analysis of the taste perception including artistic areas and of other fields, all the related ones to the same result, the definition of the taste thing and of his own language.

To manage to define what forms the taste of the things, the taste and indigestion from the works and his possible translation to the artistic language.

This work appears under the hypothesis of the artistic perception and the omission or limitation of the taste inside the artistic field.

#### TAGS

percepción gustativa sentido del gusto

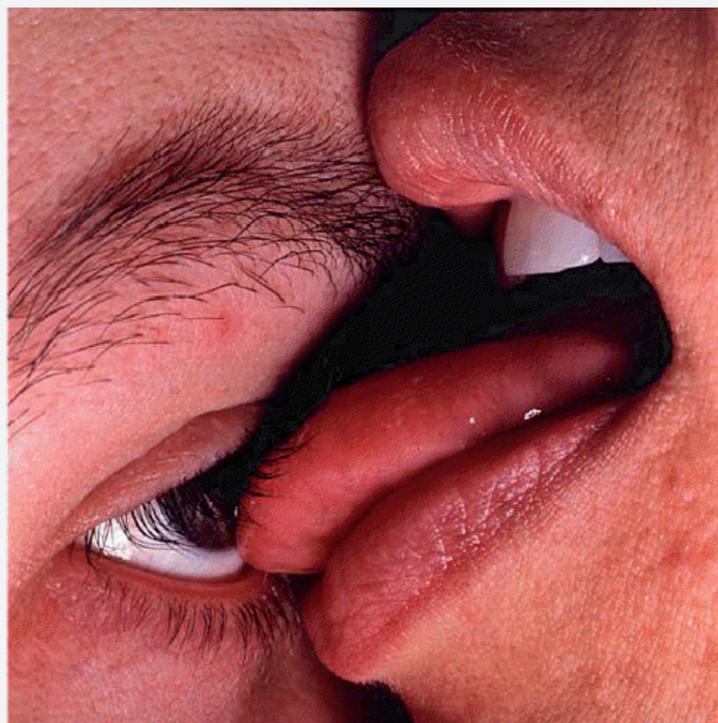
verbo-acción verbo performativo lenguaje gustativo

degustar material comida

[Imagen 2]



[Imagen 3]



[Imagen 1]



## LA PROPOSICIÓN GUSTATIVA COMO MEDIO DE CONOCIMIENTO EN EL ARTE

Tradicionalmente el sentido de la vista se ha considerado como el sentido superior de conocimiento. La filosofía occidental ha tratado este tema mediante la jerarquización de los sentidos por su valor funcional.

Se considera que el hombre prefiere la vista por una razón, ya que ésta nos da a conocer los objetos dándonos mayor número de información que el resto de los sentidos. *“La vista nos revela un gran número de diferencias de toda especie, porque todos los cuerpos tienen un color”* (Aristóteles and Calvo Martínez 2006; 1994, 582).

Este pensamiento clásico se basa en la idea de la racionalidad, que consideraban, debía estar alejada de los mecanismos más vulgares del cuerpo. El contacto con los objetos a percibir, fue tratado como una característica de inferioridad en el proceso del conocimiento. *“La distancia entre el objeto y el sujeto percceptor fue considerada una ventaja cognitiva, moral y estética”* (Korsmeyer 2002, 309)

Este pensamiento condicionará la creación artística, aportándole el mayor poder perceptivo al sentido de la vista y desvalorizando el resto.

Las vanguardias se plantean como el momento de ruptura de esta teoría de la percepción del conocimiento artístico. Es la lucha contra el academicismo y contra teorías estéticas como la de Hegel, que mantiene que el arte solo puede ser percibido por los «dos sentidos teóricos», la vista y el oído.

La obra que se plantea como punto de partida de este cambio es *Les demoiselles d'Avignon*, 1907, de Picasso.

Braque observando este cuadro, dictaminó la indigesta perceptiva ante la que se encontraba al pronunciar estas palabras: *“Quiere hacernos beber petróleo y comer estopa”* (González García and others 2002, 564).

Nos encontramos en el comienzo de las vanguardias artísticas. El arte rompe la percepción clásica, acerca la vista a los demás sentidos, aproxima al receptor al objeto a sentir.

El mundo del arte no se ha acercado al sentido del gusto tanto como al resto, para este trabajo voy a hacer un acercamiento al órgano del gusto. Este estudio no se tratará a través de la fisiología sino a través de su mundo creativo. El órgano gustativo como medio de creación o herramienta en sí mismo.

Comprobar las funciones de la percepción gustativa como medio de conocimiento en el arte y buscar funciones nuevas dentro de este campo.

A través del carácter performativo que se crea en el órgano perceptivo del gusto, definir las funciones de este. Chupar, morder, masticar, ensalivar, saborear, tragar, deglutir, mamar, devolver, vomitar, escupir, rumiar, inyectar, atragantarse, consumir, digerir. Analizar los verbos de acción que se manejan y realizar una posible traducción al lenguaje artístico. Esta se lleva a cabo buscando los antecedentes que pueden ser enmarcados en cada acción y realizando un análisis de estos.

Parte de esta idea de verbo-acción coincide con las palabras de Hegel, que define el funcionamiento del olfato a través del tiempo y química, y la del gusto mediante la acción física del propio órgano. *“Los órganos del olfato y el gusto constituyen el comienzo de una relación práctica, porque solo podemos oler lo que ha empezado a pudrirse y solo podemos degustar destruyendo”* (Korsmeyer 2002, 309).

A continuación expongo una selección de ejemplos de los análisis que he realizado. Piezas de creación artística en las que la percepción gustativa es un medio para el conocimiento. Janine Antoni, *Mortar and Pestle*, 1999, fotografía 121,9 x 121,9 cm. (Imagen 1)

Esta pieza de Janine Antoni es una traducción visual de la relación con su marido, y por lo tanto la relación con su mundo.

La artista asegura que lo que buscaba con esta acción era conocer el sabor de su visión. Quizá fuese ese el sabor que aún no conocía de pareja.

Denota ante todo una falta de sensibilidad ocular. O con miedo a usar el término, estamos ante una especie de violación por parte de la lengua, empujando con fuerza el párpado hacia arriba obligando al ojo a hacerse visible.

Una búsqueda del sabor de la vista, es lo más cerca que se puede estar de una mirada. Comerte con los ojos se transforma en un comerte por los ojos. *“Yo solo quiero besos quita penas”*, 2009. Vídeo, 1'17". (Imagen 2)

*Yo solo quiero besos quita penas* es una pieza mía. Título del vídeo y comienzo del texto-poema que se escucha en este. El texto habla de deseos y de anhelos de deseos. Rompiendo con la cantidad de sentimientos que el texto contiene, el intérprete de este es una máquina. A través del ordenador, un software lector de textos usado por los ciegos, se crea el sonido de la pieza.

La imagen fija proyecta mi boca chupando una piruleta mientras el texto suena, piruleta que es mordida cuando acaba el sonido. Cuando el deseo acaba.

El deseo que llega hasta la trituradora, anhelo que llegue a ser real, parece que no puedes chupar infinitamente. Disfrutando en el chupar mientras se mantiene deseo.

Cuando se muerde y se mastica desaparece y se convierte en mío, deja de ser vuestro.

Patty Chang, *“Melons (At a loss)”*, 1998. Vídeo color y sonido, 3' 50" (Imagen 3)

Masticando las historias.

En el trabajo de Melons, la autora aparece en un plano fijo frente al espectador manteniendo un plato sobre su cabeza. Comienza a relatar un capítulo de su infancia en el que tras la muerte de su tía le regalaron un platito. Su narración parece totalmente ajena a su acción brutal en la que con un cuchillo comienza a seccionar uno de sus senos.

Esa brutalidad de la acción se transforma en asombro al descubrir que en lugar del seno, la artista secciona un melón que vacía de pepitas con su mano. Estas las recoge en el plato que sostiene en su cabeza sin parar de relatar su historia. Cuando comienza a masticar el melón de su pecho ayudada por una cuchara, la artista comienza a relatar una historia de amor de la infancia. Cuando ella siendo una niña ofrece a un chico dos uvas en un plato diciéndole que eran los ojos de su perro, arrancados por ella como símbolo de su amor.

Parece como si la autora haya realizado esta acción, en busca de la destrucción de algo que le fue legado y que no pudo digerir. Mastica su historia triturándola y haciéndola más digestible.

La artista a través de este relato alude el tema del cáncer de pecho, posiblemente la razón de muerte de su tía.

Pero también hace una similitud al ofrecer los ojos como símbolo de amor, con los ojos de Santa Lucía de Siracusa, santa nacida en Sicilia de la que la leyenda cuenta que fue mandado que se le sacaran los ojos y después de haber sido realizado ella recobró la vista. Santa Lucía, se cuenta que aguantó estas torturas por su amor a Dios.

Esta historia está inscrita en la pieza por la artista, pero el acto de arrancarse los ojos

también aparece en la historia de Demócrito, filósofo griego. De él se dice que se arrancó los ojos para que la visión no le molestase en su meditación.

García Bacca va más allá dándole a la meditación el valor de la percepción atómica.

*“Demócrito se cuenta que se sacó los ojos para que lo que ellos de natural ven, no le distrajera de la contemplación de los átomos: del ser de lo real; que lo real tiene de atómico es lo que tiene de realidad de verdad”* (García Bacca 1984, 170)

### Lygia Clark, *“Baba antropofágica”*, 1973.

Un grupo de participantes se posiciona alrededor de otro participante echado en el suelo con los ojos cerrados. Estos llevan carretes de hilos de colores en la boca y lentamente van extrayéndolo y recubriendo el cuerpo que rodean en el suelo. Al final los participantes se enzarzan con la baba de hilos.

La persona babeada tiene que salir de la maraña de hilos como de un capullo. Esta pieza *“Baba antropofágica”* fue realizada por Lygia Clark con alumnos en la Sorbona.

Preparan el cuerpo reblandeciéndolo con su baba para poder digerirlo ya ablandado. O también como las arañas inmovilizándolo, permitiendo así una ingesta más pausada (Clark and Fundació Antoni Tàpies 1998, 364).

Según la medicina China en el examen visual de la lengua se examina; color, forma, grosor, humedad y saburra (capa delgada que recubre la superficie de la lengua).

El que haya una humidificación excesiva denota que existe un posible «éxtasis de humedad corporal» (Budris 2004).

Éxtasis de humedad corporal: una necesidad de reblandecer lo que nos rodea para poder llegar a su digestión, a su entendimiento.

Babear: desbordar la boca de saliva ante el alimento a probar.

Ensalivar es el verbo más creativo porque fabrica una materia, la saliva. Es una máquina creadora infinita.

Tras mi investigación llego a conclusiones como que el material comida puede ya no ser un aliciente para la creación, sino incluso llegar a convertirse en un plus de información en la transmisión de la obra.

Como ejemplo *“In love”* de Patty Chang. Los sentimientos que intenta transmitir la obra son representados de una forma real a través del alimento que te lleva a la acción llorar. Esta acción no puede ser controlada por ningún ser humano, ante ese alimento, cebolla y esa acción, morder, todos reaccionamos igual.

Somos el mismo.

Las acciones del aparato gustativo contemplan una función como puede ser la de herramienta física ante la materia creativa. Por lo tanto se podría equiparar la boca a herramienta de lo escultórico, de lo matérico. Como un cincel que desgarrar el material. Este cincel boca es único ya que no existe boca igual a otra.

En el caso de masticar, la herramienta se vuelve destructora, desmenuzadora. Como en la pieza *“Melons”* de Patty Chang. Mastica para comprender lo que nos es dado, desmenuzándolo para asimilarlo, entenderlo. Porque es demasiado grande como para poder tragarlo o porque es pequeño y hay que intentar que perdure desgastándolo hasta el final.

Dentro de estas herramientas resalta aquella donde el aparato gustativo crea una materia nueva y propia. En la acción de ensalivar, el cuerpo crea el líquido también como ayuda a la comprensión, a la posible asimilación. Esta máquina creadora además no nos es controlable,

funciona ante nuestro deseo alimenticio y de placer.

Todos estos verbos son acercamientos o base para la auténtica gustación. En la que no hay marcha atrás y todo lo que has ingerido queda en ti, como energía, vibraciones y conocimiento.

Abarca todo un campo creativo del que por ahora no he encontrado teoría.

Quizás solo pizcas dispersas por los distintos campos del conocimiento. Trabajo realizado gracias al programa de Ayudas a la Formación de Personal de Investigación de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (2009).

#### Referencias

- Aristóteles and Tomás Calvo Martínez. *Metafísica*. Biblioteca clásica gredos. [Metafísica]. 1a,3a reimp ed. Vol. 200. Madrid: Gredos, 2006; 1994.
- Budris, F. (2004). *Medicina china tradicional*. Buenos Aires: Ágama.
- Clark, Lygia and Fundació Antoni Tàpies. *Lygia Clark: Fundació antoni tàpies, barcelona, 21 octubre - 21 diciembre 1997, MAC, galeries contemporaines des musées de marseille, 16 enero - 12 abril 1998*. Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1998.
- García Bacca, Juan David. *Infinito, transfinito, finito*. Pensamiento crítico/ Pensamiento utópico. Vol. 7. Barcelona: Anthropos, 1984.
- González García, Ángel, Miguel Ángel García Hernández, Museo de Bellas Artes de Bilbao, and Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. *El resto: Una historia invisible del arte contemporáneo*. Bilbao etc.: Museo de Bellas Artes de Bilbao ; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2002.
- Korsmeyer, Carolyn. *El sentido del gusto: Comida, estética y filosofía*. Paidós transiciones. Vol. 38. Barcelona: Paidós, 2002.

## INVESTIGACIÓN

### Ana Hernández Revuelta

Madrid

Universidad Complutense de Madrid (UCM)

## DEL ARTE EN EL ESPACIO PÚBLICO: HABITAR / TRANSITAR (¿SER / ESTAR?)

At this crucial times in the political, economic and social scene, it is time to review and reflect on concepts such as Public Art. From now on, the city will be understood as a place of action for artists, a place of debate about human and citizen condition. We are trying to find new ways of living, new social and citizen fabrics and new ways of interrelating with urban environment: *strategies, collective action, intervention, tactics...* We will have a Public Art made for those who live our cities and breathe their corners.

### TAGS

arte público acción colectiva

táctica intervención



Fotografías de Santi Burgos,  
Colectivo Imáyina.  
Reproducción con permiso del autor.



## DEL ARTE EN EL ESPACIO PÚBLICO: HABITAR / TRANSITAR (¿SER / ESTAR?)

### 1.- REFORMULACIÓN DE CONCEPTOS: LO ¿PÚBLICO? / LO ¿PRIVADO?

Actualmente, nos encontramos en un momento crucial para la reflexión y el establecimiento de nuevas pautas: políticas, sociales, económicas, etc. Es la hora de realizar una revisión exhaustiva de conceptos desvirtuados como consecuencia de la alteración de las circunstancias políticas, sociales, económicas y artísticas. Es el momento de sentar bases para lo que vendrá e ir definiendo a qué nos referimos cuando hablamos de estrategias, acción, arte público, etc. Ejercicio fundamental para comprender lo que queda por venir y el desarrollo que estos conceptos seguirán sufriendo en las próximas décadas.

Cuando hablamos de lo “público” o lo “privado” hemos de ser conscientes de las diferentes acepciones que a lo largo del tiempo han ido poseyendo ambos conceptos y, consecuentemente, cómo son apreciables estos cambios cuando tratamos de establecer diferencias entre ellos que vayan más allá de las propias y relativas a sus (auto)definiciones mismas.

Dependiendo del tipo de fuente que se acuda las definiciones difieren sustancialmente, por ejemplo, la Real Academia Española de la Lengua (RAE), 22ª edición (última, 2001) define **público** como aquello que resulta “(Adj) Notorio, patente, manifiesto o sabido por todos. Vulgar, común y notado de todos. Perteneciente o relativo a todo el pueblo (...)” y **privado** como lo “(Adj) Que se ejecuta a vista de pocos, familiar y domésticamente (...). Particular y personal de cada individuo. Que no es de propiedad pública o estatal, sino que pertenece a particulares”.

Esta(s) definición(es) queda(n) obsoleta(s) con el paso del tiempo: con la ciudad a la que nos estemos refiriendo, con las condiciones de habitabilidad que este territorio determinado posea, con el tipo de personas que la habiten.

Por tanto, no hablaré de los términos apuntados en su concepción más general, sino en su vertiente más específica y, por extensión, aplicable a un ámbito de estudio muy específico: el ámbito urbano.

### 2.- A VUELTAS CON EL CONCEPTO DE “ARTE PÚBLICO”

Hablar del arte público supone, muchas veces, una complicación pues no existe una definición única. A medida que han ido pasando los años se ha ido modificando la idea que sobre este arte se tiene, muchas veces debido a la (cada vez mayor) cantidad de conceptos e ideas que surgen a su alrededor y que pueden establecer una relación con él. Es decir, la creación artística ha sufrido un sustancial cambio con respecto a la consideración del objeto del arte propiamente dicho y también de sus posibilidades expresivas y de acción. Lo que hace unas décadas se concebía como arte público tal vez ahora ya no sea considerado de igual forma. No ya tanto por sus formas, como por los conceptos que se manejan en su formación, sus consecuencias a nivel social y sus planteamientos de acción propiamente dichos. Siendo así, podemos asegurar que el arte ha pasado de considerarse un aspecto que se superpone al espacio urbano, a considerarse un aspecto más en la construcción de este entorno, porque se entrelaza con el contexto de la ciudad, actúa y se compromete con el espacio que ocupa.

El hasta hace una década considerado arte público como aquél que concibe la ubicación de determinadas obras en el espacio público cuyo objetivo es simplemente ornamental o urbanístico (por cierto, erróneamente denominado, pues se confunden términos que no poseen

directrices comunes: arte – ornamento urbanístico – mobiliario urbano), ha dejado paso a una nueva perspectiva: aquella que plantea no solo ubicar, sino también utilizar el propio terreno urbano como matriz y objeto de las intervenciones artísticas.

Se trata de un gran giro en la concepción de este arte. Se concibe la ciudad no solo como el continente-contenedor de estas obras sino como embrión mismo para la proyección de una obra. Hablar de la ciudad utilizando su propio lenguaje; hablar de la ciudad desde la ciudad.

Además de esta toma en consideración de la ciudad en sí, es importante destacar que este “nuevo” arte público que surge, no solo cambia en este aspecto sino que, dada la importancia que adquiere ahora la ciudad propiamente dicha, también modifica sustancialmente la forma en que los ciudadanos participan de estas obras: si ahora el objeto artístico ya no sirve exclusivamente como adorno y considera el lugar en el que va a estar ubicado (tanto sus connotaciones históricas y políticas como sociales) el proceso de recepción por parte del espectador tampoco será el mismo: si se modifican las condiciones en que la obra se presenta, también se modificarán las condiciones en las que se recibe. El arte, por tanto, pretende jugar un papel fundamental dentro del discurso crítico que se realiza en la ciudad y anhela conseguir un arte público que tenga al ciudadano no solo como espectador sino como productor de la obra. Que el espectador se considere componente “activo” y entienda esas manifestaciones artísticas como lugares de acción y de crítica del propio contexto social que él mismo ocupa como miembro de la comunidad.

Este cambio de enfoque modifica la conceptualización de la obra en el momento de la reflexión previa a la realización: se tiene en cuenta el contexto porque la obra se concibe para su ubicación concreta en un lugar y para un lugar determinado de la ciudad. La elección de uno u otro emplazamiento no se realiza porque se tengan en cuenta sus ventajas de ubicación física u otros factores gratuitos, sino porque ha de ser ahí y no en otro lugar donde se ubique finalmente, pues la obra carece de sentido si se sitúa en cualquier otro emplazamiento. Porque si el sitio cambia, la obra también sería otra.

El cambio en la consideración del término es la consecuencia de modificaciones en otros conceptos que son vitales para él, ya que comparten campos de reflexión, acción y ejecución. Se debe realizar un análisis de lo que se entiende actualmente por público o por privado y cómo cuando se realiza un paseo por la evolución histórica de estos conceptos, se observa que sus nuevas connotaciones afectan a muchas áreas que tienen estos términos como eje de sus premisas, por tanto, si el arte público se considera público, ¿a qué nos estamos refiriendo?, entendido lo público ¿como qué? Es obvio que, si el concepto “público” varía (o, mejor dicho, se amplía) inevitablemente se produce una alteración el lo que se denomina “arte público”.

### 3.- HABITAR / TRANSITAR (¿SER / ESTAR?)

La ciudad se vive y transita de una forma diferente. Las calles sirven de lugar de paso, caminos que funcionan a modo de intermediarios entre el lugar origen y el lugar fin. No mezclarse con el suelo que se pisa provoca una diferencia sustancial entre lo concebido como el *lugar* y el *no lugar*, atendiendo a las concepciones que de estos términos anteriormente citados se manejan.

Ya no existen los lugares propiamente dichos, donde uno puede sentirse habitante de una determinada ciudad, porque todos los rincones de esta están cargados de su historia y de su identidad particular. El ciudadano pasa por estos *pseudolugares* a toda prisa, sin mirar el suelo, solo pendiente de no llegar tarde al trabajo o donde quiera que se dirija.

Las calles no se viven, se cruzan. Las ciudades no se habitan, se pisan.

Las diferencias en los matices con que se consideran los conceptos artísticos, y también en aquellos que se suponen relativos a la propia reflexión artística de y por la ciudad, provocan modificaciones en el repertorio de estrategias que utiliza el artista para entablar un diálogo con la ciudad que es objeto de sus acciones.

DEL ARTE EN EL ESPACIO PÚBLICO:  
HABITAR / TRANSITAR  
{¿SER / ESTAR?}

Los mecanismos que utiliza el artista para hacer frente a esta “nueva” forma de entender la obra pública varían según la forma en que el artista entiende e interpreta los conceptos que inciden transversalmente con los términos que usa el arte tradicionalmente, lo que significa que dentro de un marco común, que postula una acción sobre un espacio y momento temporal determinado, cada artista pondrá en marcha distintas estrategias según la forma en que él asuma los significados de términos como *espacio público*, *esfera pública*, *ciudad*, *acción*, *lugar*, etc.

Se mantiene una constante común, que tiene que ver con la idea de generación de procesos en la propia elaboración de la obra, que sitúa en el mismo ámbito tanto la toma en consideración de especificidad del lugar como el momento de realización, lo que da lugar a un nuevo formato de arte que afecta al espacio público y también a todo aquello que se sitúa dentro de lo que consideramos como social. La calle se convierte en espacio de intervenciones artísticas que procuran transformar y activar dinámicas de actuación del arte en relación con los ciudadanos y con los lugares físicos en que se producen sus manifestaciones.

Ahora bien, siendo este el lugar de actuación común, cada artista o colectivo de artistas elaborará distintos procedimientos, a modo de estrategias, para construir su propio discurso y evidenciar diversos aspectos de la ciudad o realidad social que nos envuelve.

Generar mecanismos de puesta en duda de dispositivos preestablecidos (y que gozan de consenso entre las instituciones) para dar lugar a un arte que ocurre en nuestras calles y que, utilizando los mismos canales de comunicación e infraestructuras que existen en la ciudad misma, consigue activar procesos propios de reflexión en quienes habitamos sus rincones.

### 4.- LA PARTICIP-ACCIÓN

Que algunos artistas lleven a cabo este tipo de acciones supone que deben posicionarse política y socialmente ya que el objetivo de su trabajo es que nos cuestionemos determinados aspectos de nuestra realidad más próxima, lo que supone el ejercer un papel de “generador” de actividad dentro del engranaje social sobre el que está construido nuestro espacio cultural y político. Plantearse la ciudad como lugar para el cambio y donde ha de tener lugar el proceso mismo de reflexión, además de la posibilidad de PARTICIPAR y ACTUAR de la ciudadanía.

Como muestra, hablaré de un colectivo muy interesante: Imáyina, que viene desde hace unos años realizando acciones urbanas, que reivindican la utilización ciudadana de las enormes rotondas (uno de los elementos urbanos más criticados) que inundan la ciudad de Madrid. Postulan una forma de activa de reflexión por parte de artistas y viandantes sobre lo privado, la ciudad y nuestra condición de ciudadanos. Este proyecto, denominado “*Islas en el Asfalto*”<sup>1</sup>, consigue movilizar a numerosos ciudadanos a través del Red y de anuncios en las calles.

Rotondas convertidas en islas, lugares / no lugares no aptos para el tránsito ni humano ni vehicular. Espacios prohibidos y paraísos (re)inventados.

Bañarse, tomar el sol, leer, pararse a mirar o realizar sueños de cuentos de hadas... Imágenes urbanas para soñar despierto<sup>2 3 4</sup>.

<sup>1</sup> La página web del proyecto: <http://facebook.com/islas en el asfalto>

<sup>2</sup> Intervención realizada en la Rotonda del Dragón Alado, Leganés (Madrid), 23 de junio de 2010.

<sup>3</sup> Intervención realizada en la Rotonda de la Fuente de la Noria, Leganés (Madrid), 21 de junio de 2010.

<sup>4</sup> Intervención realizada en la Rotonda de la Fuente de Grecia, Leganés (Madrid), 21 de junio de 2010.

#### Referencias

- Augé, Marc. 1996. Los “no lugares”: *Espacios del anonimato: Una antropología de la modernidad*. Ciencias sociales / gedisa. comunicación y sociología. reimp ed. Barcelona: Gedisa.
- Blanco, Paloma and Grupo autónomo a.f.r.i.k.a. 2001. *Modos de hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Focus. 1(487) ed. Vol. 6. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Duque, Félix. 2001. Arte público y espacio político. In *Akal /Arte y estética*. Vol. 61, 174. Madrid: Akal.
- Senie, Harriet F. and Sally Webster. 1998; 1992. *Critical issues in public art: Content, context, and controversy*. Washington : London: Smithsonian Institution Press.

## INVESTIGACIÓN

**Iratxe Hernández Simal**

Granada

**Universidad de Granada (UGR)**

**Facultad de Bellas Artes Alonso Cano**

### UNA PROPUESTA DE CLAVES ESTÉTICAS EN LA OBRA DE JUAN MUÑOZ

The artwork of Juan Muñoz contents a broad spectrum of media and format which have come to converge in the aesthetic keys resulting from the analysis of the art pieces from some specific points of view. The fulfilled research has contribute to make emerge those key tips from a multiple perspective including discipline borders – sculpture with those knowledge fields described as architecture, sonority and theatre -, perception – the reception conditions of the piece-, configuration – materials, techniques, formal aspects, etc. – and sense – semantic content-.

#### TAGS

juan muñoz | espacio | ilusión

percepción sensorial | paradoja

1. A Place Called Abroad



2. The Wasteland



## UNA PROPUESTA DE CLAVES ESTÉTICAS EN LA OBRA DE JUAN MUÑOZ

**1. El contenedor como experiencia de percepción espacio-temporal.** La obra de Muñoz aspira a crear espacio. Un espacio representado en sus 'dibujos de gabardina' como interior de vivienda cuyos pasillos y corredores entre estancias, cuya disposición de mobiliario dislocada, apunta a la inminencia de algún acontecimiento indeterminado. Ciertas piezas escultóricas acotan un contenedor de observación o tránsito como balcones, ascensores, coches o trenes, espacios potencialmente habitables pero no acogedores. Igualmente un contenedor de sonoridad, un auditorio, focaliza la búsqueda en el aparente programa de radio "*Building for Music*", edificio ficticio cuya descripción estimula la creación espacial en la imaginación del oyente. Pero las piezas en que se permite experimentar total o parcialmente al público la sala-contenedor directamente, circular en el interior de su puesta en escena, una convivencia física entre espectador y obra, son las instalaciones. La fragmentación de los elementos que constituyen la pieza y su disposición en el espacio eliminan la centralidad y concentración de la misma en favor del espectador. El punto de vista frontal, único y adecuado para la observación de la escultura o la secuencia de puntos de vista derivados de la acción de rodear la pieza, encuentra una tercera posibilidad, circular en el interior de su espacio-contenedor. Maderuelo (Maderuelo and Marchán Fiz 1990, 342) apunta que en esta última opción, al igual que en arquitectura, es el espectador quien ostenta el centro, pues este elige el punto de interés desde el interior de la misma pieza y su desplazamiento ordena la perspectiva.

### **2. Anonimato, tránsito y liminaridad: de los no-lugares a los personajes despersonalizados.**

En el contexto urbano actual, al igual que en las piezas de Muñoz, proliferan los espacios de anonimato. Similares entre sí, niegan el reconocimiento de identidad alguna (individual o colectiva), de las relaciones o de la historia común de quienes los habitan temporalmente. El mismo título de la instalación "*A Place Called Abroad*" ilustra la idea de estos "no lugares" descritos por Augé (Augé 1996, 125). Los entramados urbanos indistintos de Muñoz muestran puertas y ventanas tapiadas, escaleras a ninguna parte, ascensores sin parada ni usuario, estratos espaciales inaccesibles, etc. Los hoteles sugeridos a través de balcones evocan estancias transitorias carentes de personalización, similares a los espacios residuales (esquinas, huecos, pasillos) en las viviendas de los 'dibujos de gabardina'. También se juega con la ambivalencia entre interior y exterior en los umbrales y dispositivos liminares (coches, verjas, contraventanas). La estrategia de despersonalización se extiende a figuras antropomorfas como enanos, bailarinas, orientales, muñecos, etc. exponentes de una doble dirección en la carga emocional que concentran: se presenta una alteridad que en primera instancia procura una identificación con el espectador para generar igualmente distanciamiento a través de un elemento de distorsión que promueve extrañeza (escala, diferencia étnica, patología). Las relaciones inter-figuras tampoco resultan inteligibles ni parecen permanentes.

**3. Ilusionismo. Ruptura de expectativas a través de juegos con la percepción.** La percepción del espectador es sometida a una sutil manipulación. El ilusionismo se incorpora a través de la descripción de trucos de cartas, escenas de desaparición, alteración en la traducción y enunciación del texto, suelos ópticos que desorientan simulando tridimensionalidad, aparente distorsión de reflejos, etc. Algunos de los textos escritos por el autor presentan igualmente marañas temporales y espaciales en una estructura similar al trile. Desde la psicología perceptiva y cognitiva se defiende que la atención interviene en la selección de aquellos estímulos que percibimos y acapara recursos compartidos con la reflexión y la memorización. Muñoz emplea

la necesaria habilidad del prestidigitador para dirigir la atención del público hacia la inducción a errores perceptivos. Las ideas preconcebidas, el contexto esperado, el sentido del procesamiento, etc. constituyen parte integrante del proceso perceptivo cotidiano que de forma inconsciente e inmediata completa la posibilidad de reconocimiento a partir de un número escaso de datos gracias a información conocida con anterioridad. El manejo de estos factores permite ampliar el mundo de lo posible. Algunas piezas incluso generan artificios que, presentados como explicativos y aclaradores de trucos de magia o patentes, se recrean en un formato que oculta y confunde.

**4. Alegoría barroca o hipérbole del juego de apariencias.** Tanto la representación ilusionista como los juegos de apariencias son aspectos que encuentran acomodo en artistas contemporáneos según teóricos como Brea (Brea 2007, 117).. Muñoz declara que parte del mejor arte contemporáneo plantea la conciencia de las cosas hechas en conflicto con su apariencia (Anonymous 1984, 155). A partir de significantes figurativos Muñoz permite la amplitud de significación propia de la alegoría en contraposición a la correspondencia unívoca entre el significado único y convencional propio del símbolo. Cuando la polisemia propia de las nuevas estrategias alegóricas es elevada a su máxima potencia la pieza artística es interpretable como representativa tanto de un valor como de su opuesto. De esta forma, el significante, en su juego de apariencias, se erige auténtico objeto de representación. El signo parece ser el reflejo de otro reflejo de otro reflejo y así sucesivamente en un contenido que se torna eterno misterio irresoluble. El terreno de lo fantástico se intercala así con lo que consideramos real, añadiéndose como posibilidad. Elementos como el espejo, la máscara, la cortina, etc. constituyen ejemplos de ocultación que contribuyen a este juego.

**5. El instante detenido o el presente en perpetuo retorno.** El tiempo emerge como un factor presente en el objeto de estudio bien mediante su manifestación explícita a través de mecanismos cinéticos o sonoros, o bien de forma indirecta. En el primer caso el movimiento se desarrolla en circuito cerrado de ida y vuelta, constituyendo un bucle o remitiéndonos a periodos temporales recurrentes sin conclusión efectiva. Por otra parte, las piezas cuya materialidad es de naturaleza sonora o performativa requieren del transcurso del tiempo para su recepción. El factor temporal implícito, se evoca por medio de movimientos cuyo desarrollo ha sido interrumpido como la gestualidad inconclusa de ciertas figuras o se muestra en relación a la tipología (bailarinas) o desequilibrio implícito en la configuración de ciertas figuras. El tiempo de la alegoría afirma Brea (Brea 2007, 117) es el devenir, el proceso, el instante como un presente fugitivo. Tal concepto temporal resulta opuesto al instante culmen, fijo, trascendente, propio del símbolo. En este sentido piezas como *"The Wasteland"* plantean una espera prorrogada indefinidamente, un momento en que no está ocurriendo nada pero que aguarda el acontecimiento.

**6. Inter-espacios de relación por donde se introduce el espectador o la pieza.** La extrañeza de ver suspendidos temporalmente los presupuestos sobre elementos familiares para pasar a un punto de relación inesperado y sorprendente con ellos gracias a que la pieza ha cuestionado sus parámetros habituales es parte de la estrategia ejercida sobre el público. Piezas en que el espectador se introduce en el contenedor para compartir un espacio físico común multiplican las posibilidades de relación, especialmente entre y con los elementos antropomorfos. La distancia entre figuras sugiere relaciones de diferente índole y grado de intimidad además de facilitar o eliminar la posibilidad de circulación del público a su través. La relación directa entre distancia física y psicológica entre figuras llega a revertirse con respecto al público, arrojando la paradoja de atraer en la lejanía para ignorarle en su aproximación. En piezas como *"Contra la pared"* la orientación de las figuras induce a una inversión de papeles, apuntando al público como objeto momentáneo de reacción de las figuras, como objeto y no sujeto de observación. En las piezas de radio es a la inversa, la sonoridad se introduce en el ámbito de intimidad del oyente. El autor juega con una hipotética atención dividida entre la escucha de la pieza

y actividades paralelas para inducir confusión bajo apariencia de transparencia/explicación. El espacio compartido por pieza y público se construye en la mente del espectador, erigiéndose de este modo el sonido en agente configurador de visiones.

**7. Parejas de opuestos: la cuadratura del círculo.** Estados paradójicos que concentran un valor y su opuesto son materializados a través de un juego de ocultación/revelación. Ante la imposibilidad de abordar directamente ciertos conceptos que exceden las posibilidades de representación artística para Muñoz, se abordan mediante su doble, un opuesto que explicita la ausencia. Tal y como se enuncia en *"Will it be a likeness?"*, la presencia, ya nos remita a una persona, un sonido, una situación o un objeto cotidiano se manifiesta de forma indirecta, lateral, debido a su naturaleza huidiza. La ocultación de lo aludido da origen al recuerdo de aquello que falta, en sintonía con el procesamiento perceptivo de arriba-abajo jugando como baza en una ampliación ilimitada del campo semántico que lo abarca todo erigiendo al propio significante en referencia absoluta. En este sentido las claves anteriores nos revelan una conjunción de conceptos opuestos tales como presencia/ausencia, sonido/silencio, soledad en la multitud, extrañamiento de lo familiar, movilidad implícita en el estatismo, explicación engañosa del truco o espacio de realidad/ficción que, sin embargo, conviven en relación paradójica en las piezas de Muñoz.

## Referencias

- Ariza, Javier and Universidad de Castilla-La Mancha. Servicio de Publicaciones. 2003. *Las imágenes del sonido: Una lectura plurisensorial en el arte del siglo XX*. Colección monografías. 114(87) ed. Vol. 39. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Augé, Marc. *Los "no Lugares": Espacios Del Anonimato: Una Antropología De La Modernidad*. Ciencias Sociales / Gedisa. Comunicación y Sociología. reimp ed. Barcelona: Gedisa, 1996.
- Brea, José Luis. *Noli Me Legere: El Enfoque Retórico y El Primado De La Alegoría En El Arte Contemporáneo*. Ad Hoc. Vol. 14. Murcia: Cendeac, 2007.
- Fried, Michael and Rafael Guardiola. 2004. *Arte y objetualidad: Ensayos y reseñas*. La balsa de la medusa. Vol. 141. Boadilla del Monte Madrid: A. Machado Libros.
- Giménez, Carmen and Juan Muñoz. 1982. *5 arquitectos, 5 escultores: Correspondencias*. Madrid: Ministerio de Obras Públicas y Urbanismo, Dirección General de Arquitectura y Vivienda, Secretaría General Técnica, Servicio de Publicaciones.
- La Imagen Del Animal: Arte Prehistórico, Arte Contemporáneo: [Exposición Celebrada En] Madrid, Casa Del Monte, Diciembre 1983-Enero 1984*. Madrid: S.N., 1984.
- Krauss, Rosalind E. and Alfredo Brotons Muñoz. 2002. *Pasajes de la escultura moderna*. Akal. Vol. 9. Tres Cantos Madrid: Akal.
- Muñoz, Juan, James Lingwood, Iwona Blazwick, and Andrea Schlieker. 1996. *Monólogos y diálogos*. Madrid: Mncars.
- Maderuelo, Javier and Simón Marchán Fiz. *El Espacio Raptado: Interferencias Entre Arquitectura y Escultura*. Biblioteca Mondadori. Vol. 7. Madrid: Mondadori España, 1990.

## INVESTIGACIÓN

### Gorka Larrañaga de la Torre

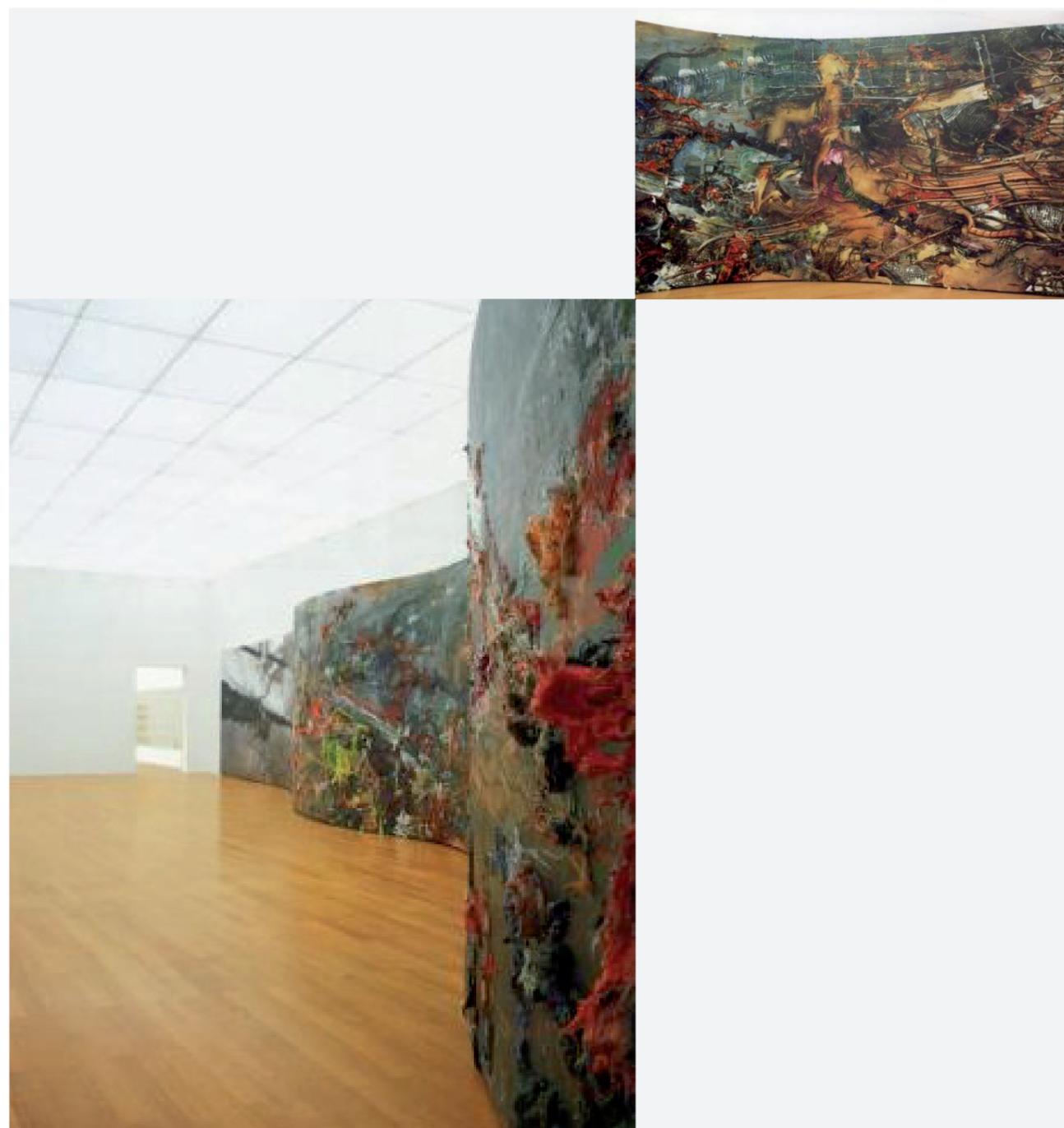
Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

## INFLUENCIA DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS DE LA IMAGEN EN EL LENGUAJE PICTÓRICO

Stemming from fields like image anthropology, aesthetics or art history, the "mutation" is shaped by the ways of viewing of the modern spectator. These changes are applied to pictorial production in order to see the transformation that emerges in this area. One takes the graphical image and the ways of using it by contemporary painters in a given sequence to arrive at the possible conclusion that the painting of today has more to do with the history of media than with art history.



## INFLUENCIA DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS DE LA IMAGEN EN EL LENGUAJE PICTÓRICO

En un momento en el cual priman los medios de producción de imágenes lineales, con gran capacidad de crear altos niveles de ansiedad, el ecosistema de imágenes o iconosfera<sup>1</sup> está más saturado que nunca. Cuando hablamos de iconosfera remitimos a la proliferación de imágenes tecnológicas que nos envuelve como un manto de dimensiones cósmicas. Dicha iconosfera está constituida por imágenes producidas durante siglos. En consecuencia, el imaginario colectivo contemporáneo está más desnaturalizado que nunca -entendiendo imaginario colectivo como estructura de conocimiento a partir de la cual el orden simbólico crea la idea del mundo y la consiguiente representación de este en una cultura concreta-.

En occidente, la reproducción mecánica se ha comprendido de manera objetiva como mimesis, condicionando así cada nueva mirada, cada nueva manera de entender el mundo. Con el surgimiento de la cámara, el mundo se entenderá como la multiplicidad de situaciones que se pueden ver. La fotografía se presenta como huella de la presencia de lo real, con un fuerte concepto de temporalidad implícito en ella. <sup>2</sup>Más tarde el lenguaje cinematográfico aportó la capacidad de recrear el tiempo, aumentando de esta manera el “realismo” que había incorporado la fotografía, creando además un desarrollo de la mirada subjetiva del espectador. A la representación se le sumó el movimiento y los cambios de tiempo. En las películas la mirada estará dirigida por la cámara que posibilitará que el espectador vea la sucesión de acontecimientos desde diferentes puntos de vista. El cine se adiciona a la experiencia individual del espectador haciendo que este asuma mitos y arquetipos de cada cultura. Con la televisión, nuestra capacidad de relacionarnos con la realidad ha mutado. Las imágenes que tenemos en la memoria ya no hacen labores de “médium”, sino que crean discursos respecto a las cosas. A consecuencia de esta saturación iconográfica, las imágenes se han vuelto “invisibles” pues el individuo es incapaz de decodificarlas. Esto ha supuesto una banalización icónica de la imagen.

El medio pictórico asentó las bases de los modos de articular imágenes de todos los medios tecnológicos de representación de la imagen. Los modelos compositivos de la denominada época de oro de la pintura europea en sus diferentes géneros (retrato, bodegón, paisaje) establecieron las convenciones del imaginario colectivo hasta llegar al desarrollo actual de los medios de representación de la imagen. Pretendemos estudiar el anverso de la moneda, constatando la influencia de esos nuevos medios en el quehacer pictórico novel. Para ello partiremos de la utilización que lleva a cabo el quehacer pictórico de reciente cuño de la imagen gráfica, esto es, aquella imagen construida por medios tecnológicos (corroborando su aplicación a la pintura). Como primer antecedente, señalamos el collage. Este se apuntala en la apropiación de algo ya realizado, mezclando fragmentos de versiones diferentes en un mismo lenguaje. La sintaxis fotográfica se rompe porque los fragmentos no pertenecen a un mismo sistema de referencia en lo espacial y temporal. De este modo se evidencia, también, que el medio trasciende su necesidad de representar algo.

Más tarde Robert Rauschenberg (Porth Arthur, Texas, Estados Unidos, 1925) incorpora el uso de la fotografía en sus *combine-paintings*, tramontando el concepto constructivo del fotomontaje moderno. Mientras que en este último cada fragmento aún tiene poder de “signo”, Rauschenberg construye sus imágenes utilizando la acumulación de un “medio”, considerándolo como un todo: la fotografía se vuelve “textura”. Así, cada imagen fragmentada pierde valor

<sup>1</sup> Gubern, Roman. “La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea”, Ed. Gustavo Gili, 1994

<sup>2</sup> González, Laura. “Fotografía y Pintura: ¿dos medios diferentes?”. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

semántico: la foto es simplemente un soporte, una “base textural” sobre la cual puede pintarse o no. El acopio de imágenes individuales tiene valor como conjunto, amontonamiento, acumulación. En Rauschenberg puede cotejarse el paso de un lenguaje moderno anclado en la significación a un metalenguaje en el que los signos son simplemente soportes texturales, entidades frágiles de simulación semántica.

Luis Gordillo (1951, Sevilla, España)<sup>3</sup>, en cambio, utiliza la imagen gráfica como operador pictórico. A partir del material de imprenta el artista, con ayuda de su experiencia plástica y apoyándose en recursos voluntarios e involuntarios, produce combinaciones y encuentros inesperados (selección-combinación), todos ellos regulados por el principio de parsimonia. Por medio del collage, pasa del significativo imagen de la propia imagen gráfica, al significativo pintura.

Posteriormente, lo que hace es seleccionar un collage que condensa sus preocupaciones y deseos. Por ende, tendrá lugar una utilización de la imagen gráfica como operador pictórico, pero no como algo significativo en relación al orden del mundo que permanece en ella (significativo imagen) sino en su calidad de material para la operación pictórica de la que deviene la propia pintura (significativo pintura).

Otra vertiente respecto a este uso de la imagen la constituye el trabajo de Gerhard Richter (1932, Dresde, Alemania). La imagen gráfica en la obra de Gerhard Richter actúa como operador pictórico, pero no tomada como material ya que no es transformada, sino como materia<sup>4</sup>. Todas las obras de este autor suponen por su actitud analítica una crítica a la pintura: para empezar, a cuanto ha sido pintura; para continuar, al concepto de signo en pintura; para finalizar, a los últimos restos de metafísica en pintura que son resultado de la naturaleza dual con que se ha inteligido al signo. Esto es, el concepto del signo compuesto por dos elementos: significativo y significado (y, por consiguiente, el modo en que la pintura ha enfatizado uno o el otro). Es decir, la técnica de Richter manifiesta un aspecto que es externo a la pintura y que puede ser descrito como “metafísico”, aspecto externo que, por lo demás, está profundamente enraizado en la noción de “significado” de la pintura. Para operar en pintura y trabajar en las tres áreas descritas su herramienta es la fotografía. Por ende, las fotografías no son material, ya que por el modo de trasponerlas a la tela y por los conceptos que sobre pintura encarnan, son materia, materia de reflexión, pues son opacas. La imagen gráfica es materia, debido a que no necesita transformarla y al encarnar esa fotografía seleccionada no solo el propio “significativo imagen”, sino aquello que la pintura desea señalar logrando un grado de opacidad por la reflexión que conlleva y que la aproxima al “significativo pintura”.

Por último nos referiremos al trabajo de Fabian Marcaccio (1963, Rosario, Argentina) como un paso adelante en la elaboración de un tipo de pintura novedoso que reacciona contra la pintura tal y como se la ha entendido hasta ahora, asimilando los nuevos medios digitales para crear imagen. Es una práctica pictórica que defiende la relación actual de la pintura con los medios tecnológicos de representación de la imagen, desvinculándose de la historia del arte. En este caso, el autor considera la techno-imagen, más concretamente la imagen digital de reciente aparición, como símbolo abstracto y por lo tanto hace una utilización de esta como tal. Para él es material gráfico, pero a la vez y por su naturaleza “iconosférica” estos símbolos no dejan de caer en la paradoja de hacer referencias de significado. De esta manera crea un collage digital incorporando el mundo de los píxeles. Como el mismo lo denomina crea un “*collage curado*”, pues es como si el collage estuviera plagado de heridas y tuvieran que cerrarse. Le interesa la continuidad, la analogía y la proximidad, de encontrar puntos y conexiones en común. Busca crear composiciones abstractas que se adecuen a los acelerados hábitos visuales de la sociedad de los medios de comunicación.

Uno de los cambios claves que provoca Marcaccio viene dado al considerar este la fotografía digital como abstracción, y por tanto disponible como material. Así, este artista altera radicalmente estas imágenes recicladas de periódicos o Internet, y les da una rica entidad física con pintura al óleo, acrílicos, silicona y arena. Al trabajar sobre una base de impresión digital crea una continuidad

<sup>3</sup> MELÉNDEZ, Jesús. “*Irudi grafikoa, pintura materia eta material legez. (Bi pintura eragile)*”. Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 1999.

<sup>4</sup> Ibidem.

## INFLUENCIA DE LOS MEDIOS TECNOLÓGICOS DE LA IMAGEN EN EL LENGUAJE PICTÓRICO

entre este material. Fabian Marcaccio denomina al ordenador “máquina de tránsito”, pues le permite reunir imágenes de muy distinta naturaleza. Se puede hablar por lo tanto de un paralelismo entre esta construcción de la obra y el ser humano contemporáneo abierto a una infinidad de estímulos y fuentes de información constantes.

Terminada esta breve exposición sobre la práctica pictórica contemporánea, derivada de las diferentes reacciones o nuevas estrategias ante la proliferación ilimitada de imágenes tecnológicas, podrían extraerse varias conclusiones. Una sería la trascendencia del concepto de la autonomía de los géneros artísticos postulado por la modernidad (poníamos en claro una práctica mixta entre géneros). Esta práctica se aúna a la reutilización de secuencias y trozos de la historia del arte y podría inscribirse dentro de la denominada posmodernidad. El otro grupo vendría a ser una nueva práctica pictórica unida a los medios mecánicos de producción de imágenes e independiente de la historia del arte.

Para entender la práctica del primer grupo creemos necesario una serie de nuevas definiciones superando las clásicas de la forma de entender la pintura, difuminando límites asimilados y defendidos por el concepto de géneros autónomos del arte introducido por la modernidad. La aparición de los medios digitales de tratar la imagen ha acarreado consigo que a la superficie pictórica se le pueda allegar la “superficie virtual”. Así nos encontramos ante una obra que en apariencia y en formato es más cercana a la fotografía pero que en su proceso constructivo (modos de retoque de color, superposición de capas...), está más cercana a procesos plásticos (conceptuales, compositivos o de trabajo) como el collage.

En el otro grupo encontramos un nuevo tipo de pintura abstracta en la que la techno-imagen o la imagen digital es tomada como símbolo abstracto. Esta imagen digital es independiente a la historia del arte y tiene una relación directa con las imágenes creadas con un propósito concreto no artístico. Consideramos que esta segunda opción podría aportar una mayor libertad a la pintura por su nexo de unión con la realidad entendida como imágenes de los medios. Además, consideramos, puede aportar salidas al déficit en la relación entre arte y vida que se da en la actualidad. La pintura de hoy en día tiene mucho menos que ver con la historia que con la historia de los “medios”. La pintura contemporánea es una pintura de “entre medios”, su fuerza radica en la comunicación que mantiene con otros medios y soportes.

### Referencias

- Baque, Dominique. *“La fotografía plástica”*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2003.
- Bell, Julian. *“¿Qué es la Pintura? Representación y Arte moderno”*. Galaxia Gutemberg, Barcelona, 1998.
- Berger, John. *“Modos de ver”*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.
- Berger, John. *“Mirar”*. Ed. Herman Blème, Madrid, 1987.
- Calabrese, Omar. *“La era neobarroca”*. Ed. Cátedra, Madrid, 1989.
- Carrere, Alberto eta SABORIT, José. *“Retórica de la Pintura”*, Ed. Cátedra.
- Debord, Guy. *“La sociedad del espectáculo”*, Ed. Pre-textos, 2000.
- Francastel, Pierre. *“Sociología del arte”*, Ed. Alianza.
- Goetz, Sammlung. *“Fabian Marcaccio-Jessica Stockholder”*, Kunstverlag Ingvid goetz GmbH, Germany, 1998.
- González, Laura. *“Fotografía y Pintura ¿dos medios diferentes?”*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- Gonzalo, Pilar. *“Zombis, castrados, mantis y deformes: notas para una exploración de la Postfotografía”*. Ed. AMUCA, Murcia, 2003.
- Gubern, Roman. *“Comunicación y cultura de masas”*. Ed. Península, Barcelona, 1977.
- Gubern, Roman. *“La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea”*.
- Krauss, Rosalind, CRIMP, Douglas eta beste batzuk. *“La posmodernidad”*. Ed. Kairós, Barcelona, 1985.
- Krauss, Rosalind. *“Los papeles de Picasso”*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1999.
- Mander, John. *“Cuatro buenas razones para eliminar la televisión”*. Ed. Gedisa.
- Meléndez, Jesús. *“Irudi grafikoa, pintura materia eta material legez. (Bi pintura eragile)”*. Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 1999.
- Lister, Martin. *“La imagen fotográfica en la cultura digital”*. Ed. Paidós. Barcelona, 1997.
- Ramirez, Juan Antonio. *“Como escribir sobre arte y arquitectura”*. Ed. Del Serbal, Barcelona, 1999.
- Ursprung, Philipek moderatutako elkarrizketa. *“Una conversación entre Jaques Herzog y Jeff Wall”*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2006.
- CATÁLOGOS:
- “*Jeff Wall: Catalogue Raisonné, 1978-2004*”, Ed. Schaulager, London, 2006.
- Lebrero, José sarrera testua eta H.D. BUCHLOD, Benjamin artistari egindako elkarrizketa. *“GERHARD RICHTER”*, Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, 1994.
- Lopategi, Markel. *“Panorama”*. Zumaiko Udala, 2006.
- Paner, Javier eta beste batzuk. *“Fabian Marcaccio: From altered paintings to paintants”*. Domus Atrium 2002. Salamanca, 2005.
- San Martín, Francisco Javier. *“MARGAZKIAK, PINTURA DE KAMARA”*, Gipuzkoako Foru Aldundiak eta Koldo Mitxelena Erakusketaretoa. Donosti, 2004.

## INVESTIGACIÓN

### Iván López Izquierdo

Granada

Universidad de Granada (UGR)

Facultad de Bellas Artes Alonso Cano

## VERSUS

The Science and Technology has evolved up to the central foundations of society, especially in this last century in a very intensive way. We have lost the quality of life in benefit of the quantitative side of life, the scientific and technological economies are the new social values through whom the human being is transforming itself. In these two topics I have raised a "critical vision" of the man who is overcome by his own nature and by the technology that has developed himself. Imagine how it would be a war between the "Techno-nature" and the human being? . What would it happen if the "earth" could defend itself from the man with the same technology and at the same speed? The answer is where it begins "VERSUS".

### TAGS

tecno-natura   versus   gaia

biorritmo   guerra

# VERSUS



1. "Versus"  
2010  
imagen de la exposición individual en el Centro Damián  
Bayón de Santa Fe (Granada) junio/julio 2010
2. "sandiastrikes n°1"  
(Natura Versus) 2009  
copia fotográfica sobre panel ligero de 48mm  
50 x 50 cm
3. "La búsqueda (Diosa del pubis Tecnológico)"  
2009  
T.Mixta sobre lienzo  
200 x 200 cm



## VERSUS

"Versus" es el nombre del proyecto artístico que vengo desarrollando estos últimos años, se trata de una indagación única y exclusivamente artística, a la cual precede y acompaña una investigación teórico-práctica que resumo en este artículo.

El término latino "versus" ha sido erróneamente usado como "contra" o "frente a", cuando su verdadero significado es "hacia".

Hoy en día estamos sufriendo una serie de acontecimientos socio-culturales que están repercutiendo, de una manera nefasta al medio ambiente, a nuestros ecosistemas, al clima, a la tierra, etc., en definitiva a nuestro hábitat, en el cual nos desenvolvemos como animales racionales que somos y del cual estamos cada vez más distantes debido a la cantidad de "barreras" que nos impone la propia sociedad.

Este daño que se le está imponiendo a nuestro entorno, este querer dominar la tierra, este rebelarse contra nuestra propia naturaleza, está teniendo sus repercusiones y respuestas ambientales. Si la naturaleza pudiera rebelarse con más fuerza aún y defenderse de un modo más directo y quizás más "humano", sin duda lo haría, por el simple instinto de supervivencia y de reaccionar ante un daño recibido.

*"Hacia el final de este siglo, es probable que el calentamiento global haya transformado la mayor parte de la Tierra en un desierto y en un descampado. Los únicos lugares donde pueda crecer bastante comida para la supervivencia de la población serán el ártico, islas como Japón, Nueva Zelanda, las islas británicas, y las zonas costeras en general, así como los lugares más montañosos como Los Alpes, que seguirán recibiendo lluvia." (Lovelock and Carrero 2007)*

Era natural.

### Ritmo "natural", ritmo "humano"

La naturaleza tiene un "biorritmo" a escala gigantesca que transita a lo largo de milenios, siglos, eras, años o estaciones si hablamos de concepciones más reducidas, plácidamente evoluciona y crece con el paso el tiempo.

Por otro lado el hombre, como individuo, por regla general no llega siquiera a convivir con la naturaleza un siglo completo. Su ritmo es mucho más acelerado: décadas, años, meses, semanas, días, horas, minutos, segundos y, en ocasiones extremas, décimas de segundo condicionan muchas de nuestras tareas diarias, donde cada vez más el tiempo se mide con multitud de artilugios y aparatos cotidianos.

Estos ritmos se ven enfrentados constantemente, interaccionan entre sí influyendo en nuestra vida las condiciones climáticas, que hacen que cambiemos algunas de nuestras actividades, las mareas, las migraciones animales, las estaciones, etc. que hacen que el hombre actúe de una forma u otra. Y en la otra dirección está la influencia del hombre en la naturaleza, construcciones masivas, explotación de tierras, deforestaciones, etc.

El problema viene cuando este influjo deviene en una serie de acciones que están destruyendo la naturaleza, como son esas mismas construcciones de forma masiva que destruyen ecosistemas, la creación de diques artificiales que alteran el hábitat de especies marinas e incluso las propias mareas, la agresión contaminante que a tan gran escala se está dando hoy día, etc.

Al “ritmo humano” y a la intensidad a la cual estamos dañando la naturaleza nos está llevando a una destrucción de esta a largo plazo, es decir, que nos quedaremos sin hábitat en un tiempo relativamente corto para la edad planetaria, generaremos un hábitat imposible para la vida humana. Sin embargo la Tierra “Gaia” sobrevivirá.

*“El nombre del planeta vivo, Gaia, suponía que la atmósfera, los océanos, el clima y la corteza de la Tierra se encuentran ajustados a un estado adecuado para la vida por el comportamiento de los mismos organismos vivos. (...) Gaia se comportaría como un sistema auto-regulador, que tiende al equilibrio” (Lovelock 2007)*

La naturaleza irá recuperándose poco a poco, aunque sea a costa de la desaparición de multitud de especies animales y vegetales, incluyendo la del ser humano,

### Era Tecnológica

Por otro lado, la tecnología forma parte de nuestras vidas y está tan asimilada por la sociedad que llega a ser algo natural para el hombre. La sociedad nos ha ido creando una dependencia tecnológica de la cual muchas veces no somos conscientes hasta qué punto está inmersa en nuestro día a día, ¿qué sería del hombre sin la luz eléctrica, sin su teléfono móvil, sin ordenador, sin televisión, sin electrodomésticos, sin automóviles, sin antenas, etc.? Y así una larga lista que cada día se va ampliando y renovando.

Es evidente que estos aparatos son parte de la evolución del ser humano y que muchos de ellos se han ido creando en respuesta a unas necesidades, para simplificar muchas actividades, etc., en resumen para crear este estado de “bienestar” en el que nos encontramos a día de hoy. Pero por otro lado esta naturalización de lo tecnológico, está haciendo que el hombre pierda muchos valores primarios, hay un desarraigo para los instintos y una pérdida de valoración de la vida misma.

Lo científico y tecnológico han ido desplazándose hasta los pilares centrales de la sociedad, sobre todo en este último siglo de una manera muy acelerada.

*“Hoy día el desarrollo de las máquinas, de la técnica, no es únicamente un desarrollo que tiene la posibilidad de domesticar las energías físicas y de la naturaleza al servicio de los humanos; es también un desarrollo que ha domesticado los humanos al servicio de las máquinas –es decir, a obedecer a la lógica de las máquinas, que es la hiper-especialización, la cronometrización, y el mecanicismo o determinismo mecanicista.” (Morin 2007).*

Se ha perdido la calidad de vida en pos de lo cuantitativo, lo tecno-científico y la economía son los nuevos valores sociales a través de los cuales la figura humana se está “cosificando”. En lugar de ser cada vez mas conscientes de lo que significa el género humano y comprender mejor nuestro entorno, cada día hay más desconocimiento, mas ignorancia general, a pesar de estar también en la llamada “era de la información”.

### Acción

Son estos dos temas a través de los que planteo una “visión crítica” del hombre. Un hombre que es desbordado por su propia naturaleza y la tecnología que él mismo está desarrollando, generando un enfrentamiento entre la “tecno-Natura” y el propio ser humano. “Versus” comienza al imaginar como sería esta reacción tecno-vegetal a modo de guerra contra lo humano.

¿Qué pasaría si la Tierra pudiera defenderse del hombre a su mismo ritmo y con una tecnología novedosa? ¿Qué ocurriría si las vegetaciones interurbanas y de la periferia de las

ciudades, ayudadas por cámaras de vigilancia, antenas, televisiones, etc., pudiesen actuar contra el hombre? ¿Y si la naturaleza desarrollara auténticas estrategias y sofisticadas tácticas militares contra nuestros pueblos y ciudades?

### Práctica VERSUS

A lo largo de estos últimos 4 años he desarrollado una serie de obras, teniendo como base esta utopía “bélica”, que se divide en diferentes apartados que han ido surgiendo de una forma “natural” a lo largo de mi experiencia artística, y que a continuación explico brevemente.

### Serie mapas catastrales.

Mapas catastrales de distintas poblaciones como material de base, desarrollando estrategias militares sobre ellos, teniendo en cuenta la vegetación periférica e interurbana reflejada en este tipo de cartografía, donde los parques, alamedas y zonas verdes eran bases del ejército “Natura” y como objetivos estaban todo tipo de edificaciones significativas de una ciudad, ayuntamientos, templos, centros comerciales, etc.

### Serie “Sandia's Strikes / Watermelon golpea”

Esgrafiado de sandías naturales con simbologías tribales y bélicas improvisadas; documentación fotográfica de toda la piel y posterior foto-montaje; por último documentación videográfica lanzando dichas sandías como “bombas” naturales contra edificaciones humanas.

### Serie “Marche Militaire Vegetal”

Dibujos sobre partituras antiguas de marchas militares del compositor Austriaco Franz Schubert.

### Serie “Versus-L'homme de guerre”

Dibujos sobre papel y tela, en diferentes formatos y materiales. Desarrollados a partir de fotografías de reporteros de guerra, dibujos científicos de plantas, documentos recogidos en periódicos y revistas, etc.

Con este proyecto lo que busco es reflejar el daño que ocasionamos a la naturaleza, así como la crueldad de muchos actos que se realizan por la simple ambición del ser humano, que muchas veces no parece reconocerse como parte de la naturaleza, viéndose superior a ella y tratando de “domesticarla”. En realidad somos “uno” más dentro de la majestuosidad de nuestro planeta.

En definitiva, “Versus” que en principio puede parecer una guerra tecno-natura “contra”, “frente a” el ser humano, va un poco mas allá, acercando al espectador el verdadero significado latino de la palabra, es decir “hacia”, ¿hacia donde nos llevará este enfrentamiento con nuestra propia naturaleza y nuestra propia tecnología.

### Referencias

- Lovelock, James. “Las Edades De Gaia [En Línea].” <http://www.scribd.com/doc/2063319/Las-Edades-de-Gaia-James-Lovelock>.
- Lovelock, James. and Gala Carrero. “James Lovelock: “La Tierra Ya Está En Plena Rebelión” [El Línea].” *El País*, 07/03/2007, 2007. [http://www.elpais.com/articulo/sociedad/James/Lovelock/Tierra/plena/rebelion/elpepusoc/20070307elpepusoc\\_6/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/James/Lovelock/Tierra/plena/rebelion/elpepusoc/20070307elpepusoc_6/Tes).
- Morin, Edgar. “Estamos En Un Titanic [En Línea].” <http://www.slideshare.net/guest856e10/estamos-en-un-titanic>.

## INVESTIGACIÓN

**Francisco J. Miguens Ferro**

Pontevedra-Vigo  
**Universidade de Vigo (UVIGO)**  
**Facultade de Belas Artes de Pontevedra**

### INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA EN SOMBRAS INTRODUCCIÓN A UN ESPÍRITU DE ÉPOCA (NEOBARROCA)

This text, a brief summary of a larger research on the analysis, uses and meanings of the shadow on contemporary processes, is created with the intention of providing a tool for understanding the strategies representative of contemporary culture and knowledge lived context.

The artistic context in which we move shows the break with conventional rules. The purity of the disciplines of the past has declined to the outskirts evasive movements and stages hybrids, blending with other disciplines of knowledge, outlining a framework of porous borders and unstable.

#### TAGS

arte | sombra | contexto

identidad | investigación

## INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA EN SOMBRAS: INTRODUCCIÓN A UN ESPÍRITU DE ÉPOCA (NEOBARROCA)

Comenzaré la presentación especificando que este texto forma parte de la tesis que actualmente estoy realizando sobre “*La Sombra como Procedimiento Plástico en el Arte Contemporáneo*”, dirigida por D. Juan Carlos Meana Martínez en el Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de Pontevedra, Universidad de Vigo. Como sistema de trabajo hemos desarrollado modelos teóricos de destacadas manifestaciones artísticas por medio de los niveles de formalización estructural, de significación y de recepción individual y social. Dichos campos se interrelacionan con los contenidos artísticos y la problemática de cada obra por lo que buscaremos las relaciones entre fenómenos singulares que nos lleven a especificidades cada vez más amplias.

Necesitando más palabras y tiempo para entrar en los detalles de los contenidos básicos, esbozaré algunos aspectos fundamentales dentro de la investigación.

El hecho de adentrarnos brevemente en un marco general en el que se encuadra la investigación corresponde a la necesidad de valorar el estudio en la especificidad de su época. Para nosotros esta se desarrolla desde la última mitad del siglo XX. Autores como Jürgen Habermas, Paul Virilio, Mario Perinola o Roland Barthes nos ilustran la sociedad de la tecnocracia, un pensamiento que afecta a todos los valores de la sociedad actual y que se rige bajo la noción de progreso heredado del siglo anterior. El recorrido por nuestra época reconoce la influencia decisiva de los desarrollos tecnológicos y los nuevos materiales. Estos, junto con la desconfianza en la razón y en las verdades universales, posibilitan un marco cultural plural y en constante progreso que convive de la necesidad de justificar e interpretar todo discurso, a la vez que mantiene todo conocimiento como posibilidad de enjuiciamiento y reinterpretación.

En los productos artísticos prima lo interdisciplinar, el eclecticismo y el carácter abierto de las obras. Dicha estética es definida por Omar Calabrese (“*La Era Neobarroca*”) como un tiempo neobarroco, ya introducido anteriormente por Leibniz, Wölfflin o Eugenio d’Ors bajo una sensibilidad que destacaba la emergencia del estado inestable de las formas. Esta percepción de la realidad designa sus estructuras y relaciones por la pérdida de la totalidad, en favor de lo múltiple, ofreciendo semillas de dudas y enigmas que suspenden los juicios.

Dichos patrones neobarrocos no son características nuevas, tan solo modelos más afines con la contemporaneidad que conviven con valores tendentes al orden y la simetría en decadencia.

Son estas características del contexto las que facilitan la emergencia de estéticas en desuso o suprimidas en épocas de valores más estables. La heredada negatividad de la sombra en occidente, desde la filosofía platónica o la cultura cristiana hasta los rasgos relegados del Yo de la psicología de Jung de principios del siglo XX, es usada dentro de las estrategias artísticas contemporáneas como apertura hacia los más variados discursos. Las épocas que dedicaron especial interés a la sombra son vitales en la influencia que ejercen sobre los artistas contemporáneos.

La historia del arte ilustra las distintas aportaciones de la sombra a la representación. Su elaboración, tonalidad y experiencia son axiomas que difieren y dependen del peso de la tradición y el pensamiento de cada época. Así, en su discurso la sombra es explicación mítica y medio de conocimiento con Plinio o mentira ilusionista para Platón. Se demuestra norma física, meramente constructiva y opuesta a la claridad lógica en el Renacimiento de Leonardo da Vinci, la Nueva

Objetividad o el Neoplasticismo o puede albergar los más bajos instintos, temores y monstruos en períodos de crisis de valores como la Baja Edad Media, el Barroco, el Romanticismo o la Modernidad Expresionista y Surrealista, como sombra terrorífica a la vez que atrayente; dentro de la categoría de lo sublime y lo siniestro. Sin embargo, esta esencia negativa no es compartida por oriente, el cual a lo largo de la historia no solo le atribuye una importancia constructiva y arquitectónica particular sino que la dota de una naturaleza íntima que toca el misticismo, como nos relata Tanizaki en su *“Elogio de la Sombra”*.

Que los procedimientos plásticos utilizados por los que usan la sombra como elemento fundamental de parte de sus creaciones desde la última mitad del siglo pasado son múltiples tampoco dice nada nuevo. Pero tomando como muestrario esa diferencia en el proceder y dialogar con el espectador en artistas de relevancia contrastada como Christian Boltanski, Eulàlia Valldosera, el colectivo británico Tim Noble & Sue Webster, Kara Walker, Daniel Canogar, Edward Ruscha, Fernando Sinaga o Juliao Sarmiento, entre otros muchos, llegamos a hacernos una idea general que tal uso de la sombra en el arte contemporáneo comporta una preocupación de los artistas hacia las siguientes características propias:

- **A nivel formal** las representaciones de las sombra se caracterizan por la crisis de representación icónica por lo indéxico. Promueven nuevas estéticas atendiendo a materiales, técnicas, temporalidades y espacios varios, que bien pueden ser innovaciones o re-elaboraciones del pasado. Todo ello orientado hacia una comunicación provocadora, de otras miradas y otras experiencias, unas formas que han pervertido las normas clásicas ilusionistas pero donde reside la descontextualización del espectro y el interés por la transgresión de técnicas y materiales.
- **A nivel significativo.** Los artistas analizados nos muestran la capacidad camaleónica de la sombra a través de su piel en negativo. Son manchas de nuestra realidad con la capacidad de transgredir su estado físico hacia la multiplicidad simbólica. Sin embargo, a lo largo del estudio hemos topado con una serie de principios comunes, binomios de posibilidades que se repiten como presencia-ausencia, luz-oscuridad, realidad-ficción, vacío-plenitud, y también nombres propios dotados de un cierto carácter negativo como la muerte, el doble, lo otro, la duda, la identidad o la relatividad.

En la actualidad la sombra se construye a partir ambigüedades y contradicciones hacia una ampliación del horizonte de la obra y del propio espectador, de forma que active el imaginario sociocultural hacia una labor de cuestionamiento, memoria y continuación.

- **A nivel receptivo**, que depende directamente de los dos anteriores, destacar dos puntos fundamentales de las obras sombrías: la capacidad de atracción de la obra, su poder de persuasión y provocación hacia el espectador, y la importancia decisiva del receptor. Del primer punto depende la actitud decidida y arriesgada del artista y las posibilidades del contexto.

El receptor es la otra parte fundamental de la ecuación; deber ser él el que termine la obra, se apropie de ella y experimente las posibilidades significativas propuestas, en detrimento de la sacralidad del artista y el producto final.

La temporalidad de la obra se pospone o queda aletargada hasta la resolución del receptor, dejando atrás el mito romántico del arte por el arte hacia un arte activo con la sociedad, con estéticas relacionadas con la emotividad, lo sensitivo y la contradicción de las ideas preconcebidas, de forma que afecten al receptor en cualquiera de los sentidos.

En definitiva, e hilando con el comienzo de este texto, el espíritu de época neobarroca al que nos remite esta investigación artística en sombras responde a una premisa conceptual de fractura, alteración o perversión de las condiciones ordenadas y normativas (clásicas) tanto de la obra como de relaciones establecidas con ella.

De la era de la agricultura y el rural a la mecánica y la ciudad, de esta a la tecnológica y la digital, cambios que llevan consigo la modificación de las estructuras de relación que, en la actualidad, llevan en algunos casos a la pérdida de contacto en un horizonte de redes tecnocomunicativas. Ya con las Vanguardias se inició un camino hacia las experiencias atávicas frente a un mundo en continua progresión, pero es quizá desde la revolución tecnológica cuando es más sintomática la búsqueda del ser humano con su esencia. Ante este panorama el reconocimiento de la propia sombra constituye la experiencia primigenia del ser que busca la realidad, Otra, de modo que le devuelva quizá la identidad que ahora se ha vuelto tan transitoria y efímera como las décimas de segundo en las que medimos los acontecimientos.

## Referencias

- Kara Walker. 2000. *Parkett* 59.; 126-167.
- Barthes, Roland. 1987. *El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós Comunicación. 1a ed. Vol. 28. Barcelona etc.: Paidós.
- Benjamin, Walter. 1973. Breve historia de la fotografía. In *Discursos interrumpidos I*, ed. Jesús Aguirre. Vol. 1. Madrid: Taurus.
- Benjamin, Walter. 1973. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. In *Discursos interrumpidos I*, ed. Jesús Aguirre. Vol. 1, 206. Madrid: Taurus.
- Bodei, Remo. 1993. Barroco y neobarroco. Cuadernos del círculo. Ed. Francisco Jarauta and Christine Buci-Glucksmann. Vol. 2. Madrid: Visor Dis.
- Boltanski, Christian. 1996. *Christian Boltanski, adiento y otros tiempos [exposición]*. Santiago de Compostela: Centro Galego de Arte Contemporánea.
- Calabrese, Omar. 1989. *La era neobarroca*. Signo e imagen. Madrid: Cátedra.
- Canogar, Daniel. 1997. *Daniel Canogar*. Biblioteca de Fotógrafos Madrileños Siglo XX. Vol. 2. Madrid: Caja de Madrid, Taller de Arte.
- Deleuze, Gilles. 1998. *El pliegue*. Paidós básica. Vol. 48. Barcelona: Paidós.
- D'ors, Eugenio. 1993. *Lo barroco*. Metrópolis. Madrid: Tecnos.
- Eco, Umberto. 2007. *Historia de la fealdad*. 1ª ed. Barcelona: Lumen.
- Eco, Umberto and Girolamo De Michele. 2005. *Historia de la belleza*. 6th ed. Barcelona: Lumen.
- Habermas, Jürgen. 1999. *¿Aprender a fuerza de catástrofes? diagnóstico retrospectivo del breve siglo XX*. La Balsa De La Medusa no. 50: 3-22.
- Marshall, Richard D. 2003. *Ed Ruscha*. London ; New York: Phaidon.
- Meana, Juan Carlos. 2004. Narciso: Los imposibles de la seducción. In *Contemplarse para comprenderse*, 173-224. Pontevedra: Diputación Provincial de Pontevedra.
- Mira Pastor, Enric. 1996. Ana Teresa Ortega, Daniel Canogar, Iñigo Royo: la huella como memoria, sombra y enigma. *Lápiz: Revista Internacional del Arte* no. 122: 28-35.
- Noble, Tim, Sue Webster, and Alicia Murriá. 2005. *Tim Noble & Sue Webster, the new barbarians: [exposición]*, Centro de Arte Contemporáneo de Málaga, 8 abril - 5 junio 2005. Málaga: CAC Málaga.
- Perniola, Mario. 2006. *Enigmas: Egipto, barroco y neo-barroco en la sociedad y el arte*. Ad Litteram (CENDEAC). Murcia: Cendeac.
- Rosenkranz, Karl. 1992. *Estética de lo feo*. Imaginarium. Ed. Miguel Salmerón. Vol. 5. Madrid: Julio Ollero.
- Sarmiento, Julião. 2002. *Julião Sarmiento, domestic isolation [exposición]*. Braga: Galería Mário Sequeira.
- Stoichita, Victor I. 1999. *Breve historia de la sombra*. La Biblioteca Azul. Ed. Anna María Coderch. Vol. 14. Madrid: Siruela.
- Tanizaki, Junichirō. 1994. *El elogio de la sombra*. Biblioteca de Ensayo. Vol. 1. Madrid: Siruela.
- Valldosera, Eulàlia, Nuria Enguita Mayo, and Witte De With. 2000. *Eulàlia Valldosera: [obres 1990-2000]*. Barcelona; Rotterdam: Fundació Antoni Tàpies; Witt de With.
- Virilio, Paul. 1999. *La bomba informática*. Teorema. Madrid: Cátedra.
- Walker, Kara. 2008. *Kara Walker: The black road: [exposición] CAC Málaga, Centro De Arte Contemporáneo De Málaga, 27 junio - 30 agosto 2008*. Ed. Fernando Francs, Hilton Als, and Francisco Calvo Serraller. Málaga: CAC Málaga.
- Wölfflin, Heinrich. 1991. *Renacimiento y barroco*. Paidós Estética. 2ª ed. Vol. 8. Barcelona ; Buenos Aires ; México: Paidós.

## INVESTIGACIÓN

**Ignacio Agustín Nolasco Domínguez**

Valencia

**Universitat Politècnica de València (UPV)**

**Facultad de Bellas Artes de San Carlos.**

### ESPACIOS CONTEMPORÁNEOS DE INFLUENCIA: ESTUDIO DEL ROL DE LAS DISCIPLINAS PROYECTUALES EN LA DIVERSIFICACIÓN DISCURSIVA DE LOS PROCESOS DE ESTETIZACIÓN DE LA SOCIEDAD

The horizontal nature of visual culture create confluence spaces of disciplines, which maintaining its origin, begin to participate in a common visual field, an area of influence and bond with the user-spectator. The graffiti, the activist art, the graphics, the public interventions, the architecture and furniture are linked not only by a context but also and by an user-spectator, who highlights the flexibility of each discipline's rhetorical field, their interrelationships, structures and the necessity of a reflection about the nature and the content of its visuality, re-evaluating both, the product-user as well as the motivations and the producer's scope.

#### TAGS

diseño procesos de estetización

cultura visual artes visuales

## ESPACIOS CONTEMPORÁNEOS DE INFLUENCIA: ESTUDIO DEL ROL DE LAS DISCIPLINAS PROYECTUALES EN LA DIVERSIFICACIÓN DISCURSIVA DE LOS PROCESOS DE ESTETIZACIÓN DE LA SOCIEDAD.

*“Las partes constituyentes de la cultura visual no están (...) definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa, que puede definirse como acontecimiento visual”.*<sup>1</sup>

La cultura de lo visual se pone en evidencia en la potenciación retórica de nuestro entorno cotidiano, sensibilizando y generando a su vez, una demanda en los usuarios al expandir los límites de la función del diseño más allá de su utilidad. Sobre esta base se generan nuevas formas de relacionarse, nuevas aproximaciones a los objetos, a la indumentaria y a las demás producciones de las artes aplicadas que replantean tanto la relación producto-usuario como las motivaciones y el campo de acción del productor.

La independencia de la visualidad del objeto sobre su función termina por consolidar sus autonomías dando lugar a una nueva incursión semántica en el seno de las artes proyectuales. De esta manera, los objetos de consumo comienzan a buscar su identidad visual, acentuando su carencia cuando no existen directrices externas que determinen su estética. La dimensión visual del objeto pasa a

plantearse como un requerimiento, dando lugar a un espacio de identidad como factor de interés comercial o como marco de expresión personal en el desarrollo del producto de autor, marcando consecuentemente la imposibilidad de limitar el campo retórico de los objetos.

Casi con eficiencia publicitaria se ven los resultados en el giro de mensajes y posicionamientos de identidad en los objetos. El desarrollo del discurso sostenible en la imagen de los productos, la búsqueda de la identidad corporativa, o bien las aproximaciones plásticas al diseño, plantean una intención abierta de construir dentro y desde el espacio retórico. Esta utilización funcional del discurso plantea las posibilidades de aproximación políticas o apolíticas del mismo, acercando al usuario desde la intención de una posición o desde una propuesta estética.

Estos desdoblamientos de las disciplinas proyectuales generan un marco en donde la naturaleza funcional del objeto no queda invalidada y pasa a ser parte de una experiencia *extra-estética*<sup>2</sup>. Sea esto desde su superficie como ornamento planteando una clara escisión entre función y comunicación, o bien, partiendo de una utilización semiótica de su funcionalidad. En ambos casos llevando la posición de usuario a Nicholas Mirzoeff (*“Una introducción a la cultura visual”*). Tal y como se emplea el término en Brea, José Luis. *“La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte”*, usuario-espectador y partícipe de la misma.

Esta mirada, voluntaria o no, hacia el público se presenta también desde las artes visuales. Los gestos de apertura en campos de arte público y arte activista trasladan la posición de un espectador ajeno, externo, hasta situarla entre la obra y su productor al incluirse él mismo en el desarrollo de su proyecto. Ya sea por un objetivo de comunicación -*“The Rwanda Project”* de Alfredo Jaar-, o por la obligada necesidad de reconocer su participación -vista en el fracaso de Richard Serra en *“Foley Square”*-, el espectador pasa a ser reivindicado como usuario de la obra.

<sup>1</sup> Mirzoeff, Nicholas. *“Una introducción a la cultura visual”*, (Barcelona: Paidós, 2003), 34.

<sup>2</sup> Tal y como se emplea el término en Brea, José Luis. *“La estetización difusa de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del arte.”*, (1997) <http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html> [consulta realizada el 24/10/2010].

El carácter horizontal de la cultura visual termina por generar espacios de confluencia de disciplinas que, manteniendo su origen en la función, comienzan a compartir un campo visual común, un espacio de influencia y vínculo con el usuario-espectador. El grafiti, el pos-grafiti, el arte activista, la gráfica, las intervenciones públicas, la arquitectura y el mobiliario urbano se ven vinculadas no solo por un contexto sino y principalmente por un usuario-espectador que en su sensibilidad visual pone en relieve la flexibilidad del campo retórico de cada disciplina, sus interrelaciones, estructuras y herramientas expresivas, y la consecuente necesaria reflexión sobre la naturaleza y los contenidos de su visualidad.

La correspondencia entre la expansión visual y el desarrollo de las industrias culturales propone una estructura que, al margen de su delicada subordinación a la coyuntura político económica<sup>3</sup>, provee el fomento y la apertura al público de prácticas de visualidad que generan significado cultural<sup>4</sup>, planteando la oportunidad de dar un paso atrás buscando una perspectiva que ponga en relieve sus contenidos. En definitiva, la oportunidad de afianzar una estructura que promueva la diversidad a través de la atomización y formación de creadores visuales de fuerte vínculo con la sociedad.

Concluyendo, vemos que una vez más el arte, el diseño y la publicidad vuelven al cruce, hoy en un terreno común y frente a un público cada vez más estimulado a participar de una experiencia estética que a definir sus límites. Presenciamos incidencias al proceso de estetización de un campo influenciado y de soporte heterogéneo, que apoyado en el andamiaje de las industrias culturales es marco de una visualidad conciliadora de la cual el espectador es usuario y cada vez más partícipe.

<sup>3</sup> Carrillo, Jesús. "Las nuevas fábricas de la cultura: los lugares de la creación y la producción cultural en la España contemporánea" (Otoño 2008) [http://www.ypsite.net/recursos/biblioteca/documentos/Jesus\\_Carrillo\\_nuevas\\_fabricas\\_de\\_la\\_cultura.pdf](http://www.ypsite.net/recursos/biblioteca/documentos/Jesus_Carrillo_nuevas_fabricas_de_la_cultura.pdf) [consulta realizada el 24/10/2010].

<sup>4</sup> Tal y como se emplea en Brea, José Luis. "Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad.", en. Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización ed. Brea José Luis. (Madrid: Akal, 2005).

## Referencias

- Brea, José Luis. "La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte." (1997) <http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html> [consulta realizada el 24/10/2010].
- Brea, José Luis. "Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad." En Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización. Editado por Brea, J. L. Madrid: Akal, 2005.
- Carrillo, Jesús. "Las nuevas fábricas de la cultura: los lugares de la creación y la producción cultural en la España contemporánea" (Otoño 2008) [http://www.ypsite.net/recursos/biblioteca/documentos/Jesus\\_Carrillo\\_nuevas\\_fabricas\\_de\\_la\\_cultura.pdf](http://www.ypsite.net/recursos/biblioteca/documentos/Jesus_Carrillo_nuevas_fabricas_de_la_cultura.pdf) [consulta realizada el 24/10/2010].
- Mirzoeff, Nicholas. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Paidós, 2003.

## INVESTIGACIÓN

**Claudio Franco Paván Prieto**

Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

### SOBRE LA CIRCUNSTANCIA DE *EL PLATO* EN LOS *NO* *LUGARES*

Related to the becoming of perennial ceramic support into other ephemeral materials, produced to meet the demands of the present alimentary industry; we will try to outline a suitable concept to define this model of "disposable" set: *perishable content* and *containter* associated to *supermodernity spaces* defined as *non-places* by Marc Auge.

It is in this sense that we will deal with the culinary revolution of italian futurism of the begining of the last century and the new trend of contemporary artists playing around with the idea of *The Dish*.

#### TAGS

"El plato" material cultural

contemporaneidad arte

Fig. 1. La terra sigillata o cerámica roja romana se empleaba como vajilla de mesa y se fabricó en grandes cantidades entre los siglos I y II. Su comercio fue muy activo a lo largo de todo el Imperio. Constituye en sí misma un paradigma de cerámica arqueológica, esencial para el estudio de una grupo social pasado.



Fig. 2. –Véase en los restaurantes de comida china, el fastfood de procedente de Estados Unidos o los famosos Kebabs turcos, que a través de las imágenes ofrecen un tipo producto característico de tradición culinaria, pero que a la hora de la verdad constituye una verdadera falacia de “usar y tirar”. Ya es sabido que la “comida” servida en las famosas cadenas de restaurantes asiáticos no es un producto culinario tradicional que verdaderamente se consuma en las distintas zonas orientales, sino una adaptación de la misma a los gustos del mercado.–

Fig. 3. Gourmet Collection.  
Lorena Barrezueta 2002 [Barrezueta 2010]

## SOBRE LA CIRCUNSTANCIA DE EL PLATO EN LOS NO LUGARES

Para el etnógrafo *El Plato*, contenido y continente de la noción cultural, representa uno de los principales objetivos de investigación, dado que a través del acto cotidiano de la ingesta y sus recipientes de uso se aproxima inicialmente a los caracteres de la etnia a estudiar.

A priori, se trata de un objeto-contenedor que nos sugiere una forma materializada en soporte tierra-cocida, cuya función estaría principalmente destinada al uso alimenticio y que se contextualizaría en un espacio concreto dependiendo del ámbito social, geopolítico y religioso en donde nos situemos. Por otro lado, dicho referente aparece

históricamente vinculado a dos tipos de actividades humanas: la cocina y la cerámica; labores económicas, tecnológicas, expresivas y creativas que desde su génesis hasta la actualidad se expanden dentro del perímetro de la cultura. De este modo, podríamos establecer *El Plato* a modo un campo semántico<sup>1</sup> o de significaciones, esto es: un conjunto de unidades léxicas que se refieren a la cocina y a la cerámica, propias de un lenguaje expresivo heterogéneo – en nuestro caso el Arte – que comprende una serie de términos ligados entre sí por referirse a un mismo orden de realidades o ideas.

En el “come-tido” de esta iniciativa, nos disponemos a discurrir en torno al devenir del plato-contenedor en la era moderna y a comienzos de la “postmodernidad”. Relativo a la transitoriedad del recipiente (manu)facturado en soporte cerámico perenne, que a día de hoy compite junto a otros materiales industriales: perecederos-desechables-reciclables (vidrio, metal, plásticos, papel, tetra-pack), producidos acorde a las exigencias de la ingesta alimenticia actual. Dadas las circunstancias, nos vemos en la necesidad de establecer una noción pertinente para el modelo de vajilla “provisional” que se encuentra asociada a determinados espacios contemporáneos de consumismo.

Reflexionaremos en torno a la noción de plato caduco asociado a espacios que Marc Augé definiría como los no lugares<sup>2</sup> (Augé 1996, 125). Desde esta perspectiva teórica, abordaremos en el discurso del antropólogo francés, los aspectos de la vida social contemporánea, tratando de dar sentido al presente en torno a la temática del “exceso” sobre: el medio temporal desde la superabundancia de acontecimientos, los cambios de escala espacial que se han venido produciendo debido a la aceleración de los medios de transporte y la multiplicación de las referencias espaciales imaginadas e imaginarias, y por último, el concepto de individualidad como punto referencia de la identidad y de la historia colectiva actual.

### 1. El Plato Perenne y el Lugar.

Si extrapolamos las nociones establecidas por Augé en torno al “lugar antropológico”, *El Plato* también se definiría como: un dispositivo espacial que alberga los caracteres de identidad propios a un grupo social, un referente cargado de sentido para quienes pertenece, lo facturan y le dan uso, y un principio de inteligibilidad para los otros, ajenos, extranjeros, el observador-espectador. Y es en la reiteración ritual donde se produce la necesidad de que todo ello cobre sentido, en la cotidianeidad de las actividades propias a comer, cocer y contener, afines al contexto en donde *El Plato* cobra sentido como construcción cultural.

También estableció tres rasgos comunes al lugar antropológico, conceptos que igualmente serían “aplicables” a nuestra noción de plato perenne: es *identificadorio*, puesto que el plato como objeto-propósito de construcción cultural, alberga una serie de caracteres inscritos, signos que pertenecen a la identidad de un grupo. –véanse la terra sigillata o cerámica roja romana como

<sup>1</sup> La RAE define lingüísticamente “campo semántico” como conjunto de unidades léxicas de una lengua que comprende términos ligados entre sí por referirse a un mismo orden de realidades o ideas. En este sentido, hemos adoptado-adaptado dicha definición para establecer una idea más o menos arbitraria sobre la noción de El Plato.

<sup>2</sup> Marc Augé, Los “no lugares” espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad. (Barcelona: Gedisa, 2001).

recipiente muy presente en la denominada cocina mediterránea expandida a lo largo de todo el Imperio romano –; es *relacional* porque pertenece a espacios de comensalidad – a la “mesa” si nos referimos al ámbito occidental –; y se caracteriza como *histórico*, cuando la relación se inscribe en el espacio –en el seno del plato– a través de la duración, de la ritualidad de la ingesta alimenticia cotidiana, se produce un sentido identificador propio. (Fig.1.)

En este sentido, cabe recordar que tanto los alimentos como la arcilla que conformará el receptor alimenticio proceden de la tierra, de un pedazo de terruño, de un lugar que el ser humano ha defendido como propio desde el preludio neolítico. *El Plato*, como noción análoga a la de lugar antropológico establecida por Augé se designa a modo de línea, intersección, punto de intersección; “donde los hombres se cruzan, se encuentran y se reúnen”<sup>3</sup>(Augé 1996, 125).

Por otro lado, la hipótesis augeana que comprende la “sobremodernidad” como productora de no-lugares, nos sitúa en un contexto donde una serie de productos son facturados literalmente a imagen y semejanza de estos no-lugares: artículos efímeros, perecederos, no duraderos y provisionales. En este contexto, el plato efímero-perecedero no acaba por cumplirse, carente de sentido: no alberga identidad, relación e historia.

## 2. El Plato Caduco y el No-Lugar.

El No-Plato –por analogía al no-lugar– pertenece al ámbito del espacio “extra-terrestre” o áreas de “tránsito” característicos de los medios de transporte: autopistas-autovías, vías férreas, aeropuertos, estaciones ferroviarias, incluso estaciones aeroespaciales que almacenan el sustento alimenticio diseñado para alimentar a los astronautas. El espacio extraterrestre “*que a menudo no pone en contacto al individuo más que con otra imagen de sí mismo*”<sup>4</sup>(Augé 1996, 125), enuncia Augé refiriéndose a la condición de *individualidad solitaria* que experimentan las personas en estos espacios de sobremodernidad; en nuestro caso por oposición a la relación de comensalidad propia del lugar antropológico.

*El Plato Caduco* es afín al espacio del viajero, como arquetipo de no lugar, donde la experiencia particular y el exceso de individualidad producen la soledad del ser; donde ni las relaciones, ni la identidad, ni la historia cobran verdadero sentido.

De este modo, en el contexto del no-lugar el referente plato se constituye a sí mismo como una *imagen: El Plato*, como construcción cultural no existe sino el signo que se evoca del mismo. En este sentido, los espacios de consumo (no-lugar) crean un icono en torno a la mercancía que re.produce un concepto/hito y lo hace funcionar. (Fig. 2.)

En estas áreas de consumismo (centros comerciales) el sujeto percibe un bombardeo constante de imágenes donde reina la actualidad y la urgencia del momento presente, y ve evocado ante sus ojos la realidad ilusoria de algo que en realidad no acaba por cumplirse: *El Plato* comienza a sufrir una especie de des-materialización, que acabará por hacerlo desaparecer.

A día de hoy, lugares y no lugares se encuentran entrelazados y entremezclados. Consecuentemente, esto genera un estado de coexistencia entre el plato-perenne tradicional y el (no) plato-caduco y provisional.

Gran parte de la humanidad vive cada vez más lejos de casa, del territorio; fuera de lugar, en el no lugar: comer de pie, andando, en el tren, conduciendo...siempre en soledad. Masticar solamente para cumplir la función del sustento alimenticio diario.

Ingiriendo una serie de sustancias ultra-conservadas, pre.cocinadas, pre.fabricadas; que sostenemos sobre un contenedor efímero, provisional, reemplazable y reciclable, a través del cual vamos devorando rápido, sin la experiencia estética de degustar que diferencia al ser humano frente a otras especies animales.

<sup>3</sup> Augé, 62.

<sup>4</sup> Augé, 85.

## 3. El Plato en el Arte Contemporáneo: algunos paradigmas.

Por último, el Arte, como reflejo de la sociedad y ente que materializa la visión sobre la realidad, abarca también la temática del exceso moderno en el marco del plato en esa necesidad por recuperar y reafirmar el sentido de la trama cultural.

En el contexto del Futurismo italiano de principios del siglo XX, amantes de la máquina y la aceleración, se establecieron una serie de parámetros afines a la modernidad dentro de un discurso de revolución culinaria, el cual partía de esa necesidad de crear nuevos órdenes creativos en el marco de su contemporaneidad y como vía para romper con el pasado establecido. De hecho, las nociones de la “*Cocina Futurista*”<sup>5</sup> (Marinetti and Fillià 1985, 182) impulsada por Marinetti y Fillià –entre otros– alberga determinados procesos culinarios que no se alejan mucho de la metodología de trabajo llevada a cabo por la denominada cocina “tecnológico-emocional” –véase Ferran Adrià entre otros– de nuestros días.

Ya situados en los albores del siglo XXI, una nueva corriente de artistas plásticos discurren en torno a la idea de plato, elaborando sus propuestas en el soporte de la porcelana: material perteneciente a la tradición cerámica. Y como contrapunto, conforman el objeto artístico a través de las posibilidades expresivas que aportan los medios actuales de factura industrial. Entre algunos destacados, Robert Dawson (Reino Unido) produce la descontextualización sobre la forma del soporte tradicional del plato, lo utiliza como lienzo y desarrolla un juego de percepción visual. A través del proceso serigráfico, genera ilusión de perspectiva sobre la superficie e idea un lugar imaginario en el interior conceptual del objeto-plato. Por su parte, Chi-ja Ling factura para la empresa taiwanesa Fiding Chesca un set de objetos complementarios que nos recuerda a las bandejas de comida y cacharrería que se distribuyen en determinados medios de transporte como el avión a la hora de cada ingesta capital. Por último, cabe destacar el trabajo de la artista neoyorkina Lorena Barrezueta, que adopta el recipiente desechable como modelo para caracterizar una serie de objetos-contenedores cerámicos de diseño. De este modo los vuelve a cargar de sentido y de simbología. A través de la nobleza propia al oro y a la porcelana como materiales, la artista retorna el referente del recipiente caduco a la inmortalidad del plato perenne cerámico. (Fig. 3.)

<sup>5</sup> Véase Filippo Tommaso Marinetti, *La cocina futurista: una comida que evitó un suicidio*. (Barcelona: Gedisa, 1985).

## Referencias

- Augé, Marc. *Los “no Lugares”: Espacios Del Anonimato: Una Antropología De La Modernidad*. Ciencias Sociales / Gedisa. Comunicación y Sociología. reimp ed. Barcelona: Gedisa, 1996.
- Barrezueta, Lorena. “Lorena Barrezueta [Página Web].” <http://www.lorenabarrezueta.com/> [accessed noviembre/17, 2010].
- Adkins, Lesley and Roy Adkins. 1998. *El imperio romano* Editorial Optima.
- Aguilar Icaza, Javier. 1988. La cocina y la comida. In *Arte efímero y espacio estético*, 81-145. Barcelona: Anthopos.
- Cooper, Emmanuel. 1999. *Historia de la cerámica*. Tiempo libre. act ed. Barcelona: Ceac.
- Dawson, Robert. *Aesthetic sabotage* [Página web]. <http://www.findingcheska.com/en/home.php> [accessed noviembre/17, 2010].
- Finding Chesca* [Página web]. [2010]. [accessed noviembre/17, 2010] <http://www.findingcheska.com/en/home.php>
- Klanten, Robert, Sven Ehmann, Sabrina Grill, and Sonja Commentz. 2008. *Fragiles: Porcelain, glass & ceramics*. Berlin: Gestalten.
- Malaguzzi, Silvia. 2008. *Food and feasting in art. A guide to imagery*. [Cibo e la tavola.]. Los Angeles: J. Paul Getty Museum.
- Marinetti, Filippo Tommaso and Fillià. *La Cocina Futurista: Una Comida Que Evitó Un Suicidio*. 1ª ed. Barcelona: Gedisa, 1985.
- Montanari, Massimo. 2006. *La comida como cultura*. Gijón: Trea.
- Novero, Cecilia. 2010. *Antidiets of the avant-garde: From futurist cooking to eat art*. Univ Of Minnesota Press.
- Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. 22ª.

## INVESTIGACIÓN

**Miriam Pires Viera**

Granada

Universidad de Granada (UGR)

Facultad de Bellas Artes Alonso Cano

### EL RITO INDÍGENA EN LAS MÁSCARAS DE LA ARTISTA LYGIA CLARK

In this paper I introduce an interpretation of contemporary art with involves, directly or indirectly the theme of indigenous cultures. It is a part of a wider research that deals in a general sense with cultural and anthropological components of those civilizations living in the Brazilian forests. In this particular case I study the relationship between rite and space in which is developed the contemporary artwork of Lygia Clark. I try to promote in this way, the dialogue between two aesthetic and cultural realities that are very different but that share the realm of natural environment.

#### TAGS

arte contemporáneo ritual

arte y naturaleza lygia clark

antropología del arte

## EL RITO INDÍGENA EN LAS MÁSCARAS DE LA ARTISTA LYGIA CLARK

Con la finalidad de presentar una lectura del arte contemporáneo brasileño que se envuelve directa o indirectamente con las culturas indígenas, esta investigación pretende abarcar desde los componentes culturales y antropológicos de las culturas de los bosques brasileños hasta el espacio en que se localizan las poéticas contemporáneas, promoviendo así el diálogo de dos realidades estéticas y culturales muy distintas, que tienen en común el medio natural. La naturaleza es focalizada desde un punto de vista psicológico y simbólico que afecta a las manifestaciones de artistas contemporáneos, como Lygia Clark, y de las etnias indígenas que habitan las regiones brasileñas. El tema escogido fue el rito, que se refiere a ámbitos de la cosmovisión metafísica de pueblos nativos de Brasil, reactualizados en formas y procesos artísticos vinculados a las poéticas que identifican el arte contemporáneo de la artista Lygia Clark.

### La obra de Lygia Clark y las analogías con las culturas del bosque

Las manifestaciones artísticas de Lygia Clark que nos interesan están volcadas para la creación colectiva. Para una mejor comprensión de su abordaje es interesante recurrir a algunas observaciones de Maria Alice Milliet (1992), que comenta que, tanto el *body art*, como la *performance* (final de la década de los 60 y años 70), exigen la presencia física del artista, al mismo tiempo sujeto y objeto de su arte. El cuerpo es simultáneamente instrumento, esto es, medio y soporte. La investigación gira sobre las funciones corporales y las capacidades mentales y físicas del individuo. Se trata de aquellos aspectos del rito interesados en la redescubierta y resignificación del cuerpo.

Las propuestas de Clark, partiendo de ese interés van más allá, pues no existe la presencia física de la artista, es el cuerpo del espectador el que forma parte de la obra de arte. Es el espectador el instrumento más importante para efectivizar la obra.

Así, en sus proposiciones<sup>2</sup>, Lygia Clark procura situarse dentro de un espacio real, que sería el espacio sin límite, cualquier persona que se aproxime a su obra es un participador<sup>3</sup>/ creador y de esta forma la obra se torna real, palpable, penetrable; pero el viaje que propone Lygia Clark es un sumergirse dentro de uno mismo, como si el participador se adentrara en su interior para reencontrar su verdad, su deseo; entonces la obra proporciona una vivencia a través de la propia experiencia, con el fluir de la intuición, hasta fundir la propia esencia con la obra. Ese recogimiento vertiginoso conduce al participador a vivir su propia fantasmática<sup>4</sup>; es decir, una experiencia fenomenológica en la que el participador se reencuentra con su propia esencia psíquica a través del fenómeno, impulsado en esa vivencia de su fisicalidad.

Según Maria Alice Milliet (1992), el artista que Clark nombra propositos es responsable por readquirir una función mágica que se remonta, afirma la historiadora, al chamanismo. Induciendo a los participantes, a través de la percepción sensorial y de la actuación sin constreñimientos, a un contacto profundo con sus vivencias psíquicas para exteriorizarlas al mundo.

Todo este proceso queda claro en la serie de máscaras concebidas por la artista, a través del bricolaje: diversos tipos de materiales y cada una de sus peculiaridades relativas a la textura, porosidad, peso, espesura, etc. Estas máscaras pueden cubrir solo la cabeza, como un casco o una capucha, o vestir todo el cuerpo, como las ropas y los uniformes. Algunas de estas máscaras tienen peculiaridades similares al universo imaginario indígena. Unas y otras rescatan las imágenes de animales o detalles de ellos mismos, como el papo de las aves, o las tripas de

<sup>1</sup> Doctoranda de la Universidad de Granada en España. Participa del grupo de investigación HUM- 611 -Nuevos materiales para el arte contemporáneo, de la Facultad de Bellas Artes de la misma universidad, dirigido pelo profesor Dr. Pedro Osákar Olaiz.

<sup>2</sup> Denominación de la artista a sus propuestas artísticas: proposición.

<sup>3</sup> Designación de la artista al espectador activo, que participa de la obra.

<sup>4</sup> Según Lygia Clark, La fantasmática es esa otra personalidad profunda aparcada en los estadios de lo animal. La artista define su arrojada propuesta con estas palabras: "Se trata de desencadenar una creatividad general, sin ningún límite psicológico o social".

los mamíferos. Y, creemos también, ciertos significados ocultos en estos mismos animales. De cierta forma no podemos olvidarnos de la sensación de la artista al sentir que dentro de su cuerpo había pájaros, leones, etc. Y de la necesidad de liberarse de ellos. En el caso indígena, esta relación es mucho más profunda y compleja, afectando a lo individual y a lo grupal a través del rito y del significado mítico que puede tener el animal dentro de su cultura.

En ambos casos, con estas máscaras, el participante no representa absolutamente nada, sino que penetra y vive su interioridad y de esta forma puede llegar a su propio yo, a su verdad. Como un chamán convocando al animal primigenio o entrando en la esencia de una entidad de la naturaleza.

Sobre el caso de Lygia Clark, Fabbrini (1994) percibe en esta etapa la similitud con rituales primordiales y describe la experiencia con las máscaras, relacionándolas con los rituales indígenas en el sentido mágico, como un ritual de reencuentro con la fuerza vital de la persona, en este caso el espectador participa de un rito de cambio establecido por la muerte y nacimiento de sus órganos del sentido.

En muchas de estas máscaras, Lygia Clark hace evidente los diversos olores y sabores; olores que van de lo sucio a lo trágico, como el sudor y la sangre; hasta aquellos que nos hablan de la vida, como la miel, como el zumo o como los pedazos de fruta. Sabores y olores intrínsecos en la memoria del individuo, que activan y reverberan la reminiscencia de las sensaciones a través de la activación de los sentidos.

Coincidimos con Fabbrini, pues para nosotros esas máscaras realmente remiten inmediatamente a las culturas primordiales, a los ritos indígenas del bosque brasileño; se asemejan a una ceremonia de pasaje de un ciclo vital para otro; en este caso, podría ser el pasaje del exterior para el interior y viceversa. Y, radicalizando la muerte de quien se pone la máscara y el nacimiento de quien se quita la máscara, repleto de su propia verdad, como alguien que recobra la vida y, al volver al exterior, se reencuentra consigo mismo, ya renovado, y con la realidad externa. La acción crea una situación limítrofe entre muerte y vida, entre el adentro y el afuera del propio individuo.

Otro aspecto semejante en relación a la utilización de máscaras, tanto en un caso como en otro, es que ese uso se procesa dentro de un ritual, y, por lo tanto, está localizado en un espacio de "liminaridad", que promueve una reversión en la condición de la persona que la utiliza. Aquí es donde se amplía el concepto de transcendencia.

Sobre rituales, Victor Turner (1974) afirma que estos marcan situaciones de liminaridad (pasaje de un ciclo vital para otro, mudanza de actividad económica del grupo, relacionada con el ciclo climático) o tienen carácter propiciatorio, o adivinatorio o de cura. La propuesta creativa de Lygia Clark explora temáticamente los rituales; el carácter performático y el contexto de liminaridad están claramente identificados en la obra de forma muy similar a la de las culturas de la floresta brasileña.

### Conclusión

Como podemos observar, las propuestas artísticas de Lygia Clark que utilizan máscaras tienen similitudes con los rituales indígenas, de esta manera interrelacionan sincrónicamente con sus referentes ancestrales a través de las culturas indígenas coexistentes en Brasil. Así, el arte contemporáneo dialoga directamente con las culturas del bosque en un proceso que no necesita de la sistematización antropológica o filosófica sobre el "otro", sino que convive directamente con él en su mismo paisaje existencial.

#### Referencias

Fabbrini, Ricardo. *O espaço de Lygia Clark*. São Paulo: Atlas, 1994.

Miliet, Maria Alice. *Lygia Clark: Obra-Trajeto*. Edusp, São Paulo, 1992.

Turner, Victor W. *O processo ritual: estrutura e anti-estrutura*. Petrópolis: Vozes, 1974.

## INVESTIGACIÓN

**Javier Población Romero**

Granada

**Universidad de Granada (UGR)**

**Facultad de Bellas Artes Alonso Cano**

## ESTADOS ALTERADOS DEL ARTE

The present research is a reference for a way of investigation which I consider unprecedented: how the different and numerous psychotropic substances influence the mind of the creative individual. Everyday substances which we use unconsciously to think of, design, perform and show our deepest wishes, harbored in the mysterious, unscrutable world of our brain. With this line of study, I hope to bring some light on this subject, and, simultaneously, to make people respect the varied artistic expressions from time immemorial to our days.

### TAGS

arte visionario drogas psicodelia

generación beat alteración de consciencia

estados expandidos efectos sentidos

mescalina lsd hippie henry michaux

william burroughs



2. *Mescaline Drawing*. Henri Michaux. (1960). Tinta sobre papel, 32 x 23.9 cm. Gift of Philip Johnson. MoMa© 2010 Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris



1. *Yagé desnuda tu alma*. Horacio Santamaría Villamizar. Óleo sobre tela. 100x178 cm. 2007. © Horacio Santamaría Villamizar



3. *Kissing*. Alex Grey. Óleo sobre tela, 66x 44 inches. 1983 © Alex Grey

## ESTADOS ALTERADOS DEL ARTE

El objetivo de esta investigación y que he titulado *“Estados alterados del Arte”* obedece a una razón que, bajo mi punto de vista, es una verdadera actualidad que vertebra toda una página de la historia, y cuando digo historia me refiero a lo pasado, presente y futuro. Bien es verdad que arte lo podemos significar, y aun magnificar, como todo aquello que es sensible, y hermoso, según la percepción del individuo, a los sentidos. Por lo que les ofrezco una recopilación de conclusiones e ideas principales que he ido deduciendo de las hipótesis que he planteado en la investigación de la obtención del DEA. Para ver cómo las drogas, han formado parte de nuestra cultura desde tiempos inmemoriales, la importancia de la misma y la relación estrecha que tiene dentro del mundo del arte, y más concretamente la relación de artista y obra con la droga o sustancia psicotrópica.

La finalidad de este trabajo, como ya he comentado antes, ha sido la de dar con la idea de que la droga ha sido muy importante para ciertos artistas, sin las cuales no hubiesen podido generar su creación artística, al igual que ha estado ligada a nuestra cultura durante milenios y lo sigue estando, y cómo a través de ella aparece un nuevo lenguaje artístico.

A raíz de los acontecimientos que expongo en la investigación llego a la conclusión y a la idea, que entre los fines esenciales de estos artistas exploradores del mundo interior estaba el de buscar atajos para llegar al éxtasis creativo, perpetuar de una manera artificial ese estado y comprender el proceso o los estados de la creación. Artistas de diversos siglos, distintas disciplinas y estilos muy diversos parecen coincidir en ello y, de hecho, la experimentación con las drogas es en algunos casos el catalizador que hace que un artista se interese por la obra de otro. La evacuación de la realidad que produce la droga permite o entrega una capacidad superior de profundizar sobre el fenómeno que se quiere observar y pensar para la posterior creación del objeto del arte.

Otro rasgo común y característico que he encontrado en muchos de estos artistas, tanto en el siglo XIX como en el XX, es que a una gran mayoría se les ha considerado marginales. Como decía Aldous Huxley en su ensayo *“Cielo e Infierno”*:

*“En el mundo occidental hay actualmente muchos menos visionarios y místicos que antes (...) En el cuadro del universo actualmente de moda, no hay sitio para la experiencia transcendental válida. Consiguientemente, quienes han tenido lo que consideran experiencias transcendentales válidas son mirados con recelo, como chiflados o farsantes. Ya no acredita a nadie ser un místico”*<sup>1</sup>.

En el caso de los artistas del XIX se dijo que eran “malditos” y en el caso de los de la segunda mitad del XX se habló de una contracultura, pero aun así en todos lados siempre hubo asociado un término a lo marginal para denominar a estos artistas que muchas veces fueron juzgados más por su forma de vida que por su obra. Pero no siempre para perjuicio del artista, porque en muchos casos el consumo de drogas o los relatos relacionados con el consumo han sido utilizados por los propios artistas para crear un aura, un personaje que tapa su mediocridad artística. El escándalo asociado al consumo explícito de drogas ha ayudado en todos los tiempos a convertir a artistas medianos en personajes mediáticos y obras regulares en éxitos de venta y crítica.

<sup>1</sup> Huxley, Aldous. *Las puertas de la percepción y Cielo e Infierno*. Pág.149. Ed. Perennial Classics, 2004.

Pero aunque hay líneas comunes en todos los artistas relacionados con la droga, si es verdad que la tradición del arte inspirado y/o basado en la droga ha ido evolucionando.

Como recordamos, en la época de las grandes poetas como Coleridge o De Quincey o Poe en Estados Unidos, el selecto club de los Haschichins de Gautire, Nerval o Baudelaire o el Círculo Zutique de Verlaine y Rimbaud o posteriormente Jules Boissiere, el consumo de droga era algo íntimo, personal, elitista, pero a partir de los años 50 y 70 del siglo XX, se convirtió en algo totalmente más explícito, es una manera de protesta social. Que también se observa en los textos distópicos de autores como Huxley, Timothy Leary, Jünger o Watts, pero que llega al culmen con la generación Beat con Keurouac, Ginsberg en algunos escritos, y por supuesto, William Burroughs, coetáneos de grupos de música psicodélica como Love, Grateful Dead, Jefferson Airplane o la era de los Beatles.

Pero vemos en la generación Beat que autores como Burroughs, Corso, Ginsberg o Keuroac, desarrollan una nueva forma de expresión donde todo lo que produzca efectos sobre los sentidos (ya sea por medios de anfetaminas, LSD, marihuana, alcohol) constituye un proyecto explícito de protesta contra los valores preestablecidos de la sociedad capitalista. Por lo que podemos decir que el consumo de drogas es también un medio de consolidar un lugar y desprenderse de cánones sociales inmersos en prácticas ritualistas conservadoras, que ante todo se trata de una transformación cultural. Es una nueva modificación de la sensibilidad, que la complicidad con los trastornos de la química no hará sino acrecentar durante todo el siglo.

Hasta los años noventa no volvería a darse una relación tan clara entre una droga específica, sus efectos y la creación. En medio estuvo el glam rock que tomaba en las letras y en la estética elementos asociados con la experiencia psicodélica, también estuvo todo el movimiento que surgió alrededor de la Factory y la heroína y el “*Waiting for the man*” de Lou Reed y otras canciones de la Velvet Underground, pero hasta la popularización del éxtasis en los años ochenta y la gran explosión del ochenta y seis en el verano, no hubo una relación tan clara entre la cultura musical y la droga.

La metodología de investigación que voy a utilizar en el trabajo de tesis va a ser similar a la que utilizó Henri Michaux documentando las irritaciones de las conducciones de líneas a través del viaje. Lo más característico de la obra de Michaux, es la metodología que realiza, la manera en que se acerca a las distintas drogas (hachís, psilocibina, LSD y mescalina). Actuando siempre con rigor científico con fines epistemológicos, para hallar caminos nuevos que le lleven a saberes ocultos y certezas universales.

Una metodología basada en la recepción, análisis, y narración, describiendo los procesos de alienado. Sin perderse en el caos, manteniendo parte de su intelecto intacto, observando para contener sus delirios a un estudio posterior. Como se puede observar en sus dibujos, donde estos se funden con sus escritos para formar una nueva forma de lenguaje artístico. Nos habla de un redescubrimiento de la normalidad y de la manera en que actuamos día a día, sin pararnos a pensar cómo y por qué lo hacemos. El escogió el camino de la droga para experimentar estados de alteración de conciencia limítrofes con los de la locura.

En la línea de tesis doctoral expongo que estoy de acuerdo con el hecho de legalizar las sustancias psicoactivas, pero, más a favor de un uso creativo, medicinal, de investigación, ceremonial y lúdico en ciertas circunstancias. En este sentido hay que considerar las buenas políticas que saben atender a los equilibrios de los procesos y el por qué de sus razones.

Estas prohibiciones que desde luego pienso que por desgracia no van a cesar, sino más bien a aumentar, son las que no solo han desencadenado un mayor consumo de estas sustancias, sino que también han sido en parte las causantes de las “nuevas drogas” (como yo las denomino) de nuestro siglo. Cuando hablo de “nuevas drogas” me refiero a los objetos por los que millones de personas tienen una adicción psicosocial.

Estas adicciones, en la década de los años sesenta del siglo veinte, empiezan a suscitar una evolución vertiginosa respecto a la industria, medios de comunicación, entretenimiento, tecnología..., a la vez que la involución como decía antes respecto a las sustancias psicoactivas. Esta evolución tecnológica de los países occidentalizados y “evolucionados”, consumistas, capitalistas y populistas, desde los años sesenta hasta nuestros días es la responsable de la propensión contemporánea al enganche adictivo patológico de estas “nuevas drogas”, como el alimento, el sexo, la compra, el juego, televisión, trabajo e internet. Que a mi manera de ver, resulta un problema que quizás ahora no sea tan grande como el que existe ahora mismo con las drogas, pero que si en un futuro lo puede haber. Estas adicciones las investigaré en la tesis relacionándolas con artistas y obras, y a la vez haciendo una comparación con artistas que utilizan sustancias psicodélicas para el acto creativo y con mi propia obra personal.

Después de este viaje por las diversas etapas de la relación entre drogas y creación, solo nos queda preguntarnos lo siguiente que puede pasar: ¿se descubrirá una nueva droga que propicie una manera distinta de acercarse al proceso creativo? O por ejemplo, ¿una nueva forma de crear entronizando drogas que ya existen, con hacer realidad el futuro que advertían Huxley o William Gibson? O quizás la mirada la deberíamos poner sobre la realidad virtual, las nuevas tecnologías, las “nuevas drogas” y las nuevas adicciones como formas de creación, los mundos paralelos que ofrece el ciberespacio y hacer caso al estrambótico Timothy Leary cuando decía en los noventa que el “*PC es el LSD de los noventa*”.

## Referencias

- Aguirre Martínez, José Carlos. 2007. *De la psicodelia a la nueva cultura enteogénica*. Soma. 1(487) ed. Vol. 5. Madrid: Amargord.
- Alonso Fernández, Francisco. 2003. *Las nuevas adicciones*. Madrid: Tea.
- Escohotado, Antonio. 1998. *Historia general de las drogas. Humanidades*. 7(487) rev y ampl ed. Vol. 4157, 4158, 4159. Madrid: Alianza Editorial.
- Grunenberg, Christoph, Dave Hickey, Chrissie Iles, Diederich Diederichsen, Barry Miles, Sally Tomlinson, Simon Reynolds, et al. 2005. *Summer of love: Art of the psychedelic era*. 1st ed. London: Tate Publishing. <http://www.tate.org.uk/liverpool/exhibitions/summeroflove/default.shtm>.
- Huxley, Aldous. 2009. *Las puertas de la percepción; cielo e infierno*. Barcelona: Edhasa.

## INVESTIGACIÓN

### Iskandar Rementería Arnaiz

Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

## RETRATO IMAGINARIO DE UNA AUSENCIA. LA ESTÉTICA OBJETIVA COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN PARA LA CIUDAD DEL BILBAO POSTINDUSTRIAL

This proposal aims to show the outline of the PhD that the researcher is finalizing in the Department of Sculpture at the Public University of the Basque Country / EHU. This research examines, through a particular methodology, the failed project of the Cultural Center for the Alhóndiga of Bilbao, in the late eighties, when the sculptor Jorge Oteiza and architects Juan Daniel Fullaondo, and Francisco Javier Sáenz de Oiza proposed as a cultural reactivation of the city, in which the process of deindustrialization was over.

Although the project was not carried out, the scale of the proposal supposed an event that shook the recent history of Bilbao generating all kinds of documents that this research has examined and reassembled under a prism-based in the oteician Aesthetic Objective to re-built the imaginary portrait of his absence.

### TAGS

oteiza | centro cultural alhóndiga | estética objetiva

imaginario | Bilbao | ecuación estética

metainvestigación | ciudad



Fotomontaje del Proyecto de Centro Cultural Alhóndiga, Bilbao, 1989

## RETRATO IMAGINARIO DE UNA AUSENCIA. LA ESTÉTICA OBJETIVA COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN PARA LA CIUDAD DEL BILBAO POSTINDUSTRIAL

### 1. INTRODUCCIÓN

Algunos proyectos que no han sido realizados pueden llegar a suscitar toda una serie de cuestionamientos sobre su condición de posibilidad o de imposibilidad, sobre sus capacidades o incapacidades, o incluso sobre su destino. Y es gracias a esto que guardan en sí mismos un gran espacio al que poder acercarse y proyectar nuestra imaginación.

Esta condición la comparten todos los proyectos que Oteiza quiso llevar a cabo una vez concluyó su actividad escultórica y decidió aplicar el saber del arte a la ciudad. Todos ellos implicaban una correcta colaboración entre la arquitectura y el arte para la educación estética

del ciudadano. Todos ellos fracasaron.

Su última oportunidad perdida fue el proyecto de Centro Cultural Alhóndiga de Bilbao, conocida popularmente como el cubo; una infraestructura cultural que en 1988 el entonces alcalde de Bilbao José María Gorordo, pretendió erigir como motor de transformación de la realidad cultural y económica de la ya desindustrializada ciudad de Bilbao.

La colaboración entre el escultor Oteiza y los arquitectos Fco. Javier Sáenz de Oiza y Juan Daniel Fullaondo tuvo como objetivo la intervención en un edificio preexistente, como lo es la antigua alhóndiga de vinos del ensanche bilbaíno, junto al solar del Colegio Santiago Apóstol, para adecuarlo a sus nuevas necesidades culturales.

### 2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN<sup>1</sup>

Este centro no fue construido, aunque sí dejó una huella a través de los distintos dibujos, maquetas, fotografías, escritos, notas de prensa, documentación institucional, memorias del proyecto, conversaciones, y reflexiones tanto de sus autores como de aquellas personas que conformaron la compleja realidad de este proyecto.

El documento mana de una fuente que en esta investigación se considera imaginaria, no por su inexistencia, sino por su capacidad de operar en la construcción de la memoria sobre aquello que no ha ocurrido. Esta investigación, por tanto, no persigue una verdad historiográfica, o de adecuación a la realidad, sino la reconstrucción de la verdad del proyecto, su propia verdad, que mana de cada uno de los documentos que se han recogido. El trabajo se constituye como organización y montaje de una estructura significativa que pretende dar cuenta del proyecto irrealizado, tomando la forma de una suerte de meta-investigación del propio proyecto en particular, y del arte, en general. Así, el principio rector de construcción de la estructura global ha consistido en configurar la información para evidenciar el carácter imaginario y su importancia en la gestión de los órdenes de representación de la realidad.

### 3. ESTÉTICA OBJETIVA

Partiendo de esta posición, y con el fin de evocar de forma significativa dicho proyecto, se ha llevado a cabo una apropiación de la herramienta teórica más importante en Oteiza, que empleaba tanto para explicarse los problemas internos de la práctica del arte como para interpretar los movimientos artísticos en la historia: la ecuación del *ser estético*.

Se trata de una fórmula desarrollada durante los años cuarenta que define los factores fundamentales que entran en juego en la práctica artística y que dan como resultado la

<sup>1</sup> El presente texto pretende esbozar algunas líneas metodológicas que han vertebrado el proyecto de Tesis Doctoral. La investigación que se menciona queda completada con el proyecto documental *"Oteiza y el Centro Cultural Alhóndiga. Proyecto estético para la ciudad de Bilbao"*, REMENTERIA, Iskandar, con la colaboración de la Fundación Museo Jorge Oteiza. Así mismo, y como fruto de los dos años de investigación gracias a la beca de la Cátedra Jorge Oteiza, en el próximo año se iniciarán los trabajos de edición para la publicación del trabajo escrito dentro de la editorial de la Universidad Pública de Navarra.

temporalidad específica del *ser estético*, de la obra de arte. Para construirla, Oteiza recupera los resultados de la Filosofía y la Teoría de los Objetos con el fin de establecer una tríada ontológica de los seres o factores fundamentales de dicha ecuación. Estos factores serán los *seres reales*, los *seres ideales*, y los *seres vitales*.

La ecuación será representada por Oteiza de la siguiente forma:

(1) = SR = seres reales	factor sensible	lo que se ve
(2) = SI = seres ideales	factor intelectual	lo que se piensa
(3) = SV = seres vitales	factor vital	lo que se siente
(4) = SE = Ser estético	producto artístico	lo que se inmortaliza

El (4) resulta la solución de una ecuación con dos incógnitas:

$SE = x \cdot y$  y donde (x) son una clase de seres con valores básicos e incompletos estéticamente y donde (y) son los valores finales y absolutos del SE.

(1) · (2) = x	x = valores plásticos = arte abstracto
x · (3) = y	y = valores estéticos (SE)
(1 · 2) · 3 = (4)	

(Oteiza 2007, 501)

Mediante esta ecuación Oteiza propone la estética objetiva como ciencia particular que aborda los problemas internos de la práctica del arte, entendido como producto de la interrelación de estas tres esferas ontológicas, con el fin de estudiar sus variaciones y resultados en el *ser estético*, lo común a todas las obras de arte. En resumen, se trata de una ecuación de dos términos: uno formado por los tres factores o realidades fundamentales que el artista pondrá en juego con afán creador y otro vacío, a la espera de que el artista lo ocupe con el resultado de las operaciones mencionadas y cuyo producto es la obra, resultado de los problemas fundamentales del laboratorio para hallar la solución existencial, para trascender espiritualmente, para curar.

Es interesante observar cómo la concepción teórica de la ecuación es ampliada por el mismo Oteiza, no en cuanto a su forma, sino en lo referido al rango o alcance ontológico de los cuatro factores. Será en el texto que sirvió a la conferencia "*La ciudad como obra de arte*", de 1958, cuando Oteiza explica de nuevo la ecuación tipificando los cuatro seres con sus cuatro respectivos tiempos, de forma que la ecuación quedó representada de la siguiente forma:

Los 3 primeros tiempos son 3 razas de seres existentes. El artista necesita saber qué Tiempo es su enemigo y con quién puede aliarse (El T2 es nuestro verdadero aliado, para detener el E). La creación en la vida está hecha y en arte, crear es contestar a la creación en términos semejantes, esto es, originales.

Tiempo 1-El tiempo natural. Tiempo de los seres reales. Es en el que se mueven y caracterizan las formas de la naturaleza. Tiempo ilimitado, continuo y móvil. El tiempo exterior con nosotros, el de nuestro sentimiento vital.

Tiempo 2-El no tiempo. La naturaleza intemporal de los entes ideales, de los seres geométricos.

Tiempo 3- El tiempo vital. El que se define y acaba con la vida del hombre que al resistirse

a la muerte produce el sentimiento trágico y nuestra intimidad religiosa

Tiempo 4- El de la perdurabilidad estética. No acaba, no porque sea eterno, sino porque al producirlo el artista sobre la vida, se pone al margen de la muerte. (Oteiza 1958)

Por tanto, cada uno de los tipos de seres que componen la ecuación corresponde a un tipo distinto de temporalidad. Esta ampliación o modificación conceptual de la ecuación se debe, probablemente, a un intento de reajustar la aplicación de la ecuación a la nueva escala abordada tras el final de su experimentación escultórica, la escala urbana. Es decir, el análisis en esta investigación se constituirá como forma de abordar un proyecto que estaba dirigido a la ciudad con lo que, por extensión, se convierte en una herramienta de interpretación cultural, aunque no desde la filosofía o la historia del arte, sino desde la *estética objetiva*.

En el sistema de clasificación de las ciencias, Oteiza sitúa la estética y la filosofía como ciencias particulares, en situación de igualdad. "*Estaba siempre cansado de verme subordinado a la especulaciones sobre el arte, de los filósofos, como si supieran mejor que nosotros lo que tenemos entre manos.*" (Oteiza 1984, 508)

#### 4. PROYECTO DE LA ALHÓNDIGA: FUNCIÓN DE TRES TÉRMINOS

Lo que se ha pretendido en esta investigación es, por tanto, redimensionar la ecuación oteiziana para analizar el propio proyecto de la Alhóndiga, es decir, adecuar el contenido de la investigación a su forma. Así, el proyecto de la Alhóndiga queda representado como una función de tres términos que dan cuenta de tres temporalidades distintas que traspasaban el proyecto: el tiempo real, el tiempo ideal y el tiempo vital. La aplicación de la *estética objetiva* en una operación urbana como lo fue el proyecto de Centro Cultural Alhóndiga implicaría extrapolar los elementos de la ecuación al ámbito de la ciudad. De este modo, podríamos abordar el proyecto de la Alhóndiga como una función en la que operan tres factores o dimensiones fundamentales que dan cuenta de tres temporalidades distintas:

T1: el tiempo continuo de los seres reales, obedece al tiempo cronológico y los sucesos; es por tanto la dimensión histórica del proyecto, los acontecimientos y circunstancias desde su origen hasta su cancelación. *Crónica*.

T2: el no tiempo de los cuerpos geométricos de la conciencia; es el proyecto del equipo redactor, imaginado, irrealizado, eximido del tiempo. *Contenedor y Contenido*.

T3: el tiempo vital, del sujeto-artista que, consciente de su finitud, lucha en el terreno del arte para vencer a la muerte y lograr su transformación en un sujeto nuevo. *Paisaje y Cielo*.

T1: El tiempo de los seres reales contiene todo aquello relacionado con la historia del proyecto: la serie de acontecimientos desde su origen hasta su cancelación formalizado como crónica o relato tejido con fragmentos de un dossier de 400 notas de prensa en los que se intercalan documentos institucionales, fragmentos de entrevistas, fotografías de prensa, etc. de forma cronológica.

Un relato que da cuenta de la polémica que durante prácticamente dos años copó los medios de comunicación (sobre todo la prensa) ya que el proyecto arquitectónico presentado por el Ayuntamiento pretendía instalarse sobre un edificio en el que, desde 1975, se barajaba la posibilidad de incoar el expediente para declararlo Bien de Interés Cultural.

El proyecto era muy ambicioso porque se firmaron acuerdos de participación entre los representantes culturales para instalar el futuro Museo de Arte Contemporáneo, la Biblioteca Foral, el Conservatorio, aunque el clima de polémica hizo que el propio

Gobierno Vasco negara la realización del proyecto provocando una tormenta política que acabó con la dimisión del alcalde. (Fotomontaje del Proyecto de Centro Cultural Alhóndiga, Bilbao, 1989)

T2: En segundo lugar, el tiempo ideal, el no tiempo, traspasaría el proyecto del equipo redactor, puesto que no se llevó a cabo, salvo en su imaginación. Entramos ahora en otro orden, otra dimensión espacial y temporal. Aquí, los documentos no relatan ningún hecho, únicamente dejan huella de la energía utópica, la que, por definición, no encuentra lugar. Una colaboración en un proyecto que se fundaba en la ruptura con la trama del ensanche a través de una gran cubo de cristal, vacío, de 78 metros de alto, que se unía con el solar del antiguo Colegio Santiago Apóstol por medio de otro edificio, sustentado simbólicamente mediante referencias a una nueva interpretación del gótico.

Un espacio que iba a albergar el Instituto de Investigaciones Estéticas, un proyecto malogrado que Oteiza pretendió implantar desde que abandonara su actividad escultórica y que fue ideado como un instrumento de renovación cultural no solo de la ciudad, sino de Euskal Herria al completo. Un lugar concebido para lo que consideraba la verdadera función del arte en la ciudad, que no radicaba en la ornamentación o la colocación indiscriminada de esculturas en la calle, sino en la transformación del sujeto a través del arte. De este modo, la función social del proyecto estético no consistía en la transformación utópica de la realidad social, como ocurría en los constructivismos, sino en la educación estética del sujeto.

T3: El tercer y último lugar, el tiempo vital, obedece al tiempo del sujeto artista, de Oteiza, cuyas aspiraciones y deseos de resolverse con el arte en un sujeto nuevo para una comunidad nueva se ven frustrados proyecto tras proyecto, hecho que le llevará incluso a escribir su "*Teoría sobre el Fracaso*".

## 5. CONCLUSIONES

La hipótesis de trabajo de esta investigación está basada en una paradoja, en una pregunta abierta, pues este proyecto albergaba dos funciones contradictorias que cuestionan sus condiciones de posibilidad, más allá de cuestiones patrimoniales, políticas o personales. Por un lado, debía ser el nuevo gran icono de la nueva ciudad, cuya intención institucional era insertarse en los mercados de imagen de la ciudad, tendencia actualmente en boga en la que la industria de la cultura emplea el arte de forma diametralmente opuesta a como el proyecto ideal de Oteiza proponía. Un proyecto que daba su último coletazo pero que, no por ello, debe perderse de vista como horizonte utópico y como referente de la tensión en un momento de cambio que decidió el destino cultural de la ciudad de Bilbao.

En este intento de re-construcción imaginaria, el primer término de la ecuación con sus tres elementos pretende alzarse como semblante de la triple temporalidad que traspasa esta obra: la temporalidad de su realidad histórica, de su potencia imaginaria y de la pujanza vital, que descansa ya en los proyectos del artista Oteiza; quedando como incógnita el segundo término de la ecuación, término vacío, horizonte de posibilidad en el que proyectar nuestra imaginación.

### Referencias

Oteiza, Jorge. *Interpretación estética de la estatuaria megalítica americana; carta a los artistas de América sobre el arte nuevo en la postguerra*. edición crítica de la obra de Jorge Oteiza. Edited by Maria Teresa Muñoz, Joaquín Lizasoain and Pello Zabaleta Kortaberria. 1ª ed. Vol. 3. Alzuza, Navarra: Fundación Museo Jorge Oteiza, 2007.

---. *Ejercicios espirituales en un túnel: en busca y encuentro de nuestra identidad perdida: de antropología estética vasca y nuestra recuperación política como estética aplicada*. 2ª corr. y aum. ed. Donostia: Hordago, 1984.

---. "La ciudad como obra de arte [manuscrito]: ciclo de arte, arquitectura y urbanismo: Ateneo Mercantil de Valencia, 1958."

## INVESTIGACIÓN

**Laura Rueda Fernández**

Leioa

Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)

Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes

### ESCULTURA EN CERÁMICA: LATINOAMÉRICA. EL VÍNCULO CON LA TIERRA. DEL PASADO AL PRESENTE

Latin American society has acquired a particular meaning in the performance, showing a special bond with the Earth. The new artists who work with ceramic sculpture, feel and express, instinctively, without forgetting the magic of creativity and its origins, associating somehow their performance with primitive contents. Aiming to show how the ancient tradition of clay profoundly turns into contemporary artistic expression. Establishing a historical and brief tour, from the magnificence of performances in archaic times to contemporary Latino artists who work the three-dimensional form in ceramics.

#### TAGS

escultura

cerámica

latinoamérica



1. Vasija con escena familiar. Occidente de México. Colima. Clásico (200 a 700 d. de C.). Barro: 18 x 18 x 20 cm. Nº. inventario: 10-77667 / Cat. 2.4 - 1006. Museo Nacional de Antropología / CONACULTA - INAH. AAV. Cuerpo y cosmos. Arte escultórico del México precolombino. Ed. Lunwerg. Barcelona, 2004. Pág. 153, fig. 97.

2. Urna funeraria, destinada a la inhumación secundaria. Brasil, Baja Amazonia, hacia 1000 d.C. Altura: 63 cm, Terracota. (Inv. 534-30). AAV, Artes rituales del Nuevo Continente. América precolombina. Museo Barbier-mueller Art Precolombí, Barcelona. Editorial Skira, Milán, Italia, 1997. Pág. 174.

3. Figura femenina "cuchimilco", vestidas con telas, se destinaban como ofrendas funerarias a la fecundidad. Cultura de Chancay, Perú, s. XII-XV d.C. Terracota, altura 64 cm. (Inv. 532-55). AAV, Artes rituales del Nuevo Continente. América precolombina. Museo Barbier-mueller Art Precolombí, Barcelona. Editorial Skira, Milán, Italia, 1997. Pág. 353, fig. 118.

En la representación de los antiguos pueblos primigenios la figura humana se muestra como símbolo y abstracción de lo religioso y social. Hay momentos, que el cuerpo se representa con naturalidad, pero en otros, saltan de la realidad para trasportarse hasta planos inéditos, en gran medida incompresibles para una mente occidental. (Fig. 1)

El culto a los muertos se señalaba como rito fundamental: en tumbas comunes, y en las culturas complejas, los mausoleos. Los enterramientos eran un reflejo de la vida social, rodeando al cadáver de sus pertenencias, además de ofrendas y representaciones de todo tipo. En culturas suramericanas, particularmente en las cuencas del Amazonas, se utilizaban recipientes para albergar las cenizas o los huesos del difunto, en ocasiones muy decoradas y modeladas, de carácter antropomorfo. (Fig. 2-3)



## ESCULTURA EN CERÁMICA: LATINOAMÉRICA. EL VÍNCULO CON LA TIERRA. DEL PASADO AL PRESENTE

Las sociedades se han desarrollado de forma diferente y con ello su manera de representar y sentir el arte. Observando otras culturas que ponen sus miras en la naturaleza, nos hacen ser conscientes de las relaciones ideológicas y las construcciones históricas que constituyen un lugar, en especial las culturas indígenas. Existe la sensación de que las tradiciones que se mantienen en el mundo occidental, están desprovistas de contenido, esta compleja ruptura va decayendo con las nuevas tecnologías y la "globalización", hipotecando una serie de valores por un progreso incierto. En cambio esto no sucede tan elocuentemente en la cultura latina que ejerce aun un carácter reflexivo por parte de los actuales artistas, como hacían los indígenas

primigenios, donde llevan a cabo un estudio consciente del entorno, utilizando estrategias simbólicas para cargar a la forma de significados. Uno de los materiales más cercanos a la tierra es trabajar con el propio barro.

Las culturas primigenias no fueron influenciadas por culturas externas durante mucho tiempo debido al aislamiento del continente, y por ello registraron modelos comunes y obras típicas y propias. Con el paso de los siglos, cambiaron las formas de representación, pero el sentimiento social siguió manteniéndose.

Las primeras figuras femeninas o venus de la fertilidad halladas en América se sitúan en Ecuador, pertenecientes a la cultura Valdivia, 3200 a. de C.. Aunque se han encontrado restos de vasija en la zona amazónica de Brasil del 4000 a. de C., por el momento se sigue considerando a Valdivia como promotora de las primeras cerámicas de calidad y difusora de la técnica (pudiendo pensar que se dio más de un foco creador).

Ya en épocas tempranas, el hombre tiene como misión fundamental mantener el orden del universo, destinando los mayores esfuerzos por atender a sus divinidades a través de los ritos, y con el paso del tiempo, con la religión como tal, también se debían a sus antepasados, héroes y soberanos. Los rituales y las representaciones a la fertilidad y a la naturaleza, se realizaban en esencia para la subsistencia y la pervivencia del grupo.

En el imaginario colectivo se establecía el concepto de la abstracción, y el individuo se reconocía en las imágenes casi siempre idealizadas. La mayoría de las poblaciones originarias se establecían en tribus dominadas por caciques o jefaturas hasta la colonización. Las más significativas se dieron en Centroamérica; en el Área Intermedia (Venezuela, Colombia y Ecuador); en las Antillas, el Caribe y en regiones de Chile y Argentina. Únicamente tuvieron un mayor desarrollo, en Mesoamérica (México, Guatemala, Honduras) y en Perú, primero como estados agrícolas, en las llamadas culturas clásicas, instalados en auténticas ciudades, tanto por sus modelos gubernamentales como por la estratificación de las clases sociales, y como verdaderos imperios, en el postclásico.

Durante el periodo preclásico, aparecen las figurillas femeninas en todos los territorios, vinculándolas específicamente con los conceptos adquiridos a la Diosa Madre, exaltando cualidades de género (caderas abultadas, senos remarcados y sexo muy marcado). Destacando las denominadas "mujeres bonitas" de Tlatilco, y más tarde, las particulares figuras de Chipicuario y los "baby face" de la cultura Olmeca, todas ellas encontradas en México.

En el periodo tardío del preclásico y en el clásico, se tiende a un equilibrio genérico. Distinguiendo en las obras la diferenciación de género o aquellas más complejas, referidas a

condiciones sociales y jerarquías. Diversas sociedades poseían en su representación un marcado sentido realista y figurativo, entre las que destacaban en el occidente de México las culturas Nayarit, Colima y Jalisco, y las culturas Mochica (Perú), Tumaco (Colombia) y Tolita (Ecuador) en la zona andina. Mostrando entre gran variedad de escenas, posturas sexuales, destacando los conocidos huacos eróticos andinos (sin buscar complicadas interpretaciones, sino más bien, recordar el carácter cotidiano y natural de esas figuras).

La desnudez desapareció en el periodo clásico por el surgimiento de los modos urbanos. Las figuras diferenciaban el carácter social o jerárquico, o/y estaban imbuidas por numerosos elementos alegóricos. Los dioses seguían adquiriendo formas antropomorfas con características propias de su simbología. Con la cerámica de lujo se alcanzó el mejor grado decorativo, destinadas a ajuares funerarios o bien para mostrarse en templos o altares, como incensarios, braseros o urnas, destacando las producciones de la cultura de Teotihuacan, la Zapoteca y de Veracruz en Mesoamérica. La cultura con mayores vestigios escultóricos es la Maya, de una gran delicadeza y un excepcional realismo figurativo. En otros territorios menos avanzados, también se dan piezas de gran valor escultórico como en Costa Rica con la cultura Nicoya; las particulares piezas de la región de la Hoya del Lago Valencia en Venezuela; las culturas ecuatorianas como Jama Coaque, Bahía y Manteña; en la zona andina con representaciones más abstractas como los Paracas, los nazca o la Chancay; en la zona pampera, Candelaria, la Aguada, Belén y Santamaría, y en la zona amazónica la cultura de Santarem y la isla de Marajó (Brasil). En el postclásico, los Incas integraron la representación de otras culturas de su dominio, de una calidad soberbia pero sin la espectacularidad de los estilos tempranos andinos. Los aztecas caracterizaron en cerámica grandes figuras de sus ídolos y dioses.

El paso del tiempo hace cambiar y renovar las imágenes. Las pastas eran porosas y rojizas. En épocas avanzadas, las piezas modeladas se vaciaban para su correcta cocción y se generaliza el uso de moldes. Existe una gran variedad de formas originales (como los huacos andinos), sin someterse a las formas circulares, al desconocer el torno. En la decoración (desconocían los vidriados) utilizaron superficies engobadas (tierras con diferentes óxidos), pulidas, modeladas... pudiendo ser de carácter pictórico, como la cerámica Nazca y la Mixteca; o ensalzando lo escultórico, desde los volúmenes.

Al implantarse la cultura occidental, el arte indígena se consideró inferior, ya que no estaba sujeto al mismo canon de belleza. Los conquistadores comprendieron que para los nativos el arte simbolizaba lo sagrado y materializaba su cosmovisión, prohibieron a los nativos hacer sus imágenes e impusieron su estilo. Con la transculturación (sometidos a la reproducción del estilo europeo logran un sincretismo formal que los diferencia -fusión de la herencia indígena, la presencia africana y la europea-, las artes quedan en general reducidas a lo que llegaba del viejo continente y poco a poco se va extinguiendo la producción artesanal, de poca calidad y bajo aporte estético.

Fue con el movimiento postrevolucionario del siglo XX, cuando se comenzó a observar con nuevos ojos las artes populares. Sin embargo, a pesar de las nuevas corrientes y contactos con alfares, escasos fueron los artistas que realizaron escultura cerámica antes de los años 50. Es en la década de los 60 cuando la cerámica contemporánea adquiere un nuevo giro, a raíz de la labor pionera de nuevos ceramistas, muchos de ellos refuerzan sus conocimientos en el extranjero, y descubren la cerámica de alta temperatura. En esta época, Argentina y México comienzan a revitalizar esta técnica artística (Argentina, sin fuertes tradiciones y México, con la herencia de culturas poderosas y presentes), y paulatinamente se establecen Brasil y Puerto Rico, y otros países, como Cuba y Venezuela, entre los más destacados.

Hoy en día, diferentes artistas consolidan la corriente contemporánea de la escultura cerámica en América Latina. Demostrando una enorme fuerza expresiva que se manifiesta en

la riqueza de las propuestas, evidenciando a su vez un diálogo constante con las corrientes universales del arte contemporáneo.

Presentando la siguiente selección de escultores latinos, que demuestran un vínculo especial por la Tierra y su propia cultura. Aunque con distintos planteamientos, lo abstracto, lo figurativo y lo simbólico se entremezclan, para establecer una especie de diálogo entre lo primitivo y lo moderno, las obras habitan entre mundos mágicos y oníricos. Comenzando con el cuerpo humano y su deseo: Vilma Villaverde, Cristina Córdova, Osmany Betancourt, Javier Marín, Susana Espinosa y Arthur González. Con un carácter más primitivo de este: Edith García, Kukuli Velarde, Alejandro Santiago y Francisco Brennand. Desde la introspección figurativa con Michael Lucero y Graciela Olio. Y entre lo orgánico y lo irreal con Cecile Molina, Gerardo Azcúnaga y Juan Granados. Desde la abstracción, con la fuerza de la materia del barro Ruth Krauskopf. Y Rosario Guillermo, Noemí Márquez, Cecilia Ordóñez, y Paloma Torres a través del tótem como lenguaje de su propia simbología. Para terminar con las metáforas conceptuales de la Tierra como símbolo y reflexión desde la presentación-acción: Celide Augusto, Rimer Cardillo, y sobre todo destacar a Ana Mendieta y Celeida Tostes, que completan este tan relativo conjunto de creadores.

En el siglo XXI, la diversidad y la comunicación constituyen los elementos fundamentales para el logro de un verdadero desarrollo cultural.

## Referencias

- Cuerpo y cosmos: Arte escultórico del México precolombino: [exposición].* Barcelona: Lunwerg, 2004.
- Alcina Franch, José. *El arte precolombino. El arte y las grandes civilizaciones.* Torrejón de Ardoz, Madrid: Akal, 1990.
- Paz, Octavio. *Artes rituales del nuevo continente: América precolombina.* Milán: Skira Editore, 1997.
- Sánchez Montañés, Emma. *La cerámica precolombina: El barro que los indios hicieron arte. Biblioteca iberoamericana. Vol. 61.* Madrid: Anaya, 1988.

## INVESTIGACIÓN

**Erika Yurre**

Leioa

**Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco (UPV/EHU)**  
**Arte Ederren Fakultatea / Facultad de Bellas Artes**

## ANDAR DÁNDOLE VUELTAS A ALGO

There are many contemporary art practices which collected the baton of avant-garde and defend the journey as a methodology or a creative act itself. Travel can be considered one of them, as an aesthetic practice since we learn to inhabit a space and we own it. This spatial practice is thus described, as a tool for interpreting the territory. Through the tool we interconnect the space and the people inside projects. By transiting through a space under these parameters, it makes possible to get back to our senses: for thinking, feeling, deciding, dreaming and finally existing

### TAGS

sedentarismo nómada | inmigración | andar

deambulaciones | turismo | détournements

paseos anti-arte | surrealistas | Baudelaire

derivas situacionistas | Benjamin | Augé

Thoreau | recorrido | Zakynthos



Figura 1  
Campamento de quirguices en las estepas de Siberia. Extraído de Botting, Douglas. Humboldt y el cosmos. Vida, obra y viajes de un hombre universal (1769-1859), Barcelona, Ediciones del Serbal, 1981.



Figura 2  
Imagen de la autora. Marruecos se vende, Feria Expo-Vacaciones, B.E.C, Barakaldo, 2007.



Figura 3  
Imagen de la autora. Proyecto Rieres/Rambles, Post-it city, Ciutats Ocasionals, CCCB, Barcelona, 2008.

## ANDAR DÁNDOLE VUELTAS A ALGO

Desde el nómada primitivo que andaba para procurarse el alimento, hasta los primeros asentamientos sedentarios, que habitando un espacio, ya no necesitaron moverse permanentemente por el territorio, fuimos cambiando la manera de desplazarnos por él. Tras esta enorme evolución, herederos de aquel habitar, estamos inmersos en una especie de “sedentarismo nómada”. Me refiero a que la ciudad, que fue máximo ejemplo del habitar sedentario, es a la vez un lugar de paso, donde todo se mueve. Aunque no nos movamos físicamente, podemos movernos desde la quietud y confort de nuestra casa a través de Internet y conocer así cualquier lugar del mundo.

Paradójicamente, dentro de esta frenética movilidad contemporánea, distinguimos dos desplazamientos bien distintos: inmigración y turismo. Mientras la inmigración genera desplazamientos forzados de pura supervivencia, mediante una movilidad que en algunos casos es impedida y en otros obligada, el turismo genera desplazamientos voluntarios de carácter consumista. Parémonos a pensar un momento en la figura del turista. El turismo no siempre existió o por lo menos no de la forma actual que todos conocemos. Antes, los viajeros se distinguían por ser, unos pocos afortunados, pertenecientes a las clases sociales más adineradas, que con afán de cartografiar un mundo desconocido, daban cuenta de él mediante testimonios escritos y gráficos. El paradigma de turista actual, se sitúa a partir de la segunda mitad del siglo XX, cuando el trabajo asalariado proporciona tiempo libre y dinero para invertirlo en unas vacaciones anuales pagadas. De esta forma los lugares, ya no serán nunca más lugares inhóspitos, sino que muy al contrario, han sido transformados por sus organizadores para facilitar al turista su estancia en el lugar.

En torno al negocio del turismo se crean eventos, publicidad y toda una serie de infraestructuras, para tratar de convencer al viajero-turista, de la elección de uno u otro destino. Uno de los eventos anuales, que habilita este consumo de ocio en la provincia de Bizkaia, es la Feria de Expo-Vacaciones que transcurre en el B.E.C. (Bilbao Exhibition Center) en Barakaldo. Muros adentro, en decorados de cartón piedra, se nos oferta un amplio abanico de posibilidades para escoger entre ellas un idílico destino vacacional. La oferta se amplía desde elegir y planificar, hasta la posibilidad de contemplar in situ algún ritual escenificado, pasando por la recreación de espacios o ambientes. Estamos en Marruecos, presentes en la fabricación artesanal de algún objeto de madera que con absoluta facilidad es convertido en souvenir por un comprador; lo podemos denominar “turista de un simulacro”, ya que para esta persona el artificio es la realidad; creyó estar en Marruecos y lo conservará en su casa, sintiendo que de verdad fue así. Doblamos la esquina, el viaje continúa por Grecia; mantenemos una conversación en griego con los dos atentos agentes turísticos que venden su isla Zakinthos asegurándonos que la industria turística solo reporta beneficios al lugar, y que ni las costas, los bosques, los montes, las tortugas o las personas se ven afectadas negativamente por ello. Marina D'or Centro de Vacaciones, ofrece la posibilidad de vivir durante una temporada o de forma permanente en un auténtico paraíso del confort, de lo previsible y lo seguro; al más puro estilo orweliano, como si estuviéramos inmersos en “1984”, con la salvedad de que en vez de dominar el ánimo colectivo la figura del líder, un rostro con melena rubia y sonrisa amable lo controla todo. Y digo yo, a propósito de lo que comenta, Mathieu Kessler - teórico de estética- si el paisaje está unido a la mirada del que lo contempla<sup>1</sup>, ¿en qué se convierten estos lugares visitados por turistas-consumidores? A priori respondo que en paisajes turísticos. ¿Y qué podríamos hacer para que esto no fuera así?

<sup>1</sup> Para un análisis de los diferentes tipos de viajero, Hacia una genealogía del paisaje: el viajero, el turista, el explorador, el aventurero y el conquistador Mathieu Kessler, El Paisaje y Su Sombra (Barcelona: Idea Books, 2000), 86.

Kessler apunta que es necesario que quien lo atravesase mantenga una actitud de sabiduría y percepción, desarrollando una relación íntima con él (Kessler 2000, 86). Mucho me temo que quién acude a un lugar porque se supone que hay que hacerlo, sin motivos propios y, bajo códigos de comportamiento preestablecidos, no puede obtener una perspectiva concreta de un espacio real, obtendrá una simple representación. Y esta es la situación a la que se enfrenta un turista.

Bajo la premisa de escapar del tedio y lo previsible y emprender una verdadera experiencia enriquecedora, diferentes prácticas artísticas han aportado su visión a la práctica del desplazamiento. Intelectuales y artistas se dieron cuenta de la importancia de las prácticas deambulatorias en la ciudad, como procesos definitorios de identidad. Del deambular del *flâneur* de Charles Baudelaire y más tarde el paseo de Walter Benjamin, pasando por las derivas y *détournements* de los situacionistas, son abundantes los artistas que recogieron el relevo a estos postulados para plantear en la exploración del territorio su peculiar herramienta de creación y denuncia crítica. Durante todo el siglo XX el andar ha estado presente en las metodologías de actuación artística. Podemos citar, por ejemplo, las deambulaciones surrealistas practicadas en los años veinte por Louis Aragon y André Breton, entre otros; recorridos, basados en la desorientación y el abandono al inconsciente sin destino, cuyo único objetivo consistía en ver y explorar el propio yo. Los dadaístas utilizaron el paseo como forma de antiarte; su actuación consistía en no hacer nada, los paseos dadaístas eran simplemente eso paseos. Y las derivas situacionistas, como un modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana.

Hoy en día, son numerosas, las prácticas artísticas contemporáneas que recogieron el testigo de las vanguardias y se definen por defender el recorrido como una metodología o acto creativo en sí mismo (Careri 2004; 2002, 203). Recorrer puede ser una práctica estética en la medida en la que aprendemos a habitar un espacio y de esta manera lo hacemos nuestro. Esta práctica espacial se describe de este modo como una herramienta de interpretación del territorio que articula proyectos de interconexión entre este y las personas. El transitar un espacio bajo estos parámetros posibilita volver a ser personas sensibles: pensar, sentir, decidir, soñar y existir. Son otras maneras de entender nuestro desplazamiento. Ya lo decía Thoreau, cuando nos proponía una arte del paseo que iba más allá del acto físico para convertirse en una intensa actividad de los sentidos y del alma del hombre en profunda comunión con la naturaleza (Thoreau 1999, 80). Habría que recorrerlo sin pretensiones muy grandes, simplemente bastaría con atravesarlo, no solo físicamente, sino en todos sus sentidos. Moverse sin prisa por conocer una u otra cosa sin que haya lugares que tengan cosas más interesantes o sugerentes por contar que otros. Todos los lugares pueden ser sublimes, solo hay que saber percibir cada espacio y estar atentos de lo que nos quiera contar. En este sentido, Marc Augé, ya apuntaba algo de positivo en la actitud del turista (algo tenía que tener), viene a decir cómo a veces los turistas recuerdan a los habitantes cuyo "su marco de vida" puede ser para otros un objeto de curiosidad o admiración (Augé 1998, 143). Se debería mantener en nuestro espacio cotidiano esa mirada de curiosidad, una manera más libre de desplazamiento y de goze con lo que se encuentra por el camino. Dejándonos llevar se realiza una lectura del territorio a partir de la interacción con el espacio.

Siguiendo esta valoración del desplazamiento me acerqué a la obra del arquitecto Triantafyllos Papazissis (Atenas, 1937) para generar a su vez un trabajo plástico. Él es un ejemplo de viajero que de una forma metódica, fue creando un archivo personal de sus recorridos a través del paisaje de Grecia. Su objetivo: estimular su deseo de viajar para sentirse parte integrante de este mundo, su forma de imprimir su sello a su relación con los lugares. El pretexto: la necesidad de generar un archivo de cómo los lugares cambian con el paso del tiempo. Su método: caminar en solitario, gozando de este mismo hecho, percibiendo lo que el espacio le quiere contar y tratando de cartografiarlo. Sin ningún objetivo definido más que el de

desplazarse por el espacio, documentó su percepción del lugar mediante descripciones escritas e imágenes. Para alguien que no estuvo en esos espacios y en ese tiempo, se convierte en la memoria que nos habla de cómo eran antes. El volver a realizar los recorridos de T. Papazissis, permite averiguar si sus anotaciones coinciden o no con la propia percepción. Esta experiencia crea una especie de memoria mixta, un híbrido entre la historia colectiva y la individual. Se pueden mezclar las referencias históricas, las fechas y los nombres con los recuerdos y sentimientos de la experiencia perteneciente a lo personal, consiguiendo un registro de las transformaciones de los lugares. Uno de sus recorridos nos llevó a la isla de Zakynthos, la misma que se describía a través de vídeos y panfletos en la Feria de Expo-Vacaciones, que comenté anteriormente. Un espacio rural en el cual durante el proceso de industrialización, se produjo un importante éxodo hacia la capital, Atenas. Lo que sucedió en este espacio, como en tantos, fue que progresivamente fue perdiendo su estructura original. Las agencias turísticas y los propios turistas convirtieron las actividades que en el pasado eran la base de la alimentación, la vestimenta o diversión, en objetos de consumo. A su vez los habitantes, inmersos en la vorágine del negocio turístico transformaron sus espacios, su naturaleza, su paisaje y sus costumbres para adaptarse a él, y sacar la rentabilidad económica, que parece lo justificaba todo. Realizar un recorrido pasando por los mismos lugares que T. Papazissis supone vivenciar y comunicar cómo se transforman los espacios, sus habitantes y su forma de vida.

## Referencias

- Augé, Marc. *El Viaje Imposible: El Turismo y Sus Imágenes. Hombre y Sociedad*. Barcelona: Gedisa, 1998.
- Andreotti, Libero and Xavier Costa. *Situacionistas = Situationists: Art, Politics, Urbanism: Arte, Política, Urbanismo*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1996.
- Botting, Douglas. *Humboldt y El Cosmos: Vida, Obra y Viajes De Un Hombre Universal, 1769- 1859*. Libros Del Buen Andar. 1a ed. Barcelona: Del Serbal, 1981.
- Careri, Francesco. *Walkscapes: El Andar Como Práctica Estética = Walking as an Aesthetic Practice*. Land&Scape Series. 1[487] , 3[487] reimp ed. Vol. 1. Barcelona: Gustavo Gili, 2004; 2002.
- Coppens, Carolina. "Las Ciudades Imaginarias." In *La Transparencia Del Origen: [Catálogo De La Exposición] = La Transparència De l'Origen*, p. 60. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2001.
- De Certeau, Michel, Luce Giard, Pierre Mayol, and Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia. *La Invención De Lo Cotidiano*. El Oficio De La Historia. 1[487] ed. México D.F.: Universidad Iberoamericana, Departamento de historia, 1999.
- Handke, Peter. *Cuando Desear Todavía Era Útil. Cuadernos Marginales*. [Als das Wünschen noch geholfen hat.]. 2a ed. Vol. 59. Barcelona: Tusquets, 1983.
- Huxley, Aldous and Ramon Hernández. *Un Mundo Feliz*. Rotativa. [Brave new world.]. Vol. 2. Barcelona: Plaza y Janés, 1976.
- Kessler, Mathieu. "Hacia Una Genealogía Del Paisaje: El Viajero, El Turista, El Explorador, El Aventurero y El Conquistador." In *El Paisaje y Su Sombra*, 86. Barcelona: Idea Books, 2000.
- Kessler, Mathieu. *El Paisaje y Su Sombra*. Idea Universitaria. Barcelona: Idea Books, 2000.
- La Varra, Giovanni. *Post-it City: The Other European Public Space*. Autoadhesivos Urbanos Bogota PEI.2007, <http://postit-citybogota.blogspot.com/search/label/POST-IT%20CITY%3A%20The%20Other%20European%20Public%20Spaces%20-%20Giovanni%20la%20Varra>.
- Thoreau, Henry David. *Pasear*. Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, 1999

# PED

## 3. PEDAGÓGICO

---

Recursos educativos para la era de la información y comunicación	Barbolla Benito, César Barreiro, Sabela Eiras Outeiral, Damián Pedrosa Galán, Noelia	149
Dibujo infantil y cultura visual. Estudios de género en las series de animación, representación e interpretación por parte de los propios niños/as	Chacón Gordillo, Pedro	157
Artefacto visual e interés procesual	Serra Liesa, Mónica	165

## PEDAGÓGICO

**César Barbolla Benito**  
**Sabela Barreiro**  
**Damián Eiras**  
**Noelia Pedrosa Galán**

Pontevedra

**Universidade de Vigo (UVIGO)**

**Facultade de Belas Artes de Pontevedra**

## RECURSOS EDUCATIVOS PARA LA ERA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

The need to incorporate new educational strategies more according to the possibilities that offer us the technological advances applied in the education of the 21st century, gave as a result the evolution of conducts of learning and methodologies of work, with direct applications in the real world, which were put into practice in the educational action on the group of Audio-visual Culture.

The search of multimedia resources, to support educational practices in High Schools, concluded with the production of a blog called Analiz-arte. This digital tool allowed to design, to manage and to spread a great quantity of information that was at the disposal of the pupils in the different activities placed in the category of criticism and analysis of Contemporary art.

### TAGS

audiovisual arte blog nuevas tecnologías educación  
comunicación docencia información multimedia  
proyecto educativo tecnología valores corto  
interactividad recurso educativo

## RECURSOS EDUCATIVOS PARA LA ERA DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

“Recursos educativos para la era de la información y comunicación<sup>1</sup>” aúna dos proyectos enmarcados en la **docencia** y pedagogía de las artes en el S.XXI que pretenden activar el uso de las nuevas tecnologías.

Somos César Barbolla, Sabela Barreiro, Damián Eiras y Noelia Pedrosa, licenciados en Bellas Artes por la Universidad de Vigo y primera promoción del nuevo Máster de E.S.O, Bachillerato, F.P. y enseñanza de idiomas.

Se parte de que el ordenador ha dejado de ser una herramienta elitista, como lo fue en tiempos pasados, convirtiéndose en un instrumento indispensable en la actualidad.

*“La tecnología va más deprisa que las personas, por ejemplo el teléfono tardó 40 años en conseguir 10 millones de usuarios, el fax tardó 10 años. Los móviles 5 años y en Internet se ha llegado a los diez millones en poco más de un año y medio.”*

(Pérez Subías)<sup>2</sup>

La educación, al igual que el resto de los sectores, ha de servirse de este medio reinventándose día a día; los ordenadores están transformándose, de ser “organizadores de la información” han pasado a ser “instrumentos de comunicación”.<sup>3</sup>

Se han de replantear las didácticas actuales enfocándolas al nuevo **sistema de información** (S.I.) y comunicación que se ha introducido en la sociedad actual mediante Internet para poder obtener una formación íntegra del alumnado, condición indispensable en la labor docente.

Con la introducción de las nuevas tecnologías, el profesorado se ha tenido y se tiene que adaptar y formar en campos por él hasta ahora desconocidos, lo que en muchos casos produce desconcierto y desconfianza, implicando una mala comunicación con el alumnado. Se han postulado distintos cambios que, desafortunadamente, no están integrados en la educación actual.

Profesorado	Alumnado
<p>“10 cosas que los docentes del S.XXI tendríamos que ser capaces de hacer” Blog Xarxatic<sup>4</sup></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Suscribirse a RSS (Feeds)</li> <li>· Gestionar marcadores y etiquetas</li> <li>· Crear y usar un blog</li> <li>· Crear y usar una wiki</li> <li>· Crear y compartir hipervínculos</li> <li>· Utilizar herramientas ofimáticas y crear PDF</li> <li>· Capturar, mezclar y subir imágenes, audio y videos a la red</li> <li>· Comprender y utilizar las licencias copyleft</li> <li>· Usar Google Docs u otra herramienta que favorezca el trabajo colaborativo</li> <li>· Participar en redes sociales</li> </ul>	<p>Fragmento de Marqués Graells<sup>5</sup> en “Las Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación” de Rosabel Roig</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Utilizar las principales herramientas de Internet</li> <li>· Conocer características básicas de los equipos</li> <li>· Diagnosticar qué información se necesita en cada caso</li> <li>· Saber encontrar la información</li> <li>· Saber no dispersarse al navegar por Internet</li> <li>· Evaluar la calidad e idoneidad de la información</li> <li>· Saber utilizar la información</li> <li>· Aprovechar las posibilidades de comunicación de Internet</li> <li>· Evaluar la eficacia y la eficiencia de la metodología empleada</li> </ul>



<sup>1</sup> César Barbolla Benito et al., Anonymous Recursos comunicativos e informativos en la educación artística [vídeo] [en línea]: conferencia: [Ikas Art, Barakaldo, 19.06.2010], 2010, <http://www.ehu.es/ehusfera/tb/2010/06/19/conferencia-recursos-comunicativos-e-informativos-en-la-educacion-artistical/>.

<sup>2</sup> Fundador de la A.U.I., de los Congresos Mundo Internet, Expoineternet y del Día de Internet

<sup>3</sup> Hodges y Sasnett, investigadores del proyecto Athena en el MIT Matthew E. Hodges, Multimedia Computing: Case Studies from MIT Project Athena, ed. Matthew E. Hodges and Russell M. Sasnett (Boston, MA: Addison-Wesley Professional, 1993), 302.

<sup>4</sup> “XarxaTIC [En Línea]: Bloc on Es Parla d'Educació i Noves Tecnologies,” <http://www.xarxatic.com> (accessed May 31st, 2010).

<sup>5</sup> Profesor titular de Tecnología Educativa de la UAB

En estos cuadros se aúna el proceso que ha de llevar a cabo el profesor y la consecuencia que este camino debe producir en el estudiante.

Nosotros hemos procurado, como profesores en prácticas y desde nuestra labor de artistas, desarrollar los proyectos que se presentan a continuación abarcando los tres ámbitos: **arte, educación y nuevas tecnologías**.

*“El profesor es un artista cuya actuación se dirige hacia el logro de la transacción interpersonal de conocimientos... Nótese que el proceso de desarrollo del arte por parte del artista está siempre asociado con el cambio de ideas y práctica. Un artista se estereotipa cuando cesa de desarrollarse como tal. No hay dominio completo, siempre aspiración...”*

(Lawrence Stenhouse)<sup>6</sup>

Partiendo de esta base decidimos, entre los cuatro, elaborar un recurso didáctico para apoyar nuestras prácticas en un instituto. Utilizamos como soporte un **blog**, analiz-art.blogspot.com<sup>7</sup>.

El proyecto surge con el fin de fomentar dinámicas de interacción digital entre alumnos y profesores estableciendo una nueva vía para el seguimiento y perfeccionamiento del aprendizaje que traspase las fronteras del aula.

Analiz-art está enfocado hacia el **estudio y la crítica del arte contemporáneo**. Se plantea como una actividad divertida y participativa en la que cada intervención constituye una pequeña parte de las manifestaciones que tienen lugar en este soporte virtual. Debates sobre hechos de la actualidad artística, ejercicios de crítica y análisis de arte contemporáneo, estudio de la historia del arte a través de las manifestaciones artísticas que marcan las últimas tendencias y noticias relacionadas con el circuito museístico, son algunos ejemplos de la distintas áreas de conocimiento que pretendemos abordar.

El blog se estructura a partir de un eje central que permite, desde la página de inicio, acceder a las actividades e iniciativas que se proponen. El soporte permite almacenar una gran cantidad de documentación en formatos de texto, vídeo y audio, con enlaces y referencias bibliográficas, convirtiéndose en una herramienta para acercar al alumno un gran flujo de información.

Esta plataforma nos permite apoyar (como medio de difusión de contenidos) la otra actividad, también integrada dentro de las nuevas tendencias educativas, desarrollada por S. Barreiro y N. Pedrosa.

En dicho proyecto se analiza el estudio de dos casos que podrían generalizarse hacia varios centros de enseñanza artística. En consecuencia, se encuadra este trabajo como un primer estudio de cambio en la educación de arte en enseñanza media planteando una **metodología de proyecto** como simulación de un caso real, lo que hoy en día se utiliza en los centros superiores de arte. Así, el primer rasgo innovador reside en trasladar esta metodología al seno del Bachillerato y dar lugar a un aprendizaje práctico y activo, motivando al alumno mediante dinámicas de grupo enfocadas al mundo laboral; se presenta un trabajo secuenciado con un fin determinado y con la calidad necesaria para poder ser presentado a un certamen.

<sup>6</sup> Pedagogo británico, miembro fundador del Centre for Applied Research in Education (C.A.R.E.). Fue presidente de la British Educational Research Association (B.E.R.A.)

<sup>7</sup> “Analiz-Art [En Línea]: Recurso Didáctico Para La Crítica Del Arte Contemporáneo,” <http://analiz-art.blogspot.com/> (accessed May 31st, 2010).

¿Es posible modificar la actitud, interés, participación de un grupo mediante una metodología de proyecto con base en los soportes **multimedia**?

Se parte de un estudio de los contenidos, objetivos... para desarrollar un proyecto en la materia de Cultura Audiovisual con lo que supone la mecánica de trabajo en un **sector emergente** (con gran potencial en Galicia) como es el de las nuevas tecnologías. Por ello, la metodología de proyecto y el uso de material multimedia fue la manera óptima para impartir los contenidos de la asignatura.

Se llevó a cabo el proyecto con dos grupos de 1º de Bachillerato desarrollando dos bloques temáticos<sup>8</sup>:

- Imagen en movimiento · Técnicas y lenguajes · Cine de imagen real y de animación
- Integración de sonido e imagen · Producción multimedia · Interactividad

Consideramos que la actividad perfecta para englobar los contenidos era la elaboración de un **cortometraje**<sup>9</sup> con los procedimientos que ello conlleva.

Introduciendo al alumnado en el mundo del **audiovisual**, aportando referentes y explicando cuestiones técnicas, se lleva a cabo una metodología en la que el hilo vertebrador lo constituye un proyecto: elaborar un producto. El protagonista es el alumno, el profesor un facilitador del aprendizaje.

*“Un capacitador, un verdadero maestro, moviliza, ayuda a despertar, permite “darse cuenta” y esto no es poco...”*

(Huberman)<sup>10</sup>

La actividad estuvo presidida por **recursos empíricos** interviniendo los alumnos y modificando el corto hasta crear las condiciones necesarias que llevaron a la meta deseada, analizando tanto aciertos como errores.

A lo largo del proceso como profesoras se hizo un ejercicio de evaluación continua y formativa, complementándolo con la elaboración de un registro de evaluación personalizado.

La razón de ser del propio proceso se justificó a sus ojos por el recurso a un elemento motivador: el cortometraje, producto final, y les evidenció la complejidad inherente a cualquier producción audiovisual, la necesidad de **trabajar en grupo** con un método riguroso.

Cabe destacar que a la hora de seleccionar la información se tuvo presente la importancia de emitir valores (contenidos transversales) y buscar temáticas diversas (contenidos multidisciplinares) mostradas mediante productos multimedia. Además, el hecho de plantear un trabajo en grupo ya promueve conductas como la cooperación, actitud crítica y reflexiva, respeto, aceptación de opiniones y la adquisición de habilidades sociales, saber escuchar y saber expresarse; **aprender a saber ser**.

Por otro lado, el blog es un acceso rápido y económico a fuentes de información importantes y una solución excelente de autoestudio. Lo consideramos, aún sin ser una propuesta de trabajo cerrada, un recurso educativo muy útil. Es necesario ir ampliándolo poco a poco para conseguir que los contenidos se hagan más dinámicos (**interactividad**) y atractivos (con texto, sonido e imagen), facilitando el aprendizaje y permitiendo mejoras cognitivas al aplicar metodologías más activas y menos expositivas; así, este recurso llegará a ser realmente útil al alumnado de los bachilleratos artísticos.

<sup>8</sup> Ley Orgánica 2/2006 De Educación, Vol. BOE No 106, 2006); Decreto 126/2008, do 19 De Xuño Polo Que Se Establece a Ordenación Eo Currículo De Bacharelato Na Comunidade Autónoma De Galicia, Vol. DOG, 2008); Orde do 24 De Xuño De 2008 Pola Que Se Regula a Educación Básica Para as Persoas Adultas e Se Establece o Seu Currículo Na Comunidade Autónoma De Galicia, Vol. DOG, 2008).

<sup>9</sup> “Una Vida De Papel [Vídeo] [En Línea],” <http://www.youtube.com/watch?v=zZdTBKQBQDrc>; “Utopía Por Un Mundo Platónico [Vídeo] [En Línea]: Curtametraxe,” <http://www.youtube.com/watch?v=52TbG0kq5Xo> “Analiz-Art [En Línea]: Recurso Didáctico Para La Crítica Del Arte Contemporáneo,” <http://analiz-art.blogspot.com/> (accessed May 31st, 2010).

<sup>10</sup> Directora y fundadora del Caep, miembro de la comisión de Calidad de la Educación del IRAM.

Se presentan, en definitiva, dos **recursos educativos** que abarcan la labor docente desde diversos campos con los que se captó la atención e interés del alumnado en relación al arte y nuevas tecnologías.

*“La construcción del conocimiento, en colaboración con los compañeros, coordinando la información recibida de diversas fuentes y la cognición situada en tareas del mundo real, son aspectos clave del aprendizaje colaborativo“*

(Adell) <sup>11</sup>

<sup>11</sup> Dr. en Ciencias de la Educación. Dir. del CENT en la UJI

## Referencias

- "Analiz-Art [En Línea]: Recurso Didáctico Para La Crítica Del Arte Contemporáneo." <http://analiz-art.blogspot.com/> [accessed May 31st, 2010].
- "XarxaTIC [En Línea]: Bloc on Es Parla d'Educació i Noves Tecnologies." <http://www.xarxatic.com> [accessed May 31st, 2010].
- "Unha Vida De Papel [Vídeo] [En Línea]." <http://www.youtube.com/watch?v=zZdTBKBQDrc>.
- "Utopía Por Un Mundo Platónico [Vídeo] [En Línea]: Curtametraxe." <http://www.youtube.com/watch?v=52TbG0kq5Xo>.
- Decreto 126/2008, do 19 De Xuño Polo Que Se Establece a Ordenación Eo Currículo De Bacharelato Na Comunidade Autónoma De Galicia. Vol. DOG2008a.
- Orde do 24 De Xuño De 2008 Pola Que Se Regula a Educación Básica Para as Persoas Adultas e Se Establece o Seu Currículo Na Comunidade Autónoma De Galicia. Vol. DOG2008b.
- Ley Orgánica 2/2006 De Educación. Vol. BOE No 1062006.
- Adell, Jordi. "Redes y Educación." Chap. 9, In *Nuevas Tecnologías, Comunicación Audiovisual y Educación*, edited by Juan De Pablos Pons and Jesús Jiménez Segura. Barcelona: Cedecs, 1998.
- Barbolla Benito, César, Sabela Barreiro, Damián Eiras Outeiral, and Noelia Pedrosa Galán. *Recursos Comunicativos e Informativos En La Educación Artística [Vídeo] [En Línea]: Conferencia: [Ikas Art, Barakaldo, 19.06.2010]*2010, <http://www.ehu.es/ehusfera/tb/2010/06/19/conferencia-recursos-comunicativos-e-informativos-en-la-educacion-artistica/>.
- Hodges, Matthew E. *Multimedia Computing: Case Studies from MIT Project Athena*. Edited by Matthew E. Hodges and Russell M. Sasnett. Boston, MA: Addison-Wesley Professional, 1993.
- Huberman, Susana. *Cómo Se Forman Los Capacitadores: Arte y Saberes De Su Profesión*. Tramas Sociales. Vol. : 6. Buenos Aires etc.: Paidós, 1999.
- Roig Vila, Rosabel. *Las Nuevas Tecnologías Aplicadas a La Educación: Elementos Para Una Articulación Didáctica De Las Tecnologías De La Información y La Comunicación*. Alcoy: Marfil, 2002.
- Stenhouse, Lawrence, José Gimeno Sacristán, Alfredo Guerra Miralles, and Francisco Javier Maestro Bäcksbäck. *Investigación y Desarrollo Del Currículum*. La Pedagogía Hoy. 2nd ed. Madrid: Morata, 1987.

## PEDAGÓGICO

### Pedro Chacón Gordillo

Granada

Universidad de Granada (UGR)

Facultad de Bellas Artes Alonso Cano

DIBUJO INFANTIL Y CULTURA VISUAL.  
ESTUDIOS DE GÉNERO EN LAS SERIES  
DE ANIMACIÓN, REPRESENTACIÓN E  
INTERPRETACIÓN POR PARTE DE LOS  
PROPIOS NIÑOS/AS.

This Communication sets out in summary form, approach and progress of an investigation focusing on the interpretation made by children about gender differences through drawing, delving into their concept of family, stereotypes and roles associated with the context of home and their closest emotional environment. Concretely, we have worked with designs inspired by the television series "The Simpsons ©" and the Disney animated film "The Lion King ©". Children aged between five and six years in the city of Granada have made drawings, discussing their ideas with the interviewer about the gender of the characters.

#### TAGS

estudios de género dibujos animados gender studies Cartoon  
dibujo infantil cultura visual visual culture infantile drawing



Fig 1. Rocio, 6 años. Mi familia. Lápis de color sobre papel.



Fig. 2. Rocio, 6 años. La familia de los Simpson. Ceras y lápiz sobre papel.



Fig 3. Rocio, 5 años. La familia del Rey León. Ceras y lápiz sobre papel.

## DIBUJO INFANTIL Y CULTURA VISUAL ESTUDIOS DE GÉNERO EN LAS SERIES DE ANIMACIÓN, REPRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN POR PARTE DE LOS PROPIOS NIÑOS/AS

### 1. Introducción

Trascendiendo el concepto tradicional de la enseñanza del dibujo infantil, el paradigma de la *cultura visual* nos marca una línea de acción docente e investigadora en torno a la infancia. Sobre todo, en lo que se refiere a comprender de manera crítica el entorno de niños y niñas. Como han destacado ya numerosos observadores (Steinberg y Kincheloe 2000, Giroux 1997 y Leiva y González 2000) el bombardeo de imágenes tan propio de nuestra época contemporánea ha jugado un papel esencial en el debilitamiento de las nociones tradicionales de la infancia. En esa transformación conceptual, que intentamos hacer presente a través del dibujo y la entrevista, se basa la investigación principal que resume esta comunicación. Una vez consolidado el concepto de infancia como estadio cultural diferenciado, hay un profundo cambio en el sistema de valores y principios de la cultura infantil que necesita atención especializada. Así, la educación en el área de expresión plástica se “expansiona” hacia territorios como el cine o la televisión. Además, hay que destacar el modo interdisciplinar a la hora de interpretar, estudiar y evaluar las experiencias culturales en contextos sociales, teóricos e históricos vinculados a la cultura infantil. En este sentido, los estudios culturales presentan atractivas posibilidades para nuevos enfoques de la educación de la infancia. ¿Cómo representan los niños/as la cultura infantil? ¿Qué imagen tienen de sí mismos? ¿Cómo reproducen el poder de los adultos a los que se ven sometidos en su socialización? ¿Cómo lograr que informen del efecto de la cultura popular en su visión del mundo y la imagen de sí mismos? El desarrollo de estas preguntas abre nuevos caminos de estudio.

### 2. Género y familia en la serie de animación “Los Simpson” y la película de Disney “El Rey León”.

#### 2.1. Roles sexistas en “Los Simpson”.

Hacia 2001 Eva Antón en su estudio “*La socialización de género a través de la programación infantil de televisión*” publicó que el programa más valorado por los niños/as de entre 8 y 12 años era *Los Simpson*, por ello decidió hacer un estudio sobre esta serie de animación, donde descubrió grandes rasgos y diferencias estereotipadas entre los personajes.

Las chicas desempeñan roles asignados habitualmente a su sexo con rasgos estereotípicos como la debilidad y la sensibilidad y el hombre se representa fundamentalmente como cabeza de familia y dedicado exclusivamente al trabajo.

Homer representa características de antihéroe (vago, egoísta, comilón) y mantiene el rol de cabeza de familia, sin embargo la figura de Marge, representa el papel de ama de casa tradicional. (Antón, 2001)

#### 2.2. Los Roles sexistas en la película de “El Rey León”.

Hacia el año 2000, Leiva y González llevaron a cabo una investigación donde se afirmaba que los roles masculinos y femeninos en la película de “*El Rey León*”, se acercaban al pensamiento de la cultura occidental, donde el hombre adopta el papel del héroe, la fuerza y el poder, domina los temas políticos y sociales y transmite el saber. La mujer se ocupa del ámbito familiar y maternal y no tiene representación social. (Leiva y González, 2000)

### 3. Objetivos y metodología

La perspectiva vinculada a la semiótica cultural es la principal línea de pensamiento educativo para abordar el vínculo a los valores y entorno familiar expresados por parte de niños y niñas.

El objetivo fundamental ha sido conocer el tipo de familia predominante y la imagen que los niños/as tienen de cada uno de los miembros (padre, madre, hermanos, abuelos, etc).

### 4. Ejemplos de dibujos y entrevistas.

Con estos supuestos se les propuso a los niños/as realizar un dibujo de su propia familia, otro de la familia de los Simpson y un último de la familia del Rey León.

#### Fig 1. Rocío, 6 años. Mi familia. Lápiz de color sobre papel. (Imagen)

En este primer dibujo se puede resaltar la figura materna (figura de la izquierda) paseando con la mascota de Rocío. Aquí se puede observar cómo el concepto de familia ha sido atado a una experiencia.

En este caso el padre es representado realizando su trabajo. Según la entrevista, Rocío nos comentaba que su padre se dedicaba a hacer casas. En el dibujo la autora simplifica el trabajo que realiza su padre situándole un ladrillo en la mano.

- Investigador: ¿Vives con tu papá y tu mamá?
- Rocío: Sí.
- Investigador: ¿Y quién hace las tareas de la casa?
- Rocío: Mi madre, mi hermana y yo.
- Investigador: ¿Y ayudas a tu mamá?
- Rocío: Sí, le ayudo a hacer la cama.
- Investigador: ¿Y a tu papá?
- Rocío: A hacer cuentas.
- Investigador: ¿Qué es lo que más te gusta hacer con tu papá y con tu mamá?
- Rocío: Pues sacar al perro y dibujar.
- Investigador: ¿Tu papá ayuda a tu mamá en casa?
- Rocío: Sí.
- Investigador: ¿A qué le ayuda?
- Rocío: A hacer de comer.
- Investigador: ¿Tu mamá trabaja?
- Rocío: Sí, en limpiar casas.
- Investigador: ¿Y tu papá dónde Trabaja?
- Rocío: En hacer casas.

(Entrevista a Rocío. Colegio Santa Juliana, 15 de Mayo de 2008)

#### Fig. 2. Rocío, 6 años. La familia de los Simpson. Ceras y lápiz sobre papel. (Imagen)

Uno de los aspectos más destacado del dibujo de Rocío, basado en la familia de Los Simpsons es la representación de la figura paterna que es dibujada viendo la televisión y tomando una cerveza (situada sobre la mesa).

Quizás una de las figuras más interesantes a destacar es la figura materna, alejada del resto de la familia y basada en una imagen estereotipada de la feminidad, asociada a lo doméstico. Esta figura se representa "planchando la ropa" la autora vuelve a conectar con sus propias experiencias y con los hábitos de vida, ya que esta actividad no es característica de este personaje.

- Investigador: Cuéntame Rocío ¿qué has dibujado?
- Rocío: Mira, esta es la mamá. (Señala la figura situada en la parte superior derecha)
- Investigador: ¿Y qué hace la mamá?
- Rocío: Pues... está planchando.
- Investigador: ¿Y qué más has dibujado?
- Rocío: Este es el papá que está viendo la tele y bebe cerveza.
- Investigador: ¿Y quiénes son las otras personas?
- Rocío: Lisa (Señala la figura de la derecha) y Bart (Señala la figura de la izquierda) mmm... y esta es la niña pequeñita.
- Investigador: ¿Y qué hace debajo de la mesa?
- Rocío: Pues está ahí debajo jugando.

(Entrevista a Rocío. Colegio Santa Juliana, 26 de Mayo de 2008).

#### Fig 3. Rocío, 5 años. La familia del Rey León. Ceras y lápiz sobre papel. (Imagen)

Por último, en cuanto al dibujo sobre la película de "El Rey León", se puede observar perfectamente la importancia que Rocío otorga a la figura paterna, situada el centro y a mayor tamaño que el resto de los personajes. La figura paterna se vuelve a asociar a la violencia. Según Rocío este personaje está basado en una figura heroica que muere por salvar a su hijo.

- Investigador: A ver cuéntame ¿qué has dibujado?
- Rocío: Pues mira... este es el papá que está paseando (Señala la figura del centro) esta la mamá y este el niño pequeñín. (Señala las figuras de la izquierda).
- Investigador: ¿Y qué cosas hace el papá en la película?
- Rocío: Lucha con Scar y juega con su hijo.
- Investigador: ¿Y qué más hace?
- Rocío: Sí, es que el malo es muy malo.
- Investigador: Vaya, ¿y qué más cosas hace el papá?
- Rocío: Salvar a su hijo del malo.
- Investigador: ¿Y qué cosas hace la mamá?
- Rocío: Busca comida para comer.
- Investigador: ¿Y qué más hace?
- Rocío: Cuidar al hijo.

(Entrevista a Rocío. Colegio Santa Juliana, 28 de Mayo de 2008).

Nuevamente se vuelve a asociar la figura materna a las tareas del hogar y a los cuidados del hijo.

Por último hay que destacar que la autora del dibujo todavía hace más evidente el poder y la autoridad de los personajes a través de la representación de las coronas pintadas de amarillo que coloca sobre la cabeza de la figura materna y paterna, objetos que en ningún momento aparece en la película y que en este caso puede representar la fuerza, el valor, la serenidad y el poder.

## 5. Conclusiones

- La gran mayoría de los niños/as representa en sus dibujos una idea de familia nuclear, formada por un padre que trabaja fuera de casa y no participa, o lo hace muy poco, en las tareas del hogar.
- La madre (con independencia que además trabaje fuera del hogar) se representa asociada a las tareas domésticas y a los cuidados de sus hijos.
- Los niños/as nunca dibujan a Homer trabajando, de forma que la actividad del trabajo es un elemento desconocido.
- La mayoría de niños y niñas representan la figura del Rey León a mayor tamaño y situada en el centro del papel. Para los niños y niñas el hombre adopta el papel del héroe, la fuerza y el poder.
- Hay una diferencia de género en la identificación afectiva: la gran mayoría de las niñas se identifican con la figura materna y con Nala, la amiga de Simba, el hijo del Rey León. Sin embargo, los niños se identifican con la figura paterna donde el "macho" es la figura más importante de la familia ya que por ser "el hombre" tiene el poder.

## Referencias

- Antón Fernández, Eva. "La socialización de género a través de la programación infantil de televisión [en línea]: trabajo de investigación en materia de igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres." <http://www.educacionenvalores.org/IMG/pdf/TelevisionPatriarcal.pdf> [accessed May 15th, 2008].
- Giroux, Henry A. "¿Son las películas de Disney buenas para sus hijos?" In *Cultura Infantil y Multinacionales*, edited by Richard M. Steinberg and Joe L. Kincheloe. Madrid: Morata, 2000.
- Leiva, Encarna. "Análisis de El Rey León: La Disneylandización social." *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana De comunicación y Educación*, n.º. 14 (2000): 147-52, [http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=278205&orden=76917](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=278205&orden=76917).
- Steinberg, Richard M. and Joe L. Kincheloe. *Cultura infantil y multinacionales*. Madrid: Morata, 2000.

## PEDAGÓGICO

### Mónica Serra Liesa

Murcia

Universidad de Murcia (UMU)

Facultad de Bellas Artes

## ARTEFACTO VISUAL E INTERÉS PROCESUAL

The relationship between the visual image and the words seem to be set within an equivalence that is necessary to develop a discourse around the perceptible, that is formed between the 'predictable' and 'visible' of a sensory experience. We face an era in which it is essential to a relationship between art and language, to establish an understanding of the artistic piece. XXI Century Art is built around the different social, political, technological and environment to the speeches of our time and the artist prints all these perceptions about the work, since it is a man of his era. The notion of critical audience has slipped into positions of active cultural consumer, where connectivity between art and viewer self-justifying in terms of accessibility between the artwork and viewer.

### TAGS

arts spectator visual object public institution  
museums teaching sensory visual code society

## ARTEFACTO VISUAL E INTERÉS PROCESUAL

Ante la iniciativa de desarrollar un discurso bajo los parámetros didácticos que se desarrollan dentro de la perspectiva del espectador (voyeur), que resulta ser el visitante, contemplador y a la vez el crítico de las supuestas piezas, debemos preguntarnos dónde situamos los “entendidos” del arte, lo lo espectacular de lo artístico. Si tenemos en cuenta que el espectador cada vez es más joven y que, por lo tanto, carece de una iniciación crítica, contextualizada hacia lo que debe de ser o no el arte, debemos plantearnos la necesidad de contextualizar los nuevos espacios artísticos dentro de un discurso didáctico que les permita involucrarse y, a la vez, establecer un criterio y una comunicación con la pieza artística. En algunas exposiciones, encontramos una introducción de textos explicativos pegados en la pared que conducen a la obra. De esta manera se muestra un arte definido facilitando la comprensión y la propia elaboración de un criterio sobre la obra de arte. Y a partir de ese momento el visitante convierte su experiencia visual en un discurso conceptual donde emergen distintas actividades intelectuales; pero para que esto ocurra, es necesario dotar al espectador de unas herramientas que le ayuden a contextualizar la obra, con la intención de que adquiera un significado dentro del movimiento social.

Esta reflexión previa a supuestamente importante de una pieza para que adquiera un valor dentro del Arte, es de lo que se encargan las instituciones educativas y con este fin educativo se crean instituciones públicas y privadas. Un ejemplo sería este encuentro de arte universitario donde se pretende mostrar el arte actual, de la manera más fresca y directa posible, dando a conocer el trabajo de los jóvenes artistas que pasan desapercibidos dentro del panorama artístico, ya que no se hace una inversión sobre el arte joven. Este arte joven no es considerado un arte importante ya que no tienen un discurrir temporal que se pueda comparar con el arte de los museos. El arte joven presenta nuevas maneras de expresar su visión y los acontecimientos sobre el mundo y, a mi parecer, resulta ser una expresión directa que muestra una lectura y una conexión cultural diferente.

La relación entre la imagen visual y las palabras parece establecerse dentro de una equivalencia que se hace necesaria para desarrollar un discurso en torno a lo perceptible, es decir, que se conforma entre lo ‘decible’ y lo ‘visible’ de una experiencia sensorial. Nos encontramos ante una era en la que es indispensable una relación entre el arte y el lenguaje, para que se establezca la comprensión del ‘artefacto visual’. Este colchón en forma de palabras este encuentro de arte universitario donde y ayuda al espectador a conectar de una manera más sensorial, ya que el acto de mirar se complementa a veces con el de escuchar, el de leer, el de tocar o incluso el de oler o saborear. Todo el compendio de contemplación visual se ve envuelto dentro de una permeable vinculación con otros actos sensoriales y que, por lo tanto, no son ajenos al artefacto/objeto visual demostrando que los sentidos tienen un cierto grado de visualidad. El arte del siglo XXI se construye en torno a los distintos cambios sociales, políticos, tecnológicos y entorno a los discursos de nuestra época. Está claro que cuando valoramos una obra se produce un desdoblamiento de la misma encontrando, por un lado su evocación a través del análisis (proceso que realiza el espectador/público) y por el otro, el trasfondo social que el artista imprime sobre su obra. Y es a través de los estudios culturales por donde se introduce la didáctica en el espectador, que a su vez está involucrado en un determinado contexto cultural y de época. Los proyectos artísticos indudablemente están asociados a una formación cultural, es decir, a un entorno cognitivo y social en el que esta inserto el propio creador.

Podríamos decir que los artistas en cierto modo son productores de significado cultural, ya que su producción se ve afectada por un lenguaje cultural. Por lo tanto, vemos que todo arte visual es el resultado de una construcción cultural, es un híbrido social. Y en este sentido, es indudable la conexión que se establece sobre lo cultural desde la manera de ver y ser visto, a la manera de percibir, de capturar y de contemplar el producto visual (la obra, las imágenes, etc.).

Teniendo en cuenta la historia del arte y la estética, y la producción que el individuo crea sobre la pieza, que es el resultado de su visión concreta sometida a determinadas formas de subjetivación y a determinadas formas de socialidad, tenemos la necesidad de desarrollar un lenguaje que estructure el análisis de la imagen bajo los efectos sociales y las prácticas visuales desde la posición del productor-artista.

Pensemos ahora en la posición del espectador ante la obra, que se relaciona a través de un acto de observación, de visión y de contemplación. Está claro que el público durante su 'acto de ver', proyecta siempre su propia visión dentro de su discurrir temporal, es decir, enmarca la pieza dentro de su visión cultural y dentro del ámbito social y étnico con el que interactúan (ya sea europeo, americano, oriental, etc.). La obra de arte se configura a través del público, que dota a la obra de un sentido personal, por lo tanto, hemos de ser conscientes de que el visitante además de ser algo corpóreo, es un espectador tangible, lo que supone una articulación a través de los sentidos del tacto, la vista, el oído y el olfato y es mediante el acto de observación, donde el espectador conecta de manera directa con la obra y al mismo tiempo con el creador de la misma, por asemejar y compartir experiencias similares. De esta manera se ejecuta la construcción y deconstrucción de un lenguaje que viene definido por los códigos sociales a los que el público pertenece.

Por lo tanto, es importante que la obra adquiera una conexión con el espectador, y para ello, debemos encontrar un lenguaje descriptivo que se adecue a la pieza. En este sentido, nos vemos forzados en crear un arte que compromete lo visual con lo verbal, ya que para desarrollar la descripción y el significado de la obra necesitamos valernos de un discurso promovido por el texto. De esta manera, nos encontramos ante una obra visual compuesta por una imagen visual (lo que percibimos a través del ojo) que se desdobra para dar significado, y que se traduce en un texto (que emerge con la idea de crear un acceso más directo, para acercarse al espectador al sentido de la obra).

La noción de espectador crítico se ha deslizado hacia posiciones de consumidor cultural activo, donde la conectividad entre arte y espectador se auto justifica en términos de accesibilidad entre obra-espectador. Señalar que el acto visual que realiza el público sobre el objeto o imagen, es una recreación subjetiva, que resulta fugaz y que siempre pertenece de manera individual al sujeto, correspondiendo o no con su experiencia visual dentro de su acto de mirar, en el que el espectador toma una posición más íntima durante la comprensión con el objeto, lo que le permite aproximarse para reapropiarse del sentido que durante este acto recibe el sujeto de una manera singular.

Como hemos observado, cada vez es más habitual encontrarnos con un público joven, lo que implica que es un espectador no ritualizado, es decir, no ha sido dogmatizado dentro de las doctrinas del arte visual. Y ante la necesidad de que el nuevo público no malinterprete y que se adecue al significado del 'artefacto visual', debemos preparar al espectador-consumidor del objeto perceptible, y para ello, debemos crear una estética dentro del discurso en el que se vean involucrados el artefacto y el texto. Un discurso que se encargará de complementar y de dar una interpretación a la obra.

Pensemos también en las posiciones que se nos han impuesto, por un lado la del creador o 'productor' del objeto, que está destinado para la recreación de un público, en un segundo lugar, los 'consumidores'. Donde el fin de las instituciones privadas es establecer ciertos

parámetros en torno al objeto visual, con la intención de que el público-consumidor no desvirtúe el sentido de la obra, de dirigir sus pensamientos y encaminarlos en todo momento. Y para ello se lleva a cabo un enrevesado código visual que induce y atrapa al espectador, adentrándolo en el sentido ficticio (construido) del objeto. Hablamos de conducir de una manera clara al espectador, para que se acerque al pensamiento del autor y para que pueda deducir la intención de lo que se quiere mostrar. Hoy en día el arte parece servir como contenedor de un arte canónico que se ha hecho coleccionable y en el que además se marcan los pasos de una historia que ahora ha quedado disecada en las distintas estancias para el disfrute del visitante.

Puntualizar que en nuestra era el artista joven que se ve introducido dentro de una sociedad mutable y, ante la necesidad de ser participe de ella, se ve inducido a crear bajo sus inquietudes y preocupaciones, bajo una forma de expresión que a veces queda traducida en un mero artefacto visual. Este producto visual es la traducción de la influencia de su entorno social y valiéndose de distintos mecanismos de expresión y de camuflaje, da sentido y expresa lo que le rodea. Esta necesidad de dar voz a sus pensamientos, de participar dentro de la convulsa sociedad para dar cuenta de lo que experimenta, de sus miedos, (...) se traduce en una especie lenguaje propio que aparece codificado, a veces para no dar muchas cuentas en el ámbito político, pero que intenta acercarse al público y, a la vez, mostrar su particular forma de ver y de sentir. Del artista podría decirse que su modo de percibir se transforma en una visión más dilatada, en la que muestra su relación cambiante con el mundo.

Pero el creador también debe de tener en cuenta la conciencia del visitante para la historia del arte, es decir, apreciar la cultura visual a la que pertenece el espectador, su época y su nivel social, de este modo, el tomará conciencia y a la vez, ampliará nuestra cultura visual. Es importante que tengamos en cuenta los usos sociales según las características de cada cultura perceptiva, es decir, mostrar los modos y las distintas maneras de mirar, que nos acercarán a comprender la visión del artista y la del público.

Teniendo en cuenta las particularidades de cada artista, podemos apreciar como construye su visión sobre el arte, valorando la configuración que nos ofrece de su época, de su momento social. En el siglo XXI nos encontramos en una historia conformada por un lenguaje visual que muta y que se transforma según su cultura, de esta manera, se nos permite acercarnos de una forma diferente para comprender y apreciar, no solo a quien lo configura, también valorar al visitante que lo mira. En este sentido, podríamos pensar que todo arte gira en torno a un sujeto, ya sea desde el grado de artista (el creador y realizador de la obra) o desde la recepción del espectador-usuario de la misma. Esta comunicación desde el creador, pasa al artefacto para llegar al visitante, que finalmente es el que aporta una conclusión a la obra.

La iniciativa del nuevo arte joven es ofrecer otra alternativa dentro del panorama sociocultural, de analizar y, de algún modo, estudiar y criticar las relaciones que se establecen dentro del mundo. Este proceso se articula ante la necesidad de imprimir sus ideas y de este modo emerge una construcción dentro del panorama artístico como práctica social y artística.

Akutain Ziarrusta, Ainhoa	53
Arteagoitia García, David	11
Barbolla Benito, César	149
Barreiro, Sabela	149
Chacón Gordillo, Pedro	157
De la Cruz Morente, Lorenzo	59
De Luis López, Julia	65
Eiras Outeiral, Damián	149
González, María Paula	31
Hernández Revuelta, Ana	73
Hernández Simal, Iratxe	79
Larrañaga de la Torre, Gorka	85
López Izquierdo, Iván	91
Lozano Jiménez, Jose Luis	17
Miguens Ferro, Francisco José	97
Nolasco Domínguez, Ignacio Agustín	103
Onaindia Martínez, Ion Mikel	23
Pardo Skoug, Erika	31
Pavan Prieto, Claudio Franco	109
Pedrosa Galán, Noelia	149
Pires Viera, Miriam	115
Población Romero, Javier	121
Rementería Arnaiz, Iskandar	127
Rueda Fernández, Laura	135
Salinas Moya, Jose Ángel	39
Seoane Suárez, Ana	45
Serra Liesa, Mónica	165
Yurre, Erika	141

IKASART Foro de comunicaciones

