



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Investigación y mediación en patrimonio cultural museos, entornos y paisajes sensoriales

Coords.

Manuel Pérez Valero
Dolores Álvarez Rodríguez
Olaia Fontal Merillas

Dykinson, S.L.

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL
MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN
EN PATRIMONIO CULTURAL MUSEOS,
ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES

Coords.

MANUEL PÉREZ VALERO
DOLORES ÁLVARES RODRÍGUEZ
OLAIA FONTAL MERILLAS

Dykinson, S.L.

2023

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL.
MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2023

N.º 114 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1122-828-2

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L., ni de los editores o coordinadores de la obra.

Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L. no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

PRÓLOGO. INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN EN PATRIMONIO CULTURAL. MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES.....	10
MANUEL PÉREZ-VALERO	
DOLORES ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ	
OLAIA FONTAL MERILLAS	

SECCIÓN I

BLOQUE I. MUSEOS, MEMORIA Y MEDIACIÓN PATRIMONIAL

CAPÍTULO 1. PATRIMONIO, ARTE CONTEMPORÁNEO Y EDUCACIÓN. UNA PROPUESTA BASADA EN LAS ARTES Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO	14
BLANCA CARVAJAL PEÑA	
MANUEL PÉREZ-VALERO	
CAPÍTULO 2. PAISAJES SENSORIALES: MAPAS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL NATURAL A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS.....	36
ÁNGELA BARRERA-GARCÍA	
DOLORES ÁLVAREZ-RODRIGUEZ	
CAPÍTULO 3. LOS MUSEOS Y CENTROS CULTURALES VIRTUALES: ESPACIOS DE APRENDIZAJE PARA JÓVENES UNIVERSITARIOS	54
IRMA FUENTES MATA	
CAPÍTULO 4. INTERACCIONES VIRTUALES COLABORATIVAS ENTRE JÓVENES UNIVERSITARIOS EN MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES.....	66
IRMA FUENTES MATA	
CAPÍTULO 5. IDENTIDADES, MUSEOS, PATRIMONIO Y “MEMORIAS SUMERGIDAS” EN TORNO AL EMBALSE DE RIBARROJA	78
JOSÉ ANTONIO MÉRIDA DONOSO	
CAPÍTULO 6. GUIARTE: FORMACIÓN DE MEDIADORES CON SÍNDROME DE DOWN PARA MOSTRAR UNA COLECCIÓN DE ARTE.....	95
ELOÍSA DEL ALISAL SÁNCHEZ	

CAPÍTULO 7. GAMIFICACIÓN. HACIA UNA METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS DE CARTAS	112
SANTIAGO PALACIOS HERNÁNDEZ	
DOLORES ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 8. IDENTIFICACIÓN DE INICIATIVAS POTENCIADORAS DEL PATRIMONIO INTANGIBLE DE LA PROVINCIA DE GRANADA A PARTIR DEL ESTUDIO DE EJEMPLOS REPRESENTATIVOS DE DICHO PATRIMONIO.....	131
ELENA ROBLES-ROBLES	
XANA MORALES-CARUNCHO	
CAPÍTULO 9. PAISAJE Y ARQUEOLOGÍA ESPACIAL DE LA MEMORIA..	157
ELISA LOZANO CHIARLONES	
MARÍA JOSÉ CARRILERO CUENCA	
CAPÍTULO 10. EL <i>FILM DE ARTE</i> COMO REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO MUSEO EN EL CINE DE ALEKSANDR SOKÚROV.....	173
MARÍA ENFEDAQUE-SANCHO	
CAPÍTULO 11. UNA MIRADA GRÁFICA EN ESPAÑA DESDE EL PRISMA ANTROPOLÓGICO.....	196
ENRIQUE MENA GARCÍA	
CAPÍTULO 12. MIRADAS A ITÁLICA. LAS REFERENCIAS A LA CIUDAD ADRIANEA A LO LARGO DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE SUS FUENTES..	221
AINHOA MARURI ARANA	
MARÍA TERESA PÉREZ CANO	
CAPÍTULO 13. ESTUDIO DEL CONJUNTO ETNOLÓGICO DE LOS VALLES PASIEGOS BURGALESES. SITUACIÓN ACTUAL Y NECESIDADES PATRIMONIALES	244
ROSARIO ANTÓN ACHA	
CAPÍTULO 14. ARQUITECTURA PASIEGA EN LOS VALLES PASIEGOS BURGALESES. REFLEXIÓN SOBRE LA NORMATIVA URBANÍSTICA Y SU APLICACIÓN	267
ROSARIO ANTÓN ACHA	
CAPÍTULO 15. SE VUELVA PAISAJE	295
ELISA LOZANO CHIARLONES	
MARÍA JOSÉ CARRILERO CUENCA	
CAPÍTULO 16. A “ESTATUETA DE VULCANO”: A PROFUNDANDO HISTÓRIAS NÃO REVELADAS DA DEFICIÊNCIA NAS COLEÇÕES DOS MUSEUS.....	314
PATRÍCIA ROQUE MARTINS	

CAPÍTULO 17. THE UNESCO SITES IN SICILY: LAB ENVIRONMENTS
TO DEVELOP INNOVATIVE PROCESSES OF CULTURAL AWARENESS....332
ROSALBA MARIA GIUSEPPINA FEDERICO

SECCIÓN II
BLOQUE II. CREACIÓN ARTÍSTICA EN LA SOCIEDAD DIGITAL

CAPÍTULO 18. HACIA EL ARTE REVELADO BAJO LA PERCEPCIÓN CIBORGISTA. LA SINESTESIA TECNOLÓGICA COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA	349
GUADALUPE DURÁN DOMÍNGUEZ MARTA RICO CUESTA	
CAPÍTULO 19. REPLICAR IMAGINARIOS. APROXIMACIÓN AL MEME DE INTERNET Y SU POSIBLE USO DOCENTE	366
JOSÉ ENRIQUE MATEO LEÓN	
CAPÍTULO 20. LA CREACIÓN DE OBRAS DE ARTE A TRAVÉS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. ESTUDIO SOBRE LA REPRESENTACIÓN VISUAL Y CAPACIDAD CREATIVA DE STABLE DIFFUSION 1 Y DALL-E 2 ...	380
DAVID POLO SERRANO JOSÉ LUIS GÓMEZ DÍAZ	
CAPÍTULO 21. ME FABRICARON PARA RESPONDER PREGUNTAS. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y TECNOLOGÍAS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL...	398
PILAR DEL PUERTO HERNÁNDEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 22. DIBUJO DIAGRAMÁTICO Y ESTRATEGIAS PARA EL CONOCIMIENTO.....	416
MARGARITA GONZÁLEZ VÁZQUEZ	
CAPÍTULO 23. EL USO DE LA RETÓRICA EN LAS CARICATURAS: ANÁLISIS DE MIKI DUARTE, PLANTU Y ALI FERZAT	437
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD	
CAPÍTULO 24. EL CÓMIC DE AUTORÍA FEMENINA EN LOS PAÍSES DEL NORTE DE ÁFRICA Y ORIENTE MEDIO. LAS VOCES DE UN SILENCIO IMPUESTO	456
LARA VALLÉS PECO	
CAPÍTULO 25. PROYECTO Y DIBUJO CONTEMPORÁNEO. EL LEGADO DE ANDRÉS DE VANDELVIRA	470
JONATAN ORTIZ MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 26. EXPERIENCIA CREATIVA EN LAS ARTES PLÁSTICAS CONTEMPORÁNEAS Y SU RELACIÓN CON LOS ESTADOS DE CONCIENCIA Y ATENCIÓN PLENA.....	489
SANDRA PATRICIA BAUTISTA SANTOS	

CAPÍTULO 27. JUGANDO CON LA NADA: DE LA POESÍA DE SAN JUAN DE LA CRUZ A LA PINTURA EN LA OBRA DE SEMPERE, SICILIA, CHILLIDA Y ALBERTO CORAZÓN	513
M ^a DOLORES SÁNCHEZ PÉREZ	
CAPÍTULO 28. LA PERSPECTIVA A ESCENA. USOS DE LA PERSPECTIVA EN LA ESCENA CONTEMPORÁNEA Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS	529
TOMÁS MUÑOZ ASENSIO	
CAPÍTULO 29. LA IMAGEN EXPERIMENTAL Y EL FENÓMENO DE LA CONCIENCIA. CASO DE ESTUDIO DE PELÍCULA REALIZADA EN TIEMPOS DE PANDEMIA DE FORMA NO-PRESENCIAL	572
PEDRO ORTUÑO MENGUAL	
CAPÍTULO 30. EL TEATRO DE FORMAS ANIMADAS Y LOS MEDIOS AUDIOVISUALES COMO TERAPIA COMPLEMENTARIA PARA MEJORAR LA SALUD MENTAL EN ADOLESCENTES EN CHILE.....	589
CARMEN GLORIA SÁNCHEZ-DUQUE	
RAFAEL MARFIL-CARMONA	
XANA MORALES-CARUNCHO	
CAPÍTULO 31. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y SU IMPORTANCIA EN LOS RECURSOS EDUCATIVOS AUDIOVISUALES BAJO EL SOPORTE SMART TV.....	608
CLAUDIA SÁNCHEZ DURÁN	
EVA MARÍA DOMÍNGUEZ GÓMEZ	
CAPÍTULO 32. CRISIS DE ATENCIÓN Y CADUCIDAD PERCEPTIVA. TIEMPO, ESPERA Y VELOCIDAD	633
SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 33. EN UNA ETERNA VÍSPERA: LA RELACIÓN INTERMEDIAL ENTRE EL CINE DE VALERIO ZURLINI Y LA ESCULTURA DE JUAN MUÑOZ	646
CINTIA GUTIÉRREZ REYES	
CAPÍTULO 34. RADICALISMO, PRENSA PERIÓDICA Y MOVIMIENTOS EXPERIMENTALES EN LOS AÑOS SESENTA Y SETENTA. LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL EN EUROPA	665
BLANCA MILLÁN DOMÍNGUEZ	
CAPÍTULO 35. EL ARTE Y EL OTRO ANIMAL. NUEVAS MANERAS DE PENSAR Y VIVIR EN EL ARTE ECOFEMINISTA	682
CARMEN GUTIÉRREZ JORDANO	
CAPÍTULO 36. LO BELLO, LO FEO Y LO PULIDO. LA ESTÉTICA, SUS LÍMITES Y POSIBILIDADES ACTUALES	697
FRANCISCO JOSÉ GARCÍA LOZANO	

CAPÍTULO 37. UN NUEVO RELOJ MENTAL. UNA PROPUESTA ARTÍSTICA PARA REPENSAR Y ALARGAR EL AHORA	713
SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 38. <i>SPEED / SLEEP</i> . DEL DORMIR Y LA VELOCIDAD. UNA APROXIMACIÓN DESDE LAS ARTES VISUALES.....	725
SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 39. ESTUDIOS SEMIÓTICOS DE LA IMAGEN FIJA: APORTES PARA LA INSTRUMENTALIZACIÓN DE LA SEMIÓTICA EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN. UN ENFOQUE DESDE EL ARTE	739
MARCELA CATALINA CORREA SAMUDIO	
CAPÍTULO 40. CASO DE ESTUDIO DE UN JUGUETE: ARTKIT4KIDS Y DE CÓMO LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DEVIENE EN JUEGO CREATIVO	761
OLY CAROLINA DÍAZ TORRES	
MARÍA VICTORIA ESGUEVA LÓPEZ	
CAPÍTULO 41. <i>FERDYDURKE</i> DE GOMBROWICZ – UN DISPOSITIVO PARA INTERPRETAR SITUACIONES DE SUSPENSIÓN DE SENTIDO DURANTE LA PANDEMIA	780
MONIKA SYLWIA SALEJ	
CAPÍTULO 42. DE LA OBRA DE ARTE A LA CORTEZA VISUAL CEREBRAL.....	800
ANA GERENA BONILLA	
CAPÍTULO 43. ANAMORFOSIS: PERSPECTIVA DEPRAVADA	815
LUZ MARINA SALAS ACOSTA	
CAPÍTULO 44. HACIA UNA CONCILIACIÓN ENTRE EL BARROCO Y LA ILUSTRACIÓN	832
MARÍA GONZÁLEZ SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 45. LAS MIGRACIONES HUMANAS ENTENDIDAS DESDE EL ARTE Y LAS FRONTERAS: CONTAR LA MIGRACIÓN CON UN PUNTO DE VISTA ARTÍSTICO Y ACTIVISTA COMO ‘ARTIVISMO’	851
FÁTIMA MARTÍNEZ	
MARIANA SMITH	
CAPÍTULO 46. EL POTENCIAL REFLEXIVO Y CRÍTICO DEL JUGUETE EN BASE A UNA PROPUESTA DIDÁCTICA EN LA ETAPA INFANTIL. UN ACERCAMIENTO AL ARTE CONTEMPORÁNEO A TRAVÉS DEL JUEGO	867
CLARA ÁLVAREZ CALDERÓN	
MANUEL PÉREZ-VALERO	

INVESTIGACIÓN Y MEDIACIÓN
EN PATRIMONIO CULTURAL.
MUSEOS, ENTORNOS Y PAISAJES SENSORIALES

Este libro se centra en valorar el legado patrimonial, en su comprensión y en su profundización, pero presta especial atención al patrimonio artístico que, justo ahora, se está generando, a los procesos de creación en una sociedad que desarrolla su producción cultural tanto en contextos físicos como digitales. Se trata de una obra colectiva, que da cabida a una amplia diversidad de investigaciones, y que muestra la importancia que tiene esta temática en el ámbito de las Ciencias Sociales y Humanidades, con ejemplos de numerosos casos específicos de gran interés. La división en dos bloques no responde sino a la intención de facilitar la búsqueda de líneas de trabajo que se dividen, por un lado, en lo relacionado con los museos, la memoria y la mediación patrimonial y, por otro, en la creación artística. Esta última, en un contexto de influencia de nuestra actual sociedad de las pantallas. La creación, en nuestros días, pasa por los procesos digitales en gran medida, si bien en ambos bloques se otorga una especial importancia a la dimensión educativa, que es la que protagoniza los primeros capítulos de cada parte.

La aproximación a las artes y al pensamiento crítico, así como las experiencias didácticas en museos, son algunas claves para comprender los puntos de partida de esta obra colectiva, que transita por las nuevas oportunidades que ofrece la interactividad y la generación de mapas audiovisuales y los paisajes sensoriales en la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio cultural y natural. Junto a estas líneas, de gran interés, destaca el trabajo con jóvenes, constante en contextos de educación no formal, además del valor que tiene dar a conocer experiencias inclusivas y la atención a la diversidad. Junto a esas líneas, se profundiza en algunas estrategias

de gamificación relacionadas con la didáctica del patrimonio, además de numerosos estudios de caso, es decir, museos y centros patrimoniales.

Por su parte, el bloque dedicado a la creación artística nos adentra en un territorio de una enorme diversidad. Estamos en el ámbito de la creación artística, donde lo innovador tiene tanta trascendencia como el sentido estético. El arte revisa y transforma nuestra realidad de una forma crítica, que va desde nuevos usos de la tecnología hasta la réplica de imaginarios, aprovechando la actual cultura del meme, tan sintética y rotunda que tiene un potencial artístico y conceptual de gran valor. Y, avanzando un paso más, es interesante cómo emerge, de nuevo, la cultura cibernética, con experiencias centradas en la sinestesia, la música y la tecnología, en una confluencia interactiva de las artes y de la producción cultural, ayudada o amenazada, aún no sabemos bien, por la inteligencia artificial. Son los tiempos de la robótica, pero también de la mayor desnudez y evidencia de la fragilidad humana. Vivimos en una constante performatividad, entre lo orgánico y lo digital. Algunos de los trabajos de esta obra representan una puesta al día y un recorrido por casos de interés en todo ese contexto de creatividad contemporánea.

Muchos de los trabajos están vinculados con la creación visual, abordando la diagramática a través del dibujo, vinculando lo visual con la memoria y la transmisión del conocimiento, en la época de la visualización de datos y de la mejora continua de la producción gráfica. Aparece la imagen experimental, ahora también en pantallas digitalizadas, junto a nuevas conexiones performativas con las artes escénicas. Se trata de un bloque muy ecléctico, donde convive la semiótica de la imagen con la visualidad de la poesía o la revisión de los movimientos artísticos. También, en muchos de los trabajos, es importante el sentido humano y el compromiso social, del que es ejemplo la investigación que conecta arte y frontera, en una época donde no cesan las migraciones, porque nunca termina la injusticia.

Esperamos, desde la coordinación de esta obra, que solo un vistazo al índice sea, para quien se acerca a ella, un claro indicador de lo que se está haciendo en estos ámbitos interdisciplinarios, pero también de todo el camino que aún queda por recorrer. Estamos seguros del interés, para cada persona, de parte de estos contenidos, animando a consultar no solo

la temática que se domina, sino otras perspectivas y otros textos que puedan ser más distantes de inicio. Por último, llamamos a que se dé la oportuna difusión a este libro. El esfuerzo de las personas que firman estos capítulos lo merece, por la calidad de su investigación y de sus reflexiones. Un trabajo así, pasado el tiempo, se convierte en testimonio de las inquietudes de una época.

MANUEL PÉREZ-VALERO

Universidad de Almería

DOLORES ÁLVAREZ-RODRÍGUEZ

Universidad de Granada

OLAIA FONTAL MERILLAS

Universidad de Valladolid

SECCIÓN I

BLOQUE I. MUSEOS, MEMORIA Y
MEDIACIÓN PATRIMONIAL

PATRIMONIO, ARTE CONTEMPORÁNEO Y EDUCACIÓN. UNA PROPUESTA BASADA EN LAS ARTES Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO

BLANCA CARVAJAL PEÑA
Universidad de Granada

MANUEL PÉREZ-VALERO
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

En primer lugar, se plantea la premisa de conocer y valorar el patrimonio desde una identidad cultural, creativa y diversa (Matsura, 2004), decidiendo emplear las artes para desarrollar dicha propuesta didáctica y esto dará lugar a la elaboración de una creación artística cargada de pensamiento crítico y valor pedagógico. Trabajar la investigación apoyada en una línea de creación permite salirse de los aspectos más estandarizados respecto al ámbito académico, pero sin dejarlo de lado, poniendo énfasis en la importancia de las artes a nivel emocional y social y cognitivo (Gardner, 1994). Asimismo, se ven entrelazadas las cualidades y conocimientos artísticos con lo aprendido durante este proceso formativo, dando lugar a un proyecto creativo, innovador, educativo, artístico y compatible a diferentes estratos de la sociedad. Además, permite el uso de nuevas formas de investigación basada en las artes visuales como es la a/r/tografía. Esta instalación artística, en su primera fase, solo es posible visualizarla recorriendo las calles de Granada, debido a que promueve conocer y dar valor a los enclaves que configuran la ciudad, como son edificios, calles, parque, entre otros (conocer y entender el Patrimonio Artístico). Así como a otros ámbitos como son: las artes visuales y la música (transversalidad), entendiendo la obra misma y el patrimonio como símbolo (Heidegger, 1995). Esto se debe a que la instalación-intervención artística consta de una serie de ilustraciones que

deben ser localizadas por diferentes emplazamientos que se encuentran en la misma Granada. A su vez, dichas imágenes contienen títulos de canciones. Estos títulos provienen de personas de diferentes ámbitos, los cuales son: estudiantes y equipo docente de la Universidad de Granada; escolares, familias y equipo docente de la Escuela Municipal Duende; y, por último, diferentes transeúntes de Granada. Por lo tanto, alberga un abanico de títulos muy distintos entre sí, cuyo fin no solo es únicamente apreciar Granada, sino también recibir la recomendación “anónima” de una composición musical, creando así una red cultural configurada por los propios ciudadanos, que va desde niños y niñas hasta personas de edad más avanzada. Las personas involucradas en este proyecto son los niños, niñas y personal docente de la Escuela Municipal Duende; estudiantes y profesores de la Universidad de Granada; y transeúntes de las calles de Granada, dotando así a la producción generada de pensamiento crítico (Efland, 2004). Puesto que cada grupo de personas mencionadas se mueve por diferentes círculos sociales, por ende, tanto su aportación musical a este proyecto, como su conocimiento de la ciudad pueden diferir en mayor o menor grado unos de otros consiguiendo que en su conjunto pueda ser una experiencia enriquecedora. Asimismo, todo este proyecto se desarrolla en a la ciudad de Granada, debido a dos aspectos, el primero es su riqueza cultural y que por tanto la configuración e historia de sus calles favorecen a que hay algo nuevo que descubrir, más allá de los valiosos monumentos patrimoniales, como por ejemplo la Alhambra. No solo se les da importancia a espacios históricos, sino también se invita a conocer enclaves no tan afamados como edificios filantrópicos, galerías de arte o las mismas facultades, así como parques decorados con arte urbano de artistas originarios de la ciudad. Comprendiendo así el patrimonio desde un enfoque interpretativo y contextual (Eco, 1984).

1.1. BREVE INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA

Como bien dice Sánchez-Méndez (1991), la educación artística es necesaria para evitar “analfabetos visuales”, que no les es posible comprender el mundo de las imágenes, codificado y creativo en el que habitan. También, comenta que el pedagogo Bodgan Suchdolski consideraba que

el arte tiene un papel fundamental en nuestro entorno, ya que está presente constantemente, por ejemplo, en el diseño de la llanta de un coche, en la lata de rBallartefresco que consumimos o en el calzado que llevamos. Además, éste nace de una necesidad humana de expresarse y forma parte de nuestras vidas. Por lo tanto, lo artístico debe estar presente en la educación, porque ayuda al ser humano tanto a conocerse a sí mismo, como a interpretar la realidad. Otras reflexiones a destacar es la que hace Acaso (2009):

¿Acaso alguien se cuestiona que todos los alumnos han de aprender matemáticas? Está claro, aunque sólo unos pocos lleguen a ser matemáticos, todos sin excepción utilizarán las matemáticas en su vida. Pues con el lenguaje visual ocurre lo mismo, porque sólo unos pocos llegarán a ser artistas, publicistas, diseñadores, pero casi todos harán fotos, vídeos, dibujos, páginas web... y todos, absolutamente todos, serán consumidores de desarrollos creados a partir del lenguaje visual (p. 127)

Asimismo, la educación artística, no tenía el mismo peso y su uso se infravalora respecto a otras materias en la escuela tradicional. Aparece ahora, en contraposición de la escuela tradicional, como el epicentro de nuevos métodos pedagógicos, como es el método Waldorf, según comenta Santa-Olalla (2017) es modelado por Rudolf Steiner que aboga por un proceso de enseñanza en que los diferentes ámbitos artísticos son el vehículo para alcanzar diferentes conocimientos, por ejemplo, aprenden a multiplicar y el alfabeto mediante el canto. Otras pedagogías, a mencionar a modo de ejemplo, sería el método Reggio, pues en este en el equipo docente se incorpora la figura del atelierista, que Castillo (2015) define como un docente con estudios en el ámbito artístico y que se encarga específicamente de programar los talleres vinculados al arte.

1.1.1. La instalación artística como generadora de conocimiento en el ámbito educativo

El proceso que conlleva crear la instalación artística que en este documento se expone, puede ser perfectamente adaptada al aula, de forma que los infantes creen su propia obra artística mientras aprenden diferentes conceptos durante su creación. Aquí se exponen ciertos pasos para llegar a cabo dicho proceso en el aula y que otros conocimientos se vayan adquiriendo a través de esta creación artística. En primer lugar,

esta explicación está dirigida al primer ciclo de educación infantil, pero es fácilmente adaptable a otras etapas educativas, ampliando conceptos y sofisticando en cierto modo algunas tareas. Dicho esto, la creación artística de nuestra aula, es el resultado final de una serie de procesos que conseguirán entender el patrimonio y sus bienes desde enfoques diferentes (Ballart et al., 1996).

El primer proceso debe ser introducir el line art, que es el estilo artístico con el que van a trabajar. Sería conveniente empezar a introducir este tema en una asamblea, con diferentes imágenes que muestran desde una composición sencilla, hasta algunas más complejas. Seguidamente hacer una serie de preguntas como, por ejemplo:

- ¿Qué es una línea? ¿Y una línea recta?
- ¿Qué tamaño puede tener una línea?
- ¿De qué color tiene que ser una línea?
- ¿Qué líneas hay en el aula?
- ¿Cómo puedo hacer una línea recta?
- ¿Son capaces de dibujar una línea recta?

Tras conocer conceptos básicos como qué es el line art y una línea recta. Daremos paso a explorar material para hacer una línea recta, dando lugar a la segunda fase, que podemos nombrar como fase de exploración y descubrimientos, donde la imaginación toma mayor protagonismo (Munari, 2018). Este apartado se desglosa de esta forma:

1. Creación de una línea recta: simplemente se le da al alumno un lápiz, papel y una regla, que puede manipular, observar y usarla si lo ve conveniente, y pedirle que dibuje una o más líneas
2. Composición con objetos (permiten hacer líneas rectas): empleado tiras de papel de diferentes texturas, grosores y tamaños. En primer lugar, les dejamos que los infantiles manipulen y peguen como ellos consideren las tiras. Después, una vez conozcan el material se les pueden ir dando premisas, como por ejemplo que creen una casa. Otro material que se podría emplear sería sellos con pintura.

Finalmente, una vez controlados tanto conceptos como materiales empleados, solo quedaría concretar un tema vinculante. Y determinar cuál va ser el lugar de exposición de las obras, si solo va ocupar el aula o todo el centro escolar. Esto son solo unas pinceladas de cómo se podría llevar a cabo esta creación artística en el aula, pero sus posibilidades son muy diversas. Es decir, ahora mismo de lo expuesto, nos podemos centrar en los conocimientos que se obtienen de la primera parte de la fase de exploración y descubrimientos. Obtiene conocimientos de longitud y tamaño, ya que no todas las líneas son iguales. Además, que al manipular la regla le introduce el concepto de medida y la numeración. También si le pedimos que nos digan cuántas líneas han hecho o le pedimos un número concreto, utilizan el conteo. Asimismo, al unir diferentes líneas se crearán diferentes formas geométricas, como triángulos, cuadrados, entre otros. En definitiva, en solo una pequeña parte del proyecto han trabajado distintos aspectos del ámbito matemático y todo ello, utilizando el arte como hilo conductor del aprendizaje. El arte y la ciencia siempre han estado unidos.

1.2. EL INTERÉS ACTUAL DEL TEMA TRATADO DESDE UN ENFOQUE PEDAGÓGICO

Este proyecto no va dirigido a un único sector de la sociedad, sino a toda ella al completo, pero debido a que una parte de él se desarrolla gracias a la participación del alumnado de la Escuela Municipal Duende, concibe aspectos del Real Decreto 95/2022 para su configuración, que han servido para que dicha instalación artística pueda ser empleada como recurso didáctico en el aula, puesto que “La introducción de la instalación como experiencia estética en el contexto escolar, potencia en el niño el desarrollo de la creatividad, la capacidad lúdica, la imaginación, el trabajo colaborativo” (Lapolla et al., 2017, p. 20). Del mismo modo, los aspectos que tiene en cuenta provienen concretamente del Área 2: Descubrimientos y exploración del Entorno, en el que se reflejan aspectos en relación a respetar el patrimonio cultural del medio físico, explorar el medio físico y saber ubicarse en éste.

Por otro lado, al basarse en un movimiento artístico, del cual cierta parte de la población, más adulta, lo considera más como una acción

vandálica, este trabajo pretende mostrar que el “arte callejero” no es nada banal, que al estar en la calle solo permite que esté al acceso de todos, no tiene por qué ser invasivo y romper con la estética del medio físico. Sino todo lo contrario, pretende enriquecer el entorno que nos rodea y concretamente esta instalación invita a que las personas valoren los espacios, ya que sin la visita a estos no se pueden visualizar las distintas obras que la componen. Asimismo, la función rehabilitadora que ofrece el arte urbano, que es fácilmente apreciable en Granada, como en lugares como el Parque de los Colores o en edificios del distrito Chana, son algunos ejemplos. Estos espacios pasan a convertirse en un lugar más atractivo y a aumentar su valor cultural y patrimonial. Muchas de estas obras están financiadas por los propios artistas, de esta forma hacen una aportación social, cuyo único reconocimiento es que sean apreciadas por los ciudadanos y que no sean eliminadas. Aunque poco, su labor se va viendo reconocida y las instituciones oficiales comienzan a contar con estas propuestas para embellecer sus ciudades.

Otro aspecto a destacar es que, en la sociedad actual están muy presentes las nuevas tecnologías, absolutamente la mayoría de personas tienen un teléfono inteligente. Como comentan Garrote et al (2018), haciendo alusión a Aguaded y Pérez (2007) “actualmente resulta difícil entender que en un colegio de calidad no se trabaje a partir de los cimientos de las TIC, puesto que los centros educativos y los procesos de enseñanza-aprendizaje actualmente se basan por las nuevas tecnologías”, esto se ve reflejado con la presencia de portátiles, tablet y pizarras inteligentes en las aulas. Por ende, una de las formas de visualizar esta creación artística, es de una manera dirigida, es decir, se desarrolló una aplicación, que señala en un mapa donde se encuentran las diferentes imágenes que las componen. Del mismo modo, que este proyecto se suma al mundo tecnológico, también apoya una desconexión de este, dejarse llevar por las calles sin un objetivo de llegar a ningún sitio, con el único fin de mirar cada detalle por donde se transita, acción que últimamente recibe el nombre de “flâneur” y de esta forma también se puede llegar a visualizar parte de este proyecto artístico, pero de una manera menos dirigida y distendida. En definitiva, los intereses que motivan este trabajo son diversos, desde su participación educativa, pasando por una mejor concepción y entendimiento

del arte urbano, hasta diferentes formas de visualizar este proyecto desde dos puntos de vista, pero que tienen en común moverse por la ciudad y disfrutar de ella, valorando el patrimonio cultural que la compone.

1.3. EL ESTADO DE LA CUESTIÓN

1.3.1. Arte urbano

El Arte urbano, más conocido como Street Art, se consolida en los años sesenta en Nueva York, una cultura que sobresalía tras la amplia tradición en la escritura marginal (Couvreux-Alijarte, 2016), tardará alrededor de una década en llegar a España. Gabriela Berti (2010), autora de “Pioneros del Graffiti en España”, en una entrevista para el periódico digital, Diagonal, comenta que el arte urbano comienza a consolidarse a partir de 1985, influenciado por películas estadounidenses y que las creaciones artísticas estaban muy ligadas a la danza, concretamente al break dance, pero que poco a poco fue cogiendo relevancia por sí mismo y tratando otras temáticas. También, comenta que las ciudades epicentro de este movimiento artístico fueron Madrid, Barcelona y Alicante, no es de extrañar, puesto que en la actualidad en las dos primeras ciudades mencionadas existen rutas de arte urbano de gran relevancia.

Entre los autores de gran relevancia a nivel mundial, nos centraremos en Keith Haring, por como su influencia en el arte urbano de los ochenta ha trascendido hasta la actualidad y, el afamado artista, Banksy, que sin duda es el artista urbano “más conocido” en la actualidad, por la crítica política y social con la que cargan sus obras. En relación a Keith Haring, éste es un artista estadounidense, que empezó llenando el metro de Nueva York con sus diseños mediante marcadores permanentes, hasta que acabó inundado el mundo con ellos. Sus piezas constan de ciertas características que lo hacen fácilmente reconocibles, como, por ejemplo: personas, corazones rojos, que emplea una línea simple, gruesa y de color blanco o negro y en caso de añadir color siempre son colores planos y muy vivos (Figura 1a). Couvreux-Alijarte (2016), comenta que su obra se ve influenciada por diferentes culturas como la maya, azteca o aborigen y artistas como Andy Warhol. Treinta y dos años después de su muerte sus piezas siguen decorando espacios y objetos. En cuanto a

Banksy, del cual su verdadera identidad se desconoce, respecto a datos biográficos solo se conoce que es originario de Inglaterra, donde inicia sus andaduras por el mundo del arte callejero. Para la elaboración de sus obras gráficas, emplea la técnica del stencil, que consiste en estampar imágenes con ayuda de una plantilla. La gran mayoría de sus obras son en blanco y negro y uno de los elementos que más se suele repetir en sus obras es la representación de una rata (Figura 1b) que emula aspectos de la sociedad. El mayor referente de Banksy, es Blek le Rat, artista urbano francés, que le inspiró en el uso del stencil y del que el propio Banksy dijo en su entrevista para el Daily Mail en 2008: “Cada vez que creo que he pintado algo ligeramente original, me doy cuenta de que Blek Le Rat lo hizo mejor, sólo veinte años antes”.

FIGURA 1. Imágenes de artistas urbanos usados como referencias para la propuesta educativa basada en las artes y el patrimonio



Nota: 1a) Adaptado de *Childrens Village Logo* [Ilustración], por Keith Harving, 1993, The Keith Haring Foundation, 1b) Adaptado de *Welcome to Hell* [Ilustración], por Banksy, 2004, Banksy Explained, 1c) Graffiti realizado por el Niño de las Pinturas en la calle Molinos de Granada. [Fotografía de autoría propia], 1d) Adaptado de *Year of Dog, Orange Garden* [Fotografía], por Belin, 1e) Adoptado de *Identity*, por Boamistura [Fotografía], (2019), por Boamistura, 2019, Boamistura

A nivel nacional, sin duda hay que hacer especial alusión a artistas del género como son Sex, más conocido como El Niño de las Pinturas, Belin y Boamistura, este último es un colectivo artístico. El Niño de las Pinturas (Figura 1c), cuyo nombre real es Raúl Ruiz (s. f), como en su página web comenta, y cito textualmente:

En sus obras la figura humana, tanto en la infancia como en la adolescencia, ocupan un primer lugar, destacando las expresiones faciales de sus rostros: descaro, miedo, asombro, tristeza... rostros con actitud. Su estilo es cautivador y detrás de las capas de pintura plástica y esmalte sintético, se esconde un ojo clínico que conecta con el pulso de la calle. Este no es graffiti de moda, es verdadero Street Art, su estilo radica en combinar la pintura con la sentencia textual, una constante del arte callejero pero que este artista ha logrado fundir de una manera única.

Otro aspecto a destacar de R. Ruíz, es que muchas de sus obras intentan ayudar a labores sociales y ser críticas con la sociedad, como por ejemplo la pieza artística “Por los derechos de la infancia”, para apoyar a las escuelas Infantiles Municipales de Granada, puesto que el gobierno planteaba suprimir a la etapa de 3 a 6, lo que daría lugar al cierre de estas escuelas. Respecto a Belin, Miguel Ángel Belinchón, comenzó llenando las calles de su ciudad natal, Linares, de lettering y firmas. Una vez perfeccionó la técnica del spray, su arte pasó por una fase hiperrealista. En la actualidad, el estilo artístico que acuñan sus creaciones es el posneocubismo (Figura 1d), el cual el propio Belin, en su página web define como su marca personal.

Por último, Boamistura, conformado por Javier Serrano Guerra, Juan Jaume Fernández, Pablo Ferreiro Mederos y Pablo Purón Carrillo. El nombre del grupo proviene del portugués y significa “Buena Mezcla”, debido a los diferentes estudios e ideas de los componentes. Sus obras se caracterizan por ser muy coloridas, jugar con la perspectiva y por sus grandes dimensiones (Figura 1e). Su proyección a nivel artístico ha hecho que sus obras se encuentren repartidas por el globo terráqueo, dando lugar a exposiciones en museos de gran relevancia como: El Museo Reina Sofía o el Museo MAXXI de Arte Contemporáneo de Roma. También han llevado a cabo proyectos con diversas organizaciones, como Greenpeace. Además, han dado varias conferencias sobre artes en multitud de universidades, como la Universidad Complutense de Madrid

o Universidad Veritas de Costa Rica, entre otras. Uno de los proyectos artístico de Boamistura, digno de destacar, fue el que realizó en el Colegio Les Fontaines, donde realizaron una pieza para embellecer y motivar al alumnado del centro en sus estudios. Lo destacable es que fueron 30 alumnos y alumnas los que configuraron el diseño de la pieza. Previamente, Boamistura realizó un taller para formar, guiar y aconsejar a los infantes sobre qué estética iba a tener la obra. Estos diferentes artistas reflejan como el arte urbano se impregna de diferentes valores, como amor, paz, inclusión, crítica social o expresión emocional. Dichos valores pueden ser llevado al aula, tanto haciendo un análisis de las piezas de los artistas, como elaborando ellos mismo sus propias creaciones, teniendo como referente el arte urbano.

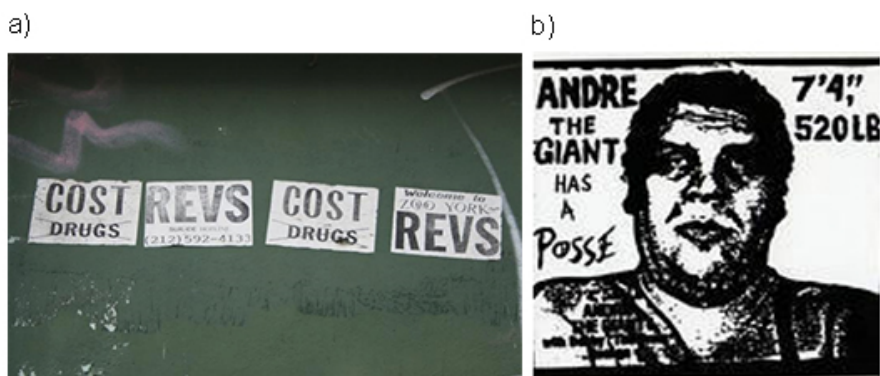
1.3.2. Sticker art

El Sticker Art, traducido al castellano como “Arte de pegatinas”, como su mismo nombre indica, consiste en pegar pegatinas y es uno de los cientos de materiales que se utilizan para plasmar imágenes en las calles, como pueden ser rotuladores, sprays, pastillas, instalaciones de objetos, etc. Se nombra este método artístico, concretamente, porque es el que se emplea en la creación artística que resulta de esta investigación. Además, se selecciona este método por su rápida y fácil instalación, ya que el diseño se realiza previamente, se puede hacer en formato digital o manual, y permite una gran cantidad de copias, característica muy conveniente si vamos a reutilizar el diseño varias veces. En el proyecto que se aborda se eligió el primer formato, debido a conocimientos en arte digital, que permitieron trabajar con programas como Procreate y Photoshop, que otorgan ciertas facilidades como corregir errores en el trazo o color, cambiar las dimensiones del diseño o ser más preciso. Estos aspectos a nivel manual son complejos, a no ser que rehagamos el diseño desde cero, algo que se traduce en pérdida de tiempo y material empleado. De la otra forma, el margen de error se reduce y producir una obra también conlleva costes monetarios que, a lo mejor, el autor no puede hacer frente.

Entre artistas que emplean pegatinas o vinilos, para difundir sus creaciones por las calles, encontramos a Revs, Cost y Shepard Fairey. Los

dos primeros mencionados se unen en la década de los 90, Javier Abarca (2015) comenta que llevan a cabo un proyecto, dejando el uso del spray en un segundo plano, llenando la ciudad de New York de pegatinas y carteles (Figura 2a), creando una situación de incertidumbre en torno al porqué de esta acción. Las imágenes consistían en la combinación de palabras y un número de teléfono donde la gente podía dejar sus propias conclusiones.

FIGURA 2. *Imágenes de propuestas artísticas realizadas mediante la técnica de sticker art*



Nota: 2a) Adaptado de Revs y Cost [Fotografía], por Carnagenyc, (2009), Urbanario, 2b) Adaptado de Andre The Giant has a posse [Fotografía], por C. Mooth, (2009), Flickr

Esta intervención fue inspiradora para el resto de artistas urbanos, como el último mencionado, Shepard Fairey. también conocido bajo el nombre de Obey, no llegó a esta técnica por medio del graffiti, vino influenciado por el skate y el punk, las pegatinas vinculadas a estos temas, esto le permitió saber que había más personas con sus mismos gustos. Es por ello, que sus primeras pegatinas estaban relacionadas con estos. Tras moverse en un ambiente más artístico, quería crear algo más personal, comenzó a observar y fotografiar todas las pegatinas que se encontraba, dando lugar a unas de sus pegatinas más conocidas “Andre The Giant has a posse” (Figura 2b). Pronto su estilo fue evolucionando hacia un aspecto más crítico y social, el cual se ve influenciado por la estética de los carteles de la propaganda comunista, el estilo pop art y características del cómic estadounidense.

1.3.3. Arte lineal y Arte geométrico

Se define al Arte Lineal como una técnica artística que consta de líneas rectas o curvas, cuyas creaciones carecen de sombreado y las líneas pueden variar en tamaño y grosor, pero siempre son monocromáticas, normalmente se emplea el color negro. Los diseños realizados con esta técnica tienden a ser simples, como por ejemplo algunas obras de Matisse (Figura 3a). Aunque pueden ser más elaborados, tienen a destacar por su minimalismo. En cuanto al Arte Geométrico, son aquellas piezas que se configuran mediante figuras geométricas y renace del movimiento cubista, entre los que destacan autores como Mondrian (Figura 3b). Se comentan estas dos disciplinas artísticas debido a que las ilustraciones creadas en este proyecto se basan en sus códigos y lenguaje. De la siguiente manera, son piezas monocromáticas, concretamente se emplea línea blanca sobre fondo, dotando a la imagen de características minimalistas. Asimismo, sólo se emplean trazos rectos que al entrelazarse crean formas geométricas.

FIGURA 3. *Imágenes de diseños realizados mediante arte lineal y geométrico*

a)



b)



Nota: 3a) Adaptado de *Fee au Chapeau de Clarte* [Ilustración], por H. Matisse, (1933), Nathasabarr 3b) Adaptado de *Tableau No. 2/Composition No. VII* [Cuadro], por P. Mondrian, (1912), Guggenheim

1.3.4. Arte urbano y educación

El arte urbano respecto a la educación es fácilmente vinculante, pues es de fácil acceso, ya que solo hay que salir a la calle. Además, es un movimiento artístico que es de interés para la gran mayoría de la población joven. En primer lugar, Font Boch (2014) nos presenta dos maneras de incorporar el arte urbano en Educación Infantil. La primera, es una propuesta llevada a cabo por ciudadanos del barrio del oeste de Salamanca y colectivo Lemarte, consiste en una visita guía para los escolares por los grafitis de barrio. La ruta, finaliza con la elaboración de un mural entre todos. Asimismo, esta actividad podría llevarse a cabo en Granada, haciendo un recorrido por creaciones de “el niño de las pinturas”, ya que existen visitas guiadas de estas. La otra propuesta que plantea, y que titula como taller de grafitis, muestra una experiencia de educación no formal, concretamente un curso al que asistían tanto infantes como sus familias, impartido por artistas del género y que se centró en la técnica del lettering. Todo esto fue llevado por el grupo Kidz en Barcelona. La otra perspectiva, fue desde el ámbito de educación formal y se llevó a cabo en el colegio Barraquet de Godella en Valencia, este proyecto contaba con tres partes: saber qué es el arte urbano, conocer autores de este movimiento artístico y elaboración de grafitis.

Otras formas de entrelazar el arte urbano y la educación serían como las que plantea la “Revista Quaderns d’animació i Educació Social”, en la que Martínez-Felipe & Martínez-Agut (2021) defienden que el arte urbano permite despertar el pensamiento crítico de los escolares respecto a acontecimientos de su entorno, ya que las obras urbanas tienden a tratar en muchas ocasiones sobre temas de actualidad, con un mensaje de crítica social y político en su mayoría. Por ende, las interpretaciones de estas obras les pueden hacer reflexionar y dar lugar a debates de interés. Este se podría considerar la función base del arte urbano respecto a la educación y el patrimonio, es decir, comprender la sociedad actual tanto en aspectos positivos, como problemáticos. Asimismo, en el estudio que se realizó en el distrito Collblanc-La Torrassa de L’Hospitalet de Llobregat, desde 2014 hasta 2018, los jóvenes que participaron en el proyecto no solo plasmaron sus ideas, el hecho de hacer arte urbano dio lugar a que conocieran el territorio por donde se iban a mover, a trabajar

en equipo pues las obras se hacían en conjuntos y como resultado que tuvieran un rol activo a la hora de tomar decisiones, por lo que su aprendizaje era significativo y estimulante. Otro beneficio que tuvo este proyecto fue que los usuarios desarrollaron un fuerte sentimiento de unión entre ellos, fomentado la cooperación y que así más miembros se quisieran sumar a éste. Estas dos últimas propuestas, iban dirigidas a un público adolescente, más que uno infantil. Es una forma de demostrar que el arte urbano puede estar presente en diferentes etapas educativas y ser igual de beneficioso y enriquecedor para todos.

2. OBJETIVOS

1. Conocer y Entender la enseñanza-aprendizaje de la Educación Artística desde un punto de vista contemporáneo, empleando el arte urbano.
2. Comprender el arte urbano como herramienta para el compromiso social y el pensamiento crítico.
3. Conocer el Patrimonio de tu ciudad desde planteamientos artísticos y didácticos.

3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN/CREACIÓN

3.1. DENOMINACIÓN Y PRIMERAS HERRAMIENTAS

La metodología seleccionada para la elaboración de este trabajo es la a/r/tography, o en castellano a/r/tografía, concepto acuñado por Irwin y Sierra (2013). El término es un acrónimo, Marín-Viadel y Roldán (2017, p.7) explican que cada una de las letras de la palabra inglesa ‘art’ [arte] corresponde a la primera letra de tres palabras inglesas ‘artist’ [artista], ‘researcher’ [investigador/a] y ‘teacher’ [profesor/a]. Este acróstico funciona también para ‘arte’ [art], ‘investigación’ [research] y ‘enseñanza’ [teaching], y de hecho se utiliza indistintamente en uno y otro sentido, o bien para referirse a la persona que hace a/r/tografía o bien para la acción a/r/tográfica. La a/r/tografía, por tanto, consiste en usar la creación artística como producto final de la investigación, pero al mismo tiempo usarla como vehículo del proceso de aprendizaje. Es decir, durante la

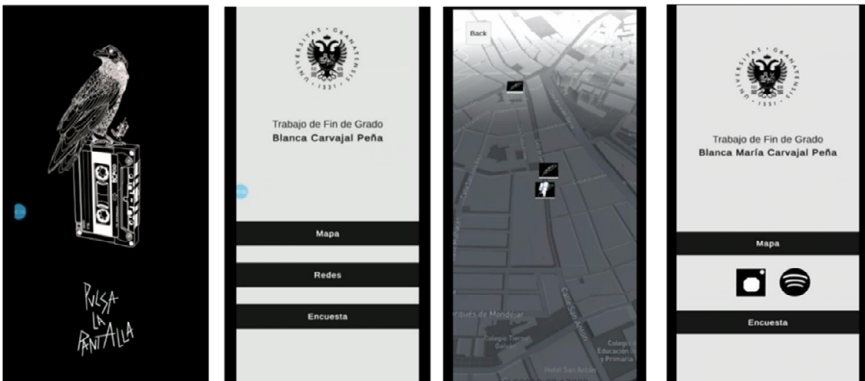
fase de investigación la creación artística ha ido metamorfoseando, hasta llegar a un producto final que comprende en sí misma todos los aspectos que en la parte teórica se expresan. Asimismo, se han usado varias herramientas para crear los diferentes elementos (ilustraciones, app, catálogo artístico) que componen este proyecto. En primer lugar, destaca, la aplicación de Procreate, para la elaboración de las ilustraciones (Figura 4), y en segundo lugar la plataforma de desarrollo Unity, donde se desarrolló la aplicación móvil (Figura 5), empleado el lenguaje de programación.

FIGURA 4. Desarrollo técnico de las ilustraciones del proyecto-creación artística



Nota: Proceso creativo de las ilustraciones llevado a cabo con la aplicación Procreate

FIGURA 5. Aplicación móvil



Nota: Imágenes correspondientes a distintas partes de la app como Inicio, Menú, Mapa y Redes

3.2. FUNDAMENTOS EPISTEMOLÓGICOS

Como ya se ha mencionado con anterioridad, el movimiento artístico que guía este proyecto es el arte urbano, teniendo a la ciudadanía como agente activo en los procesos de desarrollo e innovación (Fernández-Fernández, 2020). Esta característica viene promovida por el artista urbano “El niño de las pinturas”, cuyas creaciones de gran tamaño, belleza y estilo propio hace que no pasen desapercibidas, siempre tienen un mensaje, a veces tierno como puede ser el disfrute de un niño jugando, o más cruda, como la guerra. Los protagonistas de sus obras tienden a ser personas de distintas edades, aunque primen los niños y las personas de la tercera edad. Además, el hecho de intentar observar todas sus piezas te hace recorrer gran parte de la ciudad y es este aspecto, junto a enviar un mensaje a la sociedad y las representaciones de distintas personalidades lo que sustrae este proyecto. En correlación, a otro artista urbano, referente para esta propuesta, también mencionado unos párrafos más arriba, es Obey. Inspira este proyecto a nivel artístico, pero sobre todo a nivel logístico, pues empleaba la técnica del sticker art para la producción de su obra, debido a que es rápido de instalar y dependiendo del tamaño de la obra y la calidad del material también es más asequible a nivel económico, como por ejemplo podría ser la técnica del spray. En cuanto, al por qué se empleó una combinación entre arte lineal y arte geométrico, todo surge por la serie de ilustraciones, “Geometric Beast”, creada por el ilustrador Kerby Rosanes (Figura 6), en la que combina ambos estilos.

FIGURA 6. Ilustración que combina técnica lineal y geométrica



Nota: Adaptado de Geometric Beasts, por Kerby Rosanes (s. f.), Kerby Rosanes

En cuanto a la significación de la creación artística, tenemos la idea de que las imágenes que configuren las ilustraciones sean cuervos y cintas de casete. Por un lado, se emplean las cintas de casete, como símbolo del aspecto musical que trae consigo este trabajo y porque su origen data de los 80 y 90. Este aspecto es importante pues es en estos años cuando comienza a surgir el arte urbano en nuestro país, como se menciona anteriormente, y que estaba muy vinculado al mundo musical, concretamente al rap y al hip-hop. De manera que se pretende hacer un guiño a los orígenes del arte urbano. Desde un punto de vista práctico, como se utilizó línea recta, era necesario pensar objetos que no fueran redondeados, ya que son más complejos de elaborar, reto que se ve reflejado en la elaboración de los cuervos. Era necesario un elemento que cumpliera la función de llevar los títulos de las canciones y que fuera rápido y fácil de hacer. Las cintas de casetes permiten todo eso. Por otro lado, en cuanto al uso de cuervos, en una primera instancia se pensó en palomas, debido a su función como mensajeras, pero tras la lectura del relato nórdico, escrito por Neil Gaiman (2017), en su libro mitos nórdicos, en el que se menciona a dos cuervos que posee el dios nórdico Odín, que se llamaban “Huginn y Muninn”, que según el escritor significa “Pensamiento y Memoria” y cuya función era mantener informado a Odín, se podría decir que hacían la misma labor que una paloma mensajera. Otro aspecto fue otorgarle a la figura del cuervo un simbolismo más agradable, pues se concibe a este como símbolo de mala suerte, terror, agonía y muerte, simbología que también comparte el color negro, que está muy presente en las imágenes. Se pretende que sea así, que tanto el cuervo, como el color negro sean símbolos de buenas noticias. Además, es el cuervo quien transporta y custodia los casetes. No olvidemos que en algunos lugares del mundo las parejas se casan vestidas de color negro.

3.3. TÉCNICAS DE OBSERVACIÓN Y RECOGIDA DE DATOS

Para la recopilación de canciones se empleó un cuestionario, que se realizó tanto por vía online, como de forma presencial. El cuestionario constaba de tres cuestiones que son las siguientes.

¿Es usted estudiante o docente de la Universidad de Granada? Si la respuesta anterior fue afirmativa, especifique a qué facultad pertenecen.

Escriba el título de una canción de su preferencia. Las dos primeras cuestiones planteadas tienen como fin asegurar que participan diversas ramas que configuran la Universidad de Granada. Del mismo modo, antes de elaborar el cuestionario, se especifica que si la canción expuesta contiene algún mensaje discriminatorio sería rechazada. En cuanto al número de encuestados, en total fueron 196, se seleccionaron 45 canciones para la creación artística, pero todas fueron agrupadas en una playlist. En la siguiente gráfica (Figura 7) por sectores se puede apreciar de dónde proceden los encuestados.

FIGURA 7. Gráfico de sectores



3.4. OBJETIVOS Y FINES

1. Crear una red cultural, es decir, la participación de diferentes sectores de la sociedad que muestran sus inclinaciones musicales que son compartidas a través de las imágenes de la instalación.
2. Emplear nuevas tecnologías de la información y la comunicación, debido a su repercusión en la vida diaria.
3. Estar al alcance de cualquier ciudadano.

4. APROXIMACIÓN A LOS RESULTADOS

La creación artística consta de un total de 5 ilustraciones en las que aparecen cuervos con cintas y 5 en las que sólo aparecen cintas de cassetes, en total son 10 ilustraciones. Su número se ve multiplicado cuando pasan a formato pegatina y sufren una pequeña modificación debido a que, en cada pegatina, aunque sea la misma imagen lleva un título musical diferente. Por lo tanto, el número de imágenes del que consta la instalación artística y que se ven repartidas por los diferentes enclaves de Granada son 40 en total (Figura 8).

FIGURA 8. Fotografías de algunas ilustraciones en las ubicaciones de Granada



Así mismo, las ubicaciones de las imágenes se ven registradas en una aplicación móvil, llamada Cuervo, debido a que se buscó que fuera un nombre claro, corto y asociado al proyecto. Fue diseñada expresamente con el fin de localizar las pegatinas del proyecto si el espectador lo desea. Además, esta app tiene otras funciones como enlazar con el perfil social del proyecto, @cuervosgr, y con un playlist, que recoge todas las canciones que se han reflejado en las encuestas, ya que algunas no han sido plasmadas en las ilustraciones, debido al mayor número de canciones que de imágenes. También, permite enlazar con la encuesta para seguir recibiendo peticiones. Todo lo anteriormente mencionado, se ha plasmado en un catálogo llamado “Cuervos de la Cultura” (Figura 9) que por consiguiente sería el resultado final, y que brinda de veracidad a este proyecto al quedar todo comprendido en una sola pieza. Además, presenta la ventaja de que puede ser rápidamente localizable debido a que posee ISBN (978-84-09-41934-0).

FIGURA 9. Catálogo de la investigación/creación artística



Nota: Algunas imágenes del catálogo que muestra el proceso y resultado de la investigación/creación. De izquierda a derecha: portada, datos de edición y créditos, parte del índice

5. CONCLUSIONES

Respecto a la investigación, se llegan a una serie de conclusiones. En primer lugar, se confirma que la educación artística no puede ser apartada o sentenciada a un segundo plano en el proceso de enseñanza aprendizaje. Pues, como bien comentaba Eisner (2005), permite al individuo conocer el planeta en el que viven, mediante una experiencia propia. Además, ofrece un abanico de formas de expresión que, por ejemplo, en el ámbito científico no es posible debido a que no pueden habitar el plano subjetivo. En definitiva, el arte da acceso a un sin fin de aprendizajes, pues estamos rodeados de él. Asimismo, se optó por este movimiento artístico, el arte urbano, que contiene una gran carga cultural, política, social y económica actual, que emplea una gran la cantidad de diversos materiales y estilos para su elaboración, pues siempre está en constante evolución y cada día se suman nuevas formas de hacer. Además de todas estas cualidades, es una forma de introducir el arte contemporáneo en el centro escolar, debido a su buena accesibilidad, pues solo hay que salir a la calle. Para finalizar, tras realizar la creación artística, de forma objetiva se consigue con éxito lo que pretende esta instalación artística, es decir, se le da importancia al entorno y al patrimonio. Al ser el lugar expositivo, se produce un trabajo de cooperación, ya que las personas participan en la encuesta con el fin de vincular sus gustos musicales con la pieza visual final, creando una red cultural que entremezcla música, artes plásticas y visuales, educación y patrimonio. En sí

misma, es una representación visual de la investigación acontecida, algo propio de los proyectos a/r/tográficos.

6. REFERENCIAS

- Abarca, J. (2015, 6 julio). Revs, el pionero desconocido. *Urbanario*.
<http://bitly.ws/xA8u>
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Catarata.
- Aguaded, I. & Pérez, M. (2007). *La educación en medios de comunicación como contexto educativo en un mundo globalizador. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. McGraw-Hill.
- Ballart, J., Fujola, J. M. & Petit, M. A. (1996). El valor del patrimonio histórico. *Complutum Extra*, 6(2), 215-224.
- Berti, G. (2010, 8 febrero). Los orígenes del graffiti en español. *Periódico Diagonal*. <https://bit.ly/3zr6ssr>
- Castillo Jimenez, V. (2015) *Reggio Emilia: Oír, escuchar y sentir*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Granada] <https://bit.ly/3x5SP07>
- Couvreux-Alijarte, N. (2016). Visión purista y visión evolutiva: Dos maneras de concebir el graffiti y el arte urbano / Purist vision and evolutionary vision: Two ways of understanding the graffiti and urban art, *Tercio Creciente*, 6(1). <http://dx.doi.org/10.17561 rtc.n11.9>
- Eco, U. (1984). *Obra abierta*. Planeta Agostini.
- Efland, A. D. (2004). *Arte y cognición. La integración de las artes visuales en el currículum*. Octaedro.
- Eisner, E. W. (2005). *Educación la visión artística*. Paidós.
- Fernández-Fernández, J. (2020). Ecosistemas de innovación social-patrimonial. Definición y estudio de casos PH. *Revista PH del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 99, 64-97.
- Font-Bosch, M. C. (2014). El uso de las expresiones artísticas urbanas como recurso didáctico para el aprendizaje y desarrollo de la creatividad en Educación Infantil [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Internacional de La Rioja]. <https://bit.ly/3zffKYp>
- Gaiman, N., & Fisas, C. C. (2017). *Mitos nórdicos (Áncora & Delfín)*. Ediciones Destino.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós.

- Garrote Rojas, D., Arenas Castillejo, J.A., & Jiménez Fernández, S. (2018). Las TIC como herramientas para el desarrollo de la competencia intercultural. EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC, 7(2), 166-183. <https://doi.org/10.21071/edmetic.10543>.
- Heidegger, M. (1995). Caminos de bosque. Alianza Editorial.
- Historia. (s. f.). El niño de las pinturas. <http://bitly.ws/xA8b>
- Irwin, R. L., & Sierra, D. G. (2013). La práctica de la a/r/tografía. Revista educación y pedagogía, 25(65-66), 106-113. <https://bit.ly/3z7NTtl>
- Lapolla, P., Mucci, M. y Arce M.A. (2017) Experiencias artísticas con instalaciones. Trabajos interdisciplinarios de simbolización y juego en la escuela infantil. Ediciones Novedades Educativas.
- Matsura, K. (2004). “Prefacio”. En Patrimonio inmaterial. Museum International, 56, 13-21.
- Marín-Viadel, R. y Roldán, J. (2017). Ideas Visuales. Investigación basada en Artes e Investigación Artística. Universidad de Granada. <https://bit.ly/3GBowBq>
- Martínez-Felipe, C. & Martínez-Agut, M. P. (2021). El arte urbano en la educación no formal: Propuestas educativas. Quaderns d'animació i educació social, (34), 7. <https://bit.ly/3t8EjCb>
- Munari, B. (2018). Fantasía. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales. Gustavo Gili.
- Real Decreto 95/2022, de 1 febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas correspondientes de la Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, (28), de 02 de febrero de 2022.
- Sánchez-Méndez, M. (1991). Capítulo I: La educación artística y las orientaciones para el futuro. En Marín Viadel, Jodar Miñarro, A., Hernández, F. H. H. y Cardín, A. (Eds), ¿Qué es la educación artística? (pp. 21- 44) Sendai.
- Santa-Olalla Valero, C. (2017) Análisis de pedagogías alternativas e implicaciones educativas. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Granada] <https://bit.ly/3NOeoI8>

PAISAJES SENSORIALES: MAPAS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS SOBRE EL PATRIMONIO CULTURAL NATURAL A TRAVÉS DE LOS SENTIDOS

ÁNGELA BARRERA-GARCÍA
Universidad de Granada

DOLORES ÁLVAREZ-RODRIGUEZ
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

Para aprender sobre el patrimonio cultural, en cualquiera de sus aspectos, necesitamos generar una experiencia que, en el caso del patrimonio natural, suele ser física (excursiones, rutas, identificación de especies vegetales, plantación..., etc.) pero esta opción no es asequible para todo el porcentaje de la población. Bien por restricciones territoriales, físicas o cualquier otro motivo, hay personas a las que les resulta imposible tener una experiencia en primera persona similar a la vivida por quienes sí han tenido la posibilidad de visitar estos paisajes.

Esto nos lleva a plantearnos cómo sería posible generar un acercamiento a estos entornos desde un punto de vista más inclusivo o, en otras palabras, cómo podemos colaborar desde el arte para generar estímulos, sensaciones, similares a las que se tienen cuando se está en contacto estrecho con la naturaleza. Para ello, hoy en día contamos con herramientas que favorecen las relaciones virtuales, siendo posible gracias a la ruptura de restricciones físicas que ofrece el mundo digital.

El proyecto Paisajes Sensoriales nace con la idea de recrear una serie de paisajes de nuestro entorno a partir de los sentidos que puedan ser visibles desde cualquier área del mundo con acceso a Internet.

Un paseo por un bosque, campo o montaña es una experiencia multisensorial: el roce de las ramas contra tu cuerpo, el golpe de los pies contra la tierra, el sonido lejano de un ave y el cercano de aquella que come en la copa de un árbol, la ceguera momentánea cuando sales de una zona en penumbra o el olor de los pinos, las flores. Cada uno de nuestros sentidos cobra vida y adquiere un papel esencial a la hora de interpretar la realidad por la que transitamos.

(Pallasmaa, 2006)

Si tratamos de imitar esta estructura daremos con su análogo digital: la hipermedia. Ted Nelson acuñó tanto el término “hipertexto” a principios de los años 70, como posteriormente el de “hipermedia”, definida por él mismo como una extensión del primero al que se le suma sonido e imagen en movimiento. A día de hoy conocemos que un conjunto de imágenes en movimiento, fijas, sonido, hipertexto y otros documentos de diferente índole no logran participar en el mismo relato de manera interactiva sin un soporte que las respalde. Sin el soporte interactivo estaríamos aludiendo únicamente al concepto de “multimedia”. Según Moreno (2012, p. 22), a grandes rasgos, podríamos distinguir entre una interacción basada en el soporte utilizado y otra conforme al contenido. Por ello, se ha empleado la herramienta gratuita *Wix* para crear un sitio web que nos permita homogeneizar el contenido e interactuar con él, empleando el vídeo-ensayo como una herramienta capaz de generar un diálogo audiovisual orgánico por el que transitar.

La idea de base es resignificar el paisaje, crear nuevas cartografías digitales para poder establecer una conversación entre quienes han podido disfrutar de la naturaleza, aquellas personas que se sienten desconectadas de ella y, por supuesto, las que también quieren visitar dichos lugares, pero algún motivo se lo impide. Esta propuesta tiene una naturaleza de acercamiento a la creación audiovisual y a la educación patrimonial, sin pretender en ningún momento alcanzar un nivel de calidad técnica y artística propio de creadores de contenido. No se espera un alcance grande, sino que está destinada a poder ensayar nuevas herramientas digitales que supongan un avance en contextos de enseñanza no reglada.

Paisajes Sensoriales es un anteproyecto o experiencia piloto realizada con un grupo reducido de participantes en Granada, ideada para poder ponerse en práctica posteriormente en un ámbito de mayor calado. Se ha

enfocado esta acción digital al área granadina debido en su mayoría a pertenecer a esta el Parque Natural Sierra Nevada, y de manera secundaria influyó la ubicación del equipo humano que conformó la experiencia, encontrándose allí en ese momento, lo cual facilitó poder contar con participantes que disfruten el senderismo y las actividades al aire libre, aumentando la calidad y el volumen de recursos audiovisuales gracias a ser un entorno conocido previamente.

Por último, hacer hincapié en el interés del equipo por fomentar la inclusividad desde el ámbito educativo y artístico, con lo cual si en algún momento de la lectura de este Capítulo se alude al masculino como género neutro será por economía del lenguaje y no por respaldar otra clase de valores distintos a los anteriormente comentados.

2. OBJETIVOS

- Contribuir al aprendizaje sobre el patrimonio cultural natural granadino gracias al testimonio y las experiencias de diferentes personas. Para ello hemos seleccionado un pequeño grupo de personas con las que hemos empleado la entrevista como herramienta principal de recogida de datos.
- Generar un espacio de diálogo visual entre quienes han disfrutado físicamente los paisajes granadinos y las que los visitan virtualmente. Para lograrlo se diseñó un sitio web accesible y capaz de albergar diferentes experiencias visuales, generadas con técnicas como el vídeo-collage.
- Utilizar las emociones como herramientas para sensibilizar y acercar al espectador al patrimonio cultural granadino. Las preguntas de la entrevista se crearon con un especial interés en incentivar a las y los entrevistados a adoptar un enfoque más expresivo y emocional en sus respuestas.

3. METODOLOGÍA

3.1. MARCO INVESTIGADOR Y DOCENTE

Se ha adoptado una metodología de Investigación Basada en las Artes, con un enfoque A/r/tográfico.

Su aspecto a/r/tográfico se debe la manera en la que utiliza “el arte y los textos, la práctica y la teoría” para “generar interconexiones —una forma de conversación relacional” (Irwin & García, 2013). También por la forma en la que establece una conexión entre investigador, artista y alumno, ya que esta experiencia piloto tiene como co-autoras a todas aquellas personas que han participado.

Pero el énfasis en la incardinación personal (artista+investigador/a+profesor/a) es importante debido a que conecta con los conceptos de ‘pensamiento encarnado’ [embodied thought] y de ‘actividad situada’ o ‘pensamiento situado’ [situated activity, situated cognition] que afirman que el pensamiento es inseparable de la acción y de los contextos sociales y culturales. (Marín-Viadel y Roldán, 2019, p. 7)

La base fundamental con la que hemos trabajado son los testimonios orales y escritos de quienes han participado, pero no todos presentan las mismas destrezas con algunas aplicaciones y medios. Debido a esto nosotras hemos intervenido el contenido, grabado o editado parte del mismo, así como realizado el montaje de la web y los vídeo-collages que la conforman. Cada persona que ha participado en el proyecto lo ha enriquecido y por tanto comparte la autoría del mismo.

3.1.1. Instrumentos de investigación

El instrumento de investigación implementado es el vídeo-ensayo interactivo, el cual permite ejecutar la teoría y también plantear nuevos interrogantes. Como su propio nombre indica, posee una naturaleza experimental y nos permite establecer un sistema de aprendizaje progresivo, rizomático, ya que “un rizoma no empieza ni acaba, siempre está en el medio, entre las cosas, (...) un movimiento transversal que arrastra a la una ya la otra” (Deleuze, G., Guattari, F., 2008, pp. 56-57). El vídeo-ensayo describe, crea y altera los lugares que el participante describe para generar nuevos, nuevas significaciones. Para aplicar esta forma de

aprendizaje se han usado estructuras parecidas en las que los elementos que la conformen se influyan los unos a los otros: vídeo-ensayos donde el diálogo es únicamente escrito y resignifican la imagen junto al sonido, o nuevas piezas audiovisuales a partir de otras, como los vídeo-collages. Junto con el uso de los códigos QR, son unas de las herramientas más usadas durante la experiencia por su versatilidad y sencillez en su planteamiento.

3.2. PARTICIPANTES, CASO Y PROCESO

3.2.1. Muestra

Se escogió un número reducido de participantes, media docena, de edades comprendidas entre los 20 y los 60, sin atender a género o etnia, con un perfil concreto:

- Que practiquen ocasional o frecuentemente senderismo. Debido a la gran cantidad de rutas de alta y media montaña que ofrece la provincia granadina, estimamos que el estado físico de las y los participantes sería bueno, por ello escogimos la franja de los 20 y los 60 años para marcar un límite amplio.
- Que presenten cierto grado de sensibilidad tanto interna como hacia los estímulos externos, ya que el proyecto ahonda en cómo se percibe el paisaje de forma sensorial.
- Que conozcan el territorio natural granadino, sin necesidad de haber nacido o residido ahí.

3.2.2. Proceso

1. Recogida de datos empíricos. Primero se entrevistó de forma física y virtual a las personas que finalmente accedieron a ser parte de la experiencia. Las preguntas estaban dirigidas en su totalidad a recoger testimonios patrimoniales donde primasen la memoria y las sensaciones que ésta alberga, no se recopilaban datos concernientes a la edad o identidad de ningún/a participante, ya que decidieron activamente mantenerse en el anonimato y no eran de relevancia para la investigación. La

entrevista se dividía en dos, con una primera parte común, y una segunda más individualizada en la que se priorizaba un diálogo más fluido con la persona entrevistada. Se le preguntaba por sus recuerdos olfativos, auditivos, táctiles y visuales que tuviera sobre el campo. También la asiduidad de esas rutas o excursiones y en especial cómo se sentían y qué motivo les impulsaba a acudir a espacios naturales como la montaña o la Sierra.

2. Interpretación del aspecto simbólico de los relatos. Posteriormente esa información se interpreta en colores, formas, imágenes y sonidos, creando un mapa conceptual. Para ejemplificar este paso resulta útil atender al relato de una de las participantes, la cual acude regularmente a Sierra Nevada en busca de una sensación concreta: sentirse pequeña, insignificante, en los picos más altos y perderse en las lagunas. Manejaba los medios digitales al nivel de una simple usuaria, por lo que el equipo trabajó ensamblando y dando forma a los documentos audiovisuales que nos entregó. Buscamos formas con lentes macroscópicas en la vida acuática de las lagunas y utilizamos el símbolo del punto para representar la soledad y el aislamiento.
3. Pautas. En este momento del proceso es importante ofrecer una serie de pautas a las personas que se presten a fotografiar, grabar o, en definitiva, captar una serie de imágenes por sí mismas. Condiciones óptimas relativas al vídeo fueron intentar grabar a máxima calidad (mínimo 1800p) y en mp4 (códec H.264), un uso consciente del color (explicación de las asociaciones psicológicas del mismo). Para los planos se sugirieron técnicas asequibles como grabar a la altura de los ojos para convertirse en cabezas-cámara, o desde cualquier parte del cuerpo como por ejemplo los pies para representar el sentido del tacto.
4. Recepción del material. Se empleó el sistema de correo electrónico para la recogida de material y, cuando era necesario, plataformas gratuitas que permitiesen enviar un mayor volumen de archivos. Ya recibidos, se procedió a clasificarlos en carpetas individualizadas por cada participante.

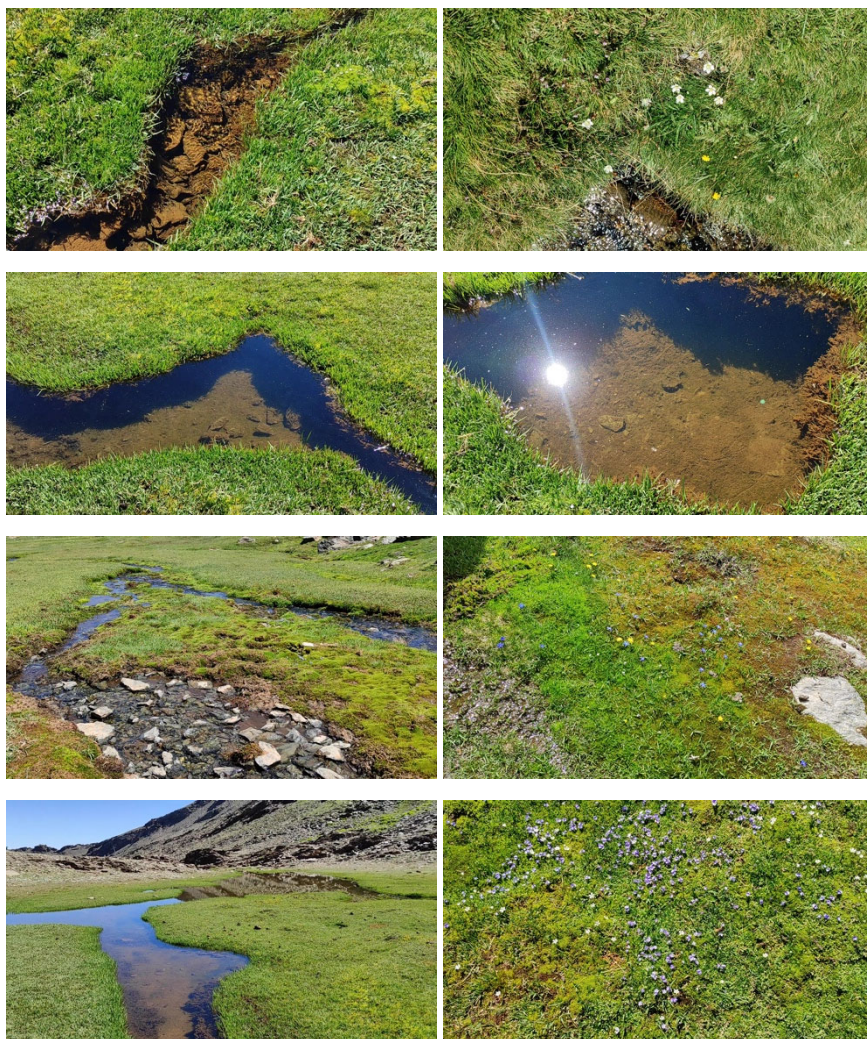
5. Creación, edición y montaje web. Una vez traducidos las experiencias patrimoniales al lenguaje plástico, se editaron los documentos utilizando programas como Adobe Premiere Pro, creando además cualquier archivo que fuese necesario para completar el relato y dotarlo de mayor profundidad. Estos materiales se manejaron de forma interna, los resultados finales son los que se compartieron posteriormente con sus correspondientes autoras y autores. Este paso resulta esencial para dotar de homogeneidad visual al proyecto, ya que la intervención del equipo investigador en el montaje de los archivos resultaba en algunos casos imprescindible por la baja o nula capacidad artística del participante y en otros se realizó para ayudar a la continuidad o a la calidad final.

4. RESULTADOS

Hemos construido una estructura web dotada de tres capas de información con las que interactuar disponible en <https://bit.ly/3jWHwTH>

La primera consta de una serie de vídeo collages que construyen paisajes naturales nuevos a partir de los mismos ocho clips (Fig. 1-8). Se ha empleado el recorte, aumento, efectos de simetría y una posterior edición de colorimetría para dotar de coherencia al conjunto en sí. Este ejercicio creativo ha permitido generar múltiples paisajes diferentes y únicos (Fig. 9-14). La decisión de usar siempre los mismos documentos se toma para limitar las posibilidades y así disminuir la sensación abrumadora que puede causar tener mucho material disponible con el que operar. Los clips se escogieron por su contenido, ya que todos presentan hierba o tierra y/o alguna superficie acuosa. Tener elementos visuales comunes facilita el montaje y favorece la cohesión entre todos los archivos.

FIGURA. 1-8. Archivos en bruto de los Borreguiles de Sierra Nevada. Estos son la base de partida de los video-collages que conforman la web



Fuente: elaborados por varios participantes de forma anónima

Aprovechando los diferentes tejidos y texturas generados, se han diseñado pequeños iconos que simbolizan ubicaciones o lugares y funcionan como botones individuales. Redirigieren al usuario hacia páginas externas como noticias en diarios online, o abre una ventana emergente en la propia web donde visualizar el documento en cuestión.

FIGURA. 9-13. Fotogramas de los vídeo-collages generados a partir de los mismos clips de vídeo. Mapas generados a partir de pequeños trozos de tierra y agua que por sí solos no presentan apenas características de interés para el proyecto ni plasticidad alguna.





Fuente: Elaboración propia

Otro tipo de resultados obtenidos son los diálogos visuales en los que se han intervenido los archivos audiovisuales enviados por algún participante. Un ejemplo de esto se puede observar en las figuras 14 y 15.

El texto permite una resignificación de la imagen y del sonido, de repente hay dos historias diferentes cruzadas y dejan vacíos argumentales que el espectador ha de rellenar. Todo lo que se encuentra fuera de plano, las emociones que suscita la pieza, tales como curiosidad o incluso sensación de desubicación y rareza, forman parte del vídeo-ensayo, por lo tanto, se está fomentando la interacción emocional con el contenido.

FIGURA. 14 Y 15. Fotogramas del vídeo-ensayo de un participante. Se pueden observar dos voces manteniendo una conversación, mientras que la imagen únicamente capta lo que parece ser una sola persona andando por la nieve contemplando el paisaje. Aquí se cumple la pauta de situar el plano desde alguna parte del cuerpo, en concreto los ojos, aludiendo al sentido de la vista. El cuerpo se ha convertido en un dispositivo de grabación.



Fuente: elaboración propia

Siguiendo con la tónica de fomentar la interacción, la adición de códigos QR ha permitido generar la tercera capa de información mencionada anteriormente. La relación entre espectador y contenido es meramente física en este caso y requiere de un dispositivo extra al que esté utilizando

para navegar (o bien pausar, abrir otra aplicación que lea los códigos y continuar para ver a dónde le lleva la información).

FIGURA. 16. Captura de la interfaz web donde se puede apreciar una imagen de Sierra Nevada en la que se utiliza un código QR para ampliar la información

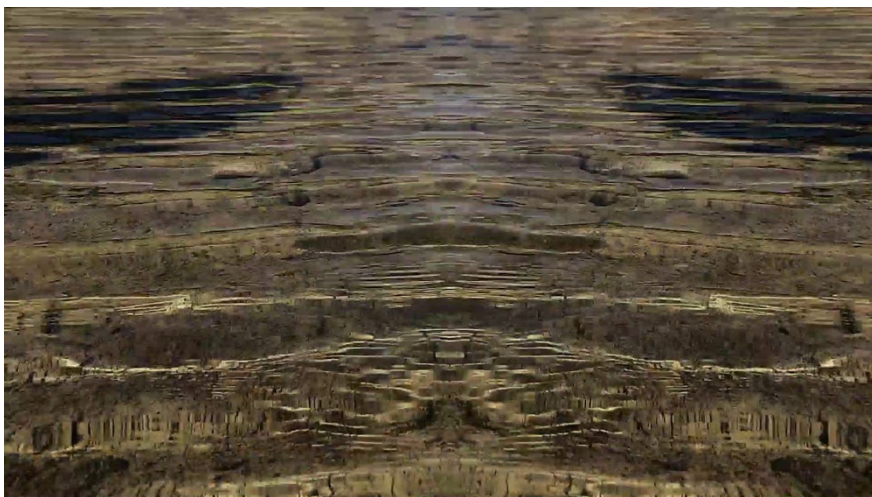


Fuente: <https://bit.ly/3jWHwTH>

Por último, cabe destacar la interrelación entre las experiencias patrimoniales relatadas y los propios documentos, resultados de estas, que conforman la página web. Apreciamos como elementos comunes el aspecto psicológico del color, donde el azul predomina en momentos de lejanía o el verde amarillento aproxima al espectador distribuido en amplias masas flotantes. A continuación, se inserta un fragmento del testimonio de una participante para apreciar a continuación cómo se plasmó de forma visual y se tradujo a colores y sonidos:

Me siento pequeña en la montaña, para bien. La sensación de que la vista no choque con ningún edificio, muro, ciudad..., todo está a tu alcance, es una sensación que te llena por dentro. Qué necesario es esto. Si me preguntas qué me gusta más de Sierra Nevada son sus lagunas, los borreguiles, podría pasarme horas viéndolos. Me siento feliz, por eso hago siempre un hueco en los dos únicos días que descanso del trabajo, porque lo merece. (Anónima, 2022).

FIGURA. 17-19. Fotogramas de uno de los vídeo-ensayos basados en el testimonio anterior. Se juega con el reflejo del agua, se emplea el significado estable de la horizontalidad como una línea segura, estableciendo ahí el eje de simetría. Vemos a una figura femenina correr, feliz. Ese plano lo tomó su marido, también participante del proyecto, y cuando reproduce la pieza para ella adquiere un significado más profundo por eso mismo. El sonido evoca algunos de tipo ancestral, chamánicos, donde se alcanza a distinguir lo que parece ser una voz femenina. Alude a la tierra, los ancestros, los pies que pisan firme, el agua que riega alimenta las raíces de la tierra.



Fuente: elaboración propia

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Se parte de un sistema de creación con una dinámica horizontal y colaborativa para el aprendizaje audiovisual y patrimonial, ahondando en la influencia cultural que se refleja en la mirada de las personas que han podido visitar los parajes naturales granadinos. Para ello, se ha realizado una experiencia piloto basada en el fomento de la creatividad a partir de testimonios patrimoniales, estableciendo un marco de innovación en el aprendizaje y la enseñanza para posteriormente poder desarrollar su praxis en un contexto en un ámbito educativo formal. Se ha creado un diálogo en el que se convierte al participante en autor de una obra audiovisual, asumiendo el rol de *prosumer* (Toffler, 1980). Al no haber seleccionado la muestra pensando en el nivel de conocimientos sobre edición de vídeo o en general artísticos, esto ha representado una dificultad que ya se contemplaba dentro del proceso experimental y el trabajo en equipo. El carácter orgánico de la experiencia resultaba idónea para que se estableciera un debate entre todas las personas participantes, así que la difusión en otros medios de comunicación de las posteriores líneas de trabajo que nazcan de esta ayudará a ampliar no solo el marco conceptual de futuros proyectos, sino a enriquecerlos en todos sus aspectos.

Los resultados de este proyecto abren un marco de posibilidades abierto sobre la necesidad de experimentar con la hibridación entre entornos digitales-físicos, siendo una primera experiencia a la que poder regresar en un futuro para seguir ampliándola al testarla con una muestra más amplia. Ibáñez-Etxeberria, Fontal Merillas y Rivero García (2018) analizan la situación de la aplicación de las TIC en la educación patrimonial en España, y definen la web 2.0, “como espacio de interacción, participación y creación social por parte de los usuarios”.

Hemos logrado generar un espacio de experimentación y reflexión donde han tenido cabida diferentes testimonios y experiencias patrimoniales de varias personas gracias a la aplicación del vídeo-ensayo, el cual logra generar una relación rizomática entre los diferentes tipos de documentos aportados por las y los participantes.

Paisajes Sonoros bebe de la Teoría del Cine de los sentidos, introducida en 2015, por Thomas Elsaesser y Malte Hagener, que respalda la

relevancia de las emociones del espectador y lo que la mente interpreta desde el inconsciente, a la hora de concebir y diseñar un producto audiovisual.

Desde el ojo sin cuerpo pero observador hasta la mirada (y la escucha) privilegiada más involucrada; desde la presencia de la imagen como algo que se ve, se siente y se toca hasta los órganos sensoriales que se convierten en participantes activos de la formación de la realidad fílmica; desde la superficie sensorial de la película que necesita el cerebro neurológico hasta el inconsciente que registra ambivalencias profundas en la lógica de la narración (Elsaesser y Hagener, 2015, p. 24).

Sobre la relación entre el audiovisual y la significación de la imagen destacamos varias teorías que ya las podíamos ver con George M. Wilson (1968) o en Edward Branigan (1992, 2006) a partir de “Narrative Comprehension and Film” (1992), pero es quizá con la teoría PECMA de Torben Grodal, desarrollada entre 1999 y 2009, cuando se produjo una verdadera hibridación entre el ámbito plástico y el educacional. La dimensión menos tangible de este proyecto se cumple gracias a haber adoptado un marco metodológico basado en las artes. Las emociones se ven canalizadas a través de diversos medios plásticos, haciendo posible ensalzar la expresividad de las entrevistas, dotando a las emociones de formas, colores y sensaciones audiovisuales. Por ello se planteará aprovechar las ventajas que nos brinda la Realidad Virtual para diseñar escenarios naturales cada vez más habitables.

Otros proyectos con los que dialoga directamente son aquellos que siguen la línea de cine sin autoría (Sedeño-Valdellós, 2017; Tudurí, 2017), dentro del videoactivismo, debido al interés por priorizar lo colectivo frente a lo individual para reivindicar cuestiones sociales, como Cine sin Autor (CsA), en cuyas iniciativas todas las personas participantes adoptan el rol de directores, productores, guionistas y actores de su propia creación audiovisual. Si bien aquí nuestro interés social es fomentar la educación patrimonial y fomentar un acercamiento al patrimonio natural granadino, seguimos poniendo el foco en lo colectivo: autoría conjunta, materiales y archivos accesibles, etc.

La calidad artística y técnica del resultado final es buena, pudiéndose mejorar de cara a un futuro con la introducción de algún tipo de taller presencial u online en el que se impartan unos conocimientos básicos.

En este caso la propuesta no contaba con el tiempo ni el equipo humano suficiente para llevar a cabo este paso intermedio, es por ello que se trató al menos de ofrecer una serie de pautas comunes para las y los participantes. Los vídeos-collages dialogan con obras enmarcadas en el ámbito fotográfico, adquiriendo especial relevancia la producción de Mar Garrido con la exposición “El intervalo entre las cosas”, que realizó en 2015 en el Instituto de América, Centro Damián Bayón (Santa Fé, Granada). Descompone y fragmenta las imágenes para reflexionar sobre sus límites, congelando instantes en un tiempo incierto, descontextualizándolas. Julian Rosefeldt también trabaja la naturaleza en “*My home is dark and cloud-hung land*” (2011), donde el bosque es el actor principal, al cual le otorga humanidad, conjugando la estética y lo sensorial de las imágenes con el sonido para, juntos, generar una narrativa diferente que explora su dimensión poética.

Atendiendo al formato, la plataforma web en la que se alberga todo el contenido ha cumplido con lo pautado en los objetivos como el nivel de interactividad óptimo, así como maneja una aceptable capacidad de almacenamiento. Podría enmarcarse en la línea de documentales webs como “The Network Effect” (2015) de Jonathan Harris y Greg Hochmut, donde la interfaz funciona como una batería gigante de archivos interrelacionados entre sí: vídeos, audio, infografías y todo tipo de datos que avasallan al espectador para generarle una sensación casi vertiginosa o “Sounds like Kandinsky” (2021), de Google Arts and Culture en colaboración con el Centro Pompidou, donde sigue la herencia del artista, pionero en colorear los sonidos, y permite jugar con asociaciones entre colores, formas y audio. El artista francés Grégory Chatonsky convertía texto en imagen en “Sodome@home” (2018), el proceso contrario al que veíamos en el ejemplo de un participante previamente (Fig. 14 y 15), pero aportando una dimensión muy interesante: un bucle que aprovecha mucho material de archivo para generar una obra que cambia a tiempo real.

Consideramos parte de nuestros objetivos futuros seguir velando por la inclusividad del proyecto, tratando de hacerlo más accesible, aumentando así su enfoque hacia colectivos que presenten algún tipo de discapacidad, por ejemplo. Para lograrlo, también profundizaremos en la

adaptabilidad del mismo en diferentes dispositivos electrónicos para que mantenga sus estándares de calidad de cara a impulsar esta investigación más lejos y con un mayor volumen de propuestas.

Las y los participantes han realizado una evaluación favorable de la experiencia y mostraron su interés por participar en futuras acciones. Se han solventado los tres objetivos de carácter general establecidos desde un inicio y los errores ocurridos darán paso a nuevos aciertos en un futuro, puesto que la propuesta sigue viva a la espera de más relatos patrimoniales.

7. AGRADECIMIENTOS

Esta investigación ha sido posible gracias a la Universidad de Granada y el Ministerio por la ayuda para la formación de profesorado universitario 2021.

8. REFERENCIAS

- Deleuze, & Guattari, F. (2008). *Rizoma* (1ª ed., 6ª reimpr.). Pre-textos.
- Elsaesser, T., y Hagener, M. (2015) *Introducción a la Teoría del Cine*. Traducido por Valeria Camporesi, UAM Ediciones.
- Escaño, C. (2021). Arts and the Commons. Practices of Cultural Expropriation in the Age of the Network Superstructure. In J. Martín Prada (Ed.), *Art, Images and Network Culture* (pp. 137-155). McGraw-Hill.
<https://bit.ly/3g9faS6>
- Google Arts and Culture (2021): *Sounds like Kandinsky*, sitio-web del Proyecto.
<https://bit.ly/3Qty2M6>
- Ibáñez-Etxeberria, A., Fontal Merillas, O., & Rivero García, P. (2018). Educación patrimonial y TIC en España: marco normativo, variables estructurantes y programas referentes. *Arbor*, 194 (788): a448.
<https://doi.org/10.3989/arbor.2018.788n2008>
- Marín-Viadel, R., & Roldán, J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación. *Educación Artística. Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>

- Moreno Sánchez, I. (2012). Narrativa hipermedia y transmedia. En *Creatividad y discursos hipermedia* (Vol. 1, pp. 21-40). Editum. Servicio de Publicaciones Universidad de Murcia. <https://bit.ly/3jZYuAO>
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel*. Gustavo Gili.
- Rosefeldt, J. (2011). *My home is dark and cloud-hung land*. Video instalación.
- Sedeño-Valdellós, A. (2017). Artivismo, activismo y sin autoría audiovisual : el caso del colectivo Cine sin Autor (CsA). *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, (9), 431-442. <https://doi.org/10.7203/KAM.9.8932>
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola* (A. Martín, trad.). Plaza & Janés.
- Tudurí, G. (2017). Escritos en torno a Cine sin Autor. *Kamchatka. Revista de análisis cultural*, 9, 397-430. <https://doi.org/10.7203/KAM.9.10569>

LOS MUSEOS Y CENTROS CULTURALES VIRTUALES: ESPACIOS DE APRENDIZAJE PARA JÓVENES UNIVERSITARIOS

IRMA FUENTES MATA
Cenidiap /INBAL

1. INTRODUCCIÓN

Los museos han evolucionado en los últimos años, han pasado de ser espacios de observación a ser espacios de interacción, los jóvenes han encontrado formas de revitalizar los museos a partir de sus visitas presenciales y virtuales, es por ello, que se considera relevante reflexionar sobre las posibilidades que el museo aporta en el aprendizaje de las nuevas generaciones de jóvenes con habilidades digitales.

Este trabajo tiene antecedentes en la investigación de mi autoría *Creación y Expresión en el Museo de Arte Abstracto Manuel Felguérez*, (Fuentes-Mata,2010) desarrollada en el museo que se ubica en la ciudad de Zacatecas, México. Ahí surgió el interés por trabajar diferentes formas de hacer llegar a la población el acervo del museo. A partir de ese momento se inició el trabajo con diferentes estrategias presenciales que se basan en los principios del juego didáctico, se desarrollaron diversos programas que atienden a la población visitante de todas las edades, principalmente la población infantil y se establecieron vínculos entre el museo y las escuelas. Las estudiantes de la carrera de Intervención Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional, quienes estaban en proceso de formación aplicaron varias de esas actividades a la comunidad dentro del propio museo y en las escuelas cercanas, al paso del tiempo se especializaron en las actividades de los servicios educativos que ofrece el museo. El trabajo con las estudiantes de Intervención educativa tuvo sus frutos, esa experiencia se describe en algunos artículos y capítulos de libros publicados en aquel tiempo (Fuentes-Mata, 2010) y

(Fuentes-Mata 2012). Otro aspecto fundamental fue la capacitación del personal del museo, para orientar trayectos e itinerancias para el público con una serie de actividades lúdicas, e interactuar de forma presencial, desde entonces surgió mi interés para que todo este acervo se diera a conocer en otros lugares.

En aquel momento (2001) se tuvo la iniciativa para trabajar la propuesta de un museo virtual, pero era muy difícil porque la tecnología y las condiciones del museo no estaba al alcance de muchas personas. Lo que si quedaba claro es que la tecnología evolucionaria y más personas tendrían sus beneficios al alcance. Estudiar las posibilidades de lo digital en los museos es consecuencia de esa experiencia previa.

En aquel año de 2001, María Luisa Badillo publicaba:

A pesar de las reticencias, nos encontramos ante un verdadero fenómeno de masas, por dos motivos fundamentales: el desarrollo el desarrollo de los medios tecnológicos permitirá que todo el mundo pueda disponer de equipos informáticos-su uso por la colectividad propiciará y potenciará la controvertida “aldea global”- ; por otro, lado se trata de un fenómeno de masas en sí mismo: el aumento de la población incrementa la información, y, por tanto, la memoria colectiva, la tecnología facilitará el acercamiento a dicha información. (2001, p.76)

Ahora a más de veinte años de distancia estamos en otro momento y en otro contexto, el proyecto que se realiza actualmente titulado *Tecnologías interactivas en Museos de arte*, (2020-2023) recupera aquellas ideas y reconoce que la formación de nuevas generaciones exige una interacción con los dispositivos digitales, así que las condiciones de trabajo me han llevado a estudiar los procesos interactivos virtuales y digitales y a vincularlos con los museos en el ámbito de la formación universitaria.

Los estudiantes de carreras como Ingeniería, Arquitectura y Diseño tienen perfiles idóneos para ser el puente entre el desarrollo tecnológico del museo y las estrategias de aprendizaje interactivo, por ello, relatamos la experiencia que se tuvo durante cuatro semestres de la asignatura de Museología que se inició de manera presencial, pero se tuvo que adaptar al formato virtual a partir de las condiciones de contingencia por la pandemia del COVID. Las actividades de formación de los jóvenes para

iniciarlos en ámbito de los museos y del patrimonio cultural se desarrollan con la intención de que los estudiantes tengan una formación integral de otros campos más allá de su especialidad en ciencias exactas y se involucren con procesos culturales, artísticos y sociales, recurran a los conocimientos que el arte aporta para que sus propuestas creativas en el ámbito arquitectónico, de diseño o ingeniería y estén vinculadas con un enfoque humanista.

2. OBJETIVOS

Algunos de los objetivos de la investigación *Tecnologías interactivas en Museos de arte* que realiza actualmente son:

- Dar cuenta de diferentes interacciones educativas que se ofrecen en los museos para tener una experiencia de aprendizaje y desarrollo de pensamiento a partir del arte
- Describir el tipo de alternativas educativos en los museos virtuales y revisar la evolución del uso de la tecnología digital y virtual que se ha utilizado en los museos.
- Indagar aquellos que utilizan la tecnología más actualizada para proporcionar experiencias de aprendizaje y favorecer la interacción tanto con colecciones como comunidades de usuarios
- Identificar las posibilidades de proyectos virtuales y digitales para los museos y sitios de patrimonio cultural realizados por jóvenes universitarios.

3. METODOLOGÍA

La investigación tiene una aproximación cualitativa y se compone de varias etapas de trabajo, para esta ocasión solo nos centraremos en lo que corresponde al aprendizaje de los estudiantes universitarios. El tipo de estudio es exploratorio y descriptivo, se realiza a partir de observar las interacciones que realizan los estudiantes en cuanto a búsqueda, navegación y elección de los sitios museísticos de mayor interés.

Los estudiantes universitarios con los que se ha trabajado durante cuatro semestres son jóvenes que están cursando diferentes carreras de Ingeniería, de Arquitectura y Diseño Industrial, y están matriculados en distintos grados, ellos eligen libremente esta materia optativa que forma parte de su plan de estudios. Es un espacio donde convergen las diferentes disciplinas en torno a la museología y los centros culturales.

Durante las sesiones se proponen los temas y se eligen los sitios de patrimonio cultural y museos de interés para ellos y se les orienta e invita a explorar los sitios web que les aportan mayor conocimiento, de acuerdo con sus preferencias eligen las rutas para interactuar y aprender de esos espacios virtuales. En muchas ocasiones son lugares que han visitado y tienen recuerdos o referencias significativas y en otras ocasiones son lugares que quisieran conocer, pero les es imposible por la lejanía o los costos.

Las sesiones fueron virtuales durante los años de 2020 y 2021 lo que permitió tener las grabaciones del proceso y recuperar la información, los cuestionamientos, así como los aprendizajes que han sido significativos en sus búsquedas y navegaciones.

Se les presenta el material elaborado específicamente para cada tema y los estudiantes recuperan los elementos clave de cada contenido para desarrollar su propia presentación, posteriormente se documentan todas esas presentaciones y se comparten con los grupos.

Se sistematizan tanto la respuesta a los cuestionarios como los testimonios y participaciones en clase, surgidos en un clima abierto de intercambio respetuoso y colaborativo.

4. RESULTADOS

El planteamiento en el que se basa esta investigación es que las interacciones y las experiencias de tecnología digital o virtual de los museos y el patrimonio cultural favorecen al conocimiento del arte, el desarrollo del pensamiento artístico y la investigación artística. En el caso específico de los estudiantes de Arquitectura, Diseño e Ingeniería son conocimientos que abren sus posibilidades a la creatividad y amplían su

formación. Los grupos son de alrededor de 10 estudiantes de semestres avanzados en cada una de sus carreras.

Se abordaron los temas de Patrimonio Cultural, la selección de la UNESCO y su normatividad, los sitios patrimonio son numerosos, a partir de la navegación en el sitio oficial de la UNESCO se ubicaron y se identificaron los sitios patrimonio cultural y natural. También se exploraron diversos lugares, así como la gran cantidad de museos en todo el mundo, por ello la elección para los estudiantes es muy abierta y de acuerdo con sus intereses, entre sus preferencias están los siguientes.

Los sitios de Patrimonio Cultural de la humanidad que más les interesaron fueron el Kremlin y la plaza Roja en Moscú, Timbuktú, la Ciudad vieja de Segovia y su acueducto, España, Machu Pichu en Perú, Cataratas de Iguazú en Argentina.

Los Museos locales fueron el Museo Regional de Querétaro, el Museo de Arte Contemporáneo de Querétaro, y de los sitios declarados Patrimonio Cultural o Natural de la Humanidad: El Centro Histórico de Querétaro, El santuario de la Mariposa Monarca en Michoacán, La casa del Arquitecto Luis Barragán y la reserva ecológica de la Sierra Gorda de Querétaro.

Entre los museos nacionales de mayor interés están: El Museo Nacional de Antropología e Historia, Museo Nacional de Arte, Museo del Pueblo Maya, Museo del Desierto, Museo de la Mujer. Museo Soumaya, y Museo de la Fundación Jumex.

Los jóvenes universitarios se interesan en museos internacionales, entre ellos: El Museo del Prado en España, Museo de Louvre y el Museo D'Orsay en Francia, Museo de Pérgamo en Alemania, Museo del Hermitage en San Petersburgo, el British Museum y el Tate Gallery de Londres.

Los museos de ciencia y tecnología que exploraron virtualmente fueron El Museo Príncipe Felipe en Valencia, España, Universum Museo de ciencia y tecnología de la UNAM, México, Museo Smithsonian de Historia Natural en EUA, Museo de Ciencia e Industria en Chicago, EUA y el Marakain Museo de Ciencia e Innovación en Japón.

Respecto a los museos se clasificaron inicialmente en museos locales, nacionales e internacionales, el criterio era que se obtuviera información en los sitios web que referían a los museos y se visitaran las páginas oficiales y los sitios que hacían referencia al museo elegido.

Se introdujeron aspectos fundamentales como la perspectiva de género, la diversidad e inclusión y la importancia de preservar una cultura sustentable, la adaptación y rescate consciente de los inmuebles, estos aspectos fueron fundamentales para las propuestas elaboradas por los estudiantes al desarrollar sus proyectos de museo como entrega final.

Se propuso que se identificaran las posibilidades y recursos de los sitios web y los contrastaran con los de los museos presenciales.

En varios museos presenciales se pueden encontrar las pantallas táctiles, hologramas, proyecciones a través de diversos monitores que replican las imágenes innumerables veces o empleando hardware de alta tecnología creando museos híbridos donde los aspectos virtuales y digitales de las exposiciones se combinaban con las colecciones, estos cambios ofrecen una serie de posibilidades de intercambio.

Efectivamente hay dispositivos presenciales en los museos que cada vez han ido evolucionando más, son más veloces, más interactivos, más portables el sentido de que se pueden tener en la mano y se pueden manejar al antojo, como la utilización de un dispositivo móvil de comunicación (móvil o celular). Los desarrolladores de software de las diferentes empresas han también impactado en diversos museos generando aplicaciones muy interesantes.

La interactividad que se da es fundamentalmente un proceso de comunicación entre humanos y computadoras, en los museos se han desarrollado estrategias interactivas en las que a través de los dispositivos ofrecen información más amplia respecto a las obras o piezas, se explican datos o sugieren ligas y vínculos o recorridos. Al mismo tiempo se sugieren preguntas y se recoge información de los usuarios para tener la opinión o los aspectos que el usuario pueda aportar al hacer un recorrido o visitar una exposición.

5. DISCUSIÓN

El museo es un lugar para disfrutar la experiencia de aprendizaje, el museo no debe ser un lugar aburrido, o cansado, no debe ser un lugar que solo nos muestre las piezas, sino que justamente nos haga participar de alguna manera en este espacio, que despierte nuestro interés y el interés de los jóvenes para que cuestionen, que produzca conocimiento a partir de dar información, pero también de que esa esa información se configure o se resignifique y se participe del aprendizaje.

Las narrativas museológicas que se pueden explorar en la web se nutren de diversos elementos como imágenes, videos, audios, gráficos, localizaciones, que permiten manipulaciones en el recorrido como: acercamientos o distanciamentos, visualizaciones a 360 grados, vistas cenitales, aumento o disminución de volumen, desplazamiento en los mapas y geolocalizaciones, selecciones por temáticas, por salas, por periodos, por sectores de visitantes, intervenciones y superposiciones a las imágenes, en fin, hay múltiples posibilidades de interacción.

Analizar los tipos de museos virtuales y la manera de tener acceso a los recorridos nos ofrece información sobre la importancia de estos recursos en beneficio de la investigación del arte y la producción de nuevos campos de conocimiento.

Los museos virtuales han desarrollado una labor para permitir que los acervos, ya sea la obra archivos o documentos, se consulten digitalmente en el museo, ya no es solo tener acceso para observar la obra, sino que también hay un cúmulo de información dentro de las plataformas a la que se puede acceder a través de los dispositivos y esto enriquece mucho la experiencia.

5.1. CONSTRUIR NUEVAS FORMAS DE APRENDIZAJE

El aprendizaje llega por diferentes vías, auditiva, visual, sensorial, a través de las pantallas se establece como una nueva forma de interacción con los otros, se puede propiciar el trabajo colaborativo, se da apertura a tomar decisiones y probablemente se corre el riesgo de caer en algunos estereotipos. Fundamentalmente creemos que el aprendizaje se construye con muchos factores que se generan en las experiencias de los

estudiantes, pero se centran en su propio interés, gustos, preferencias, iniciativas y motivaciones.

Así también se desarrolla un potencial creativo donde se buscan nuevas herramientas y formas de expresión y se desarrollan mecanismos para la divulgación de los trabajos en las mismas redes.

Algunos de los ejemplos que se analizaron fueron exposiciones locales como la del Museo Jumex de la ciudad de México, que presentó la exposición de los artistas Jeff Koons y Marcel Duchamp titulada “Apariencia Desnuda”, mientras la exposición mostraba las piezas de los dos artistas, los visitantes se encargaban de recuperar las imágenes y subirlas de inmediato a las redes sociales, generando expectativas y difundiendo la exposición entre sus contactos y generando discusiones interesantes. Los dispositivos personales funcionan como un medio para el diálogo con la obra, con la información, con lo que produce dentro del museo.

Las imágenes que los jóvenes comparten no es la obra es algo que está mediado por un dispositivo que permite acercarse a la obra, no podemos pretender entenderlo como el aura de una obra a la que se refiere Walter Benjamín (2021p.65) que le da la originalidad y se identifica como única, pues no es la obra misma, sin embargo, compartir las imágenes en los dispositivos nos ayuda cuando no podemos tener acceso directo a las obras, el debate está presente y hay que reconocerlo.

Reconocemos que también que hay un debate sobre las ventajas y desventajas de los museos presenciales y los museos virtuales y sabemos que a pesar de que nunca se va a cambiar la experiencia de estar frente a una obra real frente a la textura, a la materia, a la dimensión al material, a lo que proyecta.

En los sitios de los museos digitales podemos encontrar visitas guiadas que se pueden explorar a través de una página web, no es necesario estar presencialmente en el museo para saber el tipo de acervo que tienen, como son la disposición de las salas, con qué obras cuenta, si tiene material para consulta documental, el acercamiento puede ser muy significativo.

Un ejemplo de estas visitas virtuales es la del Museo del Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México, cuenta con una visita virtual de 360

grados, es un sitio icónico muy importante que conserva la pintura mural de artistas fundamentales en México, hay una manera de transitar digitalmente desde el dispositivo que se tenga y permite conocer las obras. Se puede apreciar desde el entorno exterior y acercarse a través de la entrada al imponente espacio de la sala de espectáculos y los diferentes niveles que cuenta el edificio donde se aprecian los murales permanentes, como con exposiciones temporales. Se pueden hacer recorridos y desplazamientos en 360 grados, del Museo del Palacio de Bellas Artes en cada sala.

El museo virtual tiene varias ventajas entre ellas:

- La democratización de la cultura.
- La consulta desde cualquier lugar.
- Las consultas a cualquier hora.
- Realizar desplazamientos virtuales sin recorridos predeterminados cada persona puede hacer su recorrido.
- Establece una nueva relación con la obra de arte.
- Apreciar una memoria viva y útil.
- Tener acceso de manera cómoda atractiva cuando no es posible trasladarse o viajar al museo.
- Ingresar al sitio virtual gratuitamente o a bajo costo.
- Atender a la población con diversidad funcional beneficiar la investigación y experimentación del arte.
- Desarrollar nuevas disciplinas para el arte a partir del uso de multimedia aplicada a las obras de arte.
- Construir un museo virtual personal seleccionando aquellas obras que son de tu interés

En los últimos dos años, a partir la pandemia, surgieron una gran cantidad de versiones de museos virtuales que se desarrollaron considerando un aspecto artístico, pero también con un aspecto social y un aspecto

crítico. Los y las jóvenes usan las redes sociales y las aplicaciones digitales de manera intensa y sus situaciones cotidianas son compartidas, así como sus intereses y preferencias culturales.

En México, por ejemplo, como en varios países de Latinoamérica, hay una creciente reflexión sobre las condiciones de la defensa de los derechos humanos y la no violencia, así como la condición de la mujer y la perspectiva de género. Es así que uno de los museos virtuales más visitado, es el Museo de la Mujer en la Ciudad de México que es un museo muy interesante en todas las salas, en los ocho espacios que corresponden a cada sala, se abordan temas desde equidad, cosmovisión, y todos los momentos importantes para el desarrollo de las mujeres en México, es un museo tanto presencial como virtual, se puede conocer el museo a través de la página web, pero también el museo existe físicamente y tiene muchos elementos tecnológicos. Si bien el museo se inauguró en el 2011, es ahora que tiene un acceso virtual que se puede visitar a distancia y conocer las actividades programadas.

De igual manera hay muchas páginas, sitios y aplicaciones que se han desarrollado estos últimos dos años de para aprender sobre el arte, y utilizar al arte para aprender sobre el mundo, podemos visitar estos sitios como *Arts and Culture* de Google o espacios que nos llevan a acercarnos a los museos, podemos ver que también de alguna manera se puede tener un acercamiento a las obras, aunque no podamos tocarlas y encontrar alternativas a lo que sucedió cuando estuvimos lejos de los museos y con los museos cerrados por la pandemia.

A través de los sitios de internet de los propios museos se desarrollan sus espacios virtuales para poder transitar y navegar por todos estos lugares, por ejemplo, en este momento no podríamos ir al Museo del Hermitage por las condiciones políticas y lo que está sucediendo en Rusia, pero podemos encontrar información sobre las obras que contiene, su historia, la forma de producción y el contexto que les dio origen.

A partir de conocer la importancia, posibilidades y desarrollo de los museos virtuales, los estudiantes elaboran proyectos de museos universitarios que tienen relación con los temas que les preocupan como el rescate y valoración de zonas de biodiversidad como la Sierra Gorda de

Querétaro, o en lo que respecta a la perspectiva de género, museos itinerantes para prevenir contra la violencia, y, en favor. De los derechos de la mujer, otro de los proyectos muy interesantes es el que aborda la orientación vocacional para jóvenes de bachillerato. Las posibilidades son infinitas lo interesante es como los museos son espacios sean presenciales o virtuales que aportan significativamente al aprendizaje de los jóvenes universitarios.

6. CONCLUSIONES

Los jóvenes estudiantes universitarios han encontrado que navegar en internet y hacer búsquedas específicas sobre arte y cultura en museos y sitios patrimonio amplían sus conocimientos, visión y motivación para realizar proyectos en sus propias localidades o motivarse a conocer otros lugares, otras culturas y dimensionar la propia. Al elaborar sus presentaciones de manera organizada y ante el grupo y resolver dudas, se motivan a continuar explorando y compartir sitios de patrimonio cultural y museos con sus compañeros.

Sus intereses en cuanto a la museología se centran en la arquitectura de los edificios y adaptaciones, rescate y remodelaciones, se interesan por las obras y piezas representativas de los museos y la manera que pueden tener acceso a ellas. Se entusiasman en explorar y recorrer los sitios con diferentes asociaciones, recurren a las herramientas que ofrecen las plataformas de los sitios museísticos o patrimoniales para tener acercamientos y recuperar elementos para sus propias elaboraciones.

Los museos y sitios patrimonio tienen en la comunicación digital y virtual un aliado para que las nuevas generaciones, disfruten de los lugares, acervos y riquezas culturales de cada país, se fomente el aprecio por la cultura y se desarrollen innovaciones para el aprendizaje a partir de las obras y los contenidos e infraestructura de cada museo.

Los estudiantes universitarios podrán elaborar propuestas más completas e incluyentes a partir de conocer otras formas de conservar, respetar, reconfigurar y difundir la cultura de diferentes países.

7. REFERENCIAS

- Bedillo, M.L.(2001). Arte, museos y nuevas tecnologías. Trea.
- Benjamin, W.(2021). La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica, y otros ensayos sobre arte, técnica y masas. Alianza Editorial.
- Gombrich, E.H. (2001). Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. Phaidon.
- Foncuberta, J. (2016). La furia de las imágenes. Galaxia Gutemberg.
- Fuentes-Mata, I. (2010). Creación y expresión en el museo de arte abstracto Manuel Felguérez. Cenidiap, Conaculta, UPN.
- Fuentes-Mata, I. (2012.) Educación e Investigación artística en el Museo de Arte. En Museos y Educación. López Ruiz F. ed. Universidad Iberoamericana.
- Fuentes-Mata, I. (2018). Navegar en internet o atrapados en la red Aprendizaje y pensamiento artístico a partir del uso de tecnologías de información y comunicación. En Caeiro, M., Arte, educación y pensamiento digital. Educar, crear y habitar la quinta pared., Egregius editores. www.egregius.es p.35-48
- Müller Brockman J. (2001) Historia de la comunicación visual. Gustavo Gilli.
- Muñoz, V. (2010) La didáctica en el museo: un nuevo concepto de educación informal. ArtGerüest.
- Pérez Gómez Á. I. (2012). Educarse en la era digital. Morata.
- Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos Digitales. Ediciones SM.
- Museo de la Mujer <https://museodelamujer.org.mx> > virtual

INTERACCIONES VIRTUALES COLABORATIVAS ENTRE JÓVENES UNIVERSITARIOS EN MUSEOS Y ESPACIOS CULTURALES

IRMA FUENTES MATA
Cenidiap/INBAL, México

1. INTRODUCCIÓN

A partir de la pandemia las tecnologías digitales han revolucionado el aprendizaje y la manera en que los públicos, en especial los estudiantes universitarios están interactuando con los museos y espacios culturales. El antecedente a este estudio fue la investigación *Escenarios virtuales para el aprendizaje del arte* (2017-2019) que abordó las estrategias empleadas para el desarrollo del pensamiento y conocimiento artístico, actualmente se desarrolla la investigación *Tecnologías interactivas en Museos de Arte* (2020-2023) que se centra en el estudio de los procesos de aprendizaje virtual y trabajo colaborativo a partir del conocimiento de los museos y de los espacios de patrimonio cultural. La investigación abarca varios aspectos, por un lado, los museos y centros culturales que han desarrollado tecnología para que los estudiantes aprendan, en otra publicación se desarrolla este tema. En el trabajo que aquí se presenta me interesa centrarme en la experiencia de formación de estudiantes de grado en Ingeniería, Diseño y Arquitectura en el conocimiento del patrimonio y los museos a través del uso de las tecnologías digitales que favorecen el conocimiento y permiten la construcción de un aprendizaje significativo y colaborativo.

Siguiendo las ideas de Lonna Olvera la lectura no lineal del internet favorece el aprendizaje a partir de la exploración de:

espacios museográficos, colecciones, exposiciones, investigaciones, colaboraciones a través de podcast, videocast, QTRV, o bases de datos. Las experiencias son enriquecidas por la interactividad de recursos multimedia, que permiten al visitante virtual detenerse en lo que le interesa la cantidad de veces que requiera. Esta posibilidad de integración y contextualización contribuye al aprendizaje a un nivel que difícilmente logran, técnicas o medios lineales de presentación en las formas tradicionales de enseñanza. (Lonna en López Ruiz, 2012)

2. OBJETIVOS

- Describir las interacciones de los jóvenes universitarios quienes en el contexto de la pandemia interactúan con varios recursos de tecnología de información y comunicación digital a partir de la visita virtual en museos y sitios culturales.
- Observar el desarrollo del pensamiento de los estudiantes a partir del contacto con tecnología digital, escenarios virtuales, información multimodal, así como el uso constante de dispositivos digitales que generan una forma de pensamiento distinta, potencializan el aprendizaje y permiten ver y actuar en el mundo de manera diferente.
- Describir el tipo de elaboraciones colaborativas que pueden realizar los jóvenes universitarios a partir de la interacción virtual.

3. METODOLOGÍA

Como resultado de una amplia revisión documental de autores sobre la tecnología digital, la educación y los museos. Se diseña un estudio que sistematiza la participación de jóvenes universitarios en el aprendizaje de contenidos orientados para el conocimiento del arte y la cultura. La investigación es de corte cualitativo y exploratorio. Se promueve entre los estudiantes la visita virtual a sitios de patrimonio cultural de la humanidad y en especial de museos nacionales e internacionales, durante cuatro cursos semestrales se sistematizan las opiniones y experiencias de los estudiantes y se les propone el diseño de museos o exposiciones virtuales. Los materiales que se analizan son tanto las grabaciones de las participaciones de los jóvenes, como los testimonios de los aspectos

formativos de la museología para la profesión de ingenieros, diseñadores, o arquitectos de espacios culturales.

Una parte fundamental de la investigación es el trabajo que se realizó con los estudiantes de Ingeniería, Arquitectura y Diseño Industrial en la Materia Optativa de Museología, es una materia que se elige libremente y que incluye a estudiantes de los últimos semestres de la licenciatura. La estrategia fue la siguiente: después de hacer un diagnóstico de los estudiantes sobre su conocimiento respecto a los museos, el programa de contenidos se inicia con la exposición de la profesora respecto a la presentación de materiales documentales (textos, videos, audios y presentaciones digitales) relacionados con la museología y la evolución de los museos y patrimonio cultural; se explican conceptos fundamentales y su legislación; se puntualiza sobre los aspectos que deben atender los museos en el nivel de atención a los visitantes, servicios educativos, de comunicación, adaptaciones de infraestructura u organización, los recorridos y en el plano digital, la navegación, diseño de actividades informativas, lúdicas, de difusión, ligas a otros eventos o a otros contenidos especializados etcétera; se trabajan diferentes museos locales, nacionales e internacionales y también se abordan diferentes tipos de museos según su contenido ya sea de ciencia, de historia y antropología, y especialmente de arte, hasta llegar a los diversos museos de tecnología digitales actuales, en la última unidad se propone hacer un proyecto individual o grupal de diseño museológico y/o museo virtual. En cada unidad los estudiantes eligen una temática y uno o varios museos por explorar.

Posteriormente, se dan los fundamentos para el diseño museográfico y se orienta para la elaboración de un proyecto que atienda las necesidades de su comunidad o de su país, que pueda desarrollarse desde el ámbito universitario y que cumpla con las características de ser incluyente, diverso, y sustentable.

Los proyectos son presentados al finalizar el curso y se consideran las propuestas innovadoras que recuperen en sus contenidos historia y evolución de la problemática que aborda cada museo, discurso comunicativo y propuestas didácticas para los recorridos.

Los datos claves para evidenciar el proceso de aprendizaje de los jóvenes en los que se resalta el trabajo colaborativo provienen del material que se organizó para la clase, las presentaciones, las participaciones, y los comentarios vertidos en la plataforma virtual como en la interacción en el grupo.

4. RESULTADOS

Se presentan algunas de las experiencias de formación y los productos elaborados por los universitarios quienes encuentran en estos sitios virtuales, una vía de expresión a las problemáticas que enfrentan y revaloran el acceso al patrimonio cultural desde el espacio de aprendizaje virtual.

En el semestre de 2020-2 por ejemplo, nos vinculamos en un proyecto colaborando con artistas visuales de la Asociación Mujeres en el Arte, ante las condiciones de la contingencia, la exposición anual que la asociación realizaba tuvo que suspenderse porque no había condiciones sanitarias para ser presentada físicamente. De ahí que el proyecto final para el grupo de Museología era elaborar una exposición virtual con la obra visual de 40 pintoras iberoamericanas, para la curaduría les propuse cuatro salas virtuales que se referían a la condición de las mujeres, se asoció en cada sala las obras previamente seleccionadas. Cada sala contaba con alrededor de 10 obras en diferentes técnicas como pintura al óleo, acuarela, fotografía, textiles, collages, esculturas en bronce y otros materiales, grabados, las fotografías de las obras se manipularon digitalmente para dar unidad y armonía a la exposición virtual, los y las estudiantes hicieron un trabajo muy interesante de diseño y sobre todo el contenido de las salas se fundamentó con un sentido crítico y con perspectiva de género. El trabajo de los y las jóvenes fue creativo y colaborativo. La exposición se tituló *Mujeres en el arte en confinamiento, feminizando la gestión política y cultural. El arte de mujeres y el desarrollo sostenible*. Las cuatro salas se refieren a distintas situaciones de las mujeres:

- Sala 1 El Origen y la madre tierra,
- Sala 2 Mujeres en transformación.
- Sala 3 El poder de ser mujer,
- Sala 4 Alzamos la voz

Entre los medios de tecnología para la información y comunicación TIC más comunes que pueden ser utilizados entre los jóvenes son plataformas y sitios de redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* y con aplicaciones de comunicación digital como *Messenger*, *WhatsApp* o *Telegram*. De tal manera que los diseños que se elaboraron para difundir la exposición se tuvieron que elaborar en distintos formatos para poder subirse a las plataformas correspondientes. Uno de los aprendizajes significativos para los estudiantes fue la presentación se transmitió en *Facebook live* con la presencia de las artistas visuales y los estudiantes con quienes se pudo intercambiar y participar comentando sobre el trabajo artístico de cada uno y recibiendo el reconocimiento por el esfuerzo de los y las estudiantes para difundir su obra visual.

Otra de las actividades que resultaron muy significativas fue el interés de los estudiantes por conocer los sitios patrimonio y museos que ellos mismos habían tenido oportunidad de visitar, en algunos casos tuvimos la narración de los aprendizajes por parte de los estudiantes, una visita previa a Perú en la que el estudiantes de arquitectura demostró el desarrollo arquitectónico ancestral en un sitio Patrimonio Cultural de la Humanidad; otra exposición se centró en la experiencia de la visita a Moscú con sus grandes plazas y palacios y la visita al museo del Hermitage resaltando los diseños arquitectónicos de los palacios y contextualizando los periodos y las piezas representativas de ese lugar; otro estudiante narró la experiencia de una estancia académica y la asistencia a los museos de Helsinki, Finlandia y una más de la estudiantes expuso sobre sus apreciaciones de museos reconocidos internacionalmente como el Louvre o el Museo del Prado.

Esto permitió reconocer que los estudiantes cuentan con saberes y experiencias muy valiosas y que, si se les da la oportunidad de organizar su propio conocimiento y reforzarlo con los materiales encontrados en la red, su aprendizaje se dimensiona y es motivante para ellos y para sus

compañeros, ese saber con el que cuentan sirve de fundamento para la elaboración de nuevas propuestas y si se comparte y se asimila por los otros puede ser muy potente.

En otros casos, al atender el contenido de museos locales, cada uno de los estudiantes que radica en diferentes entidades de la República mexicana aportó lo que su comunidad produce en materia de museos, algunos jóvenes no habían dado la importancia que merecen sus museos locales, en virtud de que los estudiantes regresaron a sus comunidades de origen por la pandemia se les solicitó que analizaran los lugares patrimonio y museos con que contaba su entidad-identificaron aportes y carencias, pero sobre todo revaloraron sus propias raíces y piezas que les permiten reconocer su identidad. Tal fue el caso de una estudiante originaria de Tamaulipas que tuvo que volver como muchos otros a su comunidad de origen logró reconocer ventajas y desventajas en los recintos de su localidad y logró valorar y proponer mejoras significativas; una alumna destacada que cuya familia radica en Celaya, Guanajuato, reconoció que no había suficientes mecanismos de difusión de los museos que alberga la ciudad; otro estudiante que radica en la comunidad de Amealco en el estado de Querétaro logró detectar posibilidades para el desarrollo de su comunidad a partir del museo de artesanías que ya existe pero que requiere nuevas estrategias de difusión y adaptaciones innovadoras.

En cuanto al diseño de dispositivos y mobiliario innovador, algunos de los proyectos que se presentaron recuperaban acervos museísticos con una nueva visión o planteamiento que permitieran que los acervos se expusieran en condiciones más dignas y actuales, como el proyecto de Museo Bichos, que rescata una colección de la Facultad de Ciencias Naturales que consistió en muebles diseñados específicamente para mostrar los insectos en vistas de 360 grados recuperando cajas de Petri.

Al analizar las posibilidades lúdicas y didácticas del museo pudieron reconocer que los juegos y actividades en los dispositivos tecnológicos como tabletas o teléfonos inteligentes, quioscos de información en diversos idiomas, guías personales que pudieran configurarse de acuerdo con necesidades específicas como: alcances diferencias o de visualidad o sonido, textos en braille, identificadores en códigos QR. Esto les permitió pensar en estrategias didácticas y tecnológicas al diseñar su propio

museo en el que consideraron incluir, audios, videos, fotografías, gráficos y datos con una gran flexibilidad que se expresaba en propuestas flexibles, itinerantes, adaptativas a los espacios y a las condiciones de la universidad, la ciudad o los lugares en los que se busca una mejora de las condiciones sociales y culturales.

Algunos de los proyectos mostraban el contenido en dispositivos digitales y pantallas móviles que se instalaban en espacios alternativos con materiales movibles y que se adaptaban a distintos espacios como los patios escolares o plazas públicas, algunos recuperaban espacios universitarios que están en desuso o destinados a almacenes o basureros y sus proyectos pretendían transformarlos en recintos de cultura y conocimiento. En general las propuestas se elaboraron pensando en comunicación multimedia o hipermedia, con información que se proponía procesar en computadoras u ordenadores para ser compartidos con el público visitante.

La comunicación hipermedia, tiene 3 niveles el nivel de presentación, el nivel de información y el nivel de comunicación interactiva.

El nivel de comunicación interactiva supone la explotación extensiva e intensiva del ámbito hipermedial. A partir de la estructura interactiva y de la explotación los diferentes medios, el usuario participa y de la información y es capaz de crear su propio conocimiento a través de la comparación, la interpretación y el análisis. (Bellido, p. 89)

Antes de la pandemia del 2020, la clase era presencial así que podía visitar directamente los inmuebles y reconocer aspectos arquitectónicos, de museografía, el trato del personal a cargo, el uso de dispositivos audiovisuales y digitales *in situ*, así como las piezas atesoradas en el recinto. Desde el inicio de la contingencia en México se estuvo 2 años sin acudir presencialmente a las instituciones educativas y museísticas, esto modificó la estrategia educativa y los estudiantes iniciaron su proceso virtualmente en la plataforma *Zoom*, al inicio con desconfianza por la seguridad y más tarde cuando se institucionalizó el uso del *Google Works* se generaron los espacios de *classroom* y los contenidos y actividades del programa se tuvieron que adaptar a las nuevas condiciones.

Por ser una materia optativa, los estudiantes provienen de diversas carreras, grados y distintos semestres, pese a ello, lograron integrarse como un grupo cohesionado, se conocieron fuera del límite de sus

propios edificios a través de las pantallas y pudieron intercambiar y comunicarse con los recursos digitales que cada uno en su especialidad conocía y compartía con los otros. Se generó un ambiente de compañerismo y ayuda mutua.

Los estudiantes que de acuerdo con los cuestionarios diagnósticos conocían muy pocos museos y muchos de ellos no habían tenido oportunidad de viajar, lograron apreciar los museos de otras ciudades e incluso países, todos los lugares y museos que visitaron fueron por elección propia, lo que incrementó su curiosidad e interés generando trabajos de muy buena calidad. Trabajaron desde los sitios patrimonio. Cultural, así como plazas, iglesias, Palacios y Museos destacando las obras maestras de la arquitectura y las obras de arte plástico. Se analizaron los contenidos de los museos, la distribución espacial, los servicios y actividades que proponen al visitante y los recursos interactivos que permiten la exploración virtual.

Algunas de las temáticas sugeridas durante el curso fueron las relacionadas a la inclusión y perspectiva de género y no violencia. Dadas los altos índices que se viven en nuestro país las y los estudiantes realizaron videos en fechas simbólicas como el 8 M, 8 de marzo Día internacional de la Mujer, el 9M Un día sin nosotras, y exposiciones virtuales del 25N día de la erradicación de la violencia contra la mujer.

Por supuesto, las propuestas de proyectos museos universitarios fueron muy interesantes y de gran contenido para la universidad y la sociedad. Entre ellos se formularon las siguientes: El museo de la Sierra gorda de Querétaro, Museo X Experimenta, Museo del urbanismo. Configuradas a partir de medios audiovisuales, proyección en muros con videomapping, con tecnología *sensorform* y realidad virtual.

5. DISCUSIÓN

Actualmente a través de los medios digitales se tiene acceso a un conocimiento sobre el arte y la cultura que pueden propiciar la apreciación como la expresión e incluso la creación. Se recupera una revisión de las múltiples estrategias didácticas digitales que han utilizado los museos y centros culturales para ofrecer una formación cultural y artística.

Los jóvenes universitarios han tenido que desarrollar habilidades tecnológicas para realizar sus estudios, muchos de ellos pudieron tener acceso desde muy pequeños a la interacción con dispositivos a través del uso de videojuegos o aplicaciones digitales que les han permitido incorporarse rápidamente a los programas educativos en línea que se tuvieron que implementar al comienzo de la pandemia y su navegación en el internet se logró de manera fluida en las generaciones que hoy tienen una edad entre 18 y 28 años. Para ellos el trato con la tecnología es natural, sin embargo, muchos de ellos se han centrado en las dinámicas individualistas y/o competitivas, ya que los videojuegos e incluso los juegos didácticos se diseñaron inicialmente para responder de manera conductual a partir de premios y castigos, por otro lado, muchos de los juegos se basaban en derrocar al contrincante o escalar hacia la cima aniquilando a los demás. Estos juegos que habilitaron a los niños y jóvenes en la capacidad de utilizar las herramientas digitales, pero también les desarrollaron un sentido de destrucción hacia los otros o para obtener el éxito superando a los otros.

En el proyecto de *Interacciones virtuales en museos de arte*, se considera importante cambiar este enfoque competitivo, por un enfoque colaborativo, donde cada uno de los jóvenes pueda aportar desde sus habilidades, sus conocimientos, su experiencia, saberes y valores al resto del grupo y al final elaborar en conjunto un proyecto de museo integrado para su comunidad. El trabajo colaborativo es fundamental para el desarrollo de las sociedades y de la cultura, en el curso se propone sumar esfuerzos y compartir.

Las condiciones en las que se inició la etapa del proyecto de investigación que se refería a la participación de estudiantes tuvieron aspectos positivos y negativos. Entre las desventajas está que coincidió con el inicio de la pandemia y estábamos en aislamiento, al inicio algunos de los estudiantes no contaban con equipos apropiados para la dinámica de aprendizaje a distancia y tenían que conectarse mediante sus teléfonos móviles, o acudir a la sesión en ciber-cafés con horarios y espacios restringidos, si se encontraban en casa tenían que alternar el uso de los dispositivos con otros familiares, todo ello se empeoraba si se tenían señales de internet inadecuadas o datos de conexión limitados. Pese a ello,

podimos ver un gran entusiasmo por continuar con sus aprendizajes y ellos mismos se dieron cuenta de la importancia de apoyarse entre los compañeros y compañeras para colaborar. Las comunicaciones entre los estudiantes se dieron en distintas plataformas y aplicaciones, institucionalmente se utilizó el *meet* de Google y la plataforma de *classroom* donde se compartían avisos, textos, materiales, videos y conversaciones en foros. Simultáneamente, los estudiantes comenzaron a tomar iniciativas de formar grupos de *WhatsApp*, subir sus historias a Instagram, compartir videos de, compartir materiales en formato pdf, lo interesante es que entre ellos no se conocían personalmente, pertenecían a semestres y carreras distintas y muchos de ellos y ellas no se habían visto jamás. El interés por los museos había sido su punto de partida en común y poco a poco se fueron integrando en equipos de trabajo, por elección o interés en determinados temas aportando conocimientos de sus distintas carreras, se dio un clima de compañerismo y cordialidad entre ellos y ellas.

Así, el proceso formativo respecto a la museología se vio facilitado por la comunicación que logró establecerse en el grupo, paralelamente a la clase se dieron comunicaciones entre los jóvenes, quienes formularon proyectos colectivos, y nutrieron los proyectos de sus compañeros y compañeras.

6. CONCLUSIONES

De acuerdo a las experiencias de formación que tuvieron los estudiantes en su proceso de aprendizaje del arte y la cultura a partir de conocer espacios de patrimonio cultural y museos, sus posibilidades creativas y de innovación tecnológica se incrementaron, lograron asociar sus aprendizajes con las situaciones reales de las comunidades que habitan y detectar necesidades concretas para abordarlas con medios tecnológicos innovadores. Por otro lado, los proyectos que realizan tienen las características de ser didácticos, incluyentes, atender a la diversidad y a la sustentabilidad. Incorporar tecnología actual a proyectos que incidan en la comunidades ha permitido actualizar la manera en que se el museo y sus posibilidades de aportar al conocimiento de los jóvenes.

El trabajo colaborativo es fundamental para propiciar comunidades más integradas, los proyectos colaborativos fomentan el compañerismo, el

sentido de pertenencia, la identidad y sobre todo, que cada uno de los miembros del equipo puede valorar desde su profesión las posibilidades de desarrollo colectivo.

El mundo cambió y sigue cambiando, los museos también están evolucionando a la par que las tecnologías y los jóvenes que interactúan con ellas, es interesante ver que los proyectos resultantes han establecido lazos entre los y las jóvenes y se percibió un clima de respeto y ayuda mutua para el desarrollo del aprendizaje.

7. AGRADECIMIENTOS

Agradezco al Centro Nacional de Investigación y Documentación de Artes Plásticas, Cenidiap del INBA, México, por reconocer la importancia de proyectos de investigación artística vinculados a la educación superior y apoyar en todo momento su realización. Mi reconocimiento a las y los estudiantes que participaron en la Materia de Museología de las carreras de Ingeniería, Arquitectura y Diseño de la Facultad de Ingeniería de la UAQ durante 2020-2021, quienes se distinguieron por su responsabilidad, dedicación y esfuerzo en la época de contingencia y que pese a las dificultades de la pandemia siguen soñando en mejores mundo posibles.

8. REFERENCIAS

- Bedillo, M.L.(2001). Arte, museos y nuevas tecnologías. Trea.
- Foncuberta, J. (2016). La furia de las imágenes. Galaxia Gutenberg.
- Fuentes-Mata, I. (2010). Creación y expresión en el museo de arte abstracto Manuel Felguérez. Cenidiap, Conaculta, UPN.
- Fuentes-Mata, I. (2012). Educación e Investigación artística en el Museo de Arte. En Museos y Educación. López Ruiz F. ed. Universidad Iberoamericana.
- Fuentes-Mata, I. (2018). Navegar en internet o atrapados en la red Aprendizaje y pensamiento artístico a partir del uso de tecnologías de información y comunicación. En Caeiro, M., Arte, educación y pensamiento digital. Educar, crear y habitar la quinta pared., Egregius editores. www.egregius.es p.35-48
- Gombrich, E.H. (2001). Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. Phaidos.

Lonna Olvera, I. (2012). Propuesta de recorrido virtual para el Museo Nacional de Arte. En Museos y Educación. López Ruiz F. ed. Universidad Iberoamericana

Muñoz, V. (2010). La didáctica en el museo: un nuevo concepto de educación informal. ArtGerüest.

Pérez Gómez Á. I. (2012). Educarse en la era digital. Morata.

Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos Digitales. Ediciones SM.

IDENTIDADES, MUSEOS, PATRIMONIO Y “MEMORIAS SUMERGIDAS” EN TORNO AL EMBALSE DE RIBARROJA

JOSÉ ANTONIO MÉRIDA DONOSO

*Departamento de Didácticas Específicas
Área de Didáctica de las Ciencias Sociales
Universidad de Zaragoza*

1. INTRODUCCIÓN

Un pueblo abandonado es, en cierta forma, un santuario, un espacio que ha adquirido cierta impronta de veneración como imagen que evoca a un pasado que fue habitado, una intrahistoria constituida por un cúmulo de memorias que yacen amortajadas y precintado por la vegetación y el olvido. Y es que, a pesar del posible tiempo transcurrido desde que el último habitante se fuera, permanece como fotografía no solo de lo que fue, sino de lo que es, formando parte de un patrimonio simbólico. Ese que subyace en el paisaje de una parte de España cuya denominación a la hora de evocarlo suele oscilar entre las nomenclaturas que con mayor o menor fortuna han calado en los medios de comunicación pero que, vacía o vaciada, constituye la España deshabitada.

Se calcula que en España hay aproximadamente cerca de medio millar de pueblos hundidos tras la construcción de embalses. La mayoría contaba con un patrimonio artístico e histórico que se han olvidado o echado a perder tras años en contacto directo con el agua. El siguiente trabajo pretende acercarse a esa realidad y a la función que juegan los museos para revitalizar un espacio y un tiempo, así como reivindicar un patrimonio que, en última instancia, acaba adquiriendo una configuración de patrimonio simbólico e identitario de primer orden. Para ello nos centramos en Mequinez y Fayón, su perduración como espacio de resistencia ante las medidas del Plan Hidrológico. De esta forma, se concreta

la posibilidad de trabajar esa realidad en Aragón, como modelo extrapolable a otras comunidades y otras poblaciones, con el fin de acercarnos al patrimonio y la memoria sumergida desde el aula y, en especial, desde asignaturas como las vinculadas a Patrimonio que han surgido con la nueva LOMLOE.

2. OBJETIVOS

- Atender a los espacios museísticos que evocan el Aragón sumergido, desde el análisis de su proyección y alcance en Fayón y Mequinezza.
- Observar la convivencia y las posibilidades del Pueblo Viejo o “Lo poble” de Mequinezza con el actual –“La Mequinezza nueva” y de Fayón con el fin de analizar sus posibilidades educativas patrimoniales e identitarias, así como las de Fayón, el pueblo actual que se construyó para alojar a los habitantes del antiguo, que quedó inundado.
- Analizar el resorte patrimonial, identitario y simbólico que suponen como parte de una “España sumergida” y, por tanto, espacio simbólico que se nutre de las distintas narrativas que acogen, promueven y refuerzan ese legado.
- Atender a la convivencia y a las posibilidades de esta identidad con el turismo en los complejos procesos de carácter económico, sociocultural y territorial como elemento omnipresente en las políticas de desarrollo que es.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo esta práctica se pretende abordar los espacios museísticos en torno a los pueblos abandonados por las políticas hidrográficas, dando especial relevancia a los espacios memorísticos de Fayón y Mequinezza, las actividades que realizan y el número de visitantes que reciben. De igual modo, se pretende atender al diálogo que estos espacios generan con el visitante y atender a sus posibilidades educativas desde

su impronta de patrimonio simbólico que permite resignificar y realimentar un sentimiento de pertenencia, en oposición a la perspectiva tradicional de los museos, vinculada a su origen, cuando aspiraban a la perduración y legitimación del relato nacional (Smith, 2006; Watson, 2020) constituyéndose como espacio didáctico (Alonso-Fernández, 1999) en el que, junto a las instituciones educativas, realizar la transposición de este relato.

Antes de atender a esta perspectiva y con el fin de atender a las relaciones del patrimonio con memoria social desde la representación del pasado y la imagen de identidad que se constituye, se recoge el marco actual de las zonas en vinculación a la historia de la construcción del embalse de la Ribarroja o Riba-roja. En este sentido, entendemos que la memoria social es aquella ligada a la pertenencia a grupos sociales y por ello se comparte, está contextualizada y dialécticamente vincula el presente con el pasado. Como señala Halbwachs (2004), se trata de la relación alambicada de unos recuerdos compartidos y, por ende, una experiencia pasada que se revive en imágenes y formas de vida.

Por otra parte, dado que diversos autores consideran que la necesidad de repensar el patrimonio y sus usos sociales como memoria y factor de progreso pasa por otras redes conceptuales, tales como el turismo, el desarrollo y la mercantilización (Fernández de Paz, 2006; Lagunas, 2007; Prats i Canals, 2005 y 2006) previo al análisis de datos creemos necesario establecer un contexto en el que inscribir los espacios a analizar con el fin de supeditar los datos a la realidad histórica y a las posibilidades actuales de las zonas estudiadas. Esta perspectiva atiende a los cambios que operan en la identidad deconstruida y reconstruida conforme a los complejos procesos de carácter económico, sociocultural y territorial consecuencia que son consecuencia de las dinámicas “por las que el turismo se configura como un elemento omnipresente en las políticas de desarrollo, a diferentes escalas espaciales” (Ivars-Baidal y Vera-Rebollo, 2008, p. 14).

3.1. CONTEXTO HISTÓRICA Y ACTUAL

La primera contextualización parte del embalse de Mequinenza, también conocido como el Mar de Aragón, así como el de Ribarroja o Riba-Roja, en el término de Fayón (Bajo Aragón-Caspe) no solo son destino de los amantes de la pesca a nivel mundial atraídos por los siluros, carpas, percas y luciopercas sino que constituye todo un resorte patrimonial y turístico. Como se sabe, el embalse más extenso de Aragón alcanza una superficie de 7.540 hectáreas, es, con 110 kilómetros de longitud, hasta 60 metros de profundidad y hasta 500 kilómetros de orilla con costas de playas y acantilados en un paisaje estepario. Aunque las aguas del Mar de Aragón anegan los términos municipales de Caspe, Chiprana, Escatrón, Fraga, Mequinenza y Sástago, solo los dos primeros son costeros y tienen acceso al agua. En cualquier caso, alrededor de los años cuarenta la comarca de la Alta Ribagorza sufría una crisis demográfica y económica que empeoraba paulatinamente (Sánchez, 1991). La constitución de la Empresa Nacional Hidroeléctrica Ribarozana S.A. (1946) dio lugar a la construcción de los saltos de Mequinenza y Ribarroja, en el tramo del Ebro (Sánchez, 2001).

Por su parte, el embalse de Riba-Roja tiene 38 kilómetros entre Cataluña y Aragón. Se extiende por el término catalán de la Puebla de Masaluca; Fayón, donde se une el río Matarraña; y Mequinenza, en la confluencia del Segre y el Cinca. Al embalse llegan las aguas del río Segre, el Cinca y el Matarraña con crecidas históricas que pueden sumarse a las procedentes del Ebro aguas arriba de Mequinenza y suministra agua a captaciones para regadíos y la producción hidroeléctrica. En 1967 la apertura del embalse de Ribarroja anegó el pueblo de Mequinenza y el pueblo viejo de Fayón, obligando a construir dos nuevos pueblos para recoger a la población y a modificar el trazado del ferrocarril, trasladando la estación de Fayón a Puebla de Masaluca, en Tarragona, a 4 kilómetros del nuevo pueblo de Fayón. Los cambios fueron drásticos, con peor fortuna para este último pues fue inundado de manera inmediata, cuando todavía se estaban negociando los convenios de expropiación con la Enher, sin haber alcanzado todavía un acuerdo sobre las indemnizaciones (Zapater, 2017).

TABLA 1 y 2. Principales características de los embalses de Mequinenza y Riba-Roja d'Ebre

Embalse de Mequinenza	
Capacidad:	1.534 hm ³
Superficie inundada:	6.478 has
Cota máxima:	121 msnm
Cuenca Vertiente:	5.790.814,61 has
Profundidad media:	20 m
Profundidad máxima:	60 m
Geometría:	Irregular y meandriforme
Embalse de Riba-Roja d'Ebre	
Capacidad:	210 hm ³
Superficie inundada:	2.152 has
Cota máxima:	70 msnm
Cuenca Vertiente:	8.082.300 has
Profundidad media:	10,3 m
Profundidad máxima:	34 m
Geometría:	Regular y alargada

Estos recuerdos no solo perduran, sino que constituyen un signo de identidad de un pasado reciente, constituyendo un relato que con distintos registros y tonos, aúna a los que permanecieron y a los que se fueron y que va experimentando un proceso de cambio social en y desde la experiencia contemporánea desde el proceso de transmisión de la memoria colectiva que, obligatoriamente conduce a un proceso de reinterpretación y a nuevos significados, constituyendo una memoria social como sistema representativo y resignificado de las experiencias colectivas en la relación perpetuada entre el pasado y el presente

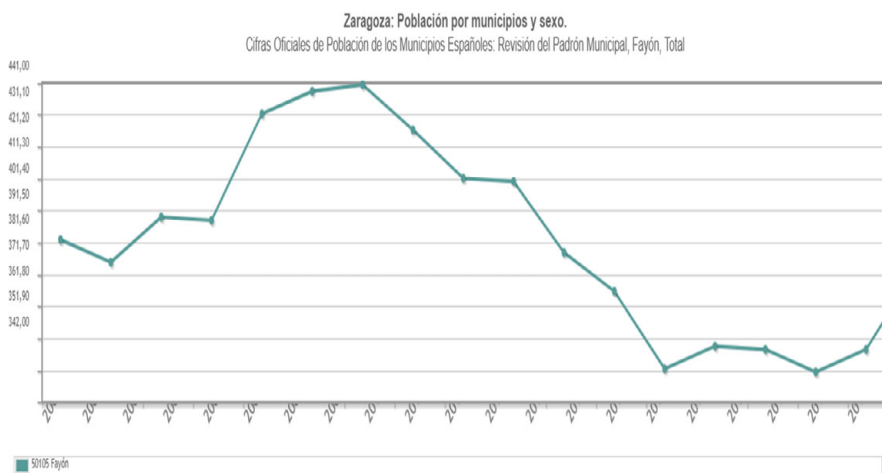
4. RESULTADOS

Del enorme cúmulo sumergido de “Historia” e “historias” espacios y tiempos, datos y personas del pasado confluyen y se disputan su pujanza por salir a la superficie en el presente. Las memorias como relatos, en sus procesos de selección y transformación de los recuerdos, permite generar un sentimiento de pertenencia. En este marco, se vincula un

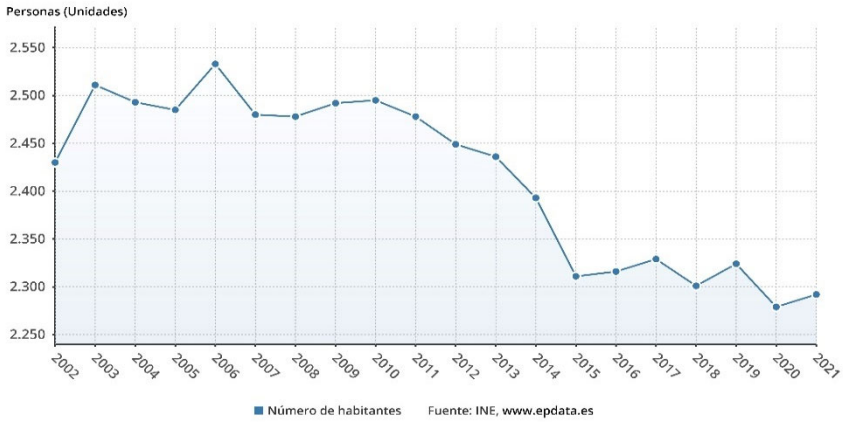
patrimonio que, tal y como nos recuerda LaCapra (2006) entronca con políticas de identidad y permite valorar y significar las identidades sumergidas vinculadas al imaginario y a la realidad. Algo que en el caso de “La España despoblada” permite recordarnos la existencia de identidades locales -al aunar lo global y lo local-, aunadas en una misma sensación de olvido construido por parte de la historia oficial. Así, aunque la representación del pasado siempre sea polisémica, transformándose desde el presente, ya sea desde la historia, en mayor o menor convivencia con los poderes establecidos, la construcción memorística de los grupos sociales que trae el pasado al presente desde lo experiencial, atendiendo a la subjetividad se construye también sobre un pasado seleccionado. Y es en este marco, en los límites operativos de aquello que entendemos como patrimonio material e inmaterial, donde se alza como símbolo de una realidad que fue sumergida.

Desde este marco, a la hora de atender a la población de Fayón y Mequinenza apreciamos como ambos municipios han ido perdiendo población en los últimos años, especialmente el primero de ellos, que según datos del INE, en el 2001 tendría una población de 382 habitantes, 209 varones y 173 mujeres, mientras que el segundo contaría con 2.292 habitantes, de los cuales 1.247 varones y 1.233 mujeres, manteniendo por tanto una diferenciación por género mucho menos acentuada.

GRÁFICO 1 y 2. Población de Fayón Mequinenza. Elaboración propia a través del INE.



Así ha cambiado la población en Mequinenza



Conforme a esta realidad, se significa el valor del agua como patrimonio y fuente de turismo y riqueza para distintas actividades deportivas, entre las que destaca la pesca. Sin embargo, junto a esta posibilidad existe la de los espacios memorísticos a los que se suscriben ambos municipios con distintos museos construidos en torno al agua.

FIGURA 1. Interior del museo de Museo de la Batalla del Ebro de Fayón



FIGURA 2. Vista del campanario de Lo poble Vell



Así, en Fayón destaca el Museo de la Batalla del Ebro, centrado en el plan del general Vicente aprobado en mayo de 1938 por Juan Negrín, presidente del Consejo de Ministros, para lanzar una potente ofensiva en el curso bajo del río Ebro con el objetivo de mitigar la presión ejercida por las tropas de Franco sobre Valencia, a la vez que se pretendía hacer ver a los gobiernos europeos que la República tenía aún posibilidades de sobrevivir (Puell de la Villa, 2020). La colección museística recoge piezas de la guerra civil de dos vecinos de Fayón y constituye todo un referente entre los espacios expositivos militares de España y de la guerra civil.

Cabe destacar que el museo se constituyó desde una iniciativa privada por parte de unos convecinos de Fayón que se unieron a la asociación Memoria Histórico-Militar Ebro 1938 y desde 2007, las piezas que recopilaron y restauraron conformaron el museo, en un local que el Ayuntamiento de Fayón puso a disposición. Debido al éxito que tuvo la iniciativa se les cedió otro espacio, en 2012, una antigua fábrica textil de mil metros cuadrados gestionado desde el consistorio. Este espacio museístico, dispone de una exposición que presenta objetos como piezas de

artillería, armamento, uniformes, y relatan el desarrollo de la batalla mediante paneles y abundante material audiovisual. El Museo pone a disposición de los interesados realiza un recorrido sobre los acontecimientos sufridos en la zona de la bolsa entre Mequinenza y Fayón desde la madrugada del 25 de julio al 8 de agosto de 1938. Entre los objetos expuestos destacan las maquetas, documentación y carteles de la época, así como fusiles, cartuchos, bayonetas, uniformes y material arrojado por la aviación. De igual modo, el visitante se puede adentrar en un tipo de campamento, con una caseta con equipo de transmisiones, una cantina, un puesto de mando, un puesto de escoltas, un búnker y un hospital de campaña. Junto a estos elementos destaca la exposición de cañones, maniqués con soldados de ambos bandos, una recreación de las trincheras, y una sala de audiovisuales en la que se proyectan imágenes del conflicto.

Por lo que respecta a las visitas realizadas al Museo en el 2021 y a pesar de las restricciones Covid, se alcanzó un total de 1.892 visitantes, de los cuales un 64.5% era público familiar. Por su parte, a finales del 2022, según datos proporcionados por el técnico de patrimonio del ayuntamiento, habían tenido un total de 2.709 visitantes, de los cuales el 72.8% era público familiar. En este sentido se aprecia que la que la mayoría del público que acude a estos espacios lo constituyen familias, mientras que el resto lo constituiría un público especializado, alcanzando un total de 36.5% en el 2021 y un 27.2% en el 2022¹.

Entre las actividades relacionadas con el museo, destaca la recreación histórica de la batalla que se lleva a cabo cada año, el último fin de semana de julio, coincidiendo con la fecha del inicio de la Batalla del Ebro, la cual ha ido ganando en popularidad en la que participan más de 300 recreacionistas llegados de toda España, así como de distintos países, especialmente de Europa y que en su recreación permite apreciar ataques a las barcas por la aviación, distintos vehículos utilizados en la contienda o incluso a la caballería.

En referencia a las actividades realizadas con centros educativos estas han comenzado en el 2022, contando con cuatro visitas consistentes en

¹ Solo se ha podido acceder a los registros desde el año 2021, momento en que se empezó a gestionar dicho centro desde el consistorio.

una visita guiada al museo, una visita guiada a las trincheras de la Posición número 36 y un taller de arqueología. De entre ellas merece la pena destacar esta última actividad en la que se muestra al alumnado las fuentes y metodologías de investigación científica aplicadas a la historia y a la arqueología y más concretamente al estudio de los Espacios de la Batalla del Ebro. De igual modo, el espacio sirve para la realización de otro tipo de actividades culturales como la presentación de libros en el propio museo o las jornadas culturales y de puertas abiertas del día internacional de los museos.

Por su parte, la posición nº 36 está ubicada en un emplazamiento estratégico que soportó los ataques de la caballería Republicana, que tras cruzar el río Matarraña y que pretendía enlazar con las fuerzas de infantería que ya estaban en la zona a unos cuatro km, pero que sería rechazada por la 50.^a División del bando sublevado, que defendía la posición. Posteriormente, en septiembre de 1938 permanecerían en posición de retaguardia fuerzas del 19.º Batallón de Zamora, con un oficial, dos sargentos, cuarenta soldados y dos fusiles ametralladores. En el conjunto podemos encontrar una línea de trinchera perimetral que comunicaba todas las instalaciones: pozos de tirador, refugios, un puesto de mando y transmisiones, un aljibe y un fortín².

Ciertamente, ofrecer como reflexión, sin épicas imposible en toda guerra que oculten lo abyecto y el horror de la guerra permite alcanzar estos espacios desde la Ley de la Memoria Democrática (14 de julio de 2022) que sustituye a la Ley de Memoria Histórica (2007), la cual en su artículo 1, dispone como objetivo:

La recuperación, salvaguarda y difusión de la memoria democrática, entendida ésta como conocimiento de la reivindicación y defensa de los valores democráticos y los derechos y libertades fundamentales a lo largo de la historia contemporánea de España, con el fin de fomentar la cohesión y solidaridad entre las diversas generaciones en torno a los principios, valores y libertades constitucionales.

² Se prevé que en el 2023, concretar una mayor coordinación con otros centros museísticos de características similares, coincidiendo con el aniversario de la II jornadas de arqueología de Fayón durante la Recreación Histórica de 2023, dedicada al 85 aniversario de la batalla del Ebro.

En relación a otros espacios memorísticos del antiguo pueblo de Fayón, junto al Museo pictórico de María Pilar Burges, en el año 2021 se inauguró un camino experiencial que discurre a orillas del pantano, a través de los distintos vestigios materiales del pueblo inundado y tiene prevista una ampliación en el 2023. A lo largo del camino existen distintos indicadores y paneles que permiten entender distintos aspectos de la vida en el antiguo municipio. De esta forma se tratan temáticas tales como la morfología del antiguo pueblo, la estación ferroviaria, las casas de los ferroviarios, la navegación y el comercio fluvial, la extracción de carbón en las cuencas mineras de Fayón y Mequinenza.

En cuanto a Mequinenza, mencionar como en sus tres espacios museísticos en torno al agua, que recogen el Museo de la Mina, al Museo de la Historia y del Pueblo viejo de Mequinenza no deja de haber un diálogo director con el agua, en especial este último que evoca el espacio que sufrió y el momento dramático para muchos de los vecinos que vieron desaparecer para siempre sus casas y con ellos, una forma de vivir al desmoronarse la industria minera y la navegación fluvial. En este marco y la voluntad de resistencia de los recuerdos se inscribe la evocación de *Camí de Sirga*, la primera novela de Jesús Moncada que hace de “Lo poble”, la antigua villa de Mequinenza, todo un baluarte simbólico de la decadencia del mundo rural frente al empuje de la modernidad, pero también de resistencia, de una España que no quiere olvidar y no quiere desaparecer. Se trata, en definitiva, de un pueblo percibido como heroico, condenado a desaparecer bajo las aguas del pantano auspiciado por el Plan Hidrográfico del franquismo, se impone como metáfora de las pequeñas comunidades que no quieren dejarse llevar por la pesada maquinaria del progreso y en cuya memoria germina una resistencia opuesta al relato oficial del desarrollo.

A la hora de acudir a los datos que ofrecen los museos sobre sus visitantes encontramos Atendiendo a los datos de asistencia del público, nos encontramos con un público importante que va en aumento (5682 en 2018 y 6706 en 2019- más allá del descenso en el 2020 ante la COVID con apenas 1061 visitantes- que acaban por confirmar su posibilidad para atraer turismo. En los retos a los que tiene que hacer frente el turismo rural es precisamente no circunscribirse solo al alojamiento, sino

crear y gestionar destinos y ofrecer una imagen turística, algo que en cierto sentido ya apuntaba en los años ochenta (Carazo, 1982). En cualquier caso, para promover estas zonas se necesita de unos pilares básicos (Olivares, 2003) entre los que cabe destacar un *ethos* de la promoción de la sostenibilidad multidimensional, junto al desarrollo y el establecimiento de redes entre partes interesadas y una complementariedad activa con otros sectores vinculados a distintas actividades económicas. En este sentido, los museos y espacios memorísticos de Fayón y Mequinenza se alzan como resorte capaz de construir miradas en torno al agua, evocar un espacio que aúna posibilidades económicas con educativas y patrimoniales abierto a la memoria de los pueblos abandonados y sumergidos. Eso sí, cabe aquí precisar una matización, a saber, el peligro de que desde el turismo rural, al calor de cierto eco de la literatura neorrural emerja o se planten ideas que sitúen lo rural como una panacea, una especie de “modelo ideal” de lo rural, obviando de que no existen estos tipos de modelo, por no hablar del peligro de hacer un discurso unívoco que acabe por menoscabar y obviar la heterogeneidad del mundo rural y, más concretamente, la España deshabitada y “La España sumergida” en particular. En consonancia con lo dicho, cabe implementar perspectivas que den cabida a prácticas reflexivas desde el patrimonio simbólico, indefinido entre lo material e inmaterial, de tal forma que, amparados en la importancia que se da a las lenguas y a la enseñanza del patrimonio local desde la LOMLOE y el currículo de Aragón se potencie sus posibilidades como servicio a la comunidad. Un servicio que, aunque ya lo ejercen, puede incrementarse conforme prolifere e incentive el valor de volver a ese espacio memorístico que da cabida a, valga la redundancia, todo un “patrimonio memorístico”, “heredado” vinculado a los bienes y derechos no solo de diversas minorías, sino que alcanza a toda una realidad esparcida por España. Ahí radican el valor del pueblo viejo como espacio marcado por los cambios como las aguas de los ríos a los que está atado y su capacidad de construir formas de mirar (Staford, 1999) y mantenerlas en estos espacios de encuentro (Illeris, 2009).

5. DISCUSIÓN

Fayón y Mequinenza se abren como ejes de un espacio memorístico que deconstruyen la función pedagógica y las concepciones positivas que anidaban en los primeros museos públicos y trataban al visitante como un sujeto pasivo, a modo de un recipiente sobre el que volcar un discurso unívoco. Como se sabe, esta noción tradicional de los museos proponía lugares estáticos, jerárquicos, rígidos, y objetivos, al abrazar el legado del coleccionismo que propicio estas instituciones, así como a los nacionalismos y el positivismo científico. Se trataba, en suma, de una construcción espacial para formar, justificar y entretener a una clase social burguesa. En oposición a esta perspectiva, se constituyen desde su entorno, como espacios vivos, generadores de memorias colectivas, experiencias significativas y entornos de reflexión, en vinculación a una nueva Museología. Este sintagma hace referencia a la concepción de museo actual, al pretender abrirse a la sociedad contemporánea caracterizada por la libre y rápida circulación de información, el asentamiento de la democracia, la globalización, el imperio de la industria del entretenimiento, las nuevas tecnologías, y un concepto de la educación permanente (Ruiz Berrio, 2006). En esta estrecha relación se forja el vínculo de memoria social y patrimonio, permitiendo reelaborar la continuidad entre el pasado y el presente, como construcción social que configura la identidad, confiere sentido y significa el pasado de los grupos sociales (Marcos Arévalo, 2010) en su constante diálogo con el presente.

Este es sin duda el futuro de estos espacios, lugares de encuentro y aprendizaje al servicio del público, como espacios educativos interactivos y dinámicos, capacitados para recoger experiencias educativas fuera de las aulas con el fin de fomentar y motivar su competencia de aprender a aprender más que la de engrosar el bagaje cultural del alumnado y desarrollar, al fomentar la autonomía en el proceso de enseñanza, de tal forma que sean ellos los que, en última instancia construyan activamente las nuevas informaciones en relación con sus conocimientos previos.

Este tipo de planteamientos engarzan con las corrientes educativas actuales que priman la flexibilidad y el diálogo sobre la rigidez y el monólogo más propios de una clase magistral (López y Kivatinetz, 2006) y

que, en esencia, pretende fomentar una perspectiva metodológica que ponga como protagonista al alumnado y, por ende, en el museo, como aspecto metodológico crítico desde las necesidades y exigencias del público contemporáneo. Se trata, en suma, de permitir la educación en los espacios museísticos museo como un acto de reflexión y de creación personal, a modo análogo de la importancia que da al lector Barthes, permitiendo la construcción de nuevas narrativas, que permitan interrogar e interrogarse al espectador, consiguiendo así la ansiada experiencia significativa. Solo mediante una experiencia personal, capaz de interperlar al alumnado y al espectador y reconectarlo con espacios y tiempos pretéritos, se logrará romper con los tiempos vorágines que solo dan validez a la actualidad y a la inmediatez y, por tanto, con la desafección por la historia en general, y con esas memorias sumergidas, en particular.

6. CONCLUSIONES

Cuando la memoria se forja en oposición a un olvido generado por un relato unívoco, la decisión de recordar refuerza ese sentimiento de identidad y de pertenencia. En consecuencia, es capaz de cohesionar a comunidades tan lejanas en lo espacial, como cercanas en esa voluntad de evocar y mantener vivo el recuerdo. En este marco, la literatura, ya sea vinculada a lo “rural” o a lo “neorrural”, encuentra en los lectores un resorte de complicidad y guiños de la que se hacen eco los espacios museísticos tal y como acoge Mequinenza en su experiencia de visitar el paisaje que diera a luz el *Camí de Sirga* de Jesús Moncada.

Hoy en día se han incrementado las iniciativas que mantienen viva la llama de la tradición oral y abanderan su patrimonio con orgullo y dignidad rural, haciendo más real una España que optimice sus recursos y haga habitable su naturaleza mediante la custodia del territorio. La revalorización y revitalización de los territorios en declive se fundamenta en la activación y promoción de su patrimonio cultural, un patrimonio sustentado en la preservación y protección de los paisajes culturales.

En este campo, una conservación del patrimonio, al cual pertenecen los paisajes modelados, la arquitectura rural, las técnicas, herramientas y conocimientos que han posibilitado su creación y que son indispensables

para hacer posible su mantenimiento se aunar con un patrimonio simbólico, en su capacidad de evocar el pasado que yace sumergido. Entender este patrimonio, conocerlo y darlo a conocer, permite crear una concepción de las personas sobre la identidad, la esencia del lugar y, en definitiva, abrazar su arquitectura y su cultura en convivencia con su pasado. Hoy en día, las torres que afloran del pantano de la Ribarroja no solo son arquitectura viva, ya que constituyen todo un paisaje singular y simbólico que constituyen toda una memoria del lugar. Los espacios museísticos de Mequinenza y Fayón, en esencia, no dejan de ser signo del renacimiento rural que rejuvenece esos espacios mediante su revitalización y resignificación. Si tal y como apuntaba Hobsbawm la tradición está en constante renovación y por tanto se crea y recrea, inventa y destruye cada día para que su funcionalidad pueda perdurar (Hobsbawm y Ranger, 2002), Mequinenza y Fayón constituyen un ejemplo de los espacios habitados pretéritos y presentes por mediación de una oferta de unos espacios memorísticos que permite establecer una relación de vínculo entre el patrimonio y la comunidad (Fontal, 2003). Una comunión que, en esencia, hilvana con otras experiencias de recuperación de imágenes y fotografías para acercar ese espacio que fue y sigue siendo y que continúa proyectándose al futuro abierto a nuevas experiencias. Quién sabe si terminará por remasterizar lo ancestral con nuevas tecnologías para luchar contra el abandono y el olvido de esos paisajes emocionales que son reminiscencias de una España sumergida, resonancias de un tiempo vivido que sigue dialogando con su presente y que, en esencia, tenemos la suerte de que se resiste a desaparecer.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Nuestro agradecimiento a Aitor García, técnico de patrimonio del Ayuntamiento de Fayón, quien se ocupa del Museo de la Batalla del Ebro y de los Espacios Históricos, a Roberto Cabistany Díaz, alcalde de Fayón y a Javier Rodés, director de los Museos de Mequinenza por la información y las facilidades brindadas.

8. REFERENCIAS

- Carazo García, L. (1982) El turismo rural como recurso de la población agraria. *Revista de Estudios Agrosociales*, 120, 118 – 130.
- De la Villa, F. P. (2020). La Batalla del Ebro. En M. de P. Pi Corrales, A. Sanz de Bremond y M. C. Díaz Sánchez La Batalla: Análisis Históricos y Militares (pp. 1043-1088). Ministerio de Defensa.
- Fernández de Paz, E. (2006). De tesoro ilustrado a recurso turístico: el cambiante significado del patrimonio cultural. *Pasos. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 4, (1), 1-12.
- Fontal, O. (2013). La educación patrimonial: del patrimonio a las personas. Trea.
- Halbwachs, M. (2004). La memoria colectiva. Universidad de Zaragoza [1950].
- Hobsbawm, E. y Ranger, T. (2002). La invención de la tradición. Crítica.
- Illeris, H. (2009). Visual events and the friendly eye: modes of educating vision in new educational settings in Danish art galleries. *Museum and Society*, 7(1), 16-31.
- Ivars-Baidal, J. y Vera-Rebollo, J. F. (2008). Espacios turísticos: Mercantilización, paisaje e identidad. Universidad de Alicante. Instituto Universitario de Investigaciones Turísticas.
- LaCapra, D. (2006) Historia en tránsito: experiencia, identidad, teoría crítica. Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Lagunas, D. (2007). Antropología y turismo. Claves culturales y disciplinas. Plaza y Valdés.
- Ley de la Memoria Democrática (20 de octubre de 2022). Ley 20/2022 de 19 de octubre de Memoria Democrática. BOE
- López, E. y Kivatinetz, M. (2006). Estrategias de pensamiento visual: ¿ Método educativo innovador o efecto placebo para nuestros museos? *Arte, individuo y sociedad*, 18, 209-239.
- Marcos Arévalo, J. (2010) El patrimonio como representación colectiva. La intangibilidad de los bienes culturales. *Gazeta de Antropología*, 26 (1), artículo 19.
- Olivares, D. L. (2003). El desarrollo turístico integrado en los espacios rurales de interior: su aplicación al producto de salud. *Cuadernos de Turismo*, (11), 107-126.
- Prats i Canals, L. (2005) Concepto y gestión del patrimonio local. *Cuadernos de Antropología*, 21.

- Prats i Canals, L. (2006) La mercantilización del patrimonio: entre la economía turística y las representaciones identitarias. PH. Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, 58. Sevilla, Junta de Andalucía.
- Ruiz Berrio, J. (2006) Historia y museología de la Educación: despegue y reconversión de los museos pedagógicos. Revista interuniversitaria, 25, 271-290
- Sánchez i Vilanova, Ll. (1991). L'aventura hidroelèctrica de la Ribagorçana. ENHER i la seva influència en la transformació socio-econòmica de l'Alta Ribagorça. El Pont de Suert.
- Sánchez i Vilanova, Ll. (2001). Les centrals hidroelèctriques de l'Ebre. Associació d'Enginyers Industrials de Catalunya Marcombo.
- Stafford, B. (1999). Visual Analogy: Consciousness and the Art of Connecting. MIT Press.
- Valero, L. (11-02-2002) Turismo de pesca y otros atractivos del Mar de Aragón y el embalse de Ribarroja. Heraldo de Aragón. Disponible en Turismo de pesca y otros atractivos del Mar de Aragón y el embalse de Ribarroja (heraldo.es)
- Zapater. P. (2017). Fayón: 50 años de una historia sumergida. Heraldo de Aragón. Disponible en Fayón: 50 años de una historia sumergida por el embalse de Ribarroja (heraldo.es)

GUIARTE: FORMACIÓN DE MEDIADORES CON SÍNDROME DE DOWN PARA MOSTRAR UNA COLECCIÓN DE ARTE

ELOÍSA DEL ALISAL SÁNCHEZ
Universidad de Granada / Museo Memoria de Andalucía

1.INTRODUCCIÓN

Las funciones y prioridades del museo han sido objeto de debate durante décadas entre profesionales e investigadores. Funciones como la apertura de las colecciones al público y a la sociedad eran miradas con cierto recelo. En la actualidad el museo es museo en tanto que además de abrir las colecciones a la visita, buscando la accesibilidad e inclusión de todos, intenta cubrir las diferentes necesidades de una sociedad diversa, y hacer partícipes a las comunidades de su patrimonio cultural de manera activa a partir de proyectos educativos y artísticos.

El proyecto GuiArte tiene como principal objetivo la inclusión a través del arte y la educación. Desarrollado por el Museo Memoria de Andalucía de Caja Granada Fundación y GranaDown, asociación granadina de familiares y personas con síndrome de Down, para la formación de mediadores del museo, organizada en dos etapas: la primera de 2014 a 2017 y la segunda de 2017 a 2022, que ha permitido que formar un equipo estable de mediadores de GranaDown.

1.1. LA EDUCACIÓN EN EL MUSEO PARA LA INCLUSIÓN Y PARTICIPACIÓN

1.1.1. Museos más sociales

La presente propuesta de educación museística se enmarca en la nueva conceptualización que ha adquirido a lo largo de los últimos años el

museo, ligada a su importante componente social, y que queda reflejada en la definición consensuada y aprobada en la última Asamblea General Extraordinaria del ICOM de Praga, el 24 de agosto de 2022 como entidades sociales: “ Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad.” y su especial aportación en torno a la participación de la comunidad: “Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos.”

En el origen de los museos públicos, cuyas colecciones antes eran de reyes o nobles, se abría a la visita a la sociedad, aunque esta apertura no fuera secundada por las visitas de colectivos sociales y lo que fomentó una imagen del museo como una entidad alejada de la sociedad. Hasta los años 60 “la cultura estaba reservada a los iniciados, una élite social que poseía la formación necesaria para generarla, interpretarla y vivirla.” (Valdés, 1999) Hubo algunas excepciones en las que, además de priorizar la función de conservación e investigación, se trató de facilitar la comprensión al visitante de lo que allí se exponía a través de diferentes estrategias y herramientas. En el ámbito internacional podemos destacar museos de etnografía como el museo al aire libre Skansen, situado en la isla de Djurgården en Estocolmo y concebido por Arthur Hazelius para mostrar las artes y artesanías, tanto de manera material como inmaterial (las formas de hacer) e inaugurado en 1891, o museos de ciencias naturales, en las que destacada la función educativa.

En el ámbito nacional encontramos los museos concebidos por el Marqués de la Vega-Inclán: el Museo Romántico, museo al que Ortega y Gasset describió como “un museo de la vida” (Gasset, 1922), el Museo del Greco en Toledo y los museos dedicados a Cervantes en Valladolid y Alcalá de Henares y el Museo Circulante o Museo del Pueblo ideado por Manuel Bartolomé Cossío, promotor también de las Misiones Pedagógicas y del desaparecido Museo Pedagógico Nacional, muy ligado a la Institución Libre de Enseñanza.

Pero no será hasta los años 70 y 80 cuando la función social se convierta en una de sus funciones prioritarias. En estos años “se produjeron intensos debates en el seno del Consejo Internacional de Museo (ICOM),

entorno a la disciplina que vela sobre la razón de ser, el trabajo y los “valores” –incluso éticos y morales– del museo: la Museología. Una fase lógica por la que había que pasar, teniendo en cuenta el momento social, cultural y económico por el que estaba pasando la sociedad a nivel mundial” (Navajas y Fernández Fernández, 2016, 152).

El concepto de museo como entidad social, educativa y abierta a la participación surge con fuerza a partir de la Nueva Museología, corriente de renovación cuyo precursor principal fue Georges-Henri Rivière, museólogo y museógrafo francés, fundador y primer director del Consejo Internacional de Museos (ICOM) desde 1948 a 1963, quien concibe una nueva tipología de museo: el ecomuseo, acuñado por Varine-Bohan (Varine-Bohan, 1985, 185). Este movimiento responde a la deriva de la entidad museística y su percepción como una institución elitista, alejada de la sociedad, el museo como “panteón” o incluso como los “cementorios” a los que según los futuristas iban a morir los artistas y los pintores. En estos museos lo importante es la colección y la función principal es la conservación. Con la nueva museología se inició una nueva disciplina en la que se buscaban nuevas formas de hacer que fomentaran la presencia, implicación y participación de la comunidad. “No se trataba de poner al día la museología tradicional, sino de investigar caminos alternativos. Realmente alternativos. Y de ponerlos en práctica” (Díaz Balerdi, 2002).

El ecomuseo y la nueva museología suponen un cambio en la concepción y práctica del museo, que pasa del protagonismo del objeto al sujeto, lo que fomenta la presencia de la comunidad y de la participación en la propia configuración y creación del museo y de su programación.

En la actualidad, la apertura y la participación de la sociedad, la inclusión y accesibilidad forman parte de la propia definición del museo, más allá de si es un ecomuseo u otro tipo de museo, la función social forma parte de la columna vertebral del museo.

“Museos+ Sociales” es el nombre del plan que en 2012 presenta la Subdirección General de Museos Estatales del Ministerio de Cultura de España “destinado a reforzar el compromiso social de los museos” y “con el objetivo de conseguir que las instituciones museísticas se adapten a las realidades sociales del contexto actual, con la finalidad de ser

accesibles y responder a las necesidades de toda la ciudadanía, en especial, de aquellos colectivos que mayores dificultades tienen para la visita o que se encuentran en riesgo de exclusión social.

El propósito es, asimismo, dar visibilidad a lo realizado hasta ahora en esta línea de trabajo, hacer del museo un elemento de integración y de conocimiento mutuo, espacio donde poner en común reflexiones y experiencias, nuevas ideas y nuevas prácticas, destinadas a fomentar la convivencia y el respeto y dar respuesta a los cambios sociales, económicos y culturales.”

1.1.2. Museo memoria de Andalucía. Equipo y programación educativa inclusiva

El Museo Memoria de Andalucía de Caja Granada Fundación, heredera de la obra social de la antigua Caja de Ahorros de Granada, entidad financiera cuya creación se remonta a 1892, es un museo relativamente joven, que se inauguró en mayo del 2009 y está centrado en la historia de Andalucía como una región conectada con el mundo (Del Alisal, 2011).

El Museo, en línea con la misión de la Fundación, es un lugar de encuentro donde el público pueda acercarse al arte, la cultura y la historia andaluzas, mostrando de forma sugestiva, didáctica y atractiva esta tierra de encuentro de culturas y civilizaciones: desde los primeros hombres y culturas prehistóricas hasta la actual Andalucía.

FIGURA 1. *Imágenes del patio elíptico del Museo Memoria de Andalucía con visitantes.*



Así, desde el conocimiento del pasado, este centro museístico pretende contribuir a mejorar la vida de las comunidades y la sociedad en general fomentando la reflexión sobre el pasado y los grandes retos del presente para proyectar, construir el futuro y contribuir al desarrollo de una sociedad más comprometida, participativa y solidaria.

En su exposición permanente muestra la riqueza y diversidad cultural a través de objetos y piezas de la colección de arte y de la colección etnológica apoyándose en las nuevas tecnologías, recursos audiovisuales y una museografía interactiva que favorece el aprendizaje y la inclusión.

Por una parte, la colección de obras de arte y, por lo tanto, con las características de un museo de arte convencional en el sentido de que cuenta con un patrimonio material (las propias obras de arte que componen la Colección) y cuyos objetivos son los de conservar el patrimonio, investigarlo y documentarlo, difundirlo y fomentar el aprecio a este patrimonio además de la participación de la comunidad. (Del Alisal, 2012).

Ubicado en dos plantas en torno al Patio Elíptico, el centro museístico se reparte en cuatro salas: Diversidad de Paisajes; Tierra y Ciudades; Modos de Vida y Arte y Cultura.

Además, el museo cuenta con la exposición permanente de la colección de arte Caja Granada que cuenta con cerca de un centenar de obras de diversos maestros andaluces, nacionales e internacionales de todos los tiempos que han formado una colección cuyo objetivo fundamental es social y cultural.

La colección ha sido adquirida por la Obra Social de Caja Granada para acercar la cultura andaluza a todas las personas más allá de su situación económica, cultural y social, favoreciendo en especial a aquellos colectivos con más vulnerables.

El origen de la colección le otorga unas características propias, ya que es el fruto de reinvertir los beneficios obtenidos en la administración de depósitos de ahorro de primer grado y entendida, por tanto, como un medio de reversión a la sociedad de los beneficios obtenidos.

Museo inclusivo

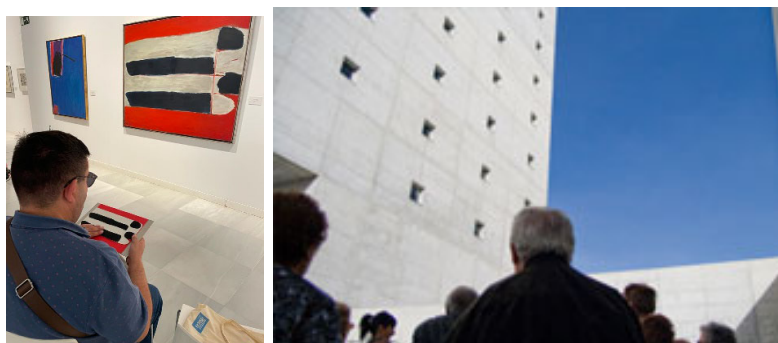
Conscientes de la relevante importancia que tienen la educación, el arte y la cultura en la inclusión social, el museo mantiene y actualiza una amplia programación de actividades en cuyo diseño e implementación han participado representantes de diferentes asociaciones, colectivos y agentes.

Equipo inclusivo

Esta perspectiva inclusiva el museo la aplica, tanto en el diseño de programación como en la configuración del propio equipo del museo pues un equipo diverso permite conocer en primera persona las necesidades y demandas de una sociedad diversa.

El Museo Caja Granada es un museo relativamente nuevo. Se inauguró en 2009 y ya en su origen contó con un equipo inclusivo. La inclusión es algo que está en la propia organización del museo, en su origen y razón de ser, pues se trata de un proyecto de la obra social de la antigua caja de ahorros de Granada.

FIGURA 2. *Visitas multisensoriales*



Fuente: Museo Caja Granada

El equipo es multidisciplinar y con capacidades diversas. Algunos miembros del equipo tienen necesidades especiales por barreras sensoriales o cognitivas, y todos suman en la organización y en la programación del centro. Este es el caso de nuestro compañero Manuel López, que trabaja en el museo desde su inauguración que día a día trabaja en

colaboración con el resto del equipo del museo para que las barreras puedan ser derribadas y la discapacidad se transforme en capacidad con la educación y el arte como elementos claves.

2. OBJETIVOS

En un primer momento, entre 2014 y 2017, el Museo y Granadown colaboran para la formación como mediador de Manuel López. En este primer momento los objetivos principales son el de dar respuesta a un interés por formarse como mediadores, fomentar su autonomía y movilidad y aumentar la capacidad oral y de expresión corporal a través de la participación activa en actividades culturales.

En una segunda etapa, de 2017-2022, se forma un grupo de mediadores de Granadown y los objetivos que se añaden a los anteriores son:

- Fomentar la inclusión laboral, social y cultural de personas con síndrome de Down.
- La formación de un grupo estable de mediadores del museo desde una perspectiva inclusiva.
- Crear vínculos entre los mediadores de GuiArte, los visitantes y públicos y el equipo de profesionales y alumnos en prácticas del museo.
- Dar a conocer la colección de arte desde una perspectiva inclusiva.
- Educar en arte.
- Fomentar el uso de nuevas tecnologías para la mediación cultural.

3. METODOLOGÍA

La metodología se basa en las jornadas de formación para mediadores de GuiArte, de 2017 a 2022, que se organizan con periodicidad anual o semestral, según las necesidades del equipo de mediadores, y en las guías que realizan posteriormente, así como la entrevista semidirigida a los participantes en el proyecto (guías y técnicos de Granadown, equipo

del museo, alumnos en prácticas y colaboradores de la Universidad de Granada), la observación y el análisis de resultados.

3.1. DE CONTROL DE ACCESO A MEDIADOR (2009-2014)

Manuel López comienza su trabajo en el museo como control de acceso. la primera persona que los visitantes se encuentran al entrar.

Desde el primer año comienza a mostrar un interés por enseñar el museo a los visitantes, en un principio explicando brevemente, a modo de pequeña introducción en el mismo acceso del museo, el recorrido y distribución del museo.

Ante este interés se pone en marcha un programa para su formación como mediador que le permita explicar los contenidos del museo sobre Andalucía, primero como introducción al visitante. En esta primera fase explica la distribución de espacios del edificio y el funcionamiento de los equipos interactivos del museo.

FIGURA 3. Manuel López realizando tareas de control de acceso y mediador.



Fuente: Museo CajaGranada

Para la formación de Manuel la colaboración entre el museo y Granada es muy estrecha. Se prepara un calendario de formación de Manuel y se le va haciendo seguimiento. Tras haber interiorizado rutinas de su trabajo como control de acceso y otras tareas que se le asignan desde Caja Granada Fundación, Manuel muestra interés por el trabajo que realizan los mediadores del museo y comienza su formación para realizar

visitas en las cuatro salas dedicadas a la historia de Andalucía que cuenta con la colección etnográfica.

La formación de Manuel como guía del museo se realiza a partir de reuniones del equipo de educación del museo y de la asociación Granadown. Es la asociación la que asesora sobre los materiales que se le pueden facilitar a Manuel y entre todos se crea un índice de contenidos que se amplía en un texto que se adapta a sus necesidades para realizar de manera ágil su visita. En un primer momento memorizando contenidos que le interesa resaltar y poco a poco va aumentando su autonomía y confianza.

Las primeras visitas guiadas a grupos como los alumnos del centro donde Manuel estudió y posteriormente a sus compañeros de asociación, Granadown.

Durante el desarrollo de la formación de Manuel López como mediador del Museo Memoria de Andalucía se plantea fomentar su autonomía y su oralidad, así como su expresión corporal y estrechar vínculos entre el propio equipo del museo, los miembros de la asociación GranaDown y alumnos de escuelas y de la Universidad de Granada, formando a la vez a futuros mediadores y profesionales de la pedagogía social.

Para la formación se establece un calendario semanal en coordinación con la programación del museo y con seguimiento por parte de un grupo formado por la dirección y el equipo de mediación del museo, de la técnico de GranaDown, al que se incorporan alumnos en prácticas del Máster en Intervención Psicopedagogía, del Máster de Artes Visuales y Educación de la Universidad de Granada y del Curso de Guías Turísticos del CPIFP Hurtado de Mendoza de Granada.

La formación de Manuel López como mediador se realizó a través de pequeñas sesiones diarias en las que se le facilitaba material para preparar la visita y se iba trabajando con él para que hiciera suyo el discurso de cada una de las cuatro salas del museo, mejorando su oralidad y expresividad y familiarizándose con el uso de los recursos interactivos del museo. De esta manera, Manuel López, fue haciendo pequeñas introducciones para después de una formación continua hacer una visita guiada de las cuatro salas del museo.

FIGURA 4. Manuel López realizando una visita guiada a un grupo de escolares. 2014.



Fuente: Museo Caja Granada

Al trabajo diario con Manuel López se le hace seguimiento a través de un diario en el que se anotan aspectos a tener en cuenta para adaptar mejor los contenidos y necesidades que se requiere atender para seguir avanzando con la formación.

Se organizan visitas guiadas a través de la simulación con grupos de alumnos en prácticas y parte del equipo del museo y GranaDown, Manuel López realiza sus primeras visitas tras las cuales se siguen trabajando aspectos y se pasa a agendar una serie de visitas con grupos de jóvenes con síndrome de Down y otros grupos de escolares, entre los cuales se encuentra algún estudiante con síndrome de Down, como el centro escolar en el que estudio el propio Manuel López.

La profesionalidad, motivación y entusiasmo de Manuel López durante estas visitas, alguna de ellas retransmitida por televisión, hace que algunos de sus compañeros de asociación se interesen en la guía museística y patrimonial y poco después surgirá el “Free Tour Granadown para la Diversidad” organizado por la asociación GranaDown.

Este primer proyecto para la formación de Manuel tuvo cierto impacto en medios de comunicación, que se hacen eco de la noticia.

3.2. GUIARTE. 2017-2022

FIGURA 5. Manuel forma parte de GuiArte. 2017.



Fuente: Museo Caja Granada

Desde el 2017 el Museo CajaGranada, tras formar a Manuel López como mediador, pone en marcha con GranaDown, la asociación granadina de familiares y personas con síndrome de Down, y con el apoyo de Caixa-Bank el proyecto GuiArte en colaboración para formar como mediadores y guías de museo a jóvenes de la asociación.

Cada año se organizan varias sesiones formativas para los guías y mediadores y varios días al año (DIM, Semana artística de la UNESCO etc.) y se programan actividades en las que los guías realizan visitas guiadas a la colección de arte.

Objetivos planteados en la formación de Manuel López:

Fomentar la autonomía y movilidad de personas con Síndrome de Down. Aumentar la capacidad oral y de expresión corporal a través de la participación activa en actividades culturales. Crear vínculos entre los mediadores de GuiArte, los visitantes y públicos y el equipo de profesionales y alumnos en prácticas del museo. Tiempos y espacios para el encuentro y la inclusión de personas con capacidades diversas.

Se añaden estos objetivos:

- Fomentar la inclusión laboral, social y cultural de personas con síndrome de Down.
- La formación de mediadores del museo desde una perspectiva inclusiva.
- Desarrollar una programación desde una perspectiva inclusiva.
- Dar a conocer la colección de arte.
- Educar en arte.
- Fomentar el uso de nuevas tecnologías para la mediación cultural.

Tras la primera experiencia de formación de Manuel López, se crea un grupo de seguimiento formado por miembros del equipo del museo, coordinadora del Free tour de GranaDown para la Diversidad” y alumnos del Máster Intervención Psicopedagogía, del Máster de Artes Visuales y Educación, Máster de Producción Artística de la Universidad de Granada y del Curso de Guías Turísticos del CPIFP Hurtado de Mendoza de Granada.

En la primera edición de GuiArte se apuntan cuatro miembros de GranadaDown y en la actualidad el grupo está formado por: Rosa Froufe. Espacio dedicado a la arquitectura y la geometría. Ana Sánchez. Espacio dedicado a la naturaleza, al paisaje y al jardín. Miguel Álvarez. Espacio de los viajeros románticos. Salvador Martínez. La imagen de la mujer, musa de artista. Manuel López. El arte contemporáneo y sus artistas. Laura Hidalgo y Antonio Gijón, que además de ser mediadores del museo, forman parte de SuperarT la compañía de artes escénicas y danza inclusiva.

3.3. DISCURSO DE LA EXPOSICIÓN PERMANENTE / EN QUÉ LES HEMOS FORMADO

De la mano de los jóvenes guías los visitantes pueden disfrutar de la obra de destacados artistas y creadores que trabajan y plasman en sus obras conceptos como la arquitectura y su proyección geométrica, la

diversidad de los paisajes y el recogimiento del jardín andaluz, la imagen romántica de Andalucía transmitida por los artistas románticos que encontraron en el Sur su fuente de inspiración, las fiestas, las tradiciones y el papel de la mujer andaluza en el arte, así como las corrientes artísticas contemporáneas, entre las que se incluyen el Expresionismo Abstracto, el Pop Art, y el Informalismo.

3.4. QUÉ NOS ENSEÑAN: LOS GUÍAS DE GRANADOWN ENSEÑANDO LOS CINCO ESPACIOS DE LA EXPOSICIÓN PERMANENTE

Espacio arquitecturas y geometría: e encuentra la obra de artistas como Kandinski, Pérez Siquier, Luis Gordillo, Palazuelo y los arquitectos Juan Pedro Arnal y José de Hermosilla.

- Espacio dedicado a la diversidad de paisajes: representado por San Jerónimo, obra de juventud de José Guerrero, la serie “Corpus perdu” de Picasso la obra maestra de Rusiñol, Glorieta verde, o la espectacular Sandía de Manuel Ángeles Ortiz.
- Espacio dedicado a la imagen romántica de Andalucía: Este tercer espacio se articula en torno a la obra de David Roberts, Fortaleza de la Alhambra en Granada, obra cumbre del arte del británico quien vino a Andalucía animado por las cartas de otros artistas románticos, como J. Frederick Lewis, quien reconocía el talento de Roberts para realizar arquitecturas. En esta sala descubrimos una Granada imaginada, una Granada de leyenda a través de las imágenes de los viajeros románticos que, como Roberts, Lewis o el baron Taylor, nos legaron y que sirvió para difundir la imagen romántica de Andalucía, sus ciudades, tierras y protagonistas en el mundo.
- La imagen social de la mujer en el siglo XIX y principios de XX: en los cuadros como Día de fiesta de López Mezquita Granadinas o Mujeres granadinas de Ismael González de la Serna nos asomamos a este momento más lúdico, o las musas del artista en el taller que encontramos en la obra de Zabaleta, Picasso, Henry Moore o Jacinto Higuera.

- Espacio creadores con obras: están incluidas las corrientes artísticas contemporáneas: expresionismo abstracto, pop art, informalismo, entre otras, a través de lenguajes y técnicas diversas con obras de Cristina García Rodero, Susana Solano, Chilla, Chema Madoz, Andy Warhol, entre otros.

FIGURA 7. *Día de los Museos*



Fuente: Museo Caja Granada

3.5. USO DE TABLETS PARA LA FORMACIÓN Y TAREAS DE MEDIACIÓN

Durante las primeras sesiones formativas en 2017 se utilizaron textos impresos en papel, pero rápidamente se vio la necesidad de contar con una herramienta que hiciera posible ampliar el texto y la información, tanto textual como de imágenes.

Las tablets son un gran apoyo para el desarrollo del discurso de los mediadores. Las tablets son un soporte que permite guardar la información de los autores y de las obras a la vez que servir de almacenaje y pantalla para mostrar imágenes de más obras de los artistas, referencias visuales u objetos de interés para el mediador y los visitantes.

4. RESULTADOS

FIGURA 8. Equipo Guiarte 2022



Fuente: Museo Caja Granada

Con el programa GuiArte ha sido posible crear un grupo estable de mediadores de la colección de arte y fomentar la inclusión, tanto de los mediadores como de los públicos con síndrome de Down, así como su acercamiento a la colección de arte y su difusión en las visitas que realizan.

El grupo de mediadores de GuiArte que se sienten valorados, motivados e ilusionados con participar del proyecto GuiArte, comprometidos con el museo, atendiendo a las solicitudes que desde éste se les realiza cada vez que organiza una programación especial de jornada de puertas abiertas y que es muy bienvenida por el equipo del museo y de los públicos que lo visitan, fomentando la empatía y apreciando el arte desde otras perspectivas más inclusivas. Con este proyecto se da voz y protagonismo a un colectivo que en ocasiones está silenciado socialmente.

5. CONCLUSIONES

Los resultados y la evaluación nos muestran que hay aspectos que se pueden seguir trabajando y se seguirá haciendo a lo largo de las próximas ediciones de GuiArte, como es ampliarlo a las exposiciones temporales y la mejora de la difusión para llegar a más público para que el proyecto tenga más presencia y visibilidad.

Además, como necesidad del grupo se hace necesario realizar una formación de los mediadores en educación artística para transmitir el arte como experiencia y acción creativa y creadora por lo que en las próximas ediciones las metodologías serán Metodologías Artísticas de Enseñanza (Marín Viadel y Roldán Ramírez, 2017).

6. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Agradecer a todas y cada una de las personas que han participado en el proyecto y han realizado su aportación, tanto en su diseño, implementación y evaluación. Agradecimientos especiales a GranaDown por su estrecha colaboración con el museo para el desarrollo de GuiArte y el imprescindible apoyo de CaixaBank y Caja Granada Fundación desde 2017, y a todas las alumnas y alumnos de Máster en Intervención Psicopedagogía, del Máster de Artes Visuales y Educación de la Universidad de Granada y del Curso de Guías Turísticos del CPIFP Hurtado de Mendoza de Granada que en su periodo de prácticas en el museo han aportado al proyecto.

7. REFERENCIAS

- Calaf, R., O. Fontal y R. E. Valle (2007) (coords.): Museos de arte y educación. Construir patrimonios desde la diversidad. Trea.
- Consejo Internacional de Museos de España (2011). Museo e Inclusión Social. Revista ICOM España, 2
- De Varine-Bohan. H. (1985). El ecomuseo, más allá de la palabra. En Museum n^o 148, Vol. XXXVII p- 185. UNESCO.

- Del Alisal, E. (2011). Museo della Memoria de Andalusia di CajaGranada. Conoscenza, cultura e formazione al servizio della società en Banche e musei oltre la sponzorizzazione, 107-117. Bononia University Press.
- Del Alisal, E. (2012). Museo Memoria de Andalucía en Actas 7º Encuentro Internacional en Actualidad Museológica, 221-238. 2012, ICOM-España.
- Díaz Balerdi, I. (2002). ¿Qué fue de la nueva museología? el caso de Québec, Artigrama, 17, 493-516.
- Espinosa, A. (2014): Manual de accesibilidad e inclusión en museos y lugares del patrimonio cultural y natural, Trea.
- Fontal, O. (coord.) (2013): La educación patrimonial: del patrimonio a las personas. Trea.
- Free tour de GranaDown. <https://www.downgranada.org/que-hacemos/free-tours/>
- Marín Viadel, R. y Roldán Ramírez, J. (2012). Metodologías Artísticas de Investigación en Educación. Aljibe.
- Museo Memoria de Andalucía <https://www.cajagranadafundacion.es/museo-cgf/conoce-museo/>
- Navajas Corral, Ó y Fernández Fernández J. (2016). El profesional de la museología social. Competencias, habilidades y futuro para su implicación en el desarrollo territorial. Revista Electrónica de Patrimonio Histórico, 19, 152-173. <http://hdl.handle.net/10481/61170>
- Ortega y Gasset, J. (1922) Para un Museo Romántico. Comisaría Regia del Turismo.

GAMIFICACIÓN. HACIA UNA METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS DE CARTAS

SANTIAGO PALACIOS HERNÁNDEZ
Universidad de Granada

DOLORES ÁLVAREZ RODRÍGUEZ
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

El juego como herramienta de conocimiento y apoyo didáctico es un aliado imprescindible en la educación (Corchuelo, 2018; Cuadrado, s. f.) Los ríos de tinta que ha generado el concepto de gamificación desde que Nick Pelling acuñara el término en 2002 (Rodríguez & Santiago, 2015) suponen una muestra sobrada del potencial inherente que existe en el juego para el proceso de aprendizaje (Abdul & Felicia, 2015; Huang, Hew & Lo, 2019; Pérez-Manzano, 2018; Prieto, 2018; Sánchez, Cañada & Dávila, 2017).

A partir de este axioma sobre la gamificación, partimos de la base de que la creación de un juego de mesa es un proceso apasionante a la par que complejo y que, sin duda, entraña dedicación, tiempo, recursos, capacidades múltiples y transdisciplinariedad (Domínguez & Ordinas, 2019) Además, también existen muchas posibilidades de transitar callejones sin salida que pueden hacer peligrar la consecución final de la creación. A todos estos factores se suma la presunción sobre el docente que, de forma general, carece de experiencia en el sector editorial de juegos. Se hace manifiestamente necesario una ayuda metodológica para los docentes interesados en desarrollar o experimentar esta vía.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que nos hemos marcado para el presente estudio están encaminados a sufragar, en la medida de lo posible, la necesidad de una metodología que oriente y guíe al docente en la tarea de la producción completa de un juego de mesa que suponga un aliado para el proceso de aprendizaje.

En este sentido tomamos como un punto importante la diferenciación de dos apartados metodológicos de igual relevancia para este proceso. Por un lado, unas pautas metodológicas referentes al diseño y creación del juego y en segundo lugar otras referentes al diseño estratégico de marketing destinado a la publicación del juego en el mercado. Hemos incluido este último apartado considerándolo de vital importancia por lo que supone en cuanto a difusión y acceso a los juegos ya creados. Un claro ejemplo de la importancia de la publicación final es el caso del profesor Pedro Cifuentes y su *Historia de España en cómic*. Su reconocido y premiado trabajo de innovación docente para la enseñanza de la historia del arte se habría quedado circunscrito a sus clases, pero gracias a la publicación de sus cómics, todos, incluso los que no sabemos dibujar, podemos acceder a su maravilloso material para mejorar y complementar la enseñanza de esta materia (Cifuentes, 2022). Por tanto, la publicación final de nuestros juegos es igualmente importante, supone traspasar límites y ofrecer a aquellos que quieran enriquecer la docencia de sus contenidos con materiales apropiados, pero no dispongan del tiempo, las habilidades o la energía necesaria para su creación, una forma de acceder a ellos.

La elaboración de los apuntes metodológicos estará encaminada a constituir una guía de fácil transferencia a distintas áreas temáticas y niveles de enseñanza, construyendo un equilibrio entre cuestiones generalistas, mucho más adecuadas al carácter universal, y rasgos específicos de actuación.

3. METODOLOGÍA

La estrategia metodológica adoptada para esta investigación ha sido la de realizar un proceso de ingeniería inversa a través de un análisis exhaustivo y sistemático de los juegos seleccionados con la finalidad de extraer

elementos comunes por del estudio de sus mecánicas, diseños artísticos, instrucciones de juego y estrategias de marketing. Para ello y como punto de partida hemos planteado una división en la muestra elegida. En primer lugar o Bloque 1 se han seleccionado los juegos conducentes a la elaboración del apartado metodológico referente al diseño y creación. En segundo lugar o Bloque 2 se han elegido las obras de las que extraer el capítulo metodológico conducente a la estrategia de marketing y publicación.

Los juegos que entran en el Bloque 1 se han elegido en base a unos criterios que justifican la elección de esta muestra. La inclusión en la prestigiosa base de datos Board Game Geek (BGG, 2022), la integración de las cartas como elemento en su mecánica, el reconocimiento de crítica y público y por último que pertenecieran al género de los wargames, los denominados juegos de guerra que basan su desarrollo en la estrategia militar. Tras tomar estas decisiones los juegos elegidos fueron: Risk, Twilight Struggle, Guerra Fría: CIA vs KGB y Dogfigth.

Como modelo para el análisis del diseño, mecánica y experiencia de juego nos inspiramos en el modelo Mechanics-mecánicas, Dinamycs-dinámicas y Aesthetics-estéticas (MDA) de Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek propuesto en 2004. Su modelo constituye la aportación más seria que existe en este campo (Carroll, 2013; Planells, 2014). Dividen en tres niveles de complejidad la relación entre el diseñador y jugador, estableciendo una correlación inequívoca entre las mecánicas, dinámicas y estéticas.

En segundo lugar, los juegos pertenecientes al Bloque 2 se han elegido entre proyectos financiados a través del crowdfunding o micromece-nazgo. Hemos considerado que este sistema es el que más se ajusta a nuestros objetivos iniciales, principalmente porque las posibilidades que ofrece esta fórmula colaborativa, hacen viable la autopublicación con escasa inversión inicial de capital. Además, los proyectos han tenido que ser publicados en alguna de las cuatro franquicias mejor valoradas y con mayor volumen de recaudación a nivel mundial: Kickstarter, Verkami, Indiegogo y Patreon. Por último, todos han tenido que superar de forma holgada el cien por cien de sus objetivos. Tras estas concreciones para la elección de la muestra los juegos elegidos fueron: D-Day Dice, 2GM Tactics, 303 Squadron, V-Commandos y Company of Heroes Board Game.

4. ANÁLISIS

El modelo de análisis MDA propuesto, constituyó un gran avance para abordar la investigación académica y el diseño formal de los juegos (Chávez, 2019). Según éste, las mecánicas son todos los elementos materiales que componen el juego además de las reglas que definen como interactuar entre ellos y desarrollar el juego. Las dinámicas se describen como la interacción de los jugadores con las mecánicas anteriormente descritas. Para un correcto análisis de este nivel proponemos una recopilación de términos y situaciones que describan adecuadamente este apartado. Presión del tiempo, juego del rival, intercambio de información, marca personal, tensión dramática, competencia por el territorio, rivalidad, respuesta ante el contrario, estrategias múltiples, complejidad, alianzas efímeras y traición.

En nuestro estudio vamos a traducir el término de Aesthetics por atractivos o experiencias y englobarán las reacciones o manifestaciones emocionales de los jugadores. En este nivel nos encontramos con los elementos más abstractos que componen el juego y la verdadera esencia o personalidad del mismo. Cada obra tendrá varios rasgos que la definan, poseer uno de los rasgos no supone la exclusión del resto, pero siempre existe uno que constituye la experiencia matriz y es en este concreto en el que nos vamos a centrar para el análisis. La clasificación de los atractivos propuestos por Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek en 2004 incluye ocho elementos base: sensación, fantasía, narrativa, desafío/reto, comunidad, descubrimiento, expresión y sumisión.

4.1. ANÁLISIS MDA DEL BLOQUE 1

4.1.1. Risk

Risk es un clásico de todos los tiempos que sitúa su desarrollo en una guerra indeterminada del siglo XIX. Su juego sencillo pero contundente se identifica con el desarrollo de una guerra clásica. El éxito de este juego está avalado por sus múltiples ediciones y los más de sesenta años de vida en el mercado.

En cuanto a mecánica, este juego contiene un tablero fijo, dados, cartas y unidades de infantería. La organización de las reglas, diseñadas en tres fases por turno, mezcla el motor de cartas con la utilización de los dados, dando lugar a un escaso equilibrio entre estrategia y azar. El diseño de los territorios, o más bien su división, también juega en este sentido, intentando evitar, o poner muy difícil, un desarrollo temprano y hegemónico por parte de algún jugador. Además de un sistema de recompensas equilibrado en función del territorio conquistado. Como elemento final podemos clasificar al Risk como un juego de tipo competitivo, aunque en el desarrollo de las dinámicas suelen darse casos puntuales de semicooperación.

Las principales dinámicas desarrolladas son: la presión del tiempo, tensión dramática, conflictividad territorial, rivalidad y alianzas efímeras. La presión del tiempo no viene dada por algún elemento explícito en las reglas, más bien se va gestando mediante el desarrollo de la partida e ir vislumbrando el posible alcance del objetivo por parte de alguno de los jugadores. Este hecho imprime presión, haciendo, no en pocas ocasiones, que se genere tensión dramática por la puesta en común de las posibles estrategias y objetivos de alguno de los jugadores mejor posicionado en la partida. Ante esta situación se suelen crear alianzas efímeras que se disuelven cuando se ha contenido el avance del jugador en cuestión.

Finalmente, el atractivo matriz del juego es el desafío o reto y aunque también conviven otros elementos como la narrativa o comunidad, la emoción principal se obtiene por aspirar a ganar esa carrera de obstáculos.

4.1.2. Twilight Struggle

Twilight Struggle, Lucha Crepuscular en español, es un clásico moderno ambientado en la guerra fría para dos jugadores. El título es una frase sacada del discurso de investidura de John F. Kennedy.

« La trompeta nos convoca de nuevo, no para alzarnos en armas, aunque las necesitaremos; no para ir a la batalla, aunque ya estemos en guerra; sino para que soportemos la carga de esta larga lucha crepuscular...» (1961, Washington D.C.)

Que los acontecimientos narrados en el juego sean hechos reales, unido a una sobria estética militar, un nivel de dificultad medio-alto y una incidencia del azar moderada, ha hecho que se ganara el respeto del público y la crítica, cosechando numerosos premios a sus espaldas y ser considerado por muchos como el mejor juego de guerra de todos los tiempos.

En relación a la mecánica, este juego de corte competitivo para dos jugadores está compuesto por: un tablero del mundo, dados de seis caras, fichas indicadoras y cartas de acontecimientos y puntuación. Las reglas distribuyen el desarrollo en diez rondas con las distintas fases del turno por cada jugador. Es una obra cuya mecánica está basada en gran medida en la estrategia, aunque incluye tiradas de dados en algunas ocasiones como los golpes de estado, añadiendo un porcentaje de azar y tensión en el juego. Esto último algo bastante coherente con el contexto histórico que trata, pero para algunos jugadores también puede generar descontento o frustración por no controlar el resultado de los dados.

En relación a las dinámicas, contiene distintos elementos que encarnan la presión del tiempo como el indicador de Defcon o la propia cuenta atrás de las diez rondas, como consecuencia de estos mecanismos el juego se desarrolla en una escalada de tensión. Esta escalada se articula a través de la dinámica principal que se sitúa en una constante reacción ante el oponente, la acción reacción que también caracterizó el período del telón de acero, construyendo una rivalidad total entre ambos jugadores desde el inicio de la partida. Esto ocurre principalmente por la conflictividad territorial, pero no de manera exclusiva ya que otro elemento importante en la dinámica del Twilight Struggle es la existencia de múltiples estrategias como por ejemplo la carrera espacial o la gestión de la influencia en los distintos territorios.

Por último, el atractivo matriz del juego está en el reto, la sensación de ganar a tu adversario se va perfilando desde el inicio y esto eclipsa el tono de la partida y la experiencia del jugador. Inicialmente puede sentir algo de vértigo por experimentar un gran número de posibilidades para conseguirlo y el mismo número de maneras de perderlo. Una vez traspasada esa barrera de entrada y superada la curva de aprendizaje el jugador se sumerge en una experiencia inmersiva donde la narrativa

adquiere un gran papel en la experiencia, pero sin llegar a eclipsar el atractivo matriz del reto.

4.1.3. Guerra Fría: CIA vs KGB

Guerra Fría: CIA vs KGB, es un juego de cartas ambientado también en la época del Telón de Acero. A pesar de su modesto despliegue, acierta en su configuración y fruto de ello es el éxito alcanzado desde su lanzamiento en 2008.

En cuanto a su mecánica esta obra contiene: cartas de agentes, objetivos, colectivos y puntuación además de; marcadores de dominación y equilibrio. Es un juego competitivo diseñado para dos jugadores con motor de cartas, de complejidad media basado en la estrategia y alejado de los dados. Su puesta en escena es sobria tanto en diseño como en las fases del turno, articuladas en seis movimientos.

En lo relativo a las dinámicas de esta obra entendemos que existe conflictividad territorial y rivalidad por el objetivo de cada turno, presión del tiempo trasladada a la partida a través del propio marcador de puntuación y por último la traición o falsa traición a través de la carta del agente doble, que está a caballo entre un concepto mecánico y dinámico.

En lo relativo a los atractivos, el componente matriz que destaca en este juego es el de la narrativa, cada jugador tiene que construir una historia a través de sus movimientos para intentar ocultar sus verdaderas intenciones con cada objetivo. También están presentes, aunque en menor medida el reto y el descubrimiento.

4.1.4. DogFight “I Guerra Mundial”

DogFight “I Guerra Mundial”, es un juego con unas ilustraciones excelentes basado en las luchas de aviación durante la Gran Guerra. Sus cartas reproducen fielmente los aviones que inauguraron la guerra en el aire, motivo por el que más se ha conocido el juego

Su mecánica sencilla para dos jugadores, basada en el motor de cartas, encarna lo mejor y lo peor de este juego ya que su planteamiento

mecánico y básico deja poco espacio para la estrategia. Está compuesto por cartas de victoria y de aviones.

Las dinámicas resultantes son la rivalidad entre ambos jugadores protagonizadas por las batallas aéreas, la presión del tiempo por la merma del mazo de las cartas de victoria y el desequilibrio de la partida a cargo del jugador que posee la iniciativa del turno.

El atractivo matriz que presenta esta obra es la sumisión, la experiencia de juego es la de un pasatiempo.

4.2. ANÁLISIS DEL BLOQUE 2

En este segundo bloque analizamos de forma iterativa los proyectos presentados en las plataformas de micromecenazgo citadas en el apartado anterior. El esquema de estudio propuesto se detiene en analizar las siguientes cuestiones: el diseño de las recompensas, la gestión y la creación de los contenidos, las valoraciones externas, los premios y nominaciones y por último las previsiones de ampliación.

4.2.1. Diseño de las recompensas

El diseño de las recompensas es la piedra angular del crowdfunding y la esencia de la financiación. Todos los proyectos de la muestra han realizado un trabajo exhaustivo con el diseño, escalado y desglose de sus recompensas, incluyendo tramos bloqueados que se abren cuando se consigue un nivel de financiación determinada. Generalmente el recorrido de las recompensas va desde el mero agradecimiento en las instrucciones y web del juego hasta ediciones de lujo con expansiones y elementos exclusivos para los patrocinadores. También hay que mencionar las recompensas dedicadas a tiendas de juegos, donde los patrocinadores reciben lotes de varios juegos. En general el diseño de las recompensas se encamina a la fragmentación máxima del producto. En este sentido el proyecto de D-Day Dice incluye varios niveles de innovación en la fragmentación de las recompensas. Por un lado establece una serie de recompensas que se desbloquean a través de las redes sociales, sin necesidad de aportar capital por parte de los patrocinadores, pero generando contenido y presencia en este sector.

Además, añade la variable de la localización geográfica, diseñando recompensas exclusivas para países concretos cuando se llega a un grado de feedbacks en las redes desde ese país.

4.2.2. Gestión y creación de contenidos

El contenido del proyecto lo forman todos los elementos que componen el juego y toda la información escrita, fotográfica, artística y audiovisual que haga referencia a él. En general, los proyectos construyen su contenido con una estructura similar, descripción de la filosofía del juego, contenido, recompensas, reglas o gameplay, proceso de creación, valoraciones externas y premios. En muchas ocasiones esta información o parte de ella aparece en varios idiomas, en el caso concreto de Company of Heroes Board Game las reglas están en seis idiomas: español, inglés, francés, alemán, italiano y polaco. Además, juegos como 2GM Tactics de la 2ª Guerra Mundial ofrecen la posibilidad de descargar las reglas desde la misma plataforma.

Dentro de este apartado el contenido visual adquiere especial importancia, ya que es el que mejor ilustra los componentes y las dinámicas de los juegos. Todos y cada uno de los proyectos presentan numerosas fotografías, dibujos, infografías, videos y animaciones, pero es el V-Commandos el que se sitúa a la cabeza aportando más documentos videográficos que el resto de las muestras, una decena de videos entre propios y externos, además de un extenso dossier de fotografías e ilustraciones de los personajes con muestras de las distintas fases del proyecto hasta la construcción final de los modelos físicos. Aunque el resto de proyectos lo siguen con unos números ligeramente menores y con dossiers de la misma magnitud.

4.2.3. Valoraciones externas, premios y nominaciones

Todo el contenido propio está destinado a dar a conocer de forma detallada y minuciosa el juego y en última instancia para que esta información llegue a los medios especializados y estos generen contenidos y opiniones externas de la obra. Las valoraciones y opiniones positivas de terceros aportan valor añadido y garantías de calidad al proyecto. Todas las obras de la muestra han enviado juegos de pruebas

a los principales medios y actores del sector: webs especializadas como Dice Towers o Board Game Geek; youtubers como Territorio Oca en la esfera española o Rahdo en la inglesa. Por último, otro apartado importante dentro de las valoraciones externas es la participación en certámenes y premios que se otorgan en el ámbito de los juegos de mesa. De las muestras estudiadas destaca D-Day Dice 2º edición con varias nominaciones y premios en su versión de Print and play.

4.2.4. Previsión de expansiones

El diseño de variantes o añadidos al juego original es una forma habitual de fragmentar las recompensas, estas estrategias se pueden desarrollar con un nuevo modo de juego o a través de algunos elementos nuevos que se incorporan al juego original y otorgan una nueva jugabilidad. V-Commandos, 303 Squadron Board Game, D-Day Dice y Company of Heroes Board Game incluyen expansiones en sus proyectos de crowdfunding, el único que no lo hace es el español 2GM Tactics de la 2ª Guerra Mundial. Una de las expansiones más trabajadas es la del V-Commandos que añade cinco variantes al juego original.

5. RESULTADOS

5.1. PAUTAS METODOLÓGICAS. BLOQUE 1

El diseño de estas pautas se ha elaborado desde el punto de vista del jugador. Por lo tanto, planteamos la inversión del modelo de análisis MDA por ADM marcando como eje principal la búsqueda de una experiencia o atractivo matriz específica. Una vez establecido este objetivo, desarrollar las dinámicas y las mecánicas necesarias para conseguirlo.

5.1.1. Definir la idea

El punto de partida es la elección de la idea, definirla de forma clara es fundamental para el desarrollo y diseño adecuado de la obra. La idea se divide en dos partes claramente diferenciadas: temática y dramática. La dimensión temática de la idea nos aportará los temas y el contenido sobre el que versará el juego. Por otro lado, la dimensión dramática de la idea

nos proporcionará el desarrollo dramático de los temas elegidos y en última instancia la experiencia o atractivos relacionados con esos contenidos.

5.1.2. Definir el público

Decidir el target al que queremos dirigir nuestro juego nos ayudará a desarrollar de forma precisa los atractivos, dinámica y mecánicas de la obra. Es por esto que es necesario dejar claro el público objetivo en la fase inicial del desarrollo ya que condiciona el resto del proceso de diseño.

5.1.3. Decidir qué experiencias o atractivos

Una vez que tenemos claro el tema y parte del desarrollo, nos toca elegir el atractivo matriz por el que nuestro juego se va a diferenciar. Dicha experiencia de juego será la que sobresalga en todas y cada una de las partidas y por las que el jugador identificará y relacionará nuestra obra. En este apartado tendremos que elegir entre experiencias como sensación, fantasía, narrativa, desafío/reto, comunidad, descubrimiento, expresión o el juego como sumisión. Sin perjuicio de todas estas experiencias planteadas, también se puede optar por otras que no aparezcan en este listado. La elección de una de ellas no excluye la existencia de otras, pero sí es necesario que la principal o matriz sea decidida de forma consciente por el diseñador del juego y el resto vayan en sintonía con la principal.

5.1.4. Elegir las dinámicas

Como ya hemos visto anteriormente las dinámicas son las portadoras o facilitadoras de las experiencias del juego. Elementos como la rivalidad, la conflictividad territorial, la presión del tiempo, etc. Nos aportarán experiencias como reto/desafío, comunidad o expresión.

5.1.5. Diseñar las mecánicas

En este apartado nos encargaremos de configurar las reglas de nuestro juego y definir todos los componentes que van a integrarlo de forma que ambos vayan en la dirección de cumplir los objetivos marcados en las

dinámicas y en los atractivos incluyendo elementos como relojes o marcadores que constituyan una cuenta atrás añadiendo la presión del tiempo y dando como resultado en última instancia una experiencia de reto.

5.1.6. Creación de prototipo

El primer prototipo de nuestro juego debe de realizarse teniendo en cuenta que la obra aún está en proceso. Por lo tanto, este prototipo tiene que atender a esta realidad y ser un producto sencillo pero jugable y en la medida de lo posible permitir de forma fácil las correcciones que todavía sufrirá la obra.

5.1.7. Registro sistemático

Una vez realizadas todas las cuestiones anteriores, deberemos de ir afinándolas poco a poco, seguramente no hayamos acertado a la primera en todos los aspectos y para ello, generaremos un documento tipo Biblia donde registraremos todas las modificaciones, apreciaciones, variaciones... que consideremos necesarias aplicar para mejorar nuestro juego. Muchas de estas ideas no tienen por qué terminar implementándose en la obra pero sí debemos ser diligentes en su registro ya que, a través de la lectura de este documento, encontraremos las mejoras que nuestro proyecto necesita para conseguir los objetivos iniciales y corregir sus errores.

5.1.8. Playtesting guiado

Para comenzar el registro sistemático, empezaremos con las primeras partidas de nuestro prototipo. Inicialmente tendremos que hacer las veces de guía y explicar con detalle las mecánicas y las reglas de nuestro juego, al principio y durante toda la partida. De estas primeras pruebas surgirán muchas ideas, evidencias de errores y propuestas de mejora, tanto del autor como de los jugadores, todo ello debe quedar registrado en la Biblia, sin olvidar el número de participantes y el tiempo de cada partida. Una vez que hayamos realizado este proceso las veces que la obra lo requiera, implementaremos todas las correcciones que hemos decidido llevar a cabo y redactaremos las nuevas reglas.

5.1.9. Playtesting libre

En este caso realizaremos el mismo proceso de partidas de prueba, como en el apartado anterior, pero ahora, estas se llevarán a cabo de forma libre, es decir, sin la participación o guía del creador. Con esta forma empezamos a testear la autonomía real que tiene el juego. Estaremos presente en las partidas, pero no tomaremos parte en ninguna de las posibles discusiones sobre las mecánicas o dinámicas que puedan surgir durante éstas y al finalizar cada una de ellas, registraremos todas las cuestiones surgidas además de las impresiones de los jugadores, el tiempo de las partidas y el número de integrantes. Tras repetir nuevamente este proceso todas las veces que necesarias, volveremos a implementar todas las modificaciones hasta que consideremos que el juego está terminado.

5.1.10. Prototipo final

Llegados a este punto tenemos nuestra obra madura para desarrollar un prototipo final. Es ahora cuando debemos acercarnos lo máximo posible a la idea comercial que tenemos del juego, incluyendo las mejores ilustraciones y los mejores totems o marcadores en los materiales más adecuados. Este producto final nos servirá para contactar con editoriales y presentarlo a los circuitos o certámenes internacionales de juegos de mesa. Además y más importante, hará posible el inicio de la financiación o autopublicación a través de un proyecto de Crowdfunding o micromecenazgo.

5.2. PAUTAS METODOLÓGICAS. BLOQUE 2

El compendio de pautas metodológicas identificadas en los proyectos de éxito analizados en el bloque 2 está encaminado a dar a conocer de forma detallada y precisa el proyecto, mostrándolo de forma atractiva y con todos los rasgos de calidad. Todo ello a través de la publicación periódica de contenido.

5.2.1. Elección de la plataforma

Antes de emprender la importante tarea de lanzar un proyecto de micromecenazgo, debemos tomarnos el tiempo necesario para elegir la plataforma o plataformas que vamos a utilizar para lanzarlo. Algunas de las cuestiones que debemos tener en cuenta para realizar una elección acertada son: la concordancia de nuestro proyecto con los proyectos financiados en las plataformas, las comisiones económicas de cada una de ellas y el público geográfico al que queremos dirigir nuestro proyecto. Esta última cuestión repercutirá en muchos aspectos del proceso de financiación, cuanto menos localizado geográficamente tengamos nuestro público objetivo, más universal deberá ser la plataforma utilizada. En este caso, deberemos asumir un mayor esfuerzo relacionado con los contenidos, como por ejemplo una traducción obligada y una periodicidad mayor a la hora de publicarlos, ya que estas plataformas de carácter universal son mucho más exigentes a la hora de ofrecer una presencia bien posicionada en la misma.

5.2.2. Descripción del proyecto

Una vez seleccionada la plataforma más adecuada para lanzar nuestro juego, debemos abordar la descripción detallada del proyecto. Este punto constituirá el contenido principal de nuestra obra en la web y a través de él la conocerán todos los posibles patrocinadores. De ahí la importancia capital de una buena y bien estructurada descripción. En primer lugar, debemos definir el proyecto a nivel conceptual o filosófico, acompañado de una descripción dramática que contextualice el desarrollo diegético del juego. A continuación hay que realizar un desglose pormenorizado de todo el contenido del juego (cartas, dados, figuras, marcadores, tableros, reglas, etc.).

Este apartado debe tratarse con especial cuidado y detalle, es aquí donde realmente estamos vendiendo nuestro juego. Por ésto no debemos escatimar en mostrar todos los dibujos, fotografías o vídeos que ilustren, de la forma más atractiva, lo especial y valioso de la obra. En siguiente lugar y en el mismo nivel de importancia tenemos que generar contenidos en relación al modo de jugar o gameplay. Este apartado

generalmente se suele presentar a través de contenido audiovisual. Por último, dentro de la descripción de nuestro proyecto, tenemos que atender al objetivo financiero. Este debe ser realista en cuanto a sus posibilidades de captación financiera, concordante con los gastos y tener en cuenta posibles elementos como las comisiones.

5.2.3. Recompensas

Son los elementos con los que articulamos la financiación. Los patrocinadores aportan una cantidad de dinero para nuestro proyecto y a cambio reciben una recompensa acorde y proporcional a la cantidad invertida. Su diseño debe realizarse con la máxima de aumentar el valor del proyecto y la mayoría de ellas han de ser atractivas y funcionales. Otro aspecto importante a tener en cuenta es una adecuada división y clasificación. En primer lugar, por la forma de aportar dinero o contenido en las redes sociales y en segundo lugar, por la tipología de los beneficios reportados a los patrocinadores. En este caso podemos hablar de tres tipos: agradecimiento simbólico, tanto en las reglas físicas como en la web del juego, contenido estrictamente jugable y merchandising. A continuación, su diseño debe pasar por una jerarquización de las aportaciones económicas con tendencia al infinito, es decir, aportaciones que vayan desde una cantidad simbólica de dinero hasta cuantías sustanciales, sin perder de vista el criterio de la coherencia y la concordancia entre aportación-recompensa.

Por último, hay que añadir el criterio de la administración de las contrapartidas, organizándolas por tramos de objetivos dentro del proyecto, ya sean éstos financieros o correspondientes a redes sociales. Cada tramo contiene una serie de recompensas y una vez conseguido su objetivo, se desbloquea el siguiente tramo con nuevas recompensas inaccesibles hasta ese momento, repitiendo este proceso igualmente con tendencia al infinito. La administración aporta objetivos realistas presentados en tramos y ayuda a la consecución gradual del objetivo general.

5.2.4. Contenido

El último punto se centra en la importancia capital de generar contenido informativo de nuestra obra con carácter periódico. El contenido puede versar sobre el proceso de creación, la publicación de una nueva recompensa, una animación del juego o cualquier otra información que actualice y añada información al proyecto. Puede ser de carácter escrito, gráfico o audiovisual. Además de actualizar el contenido, aporta una sensación constante de novedad y permite una presencia continuada en las redes sociales. Todo este tipo de contenido es de carácter propio, es decir, generado por el autor o autores, con la principal finalidad de conseguir que terceros empiecen a hablar de nuestro proyecto. Si conseguimos ésto, nuestro juego ganará valor y reconocimiento, ayudándonos en última instancia a su financiación.

6. CONCLUSIONES

Tras este estudio y teniendo en cuenta las evidencias obtenidas, podemos afirmar que las pautas metodológicas implican un gran esfuerzo y dedicación, pero constituyen una propuesta de trabajo con la que hemos podido obtener resultados satisfactorios. Se ha iniciado la creación de un juego de cartas que ha constituido, de forma incipiente, un caso práctico de aplicación de la metodología desarrollada.

Pensamos que diseñar desde el punto de vista del jugador es la opción más adecuada porque nos aportará control sobre los objetivos a nivel de experiencias o atractivos y aunque pueden coexistir otros objetivos, estos deberían ser los principales de nuestro proyecto.

Por último, dentro de los proyectos de gamificación, la interiorización de la temática y los conceptos que se manejan en el juego suelen ser, en muchas ocasiones, el objetivo principal que se plantean conseguir. Cuando se cumple este caso, debemos atender con especial detenimiento al desarrollo de las mecánicas que serán, en primera instancia, las responsables de dictar como se relaciona el jugador con esos elementos. Por ejemplo: exigir desde las mecánicas una dramatización de alguna fase del turno como leer cierta carta en pie y en voz alta nos asegura una experiencia concreta en relación con ese contenido.

Este estudio nos ha marcado una línea clara de trabajo que vamos a seguir desarrollando a través de la creación y análisis de juegos para el aula.

8. REFERENCIAS

- Abdul, A.I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. *Review of educational research*, 85(4), 740-779.
- BGG. (2022). <https://boardgamegeek.com/>
- Carroll, J. (2013). Using the MDA Framework as an Approach to Game Design. Disponible en <http://spin.atomicobject.com/2013/09/03/mda-game-design-framework/>, (consultado el 12 de noviembre de 2022).
- Cifuentes, P. (2022) La innovación pasa por cambiar la mirada, enseñar a ser creativos mediante el uso de cómics, narrativa gráfica e imaginación / Entrevistado por Enrique Martínez-Salanova. *Revista Aularia*.
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (63), 29-41 (380).
- Cuadrado, A. (s. f.) Gamificación educativa. *Urjconline*. Consultado el 2 de septiembre de 2022. <https://urjconline.atavist.com/gamificacion-educativa>
- Chávez, Senobio V. (2019). Diseño de juegos serios utilizando MDA y la taxonomía de Bloom. Tesis y disertaciones.
- Domínguez F., Ordinas, E. (2019). *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, (1), 163-180.
- Huang, B., Hew, K.F., & Lo, C.K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106-1126.
- Hunicke R., LeBlanc, M. & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *Proceedings of the AAAI-04 Workshop on Challenges in Game AI*.
- Indiegogo. (2022). D-Day Dice. Recuperado 7 de enero de 2023. <https://www.indiegogo.com/projects/d-day-dice-2nd-edition#/>
- Kickstarter. (n.d.). D-Day Dice 2nd Edition. Recuperado 7 de enero de 2023. <https://www.kickstarter.com/projects/wordforgegames/d-day-dice-2nd-edition/>
- Kickstarter. (2022). 303 Squadron. Recuperado 7 de enero de 2023.
- Kickstarter. (2022). V-Comandos. Recuperado 7 de enero de 2023. <https://www.kickstarter.com/projects/135116486/v-commandos-deluxe?lang=es>

- Kickstarter. (2022). Company of Heroes Board Game. Recuperado 7 de enero de 2023. https://www.kickstarter.com/projects/badcrow/company-of-heroes-board-game?ref=discovery_category_most_funded
- Pérez-Manzano, A., Almela-Baeza, J. (2018). Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes. *Comunicar*, 25 (55).
- Planells de la Maza, A. (2014). La ficción analógica del juego de mesa y su relevancia para el videojuego: una propuesta educativa para la juventud digital. *Revista de Estudios de Juventud* (106), 109-121.
- Prieto, J.M. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 77-92.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. *Digital-TEXT*.
- Sánchez, J., Cañada, F., & Dávila, M.A. (2017). Just a game? Gamifying a general science class at university: Collaborative and competitive work implications. *Thinking skills and creativity. Elsevier Science Direct*, 26, 51-59.
- Verkami. (n.d). 2GM Tactics. Recuperado 7 de enero de 2023. <https://www.verkami.com/projects/11250-juego-2gm-tactics-de-la-2%C2%AA-guerra-mundial>
- Verkami. (n.d). 303 Squadron. Recuperado 7 de enero de 2023. <https://www.verkami.com/projects/26328-juego-303-squadron>

IDENTIFICACIÓN DE INICIATIVAS POTENCIADORAS DEL PATRIMONIO INTANGIBLE DE LA PROVINCIA DE GRANADA A PARTIR DEL ESTUDIO DE EJEMPLOS REPRESENTATIVOS DE DICHO PATRIMONIO

ELENA ROBLES-ROBLES

Universidad Internacional de La Rioja

XANA MORALES-CARUNCHO

Universidad Internacional de La Rioja

1. INTRODUCCIÓN

El patrimonio cultural es el conjunto de bienes heredados —materiales e inmateriales— que deben ser conservados en la actualidad para garantizar su permanencia en el futuro (Borrega, 2009). Dentro del patrimonio cultural, cuando se hace referencia al término “inmaterial” o “intangible”, se hace alusión a los procesos, conocimientos, técnicas, expresiones o representaciones que una determinada comunidad o conjunto de individuos reconoce como parte integrante de su patrimonio cultural. El patrimonio cultural inmaterial está formado, en definitiva, “por los elementos no físicos de la cultura, como la música, las fiestas y las tradiciones orales” (González Cambeiro y Querol, 2015).

En el presente trabajo realizamos un estudio de parte del patrimonio cultural intangible de la provincia de Granada con la finalidad de identificar aquellas iniciativas artístico-comerciales contemporáneas que contribuyen a ensalzar, salvaguardar, conservar y difundir este patrimonio. En este sentido, entendemos que es fundamental conocer el pasado y su historia para reconocer el presente.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GENERAL

- Identificar iniciativas artístico-comerciales contemporáneas que contribuyan a ensalzar, salvaguardar, conservar y difundir el patrimonio cultural inmaterial de Granada

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Revisar las fiestas y rituales granadinos más destacados, explicando sus orígenes y significados.
- Revisar los procesos de artesanía más distintivos de Granada a través de un estudio en el que se aclare en qué consisten y cuáles son sus rasgos diferenciales.
- Localizar visualmente, a través de mapas mentales, a los personajes granadinos más relevantes dentro de cuatro áreas culturales específicas: las artes visuales, las artes escénicas, las artes literarias y la historia.

3. METODOLOGÍA

Como se desprende de los objetivos planteados, la propuesta que aquí presentamos se basa en un análisis de parte del patrimonio inmaterial granadino, focalizando este en tres áreas principales: sus fiestas y rituales, sus procesos de artesanía y sus personajes ilustres.

Para seleccionar los ejemplos concretos de patrimonio inmaterial a analizar dentro de cada una de estas tres áreas de interés se llevó a cabo un cuestionario entre una muestra de población de 50 habitantes de la provincia de Granada con edades comprendidas entre los 16 y los 87 años. Se trataba, concretamente, de un cuestionario de tipo individual conformado por preguntas abiertas (Rodríguez Gómez, Gil y García Jiménez, 1999) en el que solicitamos a los participantes que nos indicasen:

- Cuáles eran las fiestas y rituales más representativos de Granada.
- Qué procesos de artesanía consideraban más distintivos dentro de la zona de Granada.
- A qué personajes relevantes conocían en relación con Granada.

Tras el análisis de los resultados obtenidos realizamos un estudio pormenorizado dividido en tres partes:

- Seleccionamos, en primer lugar, las cuatro fiestas más mencionadas y realizamos una revisión de las mismas explicando sus orígenes y significados.
- Efectuamos un estudio pormenorizado de los cuatro procesos de artesanía más mencionados en relación con la provincia, aclarando en qué consisten y cuáles son sus rasgos diferenciales.
- Elaboramos una serie de mapas mentales en los que, de forma eminentemente visual, localizamos a los personajes granadinos mencionados dentro de cuatro áreas culturales específicas: las artes visuales, las artes escénicas, las artes literarias y la historia.

Todo este trabajo analítico nos dio pie para poder identificar algunas de las iniciativas contemporáneas que promueven y ensalzan la cultura granadina en ámbitos como el diseño, la moda y la ilustración, entre otros.

4. MARCO CONTEXTUAL

4.1. LA PROVINCIA DE GRANADA

Granada es una provincia española perteneciente a la comunidad autónoma de Andalucía y de capital homónima, ubicada al sureste del país y perteneciente al sistema bético. Cuenta con un total de 174 municipios distribuidos en 7 comarcas y, según datos del INE (Instituto Nacional de Estadística, 2022) extraídos del *Censo 2021*, posee una población de 925.046 habitantes. En la provincia de Granada han habitado fenicios, íberos, romanos, judíos, musulmanes y cristianos, una

diversidad de pobladores que ha nutrido su historia y la ha dotado de gran riqueza patrimonial.

4.2. LA CIUDAD DE GRANADA

Las ciudades son realidades extremadamente complejas, resultado de la interacción de diversos factores de carácter histórico, geográfico, económico, artístico, cultural, social, etc. No son contextos inmutables, sino que cambian y se transforman día a día. En la actualidad, la ciudad de Granada está conformada por 8 distritos —Genil, Zaidín, Centro, Albaycín, Beiro, Norte, Chana y Ronda— en los cuales se encuentran agrupados diferentes barrios. Algunos de estos barrios son tan antiguos como la propia ciudad y constituyen un reclamo cultural y turístico en sí mismo. Para comprender la evolución de la ciudad y el origen de sus tradiciones y costumbres es necesario conocer sus barrios más representativos:

4.2.1. Centro

El denominado Centro-Sagrario, es el corazón de la ciudad. En épocas pasadas fue epicentro de mercados ambulantes que se situaban en lugares como la Plaza de la Romanilla o la Plaza Bibrambla, donde se comerciaba con productos cultivados en zonas aledañas. Hoy en día sigue siendo una importante zona comercial y una de las más transitadas por granadinos y turistas. En esta zona se encuentra uno de los antiguos mercados de artesanías, la Alcaicería, en su día un zoco o mercado de productos lujosos como plata, orfebrería y telas de alta calidad —como la seda—. La venta de algunos de estos productos estaba prohibida fuera de esta zona. Justo al lado se puede encontrar la Catedral Renacentista, el Sagrario —adosado a la Catedral y ubicado en el solar liberado tras demoler el edificio de la antigua mezquita aljama nazará (Collado, 2013) — y la Capilla Real gótica —capilla funeraria de los Reyes Católicos, su hija Juana I de Castilla y su esposo Felipe el Hermoso—.

Como puntos de interés encontramos la Gran Vía, Puerta Real, el Ayuntamiento, la Calle Navas y el Palacio de la Madraza, entre otros muchos (Lorca, 2011).

4.2.2. Realejo

Esta zona constituía el barrio judío bajo el nombre de “Garnata” —Granada de los judíos—. Allí convivieron de forma más o menos pacífica con los moros hasta la llegada de los Reyes Católicos, quienes destruyeron el barrio y lo renombraron como Realejo. El corazón del mismo lo constituye el Campo del Príncipe, construido sobre un antiguo cementerio musulmán. Su localización geográfica se consideraba privilegiada por ser zona de paso de las principales rutas nacionales y por su cercanía a la Vega, un entorno agrícola que llegó a ser la principal fuente de ingresos de la zona pero que ha sido, poco a poco, devorado por el crecimiento urbano (González Cuccaro, 2021).

En este distrito se ubican también otras edificaciones y zonas de interés de la ciudad como el Carmen de los Mártires, el hotel Alhambra Palace —muy representativo del paisaje granadino—, Plaza Nueva —que constituye el inicio de la Carrera del Darro—, la Basílica de Nuestra Señora de las Angustias —Patrona de Granada— o la Plaza Isabel la Católica. Además, haciendo un recorrido por sus calles nos encontramos con los *graffitis* de una importante figura de la cultura urbana contemporánea de la ciudad, El Niño de las Pinturas (Arroyo, 2020).

4.2.3. Alhambra

Su nombre proviene del árabe y su significado es “fortaleza roja” o “la Roja”. A lo largo de los años ha sido ciudad palatina, Casa Real Cristiana, Capitanía General del Reino de Granada y Fortaleza Militar. En el año 1994 fue declarado monumento Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO.

En su interior alberga los Palacios Nazaríes, dentro de los cuales nos encontramos con el Patio de Los Leones, la Sala de los Abencerrajes o la Sala de las Dos Hermanas. En todas estas zonas se puede admirar un extenso trabajo artesanal tanto en sus paredes, completamente decoradas con yeserías o cerámicas, como en sus cubiertas de madera. Allí se emplearon con gran profusión los autariques —decoración con motivos florales— y los alicatados geométricos, debido a que los árabes tenían totalmente prohibido la representación de figuras (Patronato de la

Alhambra y Generalife, 2022). También dentro del conjunto de la Alhambra se encuentran la Alcazaba —zona militar—, el Generalife —zona de huertas y jardines— y el Palacio de Carlos V, construido tras la conquista de los Reyes Católicos. Esta edificación convierte a la Alhambra en una corte cristiana y constituye uno de los edificios más tempranos e importantes del Renacimiento español (García Ortega y Gámiz, 2022).

4.2.4. Albaicín

El barrio del Albaicín es el núcleo más antiguo de la ciudad y es conocido como el barrio árabe. Fue nombrado en 1994 Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO, junto con la Alhambra y el Generalife. La colina sobre la que está situado lo desvincula del bullicio de la ciudad y sus calles estrechas e intrincadas lo convierten en una zona muy protegida repleta de palacios y villas. Tras la conquista de la ciudad por parte de los Reyes Católicos se destruyeron allí multitud de mezquitas, que fueron reemplazadas por iglesias. En la zona más alta del barrio se ubica el mirador de San Nicolás, uno de los más representativos de la ciudad y desde el cual se obtiene una vista privilegiada de la Alhambra. En el Albaicín nace la tradición alfarera de la cerámica de Fajalauza, que se remonta al siglo XVI y que constituye una de las señas de identidad más claras del barrio y, en general, de la ciudad de Granada.

FIGURA 1. Pieza de cerámica de Fajalauza



Fuente: culturaydeporte.gob.es

Entre los muchos puntos de interés del Albaicín se encuentran: Casa Zafra —casa morisca y centro de Interpretación del Albaicín—, El Buñuelo —los baños árabes más antiguos y mejor conservados de España—, Carmen del Aljibe del Rey³, Puerta Elvira, Puerta de Fajalauza —que constituye la entrada al barrio de los alfareros— y la Calderería —una zona de calles llenas de bazares y teterías— (Diputación de Granada, s.f.a).

4.2.5. Sacromonte

Esta zona debe su nombre al descubrimiento de los libros Plúmbeos y las reliquias de San Cecilio, momento en el que comenzó a considerarse una montaña sagrada. Hoy en día es conocido popularmente como el barrio de los gitanos. Estos se instalaron allí en el siglo XV, construyendo sus casas-cueva, sello de identidad del barrio. Es una de las zonas más folclóricas y festivas de la ciudad y en ella es posible disfrutar de un ambiente festivo en las zambras —tablaos en cuevas con espectáculo de cante y baile flamenco—. Al igual que el Albaicín, queda alejado del bullicio de la ciudad. Por sus calles transita en Semana Santa la procesión más larga —con 12 horas de duración— y una de más espectaculares: el Cristo de los gitanos o Cristo del Consuelo. Este realiza su vía Crucis desde la Gran Vía hasta la Abadía del Sacromonte y, durante todo el recorrido, va acompañado de velas y hogueras que alumbran su camino. Su subida se anima, además, con cante y baile flamenco (Diputación de Granada, s.f.a; Fundación Abadía del Sacromonte, 2021).

5. RESULTADOS

5.1. FIESTAS Y RITUALES

Pasamos, a continuación, a realizar una revisión de las cuatro fiestas y rituales más mencionados en el cuestionario realizado por nuestra parte a una muestra de 50 habitantes de la provincia de Granada.

³ Los cármenes son casas con huerto de origen en la época árabe y típicas de la ciudad de Granada.

5.1.1. Corpus Christi

La fiesta del Corpus tiene lugar el primer jueves tras la novena luna llena del año. Su origen data de la época de los Reyes Católicos, tras la toma de Granada. Este fue el último territorio conquistado en el que se profesaba religión islámica y las autoridades quisieron señalar un día para la celebración de la religión cristiana (Ortega, 2015). El objetivo era que los festejos se celebrasen en la calle y sirviesen a modo de cristianización. Para que la aceptación a la nueva fe fuese efectiva, se escogió un momento alegre, por eso esta fecha coincide con el fin del ciclo primaveral (García Muñoz, 2014).

En la actualidad, en este día, los balcones y las calles del centro histórico se engalanan, llenándose de hierba fresca, romero, mastranzo, juncias y plantas aromáticas traídas de la Vega granadina (Argüelles, 2018). Tiene lugar, además, la procesión de la custodia gótica —pieza de oro donde se encuentra la hostia consagrada que la reina Isabel regaló a la ciudad en 1501—. Esta procesión sale desde la catedral y recorre las calles esperando la *petalá*, una lluvia de pétalos que realizan los vecinos desde los balcones.

5.1.2. Tarasca

La Tarasca es el personaje anunciador de la fiesta del Corpus Christi y toma la forma de un maniquí de mujer sobre un dragón. Sale en procesión cada miércoles de feria desde el Ayuntamiento, acompañado por bandas de música y charangas que amenizan su recorrido. En su desfile participan los gigantes —representando a los Reyes Católicos y a los sultanes Boabdil y Morayma— y los cabezudos —representando a personajes típicos granadinos (Chorrojumo, Paniolla, el cabezón de Gabia, Biroliol, el Andarín de Colomera) y a otros personajes generales (Don Quijote, la vieja, el torero, la flamenca, etc.)—. Estos personajes pegan a los asistentes lo que se conoce como “vejigazos” con un instrumento hinchado con aire. Su origen es pagano, pero se ha relacionado con la figura de Santa Marta que encandilo a la Tarasca —el dragón—, rindiéndola a sus pies. La historia es una metáfora de la cristianización en la que el bien triunfa por encima del mal (García

Muñoz, 2015). El maniquí de mujer es cada año vestido por un diseñador granadino. El origen del personaje es francés. Proviene, concretamente, de la ciudad de Tarascón. En el siglo XIV la tradición se extendió por Francia, España y el mediterráneo en general, con su propia personalidad en función de la ubicación. Tras el paso de los años se ha perdido en la mayoría de los sitios, pero en la ciudad de Granada sigue siendo la protagonista de una de las festividades más representativas y queridas (Ortega, 2015).

5.1.3. Feria del Corpus

Se trata de una fiesta de una semana de duración y de carácter puramente lúdico que se celebra en el recinto ferial de la ciudad, situado en el barrio de Almanjáyar. En él se emplazan las casetas públicas y privadas, que son adornadas con farolillos y artesanías de cerámica. A la entrada del recinto se instala la portada Real de la Feria, que suele representar un monumento emblemático mediante multitud de bombillas de colores. Por las calles del recinto se pueden ver coches de caballos y mujeres y hombres vestidos de flamenco cantando y bailando sevillanas. Son días en los que el ferial se invade de color (Moral, s.f.). En las casetas es posible degustar platos típicos, como la sopa de maimones —pan, aceite, ajo y jamón—, y las barretas —dulces de turrón y caramelo— (Argüelles, 2018). Características de la feria son también las carocas⁴ de la plaza Bibrambla, caricaturas o dibujos acompañados de versos relacionados con episodios singulares ocurridos durante el último año.

5.1.4. Día de la Cruz

El Día de la Cruz deriva de una festividad de origen pagano de la época grecorromana asociada a la figura de la diosa Maya —diosa fecundadora de la naturaleza—. Con este evento se daba la bienvenida a la estación primaveral. De forma posterior esta celebración comienza a asociarse a la Iglesia Católica, festejándose el culto a la Vera Cruz el día 3 de mayo,

⁴ Decoración de lienzos y bastidores que ofrece pintadas escenas graciosas, picarescas o epigramáticas, con que, para regocijo público en determinadas solemnidades, se adornan ciertas calles o plazas, o que en algún tiempo ostentaron los teatros ambulantes, sobre todo en las fiestas del Corpus (Real Academia Española, 2014, definición 1).

fecha en que Santa Elena —madre de Constantino— encontró la Cruz de Cristo en Jerusalén (González Alcatud, 1990; Asociación por la Región de Granada, 2020; Soler Cervantes, s.f.). El Día de la Cruz es una de las celebraciones más populares y arraigadas de la ciudad de Granada y, cada año que pasa, va ganando más atención por su carácter integrador y festivo. Ese día en cada barrio, colegio, asociación, hermandad y cofradía engalanan su propia cruz para que sea visitada por los viandantes y participar en el concurso de cruces que realiza el Ayuntamiento. Las cruces suelen situarse en casas, patios y plazas, para que sean accesibles a cualquier persona. Esto convierte a cada cruz en un punto de encuentro en el que cantar y bailar (Soler Cervantes, s.f.; García Muñoz, 2014; González Alcatud, 1990). La composición de cada cruz puede ser de carácter más tradicional o más innovador y creativo. Es habitual incorporar elementos nuevos, pero existen una serie de elementos imprescindibles que siempre están representados, aunque sea de forma libre. Los elementos empleados van desde la propia cruz —la más tradicional vestida de claveles de color rojo, haciendo referencia a la Pasión de Cristo— hasta artesanías típicas de la provincia —cerámicas, mantones de Manila, bordados, cofres de taracea, cobre y colchas, etc.—. Algo que no puede faltar es el *pero* (manzana) con unas tijeras clavadas. Este elemento simboliza la idea de que no se le ponga ni un solo “pero” a la cruz, evitando la crítica a su estética y cortando de raíz cualquier opinión o actitud negativa con las tijeras (García Muñoz, 2014; González Alcatud, 1990). A los pies de la cruz se encuentra un plato o recipiente en el que los visitantes ofrecen sus *chavicos* —monedas— a aquellas cruces que son de su gusto. Tradicionalmente esto era una limosna que se repartía entre los más necesitados. De este hecho, es muy conocida la expresión petitoria de los niños en este día “¡Un chavico pa la Santa Cruz! ¡Un chavico pa la Santa Cruz!” (González Alcatud, 1990).

5.2. PROCESOS DE ARTESANÍA

A continuación, revisaremos los cuatro ejemplos de artesanía de la zona más mencionados por parte de la muestra de personas que respondió a nuestro cuestionario.

5.2.1. Taracea

Se trata de una técnica artesanal introducida por los musulmanes cuyo origen etimológico es la voz árabe *tarzia* —incrustación—. Es un tipo de marquetería utilizada para embellecer la superficie de ciertos objetos o elementos arquitectónicos. Consiste en la incrustación de varios tipos de chapas de maderas preciosas —como ébano o caoba—, maderas nobles —como cedro, nogal, naranjo...— y otros materiales —como hueso, marfil, nácar, piedras semipreciosas, carey, metales, etc.—. La combinación de estos materiales deriva en una decoración geométrica compuesta por triángulos, rectángulos, cuadrados, círculos y poliedros. Su razón de ser está relacionada con el hecho de que los musulmanes condenaban, como se ha comentado anteriormente, cualquier reproducción de Dios o imagen figurativa, restringiendo la decoración de objetos y espacios a motivos geométricos, vegetales y caligráficos.

FIGURA 2. Artesano trabajando la técnica de la taracea



Fuente: glosarioarquitectonico.com

A pesar de su origen musulmán la taracea tuvo su máxima expresión durante el Renacimiento y, a día de hoy, se ha convertido en una forma de expresión artística artesanal especialmente tradicional y

representativa del área de Granada (Hernández, 2016). Esta técnica se ha utilizado para la producción de todo tipo de objetos —cajas, mesas, sillas, bargueños⁵, platos, floreros, cubiertas de libros, ajedreces, cofres, arcas...— y para el recubrimiento de diferentes superficies — paredes, muros, puertas, vigas, etc.—

5.2.2. Luthiers

Según la Real Academia Española un *luthier* o lutier es la “persona que construye o repara instrumentos musicales de cuerda” (2014, definición 1). El origen del vocablo es el árabe laúd, un instrumento musical de cuerda parecido a la bandurria, pero de caja más grande y sonido menos agudo (Real Academia Española, 2014, definición 1). En Granada se encuentran dos de las más relevantes escuelas de *luthiers*, que fabrican sus instrumentos con maderas de alta calidad como la jacaranda, el ébano, el pino, el abeto o el nogal. El origen de este tipo de artesanía guarda una relación directa con la carpintería y la ebanistería, pero sus profesionales dominan también otras técnicas como la marquetería y el barnizado. Los instrumentos elaborados por parte de estos artesanos granadinos van destinados, en su mayoría, a la música flamenca y suelen realizarse por encargo, lo que los convierte en objetos personalizados. Uno de los expertos más sobresalientes fue el maestro Benito Ferrer Martín, fundador en el año 1875 de la Casa Ferrer. Sus sucesores continúan a día de hoy con su labor en el Albaicín (Casa Ferrer, s.f.). Otra figura que actualmente destaca dentro de este ámbito es Daniel Gil Avalor, que regenta un taller especializado en guitarras en el barrio del Realejo y que obtuvo en 2016 el Premio nacional de la artesanía (Diputación de Granada, s.f.b; Gil de Avalor, s.f.).

5.2.3. Imaginería

Considerada una rama de la escultura, la imaginería es una representación plástica de temática religiosa. Los escultores o tallistas que se dedican a esta actividad reciben el nombre de imagineros y su trabajo de talla y policromía en madera se remonta a los siglos XVI y

⁵ Mueble originario en el siglo XVI destinado al archivo de papeles y documentación.

XVII. El origen de este tipo de artesanía está relacionado con en el Concilio de Trento, en el cual la Iglesia Católica plantea la necesidad de difundir su dogma ante la expansión de la religión luterana. Para ello, deciden impulsar las expresiones plásticas de temática religiosa. El periodo de esplendor de la imaginería tiene lugar en el Barroco (siglos XVII y XVIII), momento en el que se consolidan en Andalucía las escuelas más brillantes y de mayor calidad artística. A día de hoy, la Semana Santa es el escenario en el que esta imaginería cumple su función catequética y, por este motivo, las hermandades religiosas son las principales sustentadoras de este oficio cofradiero. En Granada los imagineros siguen la escuela creada por Alonso Cano y Pedro de Mena (Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, s.f.).

5.2.4. Farolería

La farolería es un tipo de artesanía de raíces árabes que se enmarca dentro del ámbito de la hojalatería artística. Esta técnica se basa en la elaboración de faroles o farolillos mediante la utilización de materiales como hojalata y cristal, a los que posteriormente se les sumó el estaño y el latón. Como es habitual en el mundo musulmán los faroles elaborados mediante esta técnica son de morfología marcadamente geométrica. Se basan en una estructura de metal sobre la cual se sueldan cristales de colores combinados de forma armoniosa que recuerdan a las vidrieras (Patronato Provincial de turismo de Granada, s.f.c).

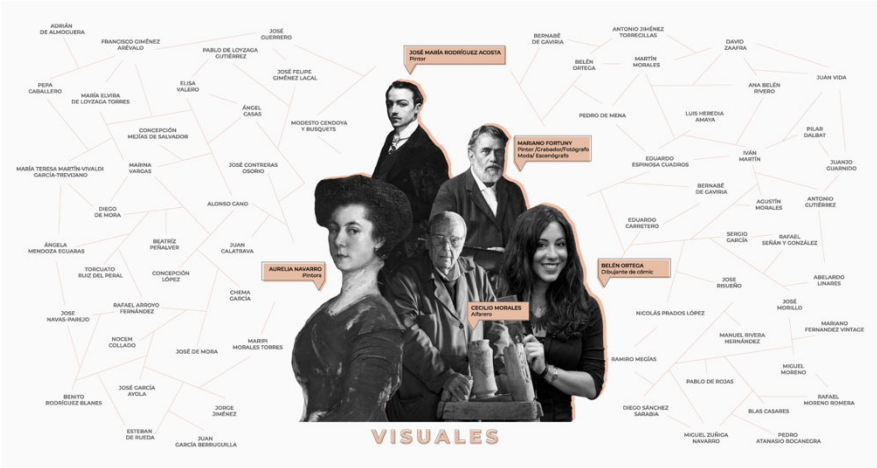
5.3. PERSONAJES ILUSTRES

En este apartado reflejamos un mapeado de personajes que conocidos por sobresalir en algún tipo de actividad. Nuestra intención es representar de forma gráfica la extensa herencia y presencia de personajes que representan a la ciudadanía granadina en ciertos ámbitos específicos relacionados con el patrimonio inmaterial. Este ejercicio de mapeo se ha podido llevar a cabo tras analizar las respuestas recopiladas al cuestionario que realizamos a la muestra de 50 habitantes de Granada con edades comprendidas entre los 16 y los 87 años.

Los mapas gráficos elaborados atañen a las siguientes categorías:

Artes visuales: Dentro de las cuales englobamos las artes plásticas tradicionales y las derivadas de la aplicación de las nuevas tecnologías, la arquitectura, el dibujo, la pintura, la fotografía, la escultura, el diseño y la artesanía.

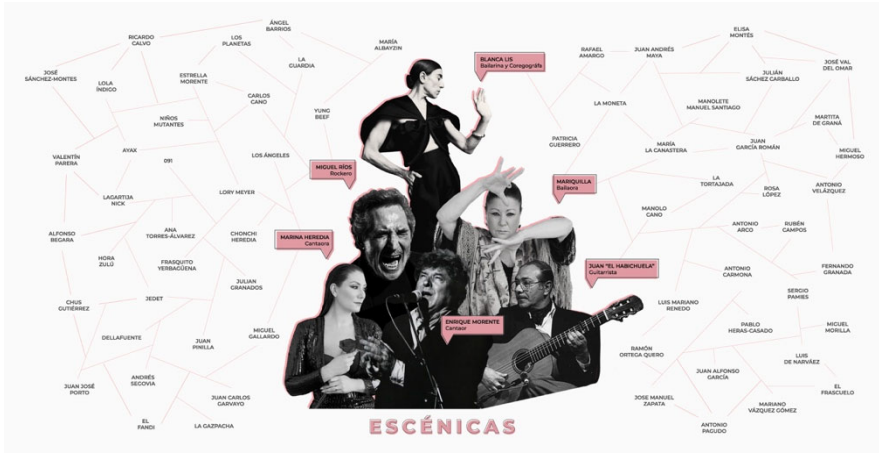
FIGURA 3. Mapa visual de personajes ilustres de Granada relacionados con las artes visuales. Es posible verlo a tamaño completo en la URL: <https://onx.la/5eed6>



Fuente: Elaboración propia

Artes escénicas: Aquí hemos enmarcado cualquier tipo de representación artística llevada a cabo en un contexto escenográfico. En esta categoría contenemos a: cantantes, cantaores, músicos, guitarristas, bailarines, bailarines, coreógrafos, toreros, bandas de música, raperos, cineastas, actores y cómicos.

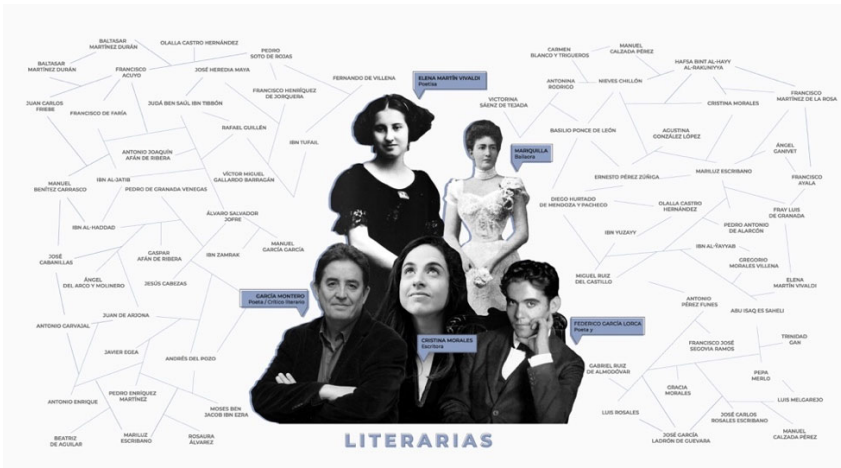
FIGURA 4. Mapa visual de personajes ilustres de Granada relacionados con las artes escénicas. Es posible verlo a tamaño completo en la URL: <https://onx.la/a44d4>



Fuente: Elaboración propia

Artes literarias: En esta infografía recogimos a todas aquellas personas que realizan manifestaciones artísticas que requieren el uso de la palabra. En esta categoría situamos a poetas, periodistas, filósofos y escritores.

FIGURA 5. Mapa visual de personajes ilustres de Granada relacionados con las artes literarias. Es posible verlo a tamaño completo en la URL: <https://onx.la/42e0f>



Fuente: Elaboración propia

Historia: En este último ejercicio de mapeado ubicamos a todos aquellos personajes conocidos por su arraigo en la ciudad, por haber realizado aportaciones relevantes a la misma o por su recorrido histórico. Esta categoría enmarca perfiles como: monarcas, personajes destacados, políticos relevantes y personajes de la élite religiosa.

FIGURA 6. Mapa visual de personajes ilustres de Granada relacionados con la historia. Es posible verlo a tamaño completo en la URL: <https://onx.la/9a85b>



Fuente: Elaboración propia

5.4. INICIATIVAS POTENCIADORAS

Tras el análisis de todas estas muestras representativas del patrimonio intangible granadino nos encontramos en posición de identificar algunos de los ejemplos de iniciativas contemporáneas que promueven y ensalzan la cultura de la zona. Se trata, concretamente, de siete propuestas de diferentes ámbitos —como el diseño, la ilustración o la moda— que, desde un punto de vista contemporáneo, rescatan ese patrimonio cultural intangible para ponerlo en valor y difundir su existencia dentro y fuera de los límites de la provincia de Granada.

5.4.1. *Granaina* (2013) de Sergio Arredondo y Vanesa Aguilera

En el año 2013 Sergio Arredondo y Vanesa Aguilera desarrollaron el proyecto gráfico “Granada tierra soñada” como forma de reflexión

entorno al imaginario gráfico de la ciudad. Pusieron el foco en la cerámica de Fajalauza y, más concretamente, en la utilizada para señalar las calles de la ciudad desde el siglo XVI. A partir del estudio de este tipo de señalética desarrollaron la tipografía *Granaina* (2013), que se convirtió en una definición gráfica de la identidad de la ciudad. El espíritu de esta tipografía fue condensado en un póster que resumía los valores de la zona y que fue destacado en los Premios Injuve para menores de 30 años y ganó el accésit en la categoría Miscelánea en ANUARIA (los Premios Nacionales de la Asociación de Diseño Gráfico de España) (Arilla, 2013; Cabrero, 2013). A día de hoy la *Granaina* es una familia tipográfica de uso libre que podemos encontrar en multitud de productos como libros, carteles y ropa. Un ejemplo destacado de ello es la marca de pipas Granainas, que utiliza esta fuente como base de su imagen corporativa.

FIGURA 7. Imagen de la tipografía *Granaina* (2013), de Sergio Arredondo y Vanesa Aguilera, inspirada en la señalización de cerámica de Fajalauza presente en las calles de Granada desde el siglo XVI



Fuente: behance.net

5.4.2. *Familias de los cinco Reinos* (2019) de Ciudades en juego

“Ciudades en juego” nace en el año 2013 de la mano de Carmen Alcalde Aramburu como un proyecto de *crowdfunding*. El objetivo del mismo es crear barajas didácticas que acerquen la historia a niños de entre 5 y 11 años en forma de juego y ofrezcan nuevos recursos didácticos a los docentes. Estas cartas, con atractivas ilustraciones y breves descripciones de ciertos personajes históricos, pretenden incentivar la enseñanza a través de la gamificación⁶, basándose en el hecho de que esto hará que los niños muestren una mayor predisposición y curiosidad hacia el aprendizaje. El proyecto inicial se ha convertido, a día de hoy, en una editorial de artículos didácticos, entre los cuales nos podemos encontrar con la baraja *Familias de los cinco Reinos* (2019), que contiene a las familias reales de la Baja Edad Media de los 5 reinos peninsulares (Castilla y León, Aragón, Portugal, Granada y Navarra). La baraja esta compuesta por cartas que muestran biografías, anécdotas, sucesos y curiosidades relacionadas con estos personajes históricos, representados de forma ilustrada a través de unos retratos coloridos y con personalidad. Los códigos de color facilitan la identificación de pertenencia de cada familia (Ciudades en juego, s.f.).

5.4.3. *Color Granada* (2020) de Inma García Moreno

El libro *Color Granada. Una guía para colorear la ciudad* (2020) es una autoedición de la autora y arquitecta Inma García Moreno. La creación de esta publicación está inspirada en un libro que García Moreno adquirió en una visita a Nueva York y que le dio la idea de dar a conocer una determinada ciudad mediante el ejercicio de colorear dibujos de línea de la misma. La obra *Color Granada* cuenta con ilustraciones de diferentes rincones, episodios y elementos característicos de la ciudad y, aunque inicialmente su ideación era en clave turística, posteriormente ha sido ampliamente adquirido entre la propia población granadina. Este libro se dirige a público de todas las edades y que, al contener dibujos con un alto grado de detalle, se asocia

⁶La gamificación es una nueva tendencia educativa basada en potenciar los procesos de aprendizaje mediante el empleo del juego (Marín-Díaz, 2015).

también con el *mindfulness*, desarrollando las capacidades de atención, concentración y relajación del lector/usuario (Cabrero, 2020). La publicación está dividida en 5 capítulos: La ciudad, La Alhambra, Arte Nazarí, Granada islámica y Granada cristiana.

5.4.4. Los microdocumentales de Ángel Soler

Ángel Soler es un diseñador gráfico y modelador-animador 3D creador de un canal de Youtube cuyo objetivo es dar a conocer datos interesantes en relación al patrimonio histórico-artístico de la ciudad de Granada (Ruíz, 2021). Hasta el momento ha desarrollado ya tres proyectos: un vídeo documental que analiza la historia y arquitectura de la Torre Campanario de la ciudad de Granada (Soler Gollonet, 2021), otro en el recoge la historia, crecimiento y expansión de la Granada musulmana desde su fundación hasta su ocaso (Soler Gollonet, 2022a) y un tercero en el que se analiza el crecimiento, historia y morfología del conjunto fortificado Puerta Elvira (Soler Gollonet, 2022b). En estas producciones audiovisuales se hace uso de infografías, representaciones tridimensionales, fotografías y vídeos de producción propia con un cuidado gráfico y una intención didáctica especialmente interesantes.

5.4.5. *Souvenir* (2020) y *Jondo* (2022) de Antonio Gutiérrez

Antonio Gutiérrez es un diseñador de moda granadino que debutó en 2013 en el Salón Internacional de Moda Flamenca (SIMOF). Su trabajo se ha destacado por su originalidad, tanto en sus diseños como en sus puestas en escena, y sus últimas colecciones han girado en torno a la cultura granadina. Su colección *Souvenir*, del año 2020, se inspiró en la cerámica de Fajalauza y la taracea, asociándolas a las piezas de recuerdo que se llevan los turistas cuando visitan la capital granadina. En 2022, con motivo de la celebración del centenario del primer concurso de Cante Jondo en Granada, Gutiérrez titula a su colección *Jondo*, y, de nuevo, se inspira para su elaboración en las raíces de su tierra y en ciertos elementos tradicionales y artesanales propios de la provincia de Granada. La colección pone el foco en dos zonas diferenciadas de la ciudad: En primer lugar, el barrio del Albaicín, del que vuelve a tomar la cerámica de Fajalauza —esta vez representada con mucho mayor

detalle— y, en segundo lugar, en el Sacromonte, inspirándose en su naturaleza y realizando estampados invadidos por chumberas, geranios y buganvillas (Valverde, 2022).

FIGURA 8. Vestido de la colección Jondo (2022), de Antonio Gutiérrez, inspirado en la cerámica de Fajalauza



Fuente: granadahoy.com

5.4.6. *Sortilegio* (2022) de Profana

También dentro del ámbito de la moda nos encontramos con Profana, una marca que nace en el año 2022 de la mano de cuatro jóvenes granadinos especializados en diferentes disciplinas vinculadas al diseño: Iván Martín (moda), Jairo López (diseño gráfico), Alberto Martínez (fotografía) y Ana Sora (ilustración). Su intención es llevar a cabo un proyecto inspirado en las artesanías tradicionales de Granada, teniendo al mismo tiempo muy presente las tendencias de moda actuales y su

integración con técnicas y procesos artesanales típicos de la provincia. En su primera colección, *Sortilegio* (2022), unen los tejidos alpujarreños o jarapas —empleados de forma tradicional como cortinas y para otras aplicaciones en el hogar— con el diseño de prendas de tendencia. Con ello pretenden dar difusión al patrimonio textil granadino, atractivo por sus patrones coloridos y lineales, aplicándolo en diseños exclusivos y duraderos que fomentan un uso responsable de la moda, contrario a la generación de un exceso de desperdicios (Profana, 2021).

FIGURA 9. Prenda de la colección *Sortilegio* (2022), de Profana, inspirada en las jarapas alpujarreñas



Fuente: profana.es

5.4.7. *Taracea Winter* (2022) de Pilar Dalbat

Pilar Torrecillas es la directora artística y alma máter de la firma de moda granadina Pilar Dalbat. En marzo de 2022 presentó su colección *Taracea Winter* en la Mercedes-Benz Fashion Week de Madrid, cuya línea principal estaba sustentada en la técnica artesanal granadina de la que toma el nombre. Torrecillas realizó una interpretación de los coloridos mosaicos de la taracea y los trasladó al estampado de sus prendas. Además, en colaboración con el artista Héctor Lara, añadió a

sus conjuntos complementos elaborados en madera cortada mediante láser que aludían al patio de los leones de la Alhambra (IFEMA, 2023).

FIGURA 10. Prenda y pendientes de la colección *Taracea Winter* (2022), de Pilar Dalbat, inspirada en la técnica artesanal de la taracea



Fuente: pilardalbat.com

6. CONCLUSIONES

Tras el estudio de los ejemplos de patrimonio inmaterial granadino que recopila este artículo podemos afirmar que estamos de acuerdo con González Cambeiro y Querol (2015) cuando afirman que el carácter intangible y dinámico, inmanente en el tiempo, de este tipo de patrimonio, implica una gran complejidad en lo que respecta a su estudio, conservación, difusión y reconocimiento social. En este sentido, la importancia de garantizar la creatividad continuada propia del patrimonio inmaterial pasa, por lo tanto, por destacar el proceso social por encima del objeto en sí (UNESCO, 2003). Este tipo de patrimonio es algo dinámico y vivo, que se va transformando con la transmisión generacional, que está condicionado por su relación con el entorno y con

la historia y que es recreado por parte de las comunidades y grupos creando un sentimiento de identidad y continuidad que promueve la diversidad cultural y la creatividad. Para hacer una buena práctica de divulgación patrimonial es necesario, por lo tanto, hacerlo de forma integradora, aunando todos los saberes tradicionales que mantienen vivo un ecosistema cultural desde su perspectiva intangible o inmaterial (Cultura y Memoria Histórica Diputación de Granada, 2020).

Teniendo en cuenta lo anterior resulta evidente que, para la conservación del patrimonio cultural inmaterial, la clave es la transmisión generacional. En este sentido, las comunidades deben hacer un esfuerzo por crear fórmulas que incluyan a los jóvenes, tal y como sucede con las iniciativas potenciadoras aquí identificadas, pues solo así será posible mantener los procesos vivos para ser practicados y aprendidos. Resulta imprescindible, por lo tanto, que el patrimonio se vincule a las nuevas formas de vida, enfocándose en modelos alternativos que sean depositarios de la cultura tradicional. Es arriesgado intentar conservar el patrimonio inmaterial manteniendo la tradición sin ninguna modificación, pues esto podría llegar a traducirse en una fosilización o “museificación” de la cultura que constituya un impedimento para su continuidad (Cultura y Memoria Histórica Diputación de Granada, 2020).

7. REFERENCIAS

- Argüelles, F. (2018). 7 curiosidades de las fiestas del Corpus de Granada. *Ideal*.
<https://www.ideal.es/corpus/curiosidades-fiestas-corpus-20180528122600-nt.html>
- Arilla, P. (2013). Granaína, el espíritu tipográfico de Granada. *Unos tipos duros*.
<https://www.unostiposduros.com/granaina-el-espíritu-tipografico-de-granada/>
- Asociación por la Región de Granada (s.f.). *Celebración del Día de la Cruz en la Región de Granada*. Asociación por la Región de Granada.
<https://regiondegranada.org/celebracion-dia-de-la-cruz-region-de-granada/>
- Borrega, Y. (2009). *El patrimonio y su relación con el turismo*. Instituto de Investigación Servicios y Consultoría Turística. Universidad Mayor de San Andrés.

- Cabrero, J. (2013). *Un tipo 'mu granaino'*. Ideal.
<https://www.ideal.es/granada/v/20130108/granada/tipo-graino-20130108.html>
- (2020). Una historia de Granada para colorear. *Ideal*.
<https://www.ideal.es/culturas/libros/historia-granada-colorear-20201105004740-nt.html>
- Casa Ferrer (s.f.). *Historia de una guitarrería granadina fundada en 1875*. Casa Ferrer. <https://guitarreriacasaferrer.com/historia.php>
- Ciudades en juego (s.f.). *7 familias reales de España*. Ciudades en juego.
<https://ciudadesenjuego.com/tienda/familias-reales-espana/>
- Collado, M. J. (2013). El Sagrario de Granada. Antiguo espacio de enterramiento. *Laboratorio de Arte*, 25, 133-142.
- Cultura y Memoria Histórica Diputación de Granada (2020). Granada en el Atlas del Patrimonio Inmaterial de Andalucía [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=sJCKwL0gesQ>
- Diputación de Granada (s.f.a). *Albaicín*. Patronato Provincial de Turismo de Granada. <https://www.turgranada.es/fichas/albaicin-16625/#>
- (s.f.b) *Luthiers*. Patronato Provincial de Turismo de Granada.
<https://www.turgranada.es/luthiers/>
- (s.f.c.). *Artesanía y talleres. Los oficios del metal*. Patronato Provincial de Turismo de Granada. <https://www.turgranada.es/cosas-que-hacer/de-compras/artesania-y-talleres/>
- Fundación Abadía del Sacromonte (2021). Origen de la procesión del Cristo de los gitanos. Abadía del Sacromonte turismo y eventos.
<https://abadiasacromonte.com/origen-procesion-cristo-gitanos/>
- García Muñoz, A. B. (2014). *Atlas del Patrimonio Inmaterial de Andalucía. Informe comarcal final. Área Metropolitana de Granada (Granada)*. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Consejería de Cultura y Patrimonio Histórico de la Junta de Andalucía.
<https://repositorio.iaph.es/handle/11532/332064>
- García Ortega, A. J. y Gámiz, A. (2022). El palacio de Carlos V en la Alhambra: Trazados incisivos y geometría en el plano del Archivo histórico nacional (H. 1528-1532). *EGA: Expresión Gráfica Arquitectónica*, 27 (45), 38-49.
<https://doi.org/10.4995/ega.2022.16234>
- Gil de Avalle, D. (s.f.). *Premios y reconocimientos como guitarrero-luthier*. Gil de Avalle, artesano de la guitarra. <http://www.gildeavalle.com/>
- González Alcatud, J. A. (1990). El Día de la Cruz en Granada. Introducción etnológica. *Gazeta de Antropología*, 7. <http://hdl.handle.net/10481/13733>

- González Cambeiro, S. y Querol, M. A. (2015). El patrimonio inmaterial. *Revista PH. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 88, 306-307.
- González Cuccaro, L. (2021). *Recuperar la ciudad. Proceso de gentrificación y transformación urbana en el barrio del Realejo, Granada* [Trabajo Fin de Máster, Universidad de Granada]. DIGIBUG: Repositorio Institucional de la Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/71809>
- Hernández, M. J. (2016). La taracea, una técnica tradicional que requiere tecnología moderna. *Cuadernos*, 10, 29-35.
- INE (Instituto Nacional de Estadística) (2022). *Censo 2021*. [https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&c
id=1254736176992&menu=resultados&idp=1254735572981#!tabs-
1254736195781](https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=Estadistica_C&cid=1254736176992&menu=resultados&idp=1254735572981#!tabs-1254736195781)
- IFEMA (2023). Diseñadores Primavera/Verano 23. Pilar Dalbat. Mercedes-Benz Fashion Week Madrid. [https://www.ifema.es/mbfw-
madrid/disenadores/pilar-dalbat](https://www.ifema.es/mbfw-madrid/disenadores/pilar-dalbat)
- Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (s.f.). *Imaginería religiosa. Patrimonio inmaterial de Andalucía*. Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico. Consejería de Turismo, Cultura y Deporte. [https://guiadigital.iaph.es/bien/inmaterial/195541/sevilla/mairena-del-
alcor/imagineria-religiosa](https://guiadigital.iaph.es/bien/inmaterial/195541/sevilla/mairena-del-alcor/imagineria-religiosa)
- Lorca, N. (2011). Junto con el Albaicín y el Realejo, el barrio Sagrario-Centro es uno de los más antiguos de Granada. *Ideal*. [https://www.ideal.es/granada/20111114/local/granada/junto-albaicin-
realejo-barrio-201111140030.html](https://www.ideal.es/granada/20111114/local/granada/junto-albaicin-realejo-barrio-201111140030.html)
- Marín-Díaz, V. (2015). La gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433>
- Moral, C. M. (s.f.). La Feria de Granada. *Granada por el mundo*. <https://www.granadaporelmundo.com/la-feria-de-granada/>
- Ortega, M. G. (2015). La Tarasca en Granada: símbolo y regocijo (1883-1936). En R. Escalera y S. Ríos (Coords.). *Cultura simbólica. Estudios*. Universidad de Málaga.
- Patronato de la Alhambra y Generalife (2022). *Historia de la Alhambra. Alhambra y Generalife*. [https://www.alhambra-
patronato.es/descubrir/alhambra-y-generalife/historia](https://www.alhambra-patronato.es/descubrir/alhambra-y-generalife/historia)
- Profana (2021). *Profana*. <https://www.profana.es/>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la lengua española* (23ª ed.).

- Rodríguez Gómez, G., Gil, J. y García Jiménez, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Granada: Aljibe.
<http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/3626>
- Ruíz, C. (2021). *Desgranando la historia granadina en YouTube*. Ideal.
<https://www.ideal.es/granada/desgranando-historia-granadina-youtube-20211231144537-nt.html>
- Soler Gollonet, A. (2021). *La torre campanario de la catedral de Granada* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=0RfTWtdCmY&t=13s>
- (2022a). *Madinat Garnata. Esquema Histórico de la ciudad de Granada del siglo XI al siglo XV* [Vídeo]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=Xmno3z-FARl>
- (2022b). *Puerta Elvira. Conjunto Fortaleza. Esquema Histórico* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=FFGYvUSXE8U&t=2s>
- Soler Cervantes, M. (s.f.). *La fiesta de la Cruz de mayo en Granada*. Cultura en Andalucía.
http://www.culturandalucia.com/GRANADA/Fiesta_de_la_Cruz_de_Mayo.htm
- UNESCO (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Biblioteca Digital de la UNESCO.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_spa
- Valverde, M. (2022). Antonio Gutiérrez rinde homenaje al Concurso de Cante Jondo en SIMOF. *Granada Hoy*.
https://www.granadahoy.com/ocio/Antonio-Gutierrez-Concurso-Cante-Jondo-SIMOF_0_1654334923.html

PAISAJE Y ARQUEOLOGÍA ESPACIAL DE LA MEMORIA

ELISA LOZANO CHIARLONES

Universidad Miguel Hernández de Elche

MARÍA JOSÉ CARRILERO CUENCA

Universidad Politécnica de Valencia

1. INTRODUCCIÓN

Todos tenemos paisajes en propiedad de espacios vividos. Parcelas en el recuerdo con una orografía propia, con una arquitectura definida, con una luz y un olor concreto que sería capaz de transportarnos a ese mismo lugar del pasado si se nos presentasen en un ahora presente. Para comenzar con este pequeño estudio, hablaremos del propio concepto de paisaje. En la casi imposible tarea de definir qué es paisaje, elegimos dos que nos convencen porque remiten a lo más esencial del mismo: paisaje, como una parte del territorio que se abarca en un vistazo (JACKSON, 2010, p.39) y paisaje, como un compendio de ideas, sensaciones y sentimientos que se elaboran a partir del lugar, haciendo alusión así a que la palabra paisaje no se refiere a un lugar físico (MADERUELO, 1996, p.10). La aparición de este concepto no se da ni en la misma época, ni se manifiesta de igual manera en todas las culturas. La conciencia en el ser humano de contemplación de un paisaje surge por primera vez en China, en el siglo quinto de nuestra era, con el término *shanshui* (monteagua). Según Agustín Berque, la expresión artística resultante de este primer manifiesto de contemplación del paisaje, es la poesía. Los poemas de Xie Lingyun (385f 433) son el primer testimonio de la contemplación del paisaje de manera estética, dejando en un segundo plano las cualidades de belleza del mismo: *Qing Yong shang wei mei* (el sentimiento, por medio del gusto, hace la belleza). En lo que a la cultura occidental se refiere, sabido es que

Petrarca fue el primero en interesarse de manera estética por las formas y espacios que la naturaleza le ofreció. En diferentes textos sobre los inicios del paisaje en nuestra cultura occidental, aparece Petrarca y su famosa expedición al Mont Ventoux como podemos consultar en González de Durana, Petrarca y Maderuelo, en 2002. Se le considera una especie de eslabón entre la Edad Media y el pensamiento moderno por sus inquietudes, sus proyectos y su manera de sentir la vida tan distinta y adelantada a su época. En 1336 realiza la subida al Mont Ventoux, con el único motivo de querer mirar el paisaje. De sentir un paisaje. Cuando asciende, Petrarca lleva consigo las Confesiones de San Agustín, libro que abre al azar una vez está en la cima para dar casualmente con el siguiente pasaje: “viajan los hombres a admirar las alturas de los montes, las ingentes olas del mar, y las anchurosas corrientes de los ríos, y la inmensidad del océano, y el giro de los astros, y se olvidan de sí mismos (...)” (Agustín, St. p. 99, 2015). Posiblemente Petrarca tuvo la necesidad de recordar un paisaje al que se pertenece para volver a él de manera recurrente: memorizar un paisaje, sentir un paisaje y pertenecer a un paisaje. Son tres acciones que se resumen en tres conceptos: memoria, querencia y telurismo. Tomamos, según las correspondientes definiciones por la Real Academia de la lengua española, memoria como la “facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado”; querencia como la “inclinación o tendencia del hombre y de ciertos animales a volver al sitio en que se han criado o tienen costumbre de acudir” y telurismo como “la influencia del suelo de una comarca sobre sus habitantes” (<https://www.rae.es/>). Como bien iniciábamos, todos tenemos paisajes en propiedad de espacios vividos. El recuerdo de los mismos es capaz de transportarnos a un lugar concreto, a una coordenada exacta. Haremos mención a dos recuerdos de la propia infancia. En primer lugar, la vez que andando por Gran Vía de Madrid, un hombre llevaba la colonia que gastó mi padre a finales de los ochenta. Un hombre que me cruzó. Acto seguido me giré y lo perseguí entre la marabunta. Anduve como veinte metros en mi infancia. Después mi infancia se disolvió en la marabunta de olor. En segundo lugar, la tarde aquella que entré al gallinero y el pollo Titi se me encaró. Yo tenía ocho años. El pollo y yo éramos igual de altos. La luz era color bizcocho. El olor de la

luz era a puré de paja y estiércol. Titi me olió el miedo en los ojos. Todavía, el olor a estiércol me remonta a esos 3 metros cuadrados de ladrillo del 12 sin enlucir.

2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este estudio es mostrar que tendemos a recordar más lo que sentimos en un lugar determinado que el lugar en sí y que estos espacios son almacenados como paisajes de la memoria. Ambos parámetros, en relación con la producción artística contemporánea, dan lugar a un ramillete de artistas produciendo sobre conceptos como querencia, memoria y telurismo. De esta manera la arqueología espacial de la memoria se ve reflejada en distintos modos de producción. Para evidenciar esto, ponemos varios ejemplos de artistas que investigan y trabajan dicha temática. Queremos mostrar que el paisaje es una clave fundamental en el desarrollo de la producción artística contemporánea desde hace décadas ya que abre infinidad de discursos que nos atraviesan y se sitúa como un sólido pilar creativo y teórico. Más en concreto, queremos resaltar la importancia de las parcelas de memoria paisajística que albergamos en nuestra mente a raíz de los espacios vividos: nuestra arqueología espacial de la memoria.

3. METODOLOGÍA

Nuestro enfoque a la hora de realizar este estudio es creativo y flexible. La elección de las obras que se muestran de los artistas y la manera de conectarlos con la parte teórica hace ver el trasfondo de nuestra disciplina práctica y no solo propiamente teórica. Así las cuestiones que planteamos están abiertas a relacionarse entre sí por nuestra forma de trabajo práctico y el interés en los procesos. Para evidenciar que la importancia de la arqueología espacial de la memoria recopilamos textos del ámbito artístico, estético y geográfico para su lectura y aprehensión, así como otro tipo de documentos multimedia. En el trabajo de campo se han recopilado un número de artistas que manejan dicha temática. Los procesos de depuración y codificación han sido cuidados con mimo para su fácil lectura y entendimiento.

4. RESULTADOS

4.1. LAND ART Y “EL FIN DEL ARTE”:

Pensemos en la idea de estar en el paisaje como hecho artístico. Para hablar de los orígenes del Land Art habremos de retomar el entrecruce de escultura y arquitectura, así como sus significados y productos de unión. Como bien indicaba Rosalind Krauss en *La escultura en el campo expandido*: “parece que la lógica de la escultura es inseparable de la lógica del monumento. En virtud de esta lógica, una escultura es una representación conmemorativa. Se asienta en un lugar concreto y habla una lengua simbólica acerca del significado o uso de ese lugar.” (Krauss, 1996). En *El espacio raptado*, Javier Maderuelo hace la siguiente reflexión: “tras muchos siglos de dócil servidumbre parece que ahora la escultura se quiere comparar a la arquitectura. (...) Esta pretensión, no enunciada expresamente por ningún escultor, se ha ido formando al comprobar como en estos últimos veinticinco años los escultores han conseguido dominar cada vez mayores escalas, han pretendido conseguir para sus esculturas las cualidades de “presencia” y estructuras propias de la arquitectura y, por último, han intentado el dominio del espacio como abstracción y como lugar” (Maderuelo, 1990). Atendiendo a este último párrafo, comenzaremos por vincular el nacimiento del Land Art con la figura de Tony Smith, cuya obra se caracteriza por dicha cualidad de presencia, obra que según Maderuelo está “conseguida por medio de una escala adecuada, capaz de producir una sensación monumental y despersonalizada”, pero que en este caso nos interesa por ser la precursora de una corriente que comenzó, como cualquier camino se comienza, caminando. Así, nos remontamos a diciembre de 1996, cuando la revista Artforum saca a la luz un relato de Smith en el que habla sobre un viaje por una autopista a medio construir en los extrarradios de Nueva York. Smith decide junto a varios de sus alumnos de la Cooper Union adentrarse en coche y sin permiso por esa tira de asfalto negro experimentando lo que él mismo define como “el fin del arte”. Tras esto, llega a las siguientes cuestiones:

¿La calzada es una obra de arte o no lo es? Y si lo es, ¿cómo? ¿Como gran objeto readymade? ¿Como signo abstracto que cruza el paisaje? ¿Como objeto o en tanto que experiencia? ¿Como espacio en sí mismo o como travesía? ¿Qué papel juega el paisaje que hay alrededor? (Careri, 2002).

De estas cuestiones Francesco Careri saca dos posibilidades sobre el asfalto: una, es signo y objeto en el que se realiza el viaje; dos, la obra es el propio viaje como experiencia, como *actitud que se convierte en forma*. En 1967 y de la mano de Virginia Dwan, propietaria de una de las galerías de arte en Nueva York que daría respaldo a varios trabajos posteriores, se desplazaron a New Jersey Carl André, Robert Morris, Nancy Holt y Robert Smithson. Allí compraron un terreno para intervenir. Más tarde, tras dos años, se dan dos muestras artísticas de impetuosa importancia para la firme llegada de este tipo de trabajos a la escena del arte: Earthworks en 1968 en la galería de Virginia Dwan de Nueva York; y por otra parte Tierra, aire, fuego, agua, en el Museo de Bellas Artes de Boston en el año 1969. En este año ya se emitían en la televisión alemana películas sobre obras ejecutadas por Walter de María, Michael Heizer o Jan Dibbets entre otros. Así mismo y para terminar de consolidar esta práctica, en la Galería del Arte Moderno de Turín se dio una exposición conjunta entre el Land Art, Joseph Beuys, Bruce Nauman y otros artistas llamados poveras. En la época en la que situamos el Land Art la sociedad norteamericana se encontraba con un contexto socio político en completa ebullición. Por un lado, la guerra del Vietnam a nivel internacional, por otro el movimiento *hippy* que venía a desestabilizar los valores tradicionales a nivel nacional. Es interesantísima la relación que hace Raquejo del Land Art con la conquista del espacio de los EE. UU. de la mano de la NASA, la necesidad del sentimiento norteamericano de pisar un territorio soñado (no poseído) e imprimir su huella en la luna, además del hecho de divulgar tal imagen por el mundo entero como prueba del acto: “pisar es poseer, dejar la huella impresa es conquistar, es llenar un espacio antes vacío, es convertir un no-espacio (el galáctico) en lugar” (Raquejo, 1998). Y pisando fue como Richard Long (Bristol, Reino Unido, 1945) comenzó su enorme trayectoria artística ya que en 1967 inicia sus caminatas. Como se aprecia en la imagen, *A line made by walking*, las

hojas pisadas una y otra vez en un mismo trayecto de ida y vuelta dibujan en el suelo una línea a base de caminar y caminar.

FIGURA 1.



Fuente: <https://masdearte.com/especiales/richard-long-land-art/>

Este sería uno de sus primeros proyectos, pero no el último: *A line in the Himalayas* en 1975 (una línea en el Himalaya, una línea hecha a base de piedras con el Everest al fondo) o *A line of 682 stones* (una línea de 682 piedras, línea expuesta en el pabellón británico de la Bienal de Venecia

de 1976 y se conformaba de 682 piedras que se sucedían una detrás de otra por el suelo de varias salas del recinto). Según palabras del propio artista:

Mi obra es real, ni conceptual ni ilusoria. Habla de piedras reales, de tiempo real, de acciones reales. Mi obra no es urbana ni romántica. Es la ubicación de ideas modernas en el único lugar practicable capaz de acogerlas. El mundo natural sustenta el mundo industrial. Me valgo del mundo tal y como aparece ante mí. (Recuperado de <https://masdearte.com/especiales/richard-long-land-art/> el 17 de agosto de 2022).

Paths to land, el trabajo de la gallega Carla Fernández Andrade es un ejemplo contemporáneo de estas propuestas. Esta serie fotográfica en concreto data de 2012, rescatamos una de sus fotografías como ejemplo. En la obra de Carla se puede apreciar la ausencia, el vacío, el carácter atemporal de un paisaje protagonista de manera ancestral, per se, de la propia escena.

FIGURA 2.



Fuente: <https://carlafernandezandrade.com/Paths-to-Land>

4.2. MEMORIA, QUERENCIA Y TELURISMO

Si apoyamos el concepto *paisaje* sobre los ya citados tres pilares: querencia, memoria y telurismo; encontraremos que tenemos un paisaje al que volver, un paisaje que recordar, un paisaje al que pertenecer. Así podemos constatar esta idea con el trabajo *Campos de batalla* de Bleda y Rosa para “querencia”; en *Pasajes* de Dani Karavan para “memoria”; y en *Gestos en el paisaje* de Marian Venceslá para “telurismo”.

4.2.1. querencia: bleda y rosa

Con respecto a Campos de Batalla de Bleda y Rosa, podemos decir que, a lo largo de la historia, la Península Ibérica ha tenido una estrecha relación con numerosas culturas y civilizaciones. Esto significa que habita en su paisaje un poso de riqueza cultural que se hereda en sus pueblos. Los distintos asentamientos generan un sello tanto físico como cultural en la memoria de la población. Con Bleda y Rosa nos transportamos a la esencia de generaciones pasadas que dejaron su legado sobre el territorio. Cerramos así la visita a esta pareja con una imagen perteneciente al trabajo *El continente y el viento*, titulada *Reinos de Chile*. En *esta imagen* se intuye la quietud, el silencio, la historia vivida que se posa y se sedimenta bajo el cielo.

FIGURA 3.



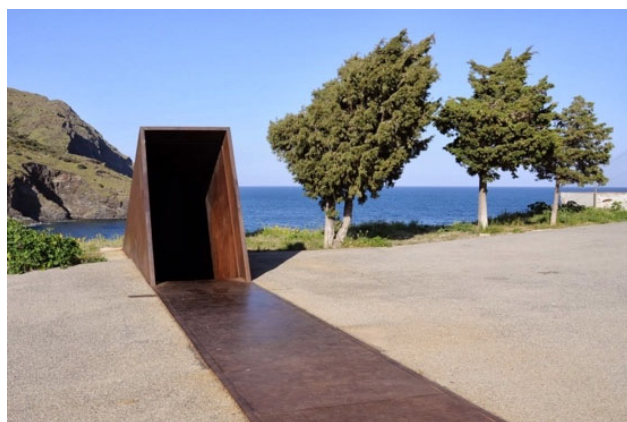
Fuente: <https://www.bledayrosa.com/proyectos/-el-continente-y-el-viento/>

4.2.2. Memoria: Dani Karavan

Pasajes de Dani Karavan, es la obra Memorial realizada en Portbou en homenaje a Walter Benjamin con motivo de 50 aniversario de su muerte. La obra fue financiada por el Gobierno de la Generalitat de Cataluña y el Gobierno de Alemania y se inauguró el 15 de mayo de 1994. Es una obra integrada en el paisaje siendo el mismo paisaje un activador de la obra misma. De la web del Memorial podemos extraer que la obra está Intervenido por Karavan, la naturaleza agreste de los acantilados de la Costa Brava y los elementos propiamente mediterráneos como el olivo, la piedra y el viento, configuran un relato sobre su pasado como lugar de exilio y, al mismo tiempo, un ejercicio de memoria contemporánea.

Pasajes, el nombre que Karavan dio al monumento, es además de una referencia al triste paso de Benjamin por Portbou, la obra inconclusa de Benjamin, (*Passagenwerk*) una monumental e inacabada obra en la que el autor, desde 1927, reunía textos e imágenes para ilustrar los tránsitos y pasajes de la vida urbana y contemporánea. Para la creación del Memorial Karavan trabajó en un sentido plenamente benjaminiano: conectando el dolor del pasado, el exilio y la memoria con un posible y renovado futuro. Así, el Memorial incluye algunos de los conceptos más propios de este pensador: la necesidad de la experiencia, la filosofía de la historia, la necesidad de la memoria, la idea de límite y el paisaje como aura.

FIGURA 4.



En la propia web encontramos también la explicación de la obra en sí:

Primer pasaje. Hay un pasadizo en una fuerte cuesta, se compone de 87 escalones que van desde la pequeña plaza de entrada al camposanto hasta el mar. Este pasillo no ofrece ningún tipo de guía o ayuda al visitante y únicamente se puede avanzar por él de manera muy concentrada. Aparece entonces una escalera metálica muy angosta encajonada entre planchas de hierro oxidado de 2,35 m de altura en un corredor que, igual que un túnel, ha sido excavado en la pendiente. Al haber recorrido más de la mitad del trayecto, en torno a un 75%, un cristal aparece cortando el camino e impidiendo seguir la ruta. Hay un remolino de mar al fondo, inaccesible y muy próximo. En el cristal aparece y se puede leer claramente una cita haciendo referencia al peso del pasado y la memoria.

Es una tarea más ardua honrar la memoria de los seres humanos anónimos que no la de las personas célebres. La construcción histórica se consagra a la memoria de aquellos que no tienen nombre. Karavan seleccionó esta cita de Benjamin de los trabajos preliminares de la tesis Sobre el concepto de la historia.

Segundo pasaje. Una vez deshecho el camino, a la salida, se abre un sendero escarpado y pedregoso que lleva de la pequeña plaza del cementerio a los otros elementos del Memorial de Karavan. La obra está integrada por el artista en este espacio natural. Camino que da a su vez entrada a la parte posterior del cementerio, correspondiente a los no católicos. Aparece en el camino un olivo muy viejo, símbolo de la vegetación de la zona en la cual el destino, el viento y el sol han dejado su huella. Este árbol es utilizado reiteradamente por Karavan como signo de paz y reconciliación. Quedando de fondo el antiguo paso fronterizo, la plataforma que sale del pie del olivo ayuda a un momento de reflexión ante el paisaje con el Mediterráneo y los pirineos como testigos.

Tercer pasaje. El camino que es angosto y lleno de piedras conduce a una planicie donde se sitúa una plataforma cuadrada de 16 m², con un cubo de piedra en medio que invita a la parar. La explanada está abierta al mar y al horizonte. Hay una reja metálica que se interpone entre el caminante y el horizonte, corresponde a la verja vieja del cementerio. El

recorrido finaliza en el mismo cementerio, donde Benjamin está enterrado en una fosa común.

4.2.3. Telurismo: Marian Venceslá

Sobre Gestos en el Paisaje, de la albaceteña Marian Venceslá, podemos apuntar que esta obra es una video instalación realizada en 2006 por M^a Áneles Venceslá, natural de Albacete en 1983. Según la artista este trabajo intenta pasar del desarraigo a la poesía a través de un proyecto basado en la asimilación del desierto que para ella supone el paisaje de la llanura manchega y la empatía con dicho territorio. Si analizamos el video, podemos ver primero Un hombre que asimila el territorio expandiéndose en horizontal; podemos ver Una chica que asimila en su cuerpo vertical la homogeneidad del horizonte; podemos ver Una chica que con sus brazos en círculo abarca en el horizonte la puesta de sol de la llanura; Un chico que durante un minuto es árbol. y finalmente podemos ver Una chica rendida al paisaje de la llanura para su contemplación.

FIGURA 5.



Fuente: Imagen cedida por la artista

Hay lugares impregnados de muerte. Hay gente que coge un avión para ir a morir al Golden Gate de San Francisco o al Cabo Beachy en

Inglaterra. A menudo me pregunto si es posible el paisaje sin drama. Una máxima sublimación, un monje frente al mar en auge: estar ante el paisaje como hecho sexual, como pico dramático que puede llevar a la muerte. Donna J. Wan es una fotógrafa que tiene un trabajo fotográfico interesantísimo en el que muestra la última imagen de quien decide un espacio concreto como escenario para morir. La propia artista cuenta en un texto autobiográfico en su web que tuvo un episodio depresivo post parto en 2011 y llegó a considerar conducir a la costa de California a contemplar el magnífico océano para saltar después desde un acantilado. Ahí comenzó su investigación sobre este tema, viajando a destinos comunes de suicidio y fotografiando los entornos y vistas. Donna dice no pretender saber por qué otras personas eligieron tales lugares específicos, pero sí cree que hay personas que, como ella, han querido morir rodeados de un hermoso paisaje. Tampoco pretende romantizar este tipo de escenarios, simplemente ofrecer un punto de vista de las personas que pudieron elegir un hermoso paraje para terminar con su sufrimiento. Como bien indicaba Joan Nogué en uno de sus hermosos artículos sobre paisaje para el Cultural de La Vanguardia:

Entiendo perfectamente las razones que pueden llevar a una persona a escoger un determinado paisaje para quitarse la vida. Decidir cuál es la última imagen, la postrera vista que uno quiere llevarse a la tumba, es un acto de libertad supremo. (Nogué, 2009, p. 23).

5. DISCUSIÓN

Según Amiel, *El paisaje es un estado del alma*. Menos poético sería, el paisaje es según nuestra percepción. Más visceral, el paisaje es según el día. El paisaje es según lo que veamos. Es según lo que digamos de él. Es un adjetivo. La capacidad del hombre de adjetivar, cosificar y humanizar lo que le rodea es proporcional a su afán de perdurar sobre la faz de la tierra. Tal vez el reino animal hace lo mismo, pero, incomprendimientos del lenguaje, no llegamos a entenderlo. La suma entre humanizar y perdurar sería la necesidad de conquistar el territorio pues el hombre, además de ser un animal territorial, tiene la capacidad de pensamiento y, en cuanto a conquista del territorio, suele ser pensamiento retorcido y maquiavélico. El caso es que, a nuestro modo

de entender, el ser humano tiene la capacidad, bien sea vicio o virtud, de humanizar el entorno. Todo a su alrededor. La necesidad de visión del todo, la vista de pájaro. Ponerse en una situación elevada y contemplar a los pies. Sentir el poder de mirar: sentir lo sublime. Aunque analizar lo sublime puede dar para una investigación entera aparte, es necesario para este estudio, al menos, mencionarlo brevemente. Para el filósofo alemán Immanuel Kant (1724-1804) existe una distinción entre placer estético a nivel sensorial y el placer y displacer que produce a la vez lo inabarcable por inmenso. En su *Crítica de la razón pura*, realiza la siguiente cita: “El cielo estrellado sobre mí y la ley moral en mí” (Kant, 1970, p. 45). Según otros pensadores (García Morente, 1996) el sentimiento de dignidad propio del ser humano surge bien como sublime matemático, bien como sublime dinámico. Lo sublime matemático ocurre cuando, al enfrentarnos a la naturaleza como algo extremadamente vasto, extenso y grandioso, la imaginación desfallece por la imposibilidad de abarcarlo y somos conscientes de las ideas de la razón que nos permiten alcanzar la totalidad infinita. Por otro lado, lo sublime dinámico sucede cuando nos enfrentamos a la naturaleza como una fuerza abrumadora que nos hace patente la debilidad de nuestro Yo empírico pero que, a la vez, por contraste, nos hace conscientes de nuestra superioridad y dignidad moral. El sujeto alcanza así la conciencia de su propia superioridad moral respecto a la naturaleza que se presenta caótica, desordenada, desolada. Lo infinito que ha provocado el sentimiento de lo sublime, se mete en nosotros gracias a un proceso mental. Este proceso sigue los siguientes pasos:

1. Aprehensión de algo grandioso que sugiere la idea de lo informe, indefinido, ilimitado y caótico.
2. Suspensión del ánimo y consiguiente sentimiento doloroso de angustia y temor.
3. Conciencia de nuestra insignificancia frente a esa magnitud inconmensurable.
4. Reacción al dolor mediante un sentimiento de placer resultante de la aprehensión de la forma informe por medio de una idea de la razón (infinito de la naturaleza, del alma, de Dios).

5. A través del gozoso sentimiento de lo sublime el infinito se hace finito, los dualismos entre razón y sensibilidad quedan superados en una síntesis unitaria. Lo divino se hace patente, a través del sujeto, en la naturaleza. Y en ello reside la situación privilegiada del ser humano.

El paisaje fue el género pictórico más halagado durante el Romanticismo. En la primera mitad del siglo XIX se dan en Alemania un número de artistas a los que encajamos como paisajistas: Carl Blechen, Carl Rottmann o Caspar David Friedrich. Con este último guardaba una estrecha amistad el pintor, psicólogo, naturalista y micólogo alemán Carl Gustav Carus (1789-1869). De él extraemos que:

Lo sublime es placer contradictorio o relativo, va unido al terror o al peligro y radica en una tensión interna de los sentidos del circunstante. Los motivos y recursos propios de la poética de la sublimidad, se gestan en la experiencia de fenómenos de la naturaleza (Carus, 1992, p. 28).

En dicho texto también recuerda el pintor lo siguiente:

El esfuerzo de Edmund Burke por explicar el placer en objetos sublimes radicaba en buena medida en el estudio de los sentimientos y las reacciones fisiológicas ante los motivos extraordinarios que podían figurar en un paisaje (Carus, 1992, p. 28).

En relación a estas palabras, Rafael Argullol hace referencia en en *El héroe y el único* a la comparación de Kant que refleja lo bello como el día y la luz, y lo sublime como la oscuridad y la noche (Argullol, 2008, p. 83). Es de necesidad incluir como referencia visual en este momento la siguiente obra, por la repercusión y peso que ha tenido en nuestro imaginario cultural occidental. Este *Monje contemplando el mar*, es un claro ejemplo de sentimiento contemplativo (la contemplación por la contemplación en sí) del paisaje del artista romántico, por la visión de lo infinito, lo sublime, lo aterrador del futuro, del mundo de la imaginación; pues:

Para los románticos, la Imaginación es un intermediario mágico entre el pensamiento y el ser, la potencia capaz de producir mágicamente *imágenes* y, por tanto, mundos imaginarios (Argullol, 2006, p. 63).

6. CONCLUSIONES

Solemos recordar más lo que sentimos en un lugar determinado que el lugar en sí y estos espacios son almacenados como paisajes de la memoria. Así, esta arqueología espacial de la memoria se ve reflejada en distintos modos de producción artística contemporánea, bien sea haciendo referencias a la memoria en sí, como en el monumento a Walter Benjamin de Dani Karavan en Portbou; como referencia histórica al territorio fotografiado como en Campos de Batalla de Bleda y Rosa; o como el registro telúrico que hace Marian Venceslá en su video instalación Gestos en el paisaje. El paisaje es un ente orgánico, se forma en la cultura, evoluciona y se posa, se sedimenta en el imaginario colectivo, a través del lenguaje, se asienta en la historia. Es un constructo cultural que se aprende y se aprehende en el seno del pueblo. Forma parte de la arqueología espacial de la memoria.

7. REFERENCIAS

- Amiel, H.F. (1919). *Diario íntimo*. Ed. América.
- Argullol, R. (2006). *La atracción del abismo: un itinerario por el paisaje romántico*. Ed. Acantilado.
- Argullol, R. (2008). *El héroe y el único*. Ed. Acantilado.
- Carus, C. G. (1992). *Cartas y anotaciones sobre la pintura de paisaje: Diez cartas sobre la pintura de paisaje con doce suplementos y una carta de Goethe a modo de introducción*. Traducción de José Luis Arántegui. Ed. Machado Grupo de Distribución.
- García Morente, M. (1996). *Obras Completas*. Edición de Juan Miguel Palacios y Rogelio Rovira, Barcelona: Anthropos; Madrid: Fundación Caja Madrid.
- Jackson, J.B. (2010). *Descubriendo el paisaje autóctono*. Ed. Biblioteca Nueva.
- Kant, I. (1970). *Crítica de la razón pura*. Traducción de Bergua, Juan B. Ediciones Ibéricas y L.C.L.
- Krauss, R. (1996). *La escultura en el campo expandido*. En: *la originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Editorial. Madrid.
- Nogué, J. (2009). *Paisajes del abismo*. Culturals La Vanguardia.
- Maderuelo, J.J. (1990). *El espacio raptado*. Ed. Mondadori.
- Maderuelo, J. J. (1996). *Introducción: El paisaje*. En: *Actas de El Paisaje, II Curso Arte y Naturaleza*. Ed. Diputación de Huesca.

Petrarca, F.; González de Durana, J.; y Maderuelo, J.J. (2002). La Ascensión al Mont Ventoux: 26 de abril de 1336. Ed. Artium.

Raquejo, T. (1998). Land Art. Ed. Nerea.

EL *FILM DE ARTE* COMO REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO MUSEO EN EL CINE DE ALEKSANDR SOKÚROV

MARÍA ENFEDAQUE-SANCHO
Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de su carrera, Sokúrov ha realizado un gran número de documentales, muchos de ellos encargados por la propia administración soviética o rusa, también por instituciones museísticas, transformándolas en obras personalísimas. Al final, lo que nos está mostrando es su propia experiencia dentro del museo, dentro de la Historia del Arte.

1.1. ANTECEDENTES EN EL FILM DE ENSAYO

Muchos cineastas se han decantado por este tipo de creación filmica como análisis de las formas de arte. Las dificultades, a la hora registrar filmica o videográficamente una obra de arte son importantes, la pérdida de calidad del color y de la textura, o la fragmentación ocasionada por el montaje. Aun así, la llegada de las vanguardias artísticas y su relación con el cine consiguieron fusionar las formas plásticas con la imagen cinematográfica adquiriendo una entidad propia alrededor de los años treinta.

Tras las vanguardias, el interés experimental decayó, los trabajos no ofrecían ningún tipo de novedad, ni tampoco investigaciones interesantes en el lenguaje filmico. Tendría que llegar Luciano Emmer con su trabajo sobre la obra de Giotto en 1941 *Racconto da un affresco* [Fig. 1], entre otros cineastas, para asentar unas bases sólidas en el devenir de esta práctica (Estrada, 2020). Como Miret (2014, p. 37)

aclara, estas obras no se limitaban a reproducir la obra de los pintores, sino que introducían, de manera fragmentada, una mirada que proporcionaba una visión dinámica y analítica.

FIGURA 1.



Fuente: <https://bit.ly/3GQrZOi>

FIGURA 2.



Fuente: <https://bit.ly/3WUQQGt>

Pero quizá la más conocida de todas las películas sobre arte, sea la que en 1955 Henri-Georges Clouzot filma, *El misterio Picasso* (1955), en la que el pintor malagueño y su trabajo son los únicos protagonistas, siendo la primera vez que se realiza una muestra tan cercana del proceso creativo de un artista [Fig. 2]. Tras estas obras, que crean precedente, encontramos las realizadas por Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, *Cézanne: Conversation avec Joaquim Gasquet* (*Cézanne: Conversación con Joaquim Gasquet*, 1989 (Estrada, 2020, p. 7).

Otro ejemplo de esta convivencia sería cineastas como Greenaway, el cual ha concebido las fronteras entre las artes como unas membranas flexibles, cuya porosidad han llevado a la exploración en trabajos que tienen el carácter de “museos virtuales”. El cineasta, pintor de origen, fue invitado por el Rijksmuseum de Ámsterdan para realizar una obra en relación con el cuarto centenario del nacimiento de Rembrandt, la obra llevó como nombre *Nightwatching*. (*Noche de ronda*, 2006) [Fig. 3] Además, como García (2017, p. 89) nos recuerda, Greenaway *ha desempeñado una importante trayectoria como comisario de grandes exposiciones donde investiga desde la pintura, estableciendo un diálogo entre el lenguaje cinematográfico y el propio soporte pictórico real.*

FIGURA 3.



Fuente: <https://bit.ly/3vQdDHA>

1.2. SOKÚROV Y LA EXPERIENCIA ESTÉTICA

Las imágenes de Sokúrov proporcionan una mirada al espectador que lleva a lo que la teoría del arte ha denominado experiencia estética. Lo evidencia la teoría de la contemplación de Schopenhauer de 1818, como abandono del hombre ante la actitud práctica de las cosas, concentrándose tan sólo en lo que tiene ante él (Tatarkiewicz, 1987, p. 359). El espectador que busca Schopenhauer es el mismo que busca Sokurov. Por lo tanto, no es de extrañar que los encuentros en espacios museísticos sean, lamentablemente, más cercanos a esa idea de la experiencia, que en las salas de cine.

Didi-Huberman (2006, p. 38) sostiene que la Historia del Arte es una disciplina anacrónica porque las imágenes suelen estar abiertas a nuevas interpretaciones y porque nuestra historia y nuestro presente también están dispuestos para su interpretación: “ante una imagen tanto el pasado como el presente no cesan de reconfigurarse.” (Didi-Huberman, 2006 p.38). Esa reconfiguración es desde la que opera el director siberiano, trazando y su visión sobre la posibilidad de la duración de la cultura, que se proyectó en estas cuatro películas de “museo”.

La primera vez que se sumergió en un viaje museístico, fue en 1996 con la realización de *Robert. Una vida afortunada*. Tanto esta obra, como *Elegía de un viaje*, *El arca rusa* y *Francofonía*, *Le Louvre sous l'Occupation* (*Francofonía*, 2015) nacieron como encargos de diferentes museos. Del Hermitage de San Petersburgo, la mayor pinacoteca del mundo, *Robert. Una vida afortunada* y *El arca rusa*. Del Museo Boijmans van Beuningen de Rotterdam la pieza *Elegía de un viaje*. Y finalmente, del Louvre, *Francofonía*. Las dos primeras guardan un tono más documental y personal, y las dos últimas indagan de forma más clara y directa sobre la pintura y su espacio expositivo. Pero, todas ellas, operan desde el concepto *filme-ensayo*.⁷ Por lo tanto, de estas obras

⁷ Josep M^a Catalá introduce este concepto en su trabajo “Film-ensayo y vanguardia “en el libro *Documental y vanguardia*. El filme-ensayo como la forma que reúne además del documental y la vanguardia, también el propio cine de ficción para superar las aristas estéticas, dramáticas y epistemológicas que cada ámbito expone a los demás, consolidando así un nuevo formato. Catalá, J. M^a (2005). Film-ensayo y vanguardia en J.M^a.Catalá y J. Cerdán (Eds), *Documental y vanguardia*.(p. 136) Cátedra.

se extraerá la importancia que tiene el espacio expositivo en la obra de Sokurov, como medio de expresión y como creación de nuevos espacios dentro de su cine.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

- El principal objetivo de este estudio es la de situar la obra de Aleksandr Sokurov como instrumento museográfico de primer orden, por fundamentarse en la memoria y reconocimiento, unas premisas inscritas en la cultura perdurable.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- El desarrollo de la metodología y del proceso, del presente estudio, no se puede circunscribir únicamente a una perspectiva iconográfica, sino que también será necesario establecer vínculos desde aspectos temáticos dentro de la Historia del Arte.
- Colocar la figura de Aleksandr Sokurov dentro del mundo del arte visual contemporáneo, al ser uno de los cineastas vivos que de forma más sobresaliente aparece reconocido en el espacio-museo. Esos encuentros con nuevos espacios de proyección del arte cinematográfico colocan la figura de Aleksandr Sokurov dentro del concepto de artista total.

3. METODOLOGÍA

El estudio plantea desde el concepto de iconología iniciado por Warburg con su *Atlas Mnemosyne*, ya que el aspecto central del proyecto de Warburg fue una comprensión de la historia del arte que presta menos atención a los períodos y a los autores que a la respuesta emotiva del que observa, así como a las fórmulas que se transmiten a lo largo de la historia, evadiendo nombres, escuelas y tendencias. La iconología de Warburg ofrece una plataforma, más bien, una vía ideal para analizar y

comprender la obra de Sokurov en un contexto que combina la historia rusa, la imaginería literaria y la tradición pictórica europea. La finalidad del Atlas Mnemosyne era la de explicar a través de un amplio repertorio de imágenes –también de palabras, pero en un menor volumen– el proceso histórico de la creación artística. Uno de los objetivos de ese proyecto fue colocar en el centro de las preocupaciones la figura del artista y su proceso de producción de imágenes y de ideas. El proceso artístico y estético de Sokúrov responde de manera clara a la utilización de su propia experiencia y recuerdos, y un profundo análisis de la memoria individual pero también colectiva, que le llevará a una lucha continua con el olvido.

4. RESULTADOS

Se incide en varios de sus trabajos, entre los que podemos encontrar obras de ficción y documentales de creación que han sido producidos o coproducidos por instituciones museísticas, y que dan pie a la revisión de la relación con la experiencia estética como base de la filmografía de Sokurov. Todas ellas, operan desde el concepto filme-ensayo. Extrayendo la importancia que tiene el espacio expositivo en la obra de Sokurov, como medio de expresión y como creación de nuevos espacios dentro de su cine. Además, se analiza la última incursión en el espacio expositivo desde la instalación Lc 15:11-32 creada para la Bienal de Arte de Venecia del 2019 en la que deconstruye la pieza El regreso del hijo pródigo de Rembrandt, utilizando el espacio para construir desde el concepto "expandido" tanto desde una perspectiva cinematográfica como plástica.

4.1 ROBERT. SCHASTLIVAYA ZHIZN (ROBERT. UNA VIDA AFORTUNADA, 1996)

En 1996, rodó esta pequeña cinta como trabajo de encargo cuyo tema es la pintura del pintor francés Hubert Robert. De una duración de veintiséis minutos, con Sokurov de narrador, con música de Sergei Yevtushenko, producido por The Hermitage Bridge Studio, este cortometraje nos adentra, con la ayuda del director de fotografía, Aleksei Fyodorov, en la obra de este pintor, muy reconocido por la aristocracia rusa. La cinta, que

iba a formar parte de una serie de películas sobre el Hermitage, y que nunca acabó de cristalizar como proyecto completo, deja observar, como Sokurov, se siente atraído por los edificios en ruinas, solitarios y vacíos, como señales de un tiempo pasado que, para éste, mantienen una relación más trascendental y espiritual que los actuales espacios y edificios. Argullol (1983, p. 21) nos explica el porqué de esa fascinación por las ruinas por un lado por que provenían por el genio y maestría de otros artistas y por otro lado por la destrucción del paso del tiempo.

Esa atracción se muestra en muchas de las cintas de Aleksandr Sokurov, la pregnancia que queda en los muros, en las piedras, en los espacios que hace siglos estuvieron en pie. Queda algo del pasado, del tiempo, en esas ruinas.

Robert, pintor y grabador francés especializado en paisajes y en ruinas clásicas se vio reflejado en el tiempo que pasó estudiando y viviendo en Roma. Su primera exposición en París, en el Salón de 1767, tuvo un gran éxito y una buena crítica del que sería el crítico por excelencia de los salones parisinos, Denis Diderot (Rea, 1989, p.5).

FIGURA 4.



Fuente: <https://youtu.be/eGVTGMTzdII>

Sokurov se recrea en este paseo por el Hermitage mostrando las obras de Hubert, sus ruinas y fuentes, sus palacios y templos destruidos, testigos de otros tiempos. En ellas observamos como la cámara de Sokurov ha captado una de las obras de Robert [Fig. 4], creando un nuevo cuadro, enmarcado esta vez en los límites del propio plano. La similitud o influencia que podemos observar es sobre todo en la iluminación dorada que embarga todo el interior del museo [Fig. 5], es la misma luz que impone Robert en sus ruinas, una luz irreal igual que los espacios inventados que crea, utilizando la luz como elemento unificador y conector.

FIGURA 5.



Fuente: <https://youtu.be/eGVTGMTzdII>

4.2 ELEGIYA DOROGI (ELEGÍA DE UN VIAJE, 2001)

Esta cinta nos relata, más la ensoñación de un viaje, que el propio viaje. La elección por parte del cineasta de comenzar su periplo desde Siberia, su hogar materno, nos muestra la visión personalísima de lo que nos narra. Como en otras ocasiones el encargo se convierte en una búsqueda de la través de Finlandia para terminar en el Museo Boijmans van Beuningen en Rotterdam, centro que le encargó la obra al cineasta. Una película co-producida por Idéale Audience de Francia, Studio Bereg y The Kasander Film Company de Holanda. Presenta el trayecto de un

oriente onírico a un occidente literal, enunciando un destino como si fuese una premonición sobre la travesía emprendida, transformando la memoria en la virtud del viaje.

La presencia de un paisaje bucólico, intercalado por pasos fronterizos, personificados por duros rostros militares o la iglesia ortodoxa sugerida por una capa negra de un monje, se convierte en escenas que encierran el universo trágico del director. De nuevo el camino, las vidas militares y lo místico que encierra la religión. A lo largo del documental se suceden escenas de guerra y destrucción en Chechenia, tema que aparece en varias de sus películas como en *Aleksandra* o en las *Series militares*, de las que hablaremos en el siguiente capítulo. Pasos fronterizos, bares de carretera y galerías de museo por las que deambula el autor. Europa se reduce a una frágil representación que Sokurov no intenta descifrar en clave política, sino estética.

María Bolaños (2006, p. 12) analiza el documental para ilustrar la experiencia estética y vital que supone el encuentro del individuo en el espacio museístico. La obra de Sokurov tiene una gran relación con el museo y con su constante de salvaguarda de la cultura, algo que en su obra es base fundamental, tanto en lo documental como en lo ficcional. Para Sokurov el soporte cinematográfico funciona como un símbolo del tiempo conquistado por el espacio museo.⁸

⁸ “El realizador ruso Alexandr Sokurov, [...] ha dedicado algunos de sus filmes más deslumbrantes a los museos. El primero de ellos, *Elegía de un viaje* (2001), [...]. En él, la cámara sigue la silueta de Sokurov a través de un largo viaje fantasmal, [...] hasta llegar a un cuadro de Saenredam, “Plaza de Santa María”, que se encuentra en el Boijmans Museum de Rotterdam. Es una travesía real y lírica, hecha de encuentros humanos y de imágenes fugaces no explicadas, de recuerdos y voces susurradas, de fragmentos musicales que llegan confusa y sordamente entre el monólogo interior del viajero y un envolvente manto de neblina.[...]Sokurov encuentra a su llegada un museo vacío.[...]Hechizado ante el lienzo, recrea la vida de la plaza holandesa, y las figuras, por una ligera palpitación de su superficie, se vuelven reales, sin abandonar su condición de cosas pintadas. El filme no es sólo de una intensa y grave belleza, sino que puede leerse como una metáfora del valor simbólico que los museos han conquistado en nuestro tiempo, no sólo en la vida pública, sino en la vida privada de los individuos; [...]de cómo el encierro de cada individuo en el museo puede entenderse como el refuerzo de una visión profana y subjetiva del mundo. El tono grave, serio y hermético del relato cinematográfico es idóneo para evocar la experiencia museística del individuo moderno, [...]María Bolaños Ateiza, “Desorden, diseminación y dudas. El discurso expositivo del museo en las últimas

Elegía de un viaje es un documental de arte, un encargo, del propio museo holandés, que Sokurov inserta en su filmografía. En el que las pinturas se insertan en el propio murmullo de la voz del narrador a través del viaje (Renzi, 2008 p. 81).

En los cuadros descubre un mundo más accesible que el real. Luego se encuentra con la causa de este inusual periplo, una pintura de Pieter Saenredam, Vista de la plaza de Santa María y de la Iglesia de Santa María de Utrech (1662) [Fig. 6].

FIGURA 6.



Fuente: <https://bit.ly/3CtyqnJ>

En palabras de Ian Christie, (2003, p.10) esta obra proporciona la más evocadora certeza sobre la creencia de que el cine de Sokurov debe reconocer su lugar en el linaje del arte. Inevitablemente se produce

del museo en las últimas décadas". Museo.es. Revista de la Subdirección General de Museos Estatales. (2006): 3-14. <https://es.calameo.com/read/0000753354330ecff53bf>

después de las grandes pinturas, la tarea común es encontrar nuestro lugar en ellas y desde ellas [Fig. 7]. No podría estar más lejos de la banalidad y la presunción de la mayoría de “cine de arte”, sin embargo, esto es precisamente lo que es. En la instalación del Boijmans, en el festival de Rotterdam del 2002, la proyección de la película terminó con una serie de pequeños focos iluminando los cuadros mencionados, dibujándolos en un diálogo con su nuevo compañero, la obra cinematográfica (Christie, 2003, p.10).

FIGURA 7.



Fuente: <https://bit.ly/3irb8bt>

4.3 RUSSKIY KOVCHEG (EL ARCA RUSA, 2002)

Mikhail Piotrovsky, director del museo encargó la cinta a Sokurov sabiendo que el realizador siempre ha pensado que los museos no solamente preservan el pasado, sino que cuidan el futuro de las civilizaciones (Christie, 2003, p. 11).

El museo del Hermitage ocupa hoy un conjunto arquitectónico compuesto por varios edificios imperiales que incluyen el Teatro Hermitage y el Palacio de Invierno que habitaban los zares en los siglos XVIII y XIX, obra de Pedro el Grande, y donde Catalina II colgó su colección de pinturas en 1764. Allí tuvo lugar la revolución bolchevique

de octubre de 1917 y allí se soportó durante casi tres años el sitio del ejército alemán en la ciudad, hoy es uno de los museos más importantes del mundo (Rosas, 2015 p. 3). San Petersburgo cumple trescientos años y Sokurov le rindió un homenaje con este filme. Recuperando la serie de elegías, Szaniawski (2014, p. 165) plantea esta cinta, como última elegía de Sokurov. Emerge como una “elegía imperial”, y a pesar de que rompe con el tradicionalismo y el nacionalismo se erige como una completa destrucción del período soviético. La película evoca tanto la elegía imperial como el elogio de la alta cultura europea. Sin embargo, este último ámbito domina al primero, debido a la elección del museo para tal representación.

Invisible a todos a su alrededor, un cineasta contemporáneo se encuentra con un diplomático francés del siglo XIX (aristócrata y escritor francés Marqués de Custine 1790-1857). Así comienza el viaje.

El arca rusa de Alexandr Sokurov, es una imagen histórica evocada en un solo plano secuencia que no necesitó de montaje para el registro cinematográfico, sí planificación. En el movimiento de la cámara hay una búsqueda similar a la que se quiere conseguir con el proceso de montaje. Un proceso, el del montaje, por el que el director no parece encontrar gran interés, en concreto por el *Montaje de Atracciones* que crearía y utilizaría, S. M. Eisenstein. Se podría pensar que Sokurov toma esa decisión como claro posicionamiento en contra del montaje. Pero no lo realiza para demostrar que el montaje sea peor que la utilización de un plano secuencia.

Según el director ruso, hay un lugar y un tiempo para cada cosa y un estilo para cada película, asegura, y en una entrevista concedida para la revista *Filmeritica*, (Paganelli et ál., 2002, p. 358) continúa diciendo:

Quiero traer a la pantalla el tiempo real, usted no debe tener miedo del flujo del tiempo, estoy hablando según el concepto artístico del tiempo, y no desde su valor físico.

Lo que sí que hay es un trabajo de planificación, un entramado para una producción que se ejecuta en unas pocas horas, las que le permite estar el museo para realizar el film. En este caso, el trabajo previo supera con creces a lo realizado en cualquiera de sus producciones anteriores. El

recorrido no es aleatorio ni gratuito. Previamente, Sokurov ha definido unas coordenadas precisas, muy claras para la cámara, unas coordenadas que soportan tanto el espacio como el tiempo.

Añadiendo a lo ya señalado, sobre las ideas y preferencias en el proceso de montaje de las películas de Sokurov, hemos de apuntar las diferentes posturas de Sergei Eisenstein y André Bazin con respecto al objetivo del montaje. Para Eisenstein, la película no sólo fue utilizada para representar la realidad, sino que se utiliza como lenguaje articulado. La relación entre los fragmentos genera conflictos y nuevos significados. En *Octubre* (1927), por ejemplo, a través del Montaje Intelectual, también debido a Eisenstein, se asocia a Napoleón a un ave de presa, con el fin de mostrar su codicia por el poder (Paes, 2013, p. 54).

Esa ventana, es la que Sokurov abre, para mostrarnos un recorrido por el tiempo histórico siguiendo el trayecto de la memoria. Las imágenes aparecen como un lento suceder a medida que el personaje central transita por espacios recobrados. Esta película no solo posee destellos notables de imaginación, sino también nos lleva a pensar en el sentido de nuestros recuerdos; en las imágenes que marcan nuestra memoria y que aparecen con el paso del tiempo (Ocaranza, 2007).

Sokurov nos traslada a un paseo a través de treintaicinco salas del Museo Hermitage, uno de los más grandes del mundo y una verdadera joya de San Petersburgo. Curiosamente, la película presenta una serie de personajes reales de la historia. El ya nombrado, diplomático extranjero francés, el marqués de Custine visitó Rusia en 1839 y escribió el libro, *Cartas de Rusia*.⁹ El marqués representa a “Europa”, a la vez que observa el desarrollo de Rusia como nación. Hay un momento a tener en cuenta, cuando el narrador dice: "Nuestros caminos deben separarse", una referencia al destino único que ha tenido el país, cuando la

⁹ La crónica que hizo el marqués de Custine de su travesía por Rusia en 1839, fue una muestra de la literatura de viajes, realizando un análisis de uno de los países más vastos, complejos y asombrosos del mundo. En estas cartas imaginarias destinadas a los lectores de su época, Custine ofrece vívidas descripciones de San Petersburgo y Moscú. Marqués de Custine. (2019). *Cartas de Rusia*, Acantilado.

revolución rusa comenzó en 1917 y empezó la creación de la Unión Soviética.

La película, rodada en video de alta definición en el actual museo Hermitage de San Petersburgo, se convirtió en el largometraje filmado ininterrumpidamente más extenso de la historia del cine¹⁰ gracias a un *steadicam* que rodea y sigue a los múltiples personajes de la corte que van apareciendo. Así, las imágenes de la historia imperial de Rusia flotan a través de las galerías del museo. Sokurov buscó lograr una ambientación de las diferentes épocas de la historia de Rusia, reconstruyendo con exactitud los rituales de las ceremonias del palacio.

No es extraño que el lugar físico en donde transcurren las acciones sea en la majestuosidad del Hermitage. La palabra arca se refiere a la famosa Arca de Noé en la Biblia, construida para salvar una pareja de toda especie viviente en la Tierra, tras el diluvio. Se entendería, por lo tanto, que para Sokurov las figuras como Pedro el Grande, Catalina II, Nicolás I, Nicolás II, la princesa Anastasia, las reinas y los funcionarios de la corte o el príncipe de Persia Khozrev-Mirza, entre otras figuras históricas, que aparecen en la cinta, han de ser salvadas (Paes, 2013 p. 55). Aspecto esencial que llevó a Sokurov a ser acusado de un cierto acercamiento o sentimiento de nostalgia por la época zarista. Acusaciones^o que él niega en todo momento, argumentando que se trata de una locura pensar y hablar de ese sentimiento y que eso demuestra que no se ha entendido lo que quería transmitir con la cinta (Paganelli et ál., 2002, p. 358). Esas acusaciones se centran en el escaso tratamiento de la historia soviética en la película. Se podría hablar de que el diálogo que se crea entre Rusia y Europa, entre el marqués y la cámara que le sigue, permite al europeo reiterarse en los estereotipos que han construido una narrativa de inferioridad con respecto al oeste. Es decir, Sokurov muestra, o crítica, según se mire, esa mirada del oeste hacia el este. Ya que, el cineasta, no enseña ningún indicio de resistencia a la occidentalización, traducidos en esos estereotipos sobre la cultura rusa.

¹⁰ La saga de Hitchcock fue el primer intento pero los medios tecnológicos no facilitaban la idea del autor, que tuvo que cambiar dos veces de película en la cinta utilizando trucos como conexas las extensas tomas, cuando finalizaba un rollo, mediante acercamientos a las chaquetas de los personajes.

Por otro lado, las ausencias tangibles, como representaciones de la cultura popular rusa, puede llevar a conclusiones sobre el rechazo por parte del director de esa parte de la cultura rusa, pero esas ausencias nos llevan a que para el director es el propio reconocimiento de la historia rusa, el que tiene que acabar de construir la historia (Eubanks, 2012, p. 57).

En esta representación, el filme irá desgajando, desenterrando, las capas de pasado histórico de la Rusia contemporánea, culminando con la escena de un gran baile realizado en 1913, el último realizado en el Gran Salón, con cientos de participantes vestidos lujosamente a la moda de la época. En el final la multitud sale del baile bajando lentamente la Gran Escalera del Palacio. El narrador mira hacia afuera por una ventana y vemos que el Palacio no es sino una nave aislada en medio de un mar helado, de nuevo Sokurov utiliza el lenguaje líquido del agua, el arca rusa que conserva el arte y la historia de Rusia se verá asolada por una época de congelamiento, previo al glasnot. No hay revolución posible que niegue su propia Historia. La Revolución Rusa no puede negar la historia que encierra el Palacio de Invierno. En resumen, de nuevo para Sokurov, el espectador tiene que reconstruir con su mirada, lo que no se ha dicho, lo que no se ha mostrado. Independientemente de las reflexiones que saquemos sobre la línea ideológica en el trabajo de Sokurov, no podemos olvidar que el periplo se centra en una parte concreta de la historia rusa. El paseo histórico por el que nos lleva Sokurov está repleto de miradas pictóricas, [Fig. 8] el recorrido nos lleva a salones con obras maestras de Rafael, Canova, Rembrandt, Van Dyck, El Greco. Las citas plásticas que hacen referencia a obras de Ilya Repin como la Boda de Nicolás II y Alexandra Fyodorovna (1894) [Fig. 9] o Vasily Surikov, pintores del XIX ruso, que trabajaban dentro del círculo de los Peredvizhniki (Novoslizov, 2000, p. 145). Sokurov está interesado en la cultura antigua de su patria, y ha comentado en más de una ocasión su interés por los “ambulantes”, o itinerantes. La red ferroviaria, a mitad de siglo, permitía el comercio por todo el país, Moscú era el centro de la reactivación económica y a su alrededor aparecían una serie de dinastías que deseaban promocionar su ciudad, así surgió la Galería Tretiakov, en la que hay gran cantidad de obras

rusas, desde Rubliev, hasta Repin y Surikov. Pavel Mikhailovich Tretiakov se consolidó como mecenas, en 1894 la galería que lleva su nombre fue inaugurada en la ciudad de Moscú (Casanovas, 1993, p. 50).

FIGURA 8.



Fuente: <https://bit.ly/3QITeDC>

FIGURA 9.



Fuente: <https://bit.ly/3vL88K4>

4.4. FRANCOFONIA, LE LOUVRE SOUS L'OCCUPATION (FRANCOFONIA, 2015)

La película de *Francofonía*, producida por el Louvre y filmada en Francia, aborda la situación del Louvre en medio de la Segunda Guerra Mundial y con la ocupación nazi de París. Esta pieza documental, filmada siguiendo las líneas de las "elegías" documentales de Sokurov, también abarca la historia del Louvre hasta nuestros días. *Francofonía* sigue la larga línea de otras películas de Sokurov ambientadas en museos. Como Pintor Iranzo (2017) señala, nos encontramos ante un ensayo filmico sobre el Louvre bajo la ocupación nazi, pero sobre todo de la función del museo en la actualidad. Esa preocupación que siempre sobrevuela en las piezas del director ruso a cerca de la idea de preservación de la cultura y el arte. Y de nuevo, mientras se relaciona con la Historia del Arte y los grandes museos, Sokurov también ofrece una interpretación conmovedora de la violencia de la historia, que a menudo rodea grandes obras de arte que nos llevará al naufragio de nuestra Sociedad. El realizador se sirve del cuadro de Théodore Géricault *La balsa de la Medusa* (1819) [Fig. 10] para incidir en la amenaza del naufragio (Pintor, 2017).

FIGURA 10



Fuente: <https://bit.ly/3CvDgko>

Aleksandr Sokurov nos ofrece de nuevo un reflejo de documentación y archivo al desenterrar una historia olvidada que aún no se ha explorado del todo: un diálogo entre ganador y vencido. Como ganador tenemos al conde alemán Franz-Wolff Metternich, responsable de la Kunstschutz, la comisión para la conservación de las obras de arte durante la ocupación francesa, por otro lado el interlocutor es el director del Louvre, Jacques Jaujard. Cada plano en la película es un cuadro congelado nacido de la tensión paralizante entre el nihilismo histórico externo y la belleza del arte. El documental dramatizado se centra alrededor de las supuestas conversaciones que mantuvieron Jacques Jaujard y Franz Wolff-Metternich ambos no tenían otro interés que salvaguardar la colección del Louvre. Y aquí es donde Sokurov vuelve a hablarnos de la quintaesencia de su obra, de la necesidad de mantener lo intangible que transmiten el arte y la cultura y como éstos se convierten en útiles de transformación frente al conflicto y el devenir de la humanidad.

FIGURA 11



Fuente: <https://bit.ly/3X2IHB2>

4.5. LC 15:11-32. EL RETORNO DEL HIJO PRÓDIGO (1663-1665) DE REMBRANDT

Sokurov en esta ocasión se enfrenta a un trabajo de integración del espacio escénico, algo que por otro lado ya ha investigado y trabajado en sus direcciones operísticas en su país natal. El encargo, de nuevo del

Hermitage le ofrece la oportunidad de recolocar dentro de lo contemporáneo tiempos pasados, revisitando piezas del museo ruso, en concreto las obras de Rembrandt que se encuentran alojadas en esta pinacoteca. La instalación consta de dos espacios, en uno de ellos nos encontramos con un caja negra en la que el director recrea una de las salas del museo Hermitage, al tiempo que el sonido nos muestra la sociedad moderna. La exposición se llama *Lucas 15: 11-32*, título que hace referencia tanto al Evangelio de Lucas como a la “Parábola del hijo pródigo”, que inspiró el cuadro del pintor holandés [Fig. 12].

Sokurov realiza una recreación de la obra de Rembrandt hasta la ciudad de los canales y también algunas réplicas exactas de los atlantes de granito, que dan la bienvenida a los visitantes del Nuevo Hermitage, y las acompaña de grabaciones de vídeo que reproducen constantemente el ruido y la destrucción de las guerras (López, 2019).

FIGURA 12



Fuente: <https://bit.ly/3isDH8j>

El trabajo de Sokurov opera desde esta obra, que narra el regreso del hijo pródigo, episodio bíblico del joven que pide a su padre que le adelante su porción de la herencia, parte al extranjero, la malgasta, y regresa en harapos y es recibido por el padre con gran alegría, despertando las protestas del otro hijo, que se ha quedado a trabajar la hacienda familiar.

FIGURA 13



Fuente: <https://bit.ly/3VOVnsA>

Para releer esa obra de Rembrandt, Sokurov la tridimensionaliza, aspecto que nos parece capital al realizar un trabajo a la inversa de lo acostumbrado, ya que siempre había realizado el proceso contrario. En el trabajo del cineasta siempre se ha visto resaltado las querencias de éste hacia la planitud en la imagen cinematográfica y por su alejamiento de las tres dimensiones, pero en la Bienal de Venecia, el cineasta ruso da cuerpo a los personajes en un grupo escultórico y construye lo que sería una instalación. En este trabajo lo que se observa es un claro acercamiento a los preceptos del “cine expandido”, que hasta ahora no habíamos encontrado en sus cintas como tal, pero en el que aquí desembarca sin cortapisas.

FIGURA 14



Fuente: <https://youtu.be/jWZ8wg45SNA>

6. CONCLUSIONES

Sokurov incide en una pedagogía de la mirada, invitando continuamente a la audiencia a la misión de preservar la cultura y el arte. En estas películas, el museo como depósito de historia y cultura es un topos de calidez, pero sobre todo de eternidad. Sokurov, que aprecia el valor de la cultura y el arte, cree firmemente en la duración de la cultura, y reconoce el peligro de la pérdida de ésta. Fundamentándose en la memoria y reconocimiento, unas premisas inscritas en la cultura perdurable. Uno de los objetivos, ha sido la de situar a Sokurov como un artista contemporáneo cercano, dentro de lo que se ha llamado cine expandido —a pesar de que Sokurov se mantiene en lo contenido, insertado en el marco del cuadro, de la pantalla— aspecto que queda desdibujado por la propia acepción de “expandido”, quizá el concepto de “cine desubicado” sea más adecuado y que se sujete mejor al trabajo del director. Pero lo cierto es que el cine expandido alude a elementos exógenos que cierran el espacio de proyección, añadiendo a la pantalla la tridimensionalidad, y que por primera vez experimenta con la instalación de la Bienal de Venecia del 2019, en la que materializó desde

el lienzo *El retorno del hijo pródigo* (1663-1665) de Rembrandt. Alejado o no del arte del arte contemporáneo la realidad es que Sokurov pulsa un punto de inflexión en el cine contemporáneo tirando de la puerta de un cine agotado por la narrativa para encontrarse con la verdad de todos los tiempos, aquella que es inherente a la poética de la imagen y que la Historia del Arte vela como un sagrario.

7. REFERENCIAS

- Argullol, R. (1983). *La atracción del abismo. Un itinerario por el paisaje romántico*. Bruguera.
- Bolaños, M. (2006). Desorden, diseminación y dudas. El discurso expositivo del museo en las últimas décadas. *Museo.es. Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, 3-14.
- Casanovas, A. (1993). *Rússia: Cultura i Cinema 1800-1924*, Íxia Llibres.
- Castillejo, B. (2022, 23 de mayo). *La Trilogía oriental de Aleksandr Sokurov*. Cinetransit. Cine y otros desvíos. <https://bit.ly/3jZtGQG>
- Catalá, J. M.^a (2005). *Film-ensayo y vanguardia en J.M.^a. Catalá y J. Cerdán (Eds.), Documental y vanguardia (p. 136)*. Cátedra.
- Christie, I. (2003, abril). *The civilising Russian*. *Sight and Sound*, 10.
- Custine, A. (2019) *Cartas de Rusia*. Acantilado.
- Didi-Huberman, G. (2006). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo.
- Estrada J. M. (2020). *La imagen del artista en el cine: vitae, mito y perfiles de pintores, escultores y arquitectos [Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid]* Repositorio institucional UCM. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/57583/>
- Eubanks, I. (2012). *The Irony of Absence in Alexander Sokurov's Russian Ark*. *Journal of the Australian and New Zealand Slavists*, 26(1-2), 57-75.
- García, A. (2017). *Peter Greenaway: ¿Cineasta, o artista plástico?*, *Revista Sonda*, 6, 89-102.
- López, R. (2019, 15 de diciembre). *La Bienal de Venecia 2019 Entre Sokurov y la rebelión chilena*. *La Jornada Semanal*. <https://bit.ly/3Qt4D4G>
- Miret, R. (2014) *El cineasta del tiempo y la memoria*. *Dirigido por*, 443, 37-41.
- Novosilzov, N. (2001). *La pintura rusa. Siglos XII al XIX*. Numancia.
- Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de seis ideas*. Ed. Tecnos.

- Ocaranza, N. (2007, noviembre). El sentido de la historia en *El Arca Rusa*. *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*. Imágenes en movimiento.
<https://doi.org/10.4000/nuevomundo.11812>
- Paes de Almeida, F. (2013). Ficção e história em Sokurov: estudo sobre as obras *Arca Russa* e *Taurus*. *Convenit Internacional* 11, (enero-abril), 51-60.
- Pastor, A. y Paganelli, G. (2002). Lo spazio in un unico sguardo. *Conversazione con Alexander Sokurov*” *Filmcritica*, 526(27), 356-361.
- Pintor, I. (2017) Silence and Fog. On Gesture, Time, and Historicity in the Films of Aleksandr Sokurov. *Apparatus. Film, Media and Digital Cultures of Central and Eastern Europe*, 5. <https://doi.org/10.17892/app.2017.0005.60>
- Rea, P. (1998) Hubert Robert. Painted spaces of the Enlightenment. The Press Syndicate of the University of Cambridge.
- Renzi, E. (2008, marzo). Approche de Sokourov, *Cahiers du cinéma*, 10, 81-83.
- Rosas, P. (2015). *A arca rusa habita uma imagen*, *Arteciencia.com*, año IX, 19, julio-diciembre.
- Szaniawski, J. (2014). *The cinema of Aleksander Sokurov. Figures of paradox*. Columbia Press.

UNA MIRADA GRÁFICA EN ESPAÑA DESDE EL PRISMA ANTROPOLÓGICO

ENRIQUE MENA GARCÍA
Universidad Católica de Murcia

1. INTRODUCCIÓN. UN CÓCTEL ENTRE ANTROPOLOGÍA Y FOTOPERIODISMO

Nuestra investigación aúna el fotoperiodismo centrado en España y la riqueza antropológica que reside en ella. Una fotografía documental desde autores foráneos y nacionales. Así, necesitamos una introducción al fotoperiodismo, de connotación estética innegable, aunque curiosamente, sobre la década de 1880 se valoraban más las cuestiones técnicas y testimoniales, antes que la artística, donde movimientos del momento como el impresionismo y modernismo se abren e inspiran gracias a este suministro de fotografías, seguido de las otras vanguardias que irán viniendo, hasta alcanzar en las primeras dos décadas del siglo XX una época de fotografía artística (Alsina Munné, citado por Sánchez, 2004, p. 90). Por consiguiente, la fotografía nació inclinada a un carácter útil y funcional que artístico, que en su giro estético se apropió de la composición pictórica.

Debemos aclarar que entre fotografía documental y periodismo gráfico o fotoperiodismo existe una delgada línea que a veces es difícil distinguir (así que hablaremos de forma indistinta para referirnos a lo mismo), teniendo en común el ilustrar la realidad que se vive. Aquí tratamos de unir las porque se entremezclan, combinando lo documental que busca las causas y condiciones sociales de lo que se retrata desde una mayor subjetividad, frente a reflejar la actualidad sin más contexto y explicación ajustada más al fotoperiodismo. En definitiva, ambas cuentan algo con las imágenes, y somos nosotros los que accedemos desde un prisma antropológico.

Respecto al fotoperiodismo, su origen internacional se suele situar en las guerras de Crimea y la Guerra Civil estadounidense, aunque su edad de oro se ubica entre 1930 a 1970 (Sienra, 2017). También centramos su aparición cuando la prensa incorporó la fotografía, entre 1872-1880, donde su desarrollo fue imparable, situándose España en la segunda década del siglo XX a un nivel fotoperiodístico alto, y, más con la especialización (deportiva, taurina, de guerra como la carlista, la de Marruecos, la civil, etc.) (Fontanella, 1981). Un germen que se irá destripando conforme avancemos.

Alcanzaremos el arte conceptual, el expresionismo abstracto, el minimalismo, el hiperrealismo, entre tantos otros, que influirán en la fotografía hasta alcanzar la transición con la apertura de galerías especializadas, centros fotográficos, grupos de fotógrafos, Encuentros o Festivales Internacionales y nuevas publicaciones (entre revistas y suplementos) que reforzarán una revista pionera como *Nueva Lente*. Un cambio hacia la modernización, pero a la vez sujeto a una mezcla de antagonismos entre lo sagrado (ritos religiosos) con lo profano (ferias y fiestas de pueblos), lo cotidiano con lo fantástico, la crueldad con el humor, con una fuerte incidencia antropológica como en Fernando Herráez, Koldo Chamorro, Cristina García Rodero, Ramón Zala, Cristóbal Hara, etc.

Con la muerte de Franco se impulsaba un fotoperiodismo acompañado de reformas políticas y libertades sumando otros fotógrafos como Jordi Socías, Paco Elvira, Pilar Aymerich, Manel Armengol, Carlos Bosch, Benito Román, Pablo Neustadt, Raúl Cancio, Víctor Steinberg, Marisa Flórez, Manuel Barriopedro, Germán Gallego, Gustavo Catalán, Josep María Alguersuari, Agustín Carbonell, Chema Conesa, Juan Manuel Díaz Burgos, Txema Salvans, alcanzando La Movida con Ouke Lele, Pablo Pérez-Mínguez, Alberto García Alix, hasta llegar a los conflictos de Bosnia como la serie *El cerco de Sarajevo* de Gervasio Sánchez, o la investigación de Xavier Ribas acerca de los barrios periféricos, sobre todo de Barcelona como en su serie *El Séptimo día*, etc. (Fontcuberta, 2004, pp. 165 y 168).

2. OBJETIVO. UNA FOTOGRAFÍA CON VALOR EDUCATIVO

Se pretende acercar una mirada distinta de nuestro país a través de fotógrafos nacionales, pero también de los que nos visitaron, muchos, iconos fotográficos del siglo XX. Se contempla un recorrido sociocultural que se presta a un análisis a través de una selección de fotografías que abarcan varias décadas hasta nuestros días. Un fotoperiodismo que rastrea las condiciones sociales de muchos rincones de España.

Son innumerables las exposiciones temporales que han llevado temas sociales y que pueden servir de recurso a un área como la antropología social. Y una herramienta o complemento de la misma es la antropología audiovisual, donde asevera Grau (2002), que “contemplar una imagen y analizarla a continuación nos obliga a examinar también nuestra concepción del mundo y de la forma en que lo miramos y codificamos” (p. 61). Como ejemplo, citamos El Laboratorio de Investigación Fotográfica de la UMU, que asume dos vertientes, la construcción de la historia de la fotografía y la conservación del patrimonio fotohistórico, donde han llevado a cabo con alumnos del Máster en Investigación y Gestión del Patrimonio Histórico-Artístico y Cultural varios proyectos de recuperación, análisis, conservación y difusión de fondos fotográficos¹¹.

Existe un elenco de artistas tan numeroso que resulta complejo tratarlo en profundidad en unas pocas páginas, pero encontramos desde consagrados como Willy Ronis, Henri Cartier Bresson, David Seymour, Robert Capa, Gerda Taro o Nicolás Müller hasta llegar a autores contemporáneos españoles como Pablo Genovés, Ramón Masats, Leopoldo Pomés, Isabel Muñoz, Castro Prieto, Rafael Sanz Lobato, Carlos Pérez Siquier, Joan Colom, entre otros. En España, las exposiciones que forman parte del Festival Internacional Photo España, festival nacido en Madrid en 1998, son también un buen ejemplo. Nuestra iniciativa investigadora surge a raíz de una exposición en Villanueva de los Infantes (Ciudad Real), dentro del programa de

¹¹ Véase la Web del Laboratorio de Investigación Fotográfica (lifum): <https://www.um.es/web/lifum/>

PhotoESPAÑA2021, titulada *Instantes decisivos*, cuya extraordinaria colección de Julián Castilla, hizo despertar nuestro interés y valor antropológico, junto con el incuestionable estético¹² (Ver Fig. 1).

Posteriormente surge entre Murcia y Cartagena, al igual que en otras ciudades del país, el Festival Internacional de Fotografía Fotoencuentros, de la mano del fotógrafo murciano Paco Salinas, confluyendo charlas y exposiciones con una delicada fotografía documental, que aporta un halo humano, desde la pluralidad, la heterodoxia y amplitud de tendencias, cuyo Festival no pudo resistir los problemas de financiación y acabó quedándose con tan solo once ediciones en 2011.

Las fotografías que sirven de ejemplo en este artículo, de tantas posibles, alcanzan una apreciable eficacia social y cultural. Y, en parte, con la elección de algunos fotógrafos, rendimos homenaje a la famosa agencia Magnum Photos, referente del fotoperiodismo, a la fotografía en blanco y negro, y a muchos de los maestros que dejaron míticas imágenes desde esta técnica que no ha dejado de asombrar.

De esa Agencia Magnum fundada en 1947 como cooperativa y financiada por los propios fotógrafos para obtener el derecho de sus propias fotografías, destaca David Seymour “Chim”¹³, fundador de la agencia junto a Robert Capa, Henry Cartier-Bresson, George Rodger, William (Bill) y su mujer Rita Vandivert y María Eisner. Chim será reportero de guerra, pero en vez de acercarse al frente como Capa, al que asociamos a su popular fotografía *Muerte de un soldado republicano* (1936), Chim prefirió seguir la vida cotidiana en la retaguardia. Su reportaje *Barcelone durant la guerre* es uno de los testimonios más vibrantes de este período, publicadas en *Life* en 1938 (Alós, 2011). Seymour sabe entrar en el alma de las personas, y consigue retratos profundamente psicológicos. El IVAM de Valencia junto con Magnum Photos le organizaron una exposición en 2003, en cuyas obras se reflejan su compromiso social (Játiva, 2003).

¹² Ver el Catálogo digital de la exposición *Instantes decisivos*: <https://bit.ly/3WGLYEX>

¹³ Ver la Web de David Seymour: <https://davidseymour.com/>

FIGURA 1. Panorámica de la sala principal del Museo de Arte Contemporáneo “El Mercado” (Villanueva de los Infantes) con la exposición *Instantes decisivos*. En primer plano aparece la fotografía de Ramón Masats, *Seminaristas jugando al fútbol* (1959) conservada también en el MOMA de N. York



Fotografía del autor

3. METODOLOGÍA. UN TESTIMONIO VISUAL COMO AMPLIFICADOR CULTURAL

Proponemos escenarios en una metodología nada compleja, cuya base es la experimentación desde el estudio fotográfico. El guía o educador debe facilitar los códigos para el debate. Son numerosos los estudios específicos sobre comunicación intercultural. El mensaje visual ofrece una doble vertiente expresiva (denotativa y connotativa), y en el análisis de decodificación de una imagen se pueden identificar dos niveles (Grau, 2002, p. 64):

- a) El proceso mediante el cual se ha creado la imagen (posición de la cámara, incidencia de la luz, composición estética, etc.)
- b) La interpretación efectuada a partir de la contemplación de la imagen.

A través de exposiciones (físicas o virtuales) o publicaciones de series fotográficas en las Web de los autores, podemos llegar a un aula, taller o curso. Por cierto, resulta escasa la documentación asociada a la antropología vinculada a la fotografía. Se puede hablar de muchos tipos de culturas, en un sentido amplio: rural, urbana, académica, institucional, empresarial, escolar, profesional, etc. Solo con la investigación de prejuicios y estereotipos ya constituye una educación a considerar. La comunicación intercultural de las imágenes “nos permite conocer a las personas, ya que los procesos de comunicar e interpretar se basan en referentes culturales personales, que por lo general difieren de unas personas a otras” (Aguado y Mata, 2020, pp. 118 y 120).

La tecnología ha unido pueblos y sus gentes, por lo que llevar un aislamiento es casi imposible a día de hoy. Tenemos que convivir con un mundo cada vez más globalizado, existiendo un pluralismo preocupante para Pannikar (1990, p. 20), que piensa que conduce a la construcción de un gran supersistema. Pero, esta situación también tiene sus ventajas. La aparición de la fotografía ha sido uno de los grandes revulsivos culturales en más de siglo y medio, y queremos remarcar y aproximar a través del diálogo fotográfico una diversidad y convivencia humana existente. Es decir, desde el prisma de la lente descubrimos una diversidad intercultural que puede servir de modelo pedagógico incluso en las escuelas, como un amplificador de otras culturas, otros pueblos, otras situaciones sociales, que debemos respetar o hacer conciencia desde reconocer y atender la etnografía visible tan rica y distinta. Nos valemos de esta aparición e irrupción del fotoperiodismo para analizar este valor antropológico, a veces infravalorado.

Asegura López (2005), que sobre la década de 1990, la fotografía, en tanto en cuanto documento histórico-artístico, se está incorporando lentamente a las investigaciones académicas, donde “un puñado de historiadores acomete diferentes estudios centrados en la fotografía como documento histórico que cimentarán las investigaciones

posteriores” (p. 2), a modo de fotohistoriadores que reconstruyen la intrahistoria de una fotografía en concreto, la técnica empleada, la biografía de su autor, la temática reflejada que valoran estéticamente el resultado, pero que no llegan ser del todo historiadores por la falta de coordenadas sociopolíticas que les permita tener una lectura de la imagen más completa (Lara y Martínez, 2003, p. 19).

Pretendemos, sin alejarnos mucho de estas descripciones, un estudio antropológico referido al ser humano (Belting, 2007, p. 14), con un discurso antropológico en cuanto a la interdisciplinariedad de la imagen. Además, la cualidad de la imagen es otra característica que interesa, aunque sabemos que con la llegada de la fotografía sufren las artes plásticas un duro golpe, ya que se comenzó a hablar del fin de la imagen, donde entra el fenómeno de la reproductibilidad técnica que habla Walter Benjamin, por esa pérdida del aurea, de lo original e irrepetible debido a las múltiples reproducciones. Sobre este asunto, dejamos clara la postura de que la autenticidad nunca será suplantada, una existencia singular original imposible de reproducir. Incluso, la misma reproductibilidad técnica adquiere un carácter artístico (Grave, 2017).

Asegura Brisset (1999) que, “el fotorreportero suele preferir pasar desapercibido, y captar el hecho desde fuera” (p. 9), una posición del fotógrafo que se plantea en interrogantes, como, por ejemplo, si su colocación es interna o externa al grupo, es decir, si se posiciona con distanciamiento o como un miembro temporal más, incluso, si existe decisión por parte los fotografiados en temas de poses, ubicación, etc. Por consiguiente, abre otra ventana de estudio acerca de cómo el fotógrafo interactúa en el medio.

En el fotoperiodismo el fotógrafo no puede situarse lejos, porque se requiere estar en el centro de la acción si pretende obtener imágenes poderosas (Brisset, 1999, p. 69). El impacto del fotoperiodismo se produce tras terminar la I Guerra Mundial, aunque como dice Lucien Vogel, es difícil delimitar donde se sitúa la foto propiamente periodística, pero suele ir ligada a la fundación en 1936 de la revista *Life* en Estados Unidos, con el precedente de la revista *francesa Vu*, fundada en 1928 por Vogel (citado en Sougez, 1999, p. 397). Existen precedentes como el francés Jean Laurent que se afincó en Madrid sobre mitad del siglo XIX,

considerado un pionero del fotoperiodismo, que, junto con el valenciano José Martínez Sánchez y el galés Charles Clifford, suelen situarse como los tres grandes de la fotografía española del XIX (Villena, 2022).

En esta estela, podemos incluir el realismo social, que puede beber del realismo de mediados del siglo XIX que surge en Francia (véase la obra de Courbet, *El origen del mundo* de 1866), pero este realismo del siglo XX empieza con la Gran Depresión de 1930, que trasciende también a otras artes como la literatura en Pío Baroja, Gabriel García Márquez o Vargas Llosa, que beben de la picaresca y el antihéroe, con casos alejados de la lengua española pero en sintonía como las novelas de Dickens, Twain y Hemingway. Este realismo también se sitúa en el cine con la Nouvelle vague francesa y el neorrealismo italiano, en cuyos años de 1960 la fotografía se asienta, donde la foto directa como documento social tiene gran predicamento (Sougez, 1999, p. 419).

Queremos aportar, reincidiendo en lo mismo, fotografías que reúnan cierta diversidad e interés antropológico, y acercar esa crítica visual que desprenden, obviando la natural estética que acompaña, desde la luz, la composición, la expresividad, etc., la cual omitimos, porque entendemos la indisoluble unión en todos los autores de una más que probada sensibilidad, patente en la belleza de cada una de ellas.

3.1. ANÁLISIS DE ALGUNAS LECTURAS VISUALES

Se abre una mirada antropológica que nos podría acercar a españoles como José Suárez (Allariz, Orense, 1902-La Guardia, Pontevedra, 1974), que viajará exiliado por varios países, y asociado a la fotografía humanista, destacando su serie *Mariñeiros* de 1936 cuyos protagonistas son las tierras y gentes de su Galicia natal, o su serie de *La Mancha* de 1965¹⁴.

Seguimos con Carlos Pérez Siquier (Almería, 1930-2021) como cuando retrató el barrio de La Chanca, situando Almería como motor de la fotografía de la década de 1960, desde un interés social en costumbres y formas de vida, reflejando la dignidad de estas gentes de estatus social muy

¹⁴ Véase el blog de José Suárez: <https://bit.ly/2QcuDjZ>

bajo, en ese umbral de la pobreza de muchos lugares de la posguerra española¹⁵. Siquier fundó en 1956 junto a José María Artero la revista AFAL (Asociación Fotográfica de Almería), auténtica transmisora de ideas de la joven fotografía española (...) Y sirvió de enlace de la fotografía española con grupos del exterior” (Terré, citado en Fotoencuentros 06, 2005, p. 6).

Existen épocas de miseria que atraviesa España reflejada en otros fotógrafos como el valenciano Agustí Centelles (Valencia, 1909-Barcelona, 1985), pionero del fotoperiodismo moderno en Europa, aunque todavía por descubrir por muchos.

Con estos autores, se genera un material para educar en un contexto intercultural, necesario para el entendimiento plural de una sociedad. Debemos acudir a un enfoque o perspectiva múltiple que lleve a una cultura experiencial con el público o alumnos, en línea por la que “aprendamos a reconocernos diferentes en algunas cosas y a respetarnos. Enseñemos el diálogo desde la igualdad y no desde la prepotencia cultural” (Salinas, 2002, p. 37).

FIGURA 2. Pérez Siquier. *La Chanca*, 1957. 126x84 cm

¹⁵ Véase la Web de Siquier: <https://www.centroperezsiquier.org/carlos-perez-siquier>



Fuente: Catálogo
Fotoencuentros 06, (2005), Centro Cultural Las Claras. Fundación CajaMurcia.

El fotógrafo francés Henri Cartier-Bresson (Chanteloup-en-Brie, 1908-Montjustin, 2004), fue un trotamundos y admirador del surrealismo español, considerado el padre del fotorreportaje. Acudió a España en la Guerra Civil, así como su amigo Robert Capa y su pareja Gerda Taro, considerada la primera fotoperiodista en cubrir el frente de una guerra (Ruiz Franco, 2008). Fue recorriendo la tragedia y secuelas del pueblo español. Por ejemplo, en Sevilla, realizó fotos en el mismo lugar como *Niños jugando en ruinas* (1932) recogiendo la decadencia de los edificios y esos horrores manifestados en los rostros de los niños, no así en la citada cuyas risas y felicidad es un contrapunto del ambiente en el que se encuentran, por donde a través de una gran brecha en un muro surgen las risas y el juego (Bresson, 2003). Una España oculta y profunda como en los niños donde recoge esa ingenuidad y felicidad de un territorio desolado por el conflicto.

Solo con Bresson podemos hacer un recorrido social por la Europa de la década de 1930 y 1940, con la serie *Los Europeos*, y en otros viajes que emprendió como México, China, India o Cuba, en los que se puede hacer un estudio de la posición de la mujer, su empoderamiento, donde

construye la imagen con ironía, incluso con cierta forma decorativa, como la fotografía *Alicante (España)* de 1933 (Ver Fig. 3). Bresson indicó que durante toda su vida ha perseguido penetrar “en el corazón del ser humano” (Stepan, 2006, p. 58).

En esa línea, podemos hacer referencia al concepto fotográfico “instante decisivo” acuñado por Bresson, posiblemente el fotógrafo más célebre de todos, el cual decía que se debe disparar la cámara en el momento preciso, ni antes ni después, alineando la vista con la mente y el corazón. “La fotografía es, para mí, el impulso espontáneo de una atención visual perpetua, que atrapa el instante y su eternidad” (Bresson, citado en Colorado 2001), entendiendo esa capacidad única de capturar el tiempo, de suspenderlo y mantenerlo vigente de forma indefinida.

FIGURA 3. Henri Cartier-Bresson. Alicante, España (1933)



Fuente: Iconos de la fotografía. El siglo XX (2006). (Ed. Peter Stepan). Electa

Otro errante como Bresson fue Nicolás Muller (Orosháza, Hungría, 1913-Llanes, 2000), que pasó por París y, en su periplo huyendo de los nazis acabó en Marruecos y después en España, donde recogió un testimonio visual de posguerra en sus viajes como la *Lavandera* en Arenas de San Pedro (Ávila) y la *playa de las Canteras* de Las Palmas, ambas de comienzos de 1960, hasta su fallecimiento en Asturias (Luna, 2021).

Esa situación de crisis y miseria que atravesaba España se ve reflejada gracias a otros fotógrafos como el valenciano Agustí Centelles (Valencia, 1909-Barcelona, 1985), pionero del fotoperiodismo moderno en Europa, aunque todavía por descubrir por muchos, cuyas fotografías más sobrecogedoras son de las situaciones políticas de la contienda civil y las de campos de concentración al sur de Francia (Vallés, 2009), y en Cristina García Rodero (Puerto Llano, 1949), encontramos la primera persona española en pertenecer a la Agencia Magnum, con un elenco de reportajes sobre las tradiciones en varios países, como las realizadas en la década de 1970 sobre las costumbres y fiestas en España, de un gran valor documental, sujeta a un humanismo y a una marcada atemporalidad (Ver Fig. 4).

Rodero, afirma sobre esta serie que “Traté de fotografiar el alma misteriosa, verdadera y mágica de la España popular en toda su pasión, amor, humor, ternura, rabia, dolor, en toda su verdad, y los momentos más intensos e intensos en la vida de estos personajes, como tan simples como irresistibles, con toda su fuerza interior” (Bravo).

FIGURA 4. Cristina García Rodero. *La Confesión, Saavedra, Lugo, (1981)*



Fotografía recogida del breve catálogo de la muestra *Instantes decisivos*
De la colección Julián Castilla

El fotógrafo español Vicente López-Tofiño (Cuenca, 1949), presentó por ejemplo un trabajo realizado por pueblos de su provincia en los inviernos de 2014 y 2015, totalmente solitarios, desde una visión

cotidiana de sus gentes, una intuición que sobresale para fijar su mirada en el mundo que le rodea (Auñón, 2017).

Otros fotógrafos como Juan Manuel Díaz Burgos (Cartagena, 1951) enamorado de Latinoamérica, y cuyo vínculo visceral con el mar y su costa es más que evidente por su nacimiento costero, como la serie que hizo por Cádiz como el retrato del marinero roteño *El Chamarín* en los 80¹⁶.

El catalán Ricard Terré (San Baudilio de Llobregat, 1928- Vigo, 2009), ofrece fotos como la del escondite o el corro de niñas en Argamasilla de Alba de la década de 1950 y 1960, que nos muestran parte del patrimonio etnográfico, en este caso de los juegos infantiles de una época en la que ya apenas juegan de la misma forma. Ritos como la Semana Santa y fiestas, que no esconden el drama del luto, la nostalgia de la infancia, con su suspenso mundo¹⁷.

En la Transición española dos fotógrafos sin apenas formación específica, formados en la Agencia Efe entrando jóvenes y de aprendices, como son Manuel Pérez Barriopedro (Madrid, 1947) y Manuel Hernández de León (Madrid, 1949), “están considerados como referentes por excelencia del periodismo gráfico en nuestro país, con un extraordinario bagaje en el oficio”, como las populares imágenes del golpe de Estado de Tejero en el Congreso el 23 de febrero de 1981 (Pantoja, 2007, p. 73).

Las necesidades de los medios actuales son bien diferentes a las que eran y han hecho que surjan ramas dentro del fotoperiodismo que antes eran muy minoritarias, como la científica, la de naturaleza, la deportiva, la de moda y muchas otras que ahora viven momentos de auge contando historias a través de imágenes hechas con talento. Todo un océano visual de singularidades que está aparcando la fotografía de prensa tradicional y los reportajes de autor. (Pantoja, 2007).

En esta mirada antropológica debemos detenernos en los roles del ser humano, y no necesariamente deben ir unidos a educación o a posición social, como recoge el fotógrafo americano Elliot Erwitt (París, 1928),

¹⁶ Véase la fotografía de Díaz Burgos: <https://bit.ly/3zPJjiK>

¹⁷ Véase la Web de Ricard Terré: <http://www.ricardterre.com/cndex.html>

el cual asegura no preparar sus fotos, pero sus escenas dejan un sentido de la reflexión acerca de los roles y estereotipos de género. En la obra *Museo del Prado* (Ver Fig. 5), remarca Gamero (2006), que los hombres de la fotografía se agrupan en manada, como animales, devorando la forma de *La maja desnuda* con la mirada; mientras que la mujer, en un acto solitario y reflexivo, es capaz de ver el fondo de *La maja vestida*, más allá de su ropa. En el primer caso, la recepción del arte es más instintiva y hedonista, en el segundo es un desciframiento intelectual, algo mucho más profundo y rico, y cuyos precedentes casi se podrían rastrear en La deshumanización del arte de Ortega y Gasset. “Teniendo en cuenta esta interpretación, se podría incluso decir, salvando las distancias, que *La maja desnuda* es el best seller y *La maja vestida* el arte de minorías, de elites intelectuales” (Gamero, 2006).

FIGURA 5. Elliott Erwitt. *Museo del Prado, Madrid 1995*



Fuente: Breve catálogo de la muestra *Instantes decisivos* (2021).
De la colección Julián Castilla.

Y, con un fotógrafo humanista como es Willy Ronis (París, 1910-2009), terminamos este recorrido de autores foráneos, con las fotografías *Playa de Gandía* (1991) y *Barcelona, España* (1993), en esta última nos

situamos en una céntrica calle del barrio gótico, donde la diversidad cultural es palpable, como sucede en otros barrios de grandes ciudades, caso de Lavapiés de Madrid, un relato cotidiano, como sucede en la *Playa de Gandía* (Ver fig. 6) con esas siluetas que asemejan sombras chinas que le reportarán fama, cuyas personas caminan en direcciones opuestas en lo que parece el crepúsculo de ese verano, un sosiego que las tumbonas también transmiten. A Ronis lo han enmarcado en el “grupo de fotógrafos humanistas franceses que después de la II Guerra Mundial participaron, junto a escritores y cineastas, en la tácita misión de restituir la confianza en la bondad intrínseca del ser humano” (Gili, citado en Willy Ronis, 2006, p. 16). Aunque la fotografía humanista pierde prestigio a finales de los cincuenta debido a cambios producidos en la sociedad por motivos como el de Vietnam, el Mayo del 68, las nuevas músicas, etc., que “ponen en tela de juicio aquella mirada fundamentalmente idealista hacia el hombre” (Chardin, citado en Willy Ronis 2006, p. 43).

FIGURA 6. Willy Ronis, *Playa de Gandía*, 1991



Fuente Catálogo Willy Ronis (2006), Fundación La Caixa y Consejería de Educación y Cultura de Murcia.

Otros fotógrafos que muestran un realismo social y documentalista de este país, son los catalanes Manel Úbeda (Mollet del Vallés, 1951) y Txema Salvans (Barcelona, 1971)¹⁸, como la serie *Mi Reino*, publicada por Salvans en un libro el 2018, con familias o grupos de amigos en situaciones precarias, de convivencia, de una atmósfera marginal, a veces pensionistas o jóvenes, en rincones de playas con arquitecturas de contrastes, industriales, una España que existe y que es real. De Úbeda destacamos la serie *Vacaciones* entre 2004-2005 (Ver Fig. 7), donde manifiesta el propio fotógrafo que intenta “mostrar las situaciones absurdas, cómicas y surrealistas que provoca nuestra forma de hacer turismo. Un modo de viajar (o quizás hay que llamarlo de desplazarse) en vacaciones en la que se ha perdido todo el espíritu del viajero”¹⁹. En estas imágenes crudas y descarnadas no podía faltar Luis Baylón (Madrid, 1958)²⁰, casi como un sociólogo de la fotografía donde los pasillos del metro, la gitana bella, el niño en el caballito, el anciano postergado hasta el final de sus días en la barra de un bar, acentúan y exprimen más sus entrañas emocionales, su inquietante falta de privacidad en las personas, a las que les roba un instante de sus cotidianidades (Ruiz de Lobera, citado en Fotoencuentros 06, 2005, p. 16). En 2017, Baylón publicó un libro fotográfico titulado *Madrid en plata*, que cuenta la ciudad desde 1984 hasta el 2017, repleta de heroína, pijos, etc. (Jabois, 2021). Nos acerca a la calle, a la soledad de las personas en la gran ciudad, detalles sarcásticos como en *Éxito sin precedentes* (Ver Fig. 8), en otras ocasiones, situaciones más bruscas o duras, como su serie *Anónimos*, personajes de aparente desamparo, marginados o desahuciados por la corriente social ortodoxa, o la que una mayoría piensa que es más corriente.

Es oportuno desde nuestra óptica, cerrar este ciclo con Alberto García-Alix (León, 1956), porque estamos ante uno de los potentes retratistas de este país, con su poderosa fuerza expresiva, sin dejar el entorno urbano, pero, aquí queremos destacar el paisaje del rostro, ese mapa

¹⁸ Véase la Web de Txema Salvans: <https://txemasalvans.com/>

¹⁹ Véase la Web de Manel Úbeda: <https://bit.ly/3t3li3K>

²⁰ Véase la Web de Luis Baylón: <http://www.luisbaylon.com/>

facial que destripa, cuya cámara actúa como un balcón que asoma el carácter de cada uno (Ver. Fig. 9)

FIGURA 7. Manel Úbeda. Serie Vacaciones. La Barceloneta. Barcelona. 2005. 50x75 cm



Fuente Catálogo Fotoencuentros 06. p. 33.

3.2. DISCUSIÓN. LO PERSEGUIDO Y LO QUE PODEMOS OBTENER

Estos fotógrafos suponen un valor documental, con la intención de dirigirnos a la vertiente que apunta Martín (2005, p. 3), donde “hemos de plantearnos la fotografía como representación, cuyo valor documental, que sin duda existe, es importante, pero no es el único valor”. Existen otros valores tales como el patrimonial, histórico, etnográfico, emocional, social, estético, de belleza, y antropológico (como las contrastes desigualdades), etc.

Creemos que la dirección de la fotografía documental siempre seguirá viva, porque la experiencia de vida que pueden tener los fotógrafos en ese contacto no se puede transmitir con la escritura, y, sin duda, en el mundo regido por una cultura visual potente, donde la imagen es atractiva y conlleva millones de visualizaciones, por la que nuestro

cerebro retiene mejor cualquier información si se le acompaña de imágenes, la premisa esencial es saber mirar.

Las últimas dos décadas han visto una impresionante explosión del interés en la antropología visual. Una antropología de los medios de comunicación gráficos que ha emergido y se ha transformado en un tema de investigación aceptable. Estudios de recepción televisiva, fotografía y cine entre el mundo occidental y no-occidental están proliferando. Las nuevas tecnologías digitales se están volviendo cada vez más interesantes como formas alternativas de publicar etnografías (Ruby, 2007, p. 13).

Según Leiva (2015, p. 38), para alcanzar un enfoque inclusivo de educación intercultural, pasa, entre otras cosas, por la mirada a un tratamiento temático, especialmente en aquellas áreas de conocimiento más proclives y sugerentes para hacerlo, como por ejemplo las artes visuales y, en concreto, la fotografía. En este muestreo de autores e imágenes se genera un material para educar en un contexto sociocultural real.

4. CONCLUSIONES. UN COMPROMISO DESDE LA HIPNÓTICA FUERZA DE LA FOTOGRAFÍA

Es necesario crear contextos para el entendimiento en la sociedad, donde se abren elementos como la inmigración, la pluralidad y la diversidad, característicos para abordar el tema, no desde un problema, sino como virtudes y hechos naturales (Leiva, 2015, p. 131).

Desde un término amplio de cultura, debemos abrirnos a una cultura de aprendizaje, de realidad, integrada, diferente a la nuestra, donde uno se debe adaptar. En este sentido, el Colectivo Amani (2006, p. 71) habla de tres agentes socializadores principales: la familia, la escuela y los medios de comunicación. En este último lenguaje entra nuestra aportación, que, a su vez, traen implícitos valores que pueden ser transmitidos a la familia y la escuela, siempre que se alimente de manera adecuada. Es la comunidad cultural la que tiene un gran peso (guías, educadores, comisarios, críticos difusores o influencers en RR.SS., prensa, Tv, radio, etc.).

FIGURA 8. Luis Baylón. *Éxito sin precedentes*. Madrid. 2000. 50x50 cm



Fuente Catálogo Fotoencuentros 06, p. 17.

La fotografía, como apuntaba Fontcuberta (2017), trastocaba la misma noción de arte, y cuestionó admitirla en museos, porque socavaba la función tradicional del museo, un comienzo disfuncional entre museo y fotografía a finales del siglo XIX, que, gracias a los autores seleccionados que aportan su forma de ver en la sociedad, presentan un potencial hipnótico, cuya “imagen constituye el espacio social de lo humano”, y “es hoy ante todo un proyectil” (Fontcuberta, 2017, p. 260).

La ensayista neoyorkina Susan Sontag, atendiendo a esa realidad capturada, no meramente interpretada a través de la distorsionadora mente de un “artista” recoge que las imágenes fotografiadas

“suministran hoy la mayoría de los conocimientos que la gente tiene sobre el aspecto del pasado y el alcance del presente” (citado por Grau, 2002, p. 70).

Finalizamos esta mirada, con la idea de fotografía en Roland Barthes (2002, p. 35 y p. 156), al cual, le sorprende y le produce una sorpresa como se renueva inagotablemente, como un certificado de presencia, superior al cine, cuyo material fotográfico es presa de un fluir, de estirarse a otras vistas, y, a la vez, sin futuro en ella, de ahí la melancolía que acompaña a estas fotografías.

Se han mostrado fotografías y muchas más que pueden seguir en los enlaces Web de los fotógrafos, que apelan a la condición humana, no siempre de marginación y de desigualdad, porque queda la esperanza en los sueños y la felicidad que habita en las personas. Una introducción hacia un impulso de reflexión sociocultural, que abre unas posibilidades infinitas en el terreno de la antropología visual, que animamos a destripar en profundidad entre el compendio de autores testimoniados.

FIGURA 9. Alberto García Alix. *La mujer de Fellini*. 1988



Fuente: Summa Artis (2004).
La fotografía y el grabado en la España Contemporánea. Nº11. p. 179.

5. REFERENCIAS

- Aguado Odina, T. y Mata Benito, P. (2020). Educación intercultural. UNED.
- Alós, Ernest (2011, 09 de octubre). Los niños de la guerra. El Periódico.
<https://bit.ly/3DJ7r7B>
- Auñón P. (2017, 19 de mayo). Tofiño retrata las miradas inconscientes y la vida cotidiana de los pueblos de Cuenca. Cadena Ser. <https://bit.ly/3NEzXvO>
- Barthes, R. (2002). La cámara lúcida. Nota sobre fotografía. Paidós Ibérica.
- Bravo, G. (2021, 21 de noviembre). Cristina García Rodero. Profesor de fotografía. <https://bit.ly/3NEhsaV>
- Belting, H. (2007). Antropología de la imagen (Vol. 3032). Katz editores.
- Brisset Martín, Demetrio E. (1999). Acerca de la fotografía etnográfica. Gazeta de Antropología, (15), Artículo 11, 1-13. Universidad de Granada.
- Cartier-Bresson, H. (2003). Fotografiar del natural. Gustavo Gili.
- Colectivo Amani (2006). Educación intercultural. Análisis y resolución de conflictos. Popular.
- Colorado, O. (2011, 19 de noviembre). El instante decisivo en Henri Cartier-Bresson. Blog Oscar en foto., <https://bit.ly/3E8o8Li>
- Fontanella, L. (1981). Historia de la fotografía en España. Desde sus orígenes hasta 1900. El visó.
- Fontcuberta, J. (2017). La furia de las imágenes. Galaxia Gutenberg.
- Fotoencuentros, 06 (2005). (Coord. Paco Salinas). Catálogo. Fundación CajaMurcia.
- Gamero, A. (2006, 09 de abril). Elliot Erwiit en el Prado. La piedra de Sísifo.
<https://bit.ly/3FWDXWN>
- Grau Rebollo, J. (2002). Antropología audiovisual. Bellaterra.
- Grave, C. (2017). La decadencia del aura y las transformaciones de la percepción. Revista Fractal, mayo-agosto, (82), 119-142. Ciudad de México.
- Jabois, M. (2021, 04 de julio). Heroína, pijos, Ibiza y una cámara Rolleiflex: la vida retratada de Luis Baylón. El País. <https://bit.ly/3E5pwOI>
- Játiva, J. M. (2003, 28 de febrero). El IVAM revisa los orígenes del fotoperiodismo con la primera muestra retrospectiva de Seymour en España. El País. <https://bit.ly/3t5tv7v>
- Lara López, E. L. (2005). La fotografía como documento histórico artístico y etnográfico: una epistemología. Antropología experimental, (5), 1-28. Universidad de Jaén.

- Lara López, E. L. y Martínez Hernández, M. J. (2003). Historia de la fotografía en España. Un enfoque desde lo global hasta lo local. *Revista de Antropología Experimental*, 29-44. Universidad de Jaén.
- Leiva Olivencia, J. J. (2015). *Las esencias de la educación intercultural*. Aljibe.
- López Mondéjar, P. (2021). *Instantes decisivos*. Colección Julián Castilla. PhotoEspaña, Catálogo de exposición. Diputación de Ciudad Real y Ayuntamiento de Villanueva de los Infantes.
- Luna, J. A. (2021, 10 de abril). Nicolás Muller, el fotógrafo que escapó del nazismo para retratar la vida más allá de las guerras. *El diario.es*. <https://bit.ly/3ToYQwP>
- Martín Nieto, E. (2005). El valor de la fotografía. *Antropología e imagen*. *Gazeta de Antropología*, (21), Artículo 04. Universidad de Granada. <http://dx.doi.org/10.30827/Digibug.7178>
- Noemí (2021, 30 de junio). Exposición ‘Instantes decisivos de la fotografía’ de Julián Castilla en Villanueva de los Infantes. *Diario de La Mancha*. <https://bit.ly/3fBLoYF>
- Pantoja Chaves, A. (2007). Prensa y Fotografía. Historia del fotoperiodismo en España. *Revista El argonauta español*, (4). <https://doi.org/10.4000/argonauta.1346>
- Pedrero, E. (2021, 2 de julio). Instantes decisivos de la fotografía. *Diario Digital El Eco de Valdepeñas*. <https://bit.ly/3t6zs4k>
- Ruby, J. (2007). Los últimos 20 años de Antropología visual-una revisión crítica. *Revista chilena de antropología visual*, 9(3), 13-36. Santiago de Chile.
- Ruiz Franco, R. (2008). Miradas fotográficas de la Guerra Civil española: De Gerda Taro a Robert Capa. I Congreso Internacional sobre imagen, cultura y tecnología (pp. 286-297). Universidad Carlos III.
- Salinas, J. (2002). La atención a la diversidad desde el modelo pedagógico intercultural. *Revista Educar en el 2020*, 34-39. <https://bit.ly/3Uoyk84>
- Sánchez Vigil, J. M., Kurtz, G. F., Fontcuberta, J. y Ortega, I. (2004). Summa Artis. Historia General del Arte, (XI), La fotografía y el grabado en la España Contemporánea. Espasa.
- Sienra, R. (2017, 20 de junio). La historia del fotoperiodismo: cómo la fotografía cambió la forma en que recibimos las noticias. *My modern met en español*. <https://mymodernmet.com/es/historia-fotoperiodismo/>
- Sougez, M. L. (1999). *Historia de la fotografía*. Cátedra.
- Stepan, P. (2006). *Iconos de la fotografía. El siglo XX*. Electa.
- Vallés, C. (2009, 30 de noviembre)- El legado de Centelles. *El País*. <https://bit.ly/3UpQyGj>

Villena, M. A. (2022, 01 de agosto). Jean Laurent, un pionero del fotoperiodismo en el silo XIX al que cuesta reconocer su legado, El Diario.es.
<https://bit.ly/3A34e1D>

Willy Ronis (2006). Catálogo. Fundación La Caixa y Consejería de Educación y Cultura de Murcia.

CAPÍTULO 12

MIRADAS A ITÁLICA. LAS REFERENCIAS A LA CIUDAD ADRIANEA A LO LARGO DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE SUS FUENTES

AINHOA MARURI ARANA
Universidad de Sevilla

MARÍA TERESA PÉREZ CANO
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Para interpretar el paisaje de un lugar, identificar sus valores patrimoniales y sobre todo comprender cuáles de ellos han sido reconocidos y comunicados de una manera adecuada, se deben de analizar todos los procesos históricos que hayan existido sobre el mismo. Es necesario comprender la percepción que se tenía a lo largo del tiempo para llegar a reconocer su valor y entendimiento en la actualidad. Para percibir de manera clara el territorio y el paisaje se necesitan distintas fuentes (gráficas, cartográficas, escritas) que reconozcan su papel en la conformación del territorio.

Se parte de una noción de paisaje que se utiliza en el sentido cultural, además de la perspectiva medioambiental, geográfica o física, siguiendo la definición establecida en el Convenio Europeo del Paisaje, Florencia (2000): “por “paisaje” se entenderá cualquier parte del territorio tal como la percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humanos”. CAP 1, Art.1a. (CEP) y, avanzando respecto a la anterior, de la de paisaje cultural según

el Plan Nacional de Paisaje (2016): “el resultado de la interacción en el tiempo de las personas y el medio natural, cuya expresión es un territorio percibido y valorado por sus cualidades culturales, producto de un proceso y soporte de la identidad de una comunidad”.

La investigación se centra en un conjunto arqueológico por la relación simbiótica que existe entre estos y el paisaje. La elección de los lugares de los asentamientos viene dada por ventajas estratégicas y las características del territorio, que, a lo largo del tiempo, han acumulado huellas y saberes que han moldeado el paisaje. Es una realidad patrimonial compleja, reflejo de las actividades humanas a lo largo de la historia, y frágil, en riesgo de abandono y destrucción. La consideración de la dimensión paisajística de cualquier conjunto arqueológico, puede suponer nuevas oportunidades, entre otras: comprender y explicar su sentido en origen y su evolución posterior (porque se ha abandonado, o ha continuado su uso); proteger y gestionar el conjunto (en un nuevo contexto en el que crece la demanda social para acceder a estos); y finalmente, ordenar. (Maruri Arana, 2021).

Por lo tanto, el objeto de la investigación es el análisis de los casos de estudio desde una perspectiva de su paisaje cultural. Se realiza un análisis crítico de su evolución a través del estudio de ejemplos destacados de representaciones o testimonios del paisaje a lo largo del tiempo y su relación con el pensamiento humano. Este análisis se apoya en la evolución del propio concepto a partir de la revisión bibliográfica sistemática, que incluye cartas y documentos internacionales de referencia. Como resultado del análisis de estas fuentes, se establecerá el grado de adecuación de cada uno de ellos para el conocimiento y la representación del paisaje cultural y sus distintos atributos.

2. OBJETIVOS

- Realizar un análisis crítico de los testimonios de Itálica a lo largo de la historia para entender lo que vemos hoy, en comparación a lo que la sociedad percibía en ese momento, para conocer y entender la ciudad antigua.

- Obtener el grado de adecuación de cada uno de los testimonios en el conocimiento y presentación del paisaje cultural de Itálica identificando todos sus valores.

3. METODOLOGÍA

En este análisis se van a emplear las fuentes históricas del paisaje y el territorio de Itálica, como un todo histórico. Itálica fue declarada Monumento Nacional hace más de 100 años y el interés por el yacimiento comenzó ya en el s. XVI, conservando abundante material gráfico y escrito del mismo. En la presente investigación se ha recogido una selección de las representaciones más importantes de Itálica, abarcando por lo menos un ejemplo por cada tipo de testimonio, y atendiendo a criterios de paisaje y territoriales.

Como elementos de estudio de la investigación, se proponen analizar de manera genérica y con algunos casos concretos, pinturas, planimetrías, fotografías, cinematografías, escritos, etc. que han presentado el paisaje o entorno del lugar objeto de estudio. Además de las representaciones pictóricas, serán igual de relevantes las descripciones escritas del lugar. Efectivamente, su importancia para la construcción y divulgación de una visión o idea determinada es inmensa, ya que en los siglos XVI-XVII, muchos viajeros que no tenían conocimientos de dibujo y recogían sus percepciones por escrito. Asimismo, las producciones cinematográficas, son fuentes de conocimiento de lugares desconocidos, que han sido transformados a lo largo del tiempo, por lo que ofrecen información sobre lo que ellos observaban.

Con todo ello, se quiere llegar a un entendimiento nuevo y diferente de la percepción del lugar a través de miradas históricas que, de una manera u otra, han dejado su legado para que nosotros comprendamos la importancia de la antigua ciudad.

4. JUSTIFICACIÓN DEL ÁMBITO DE ESTUDIO

El concepto de paisaje se completa con el de paisaje cultural, es necesaria una comprensión de ambos como síntesis de las acciones del

territorio. Es el testigo visible de la memoria humana, por lo cual debe ser objeto de salvaguarda e investigación para el desarrollo social.

La elección de Itálica, viene dada por sus propias características, por su escala territorial y dimensión paisajística, que no corresponde con la delimitación administrativa del Conjunto Arqueológico. Además, es muy importante por su papel en la conformación y la jerarquización del territorio que conocemos en la actualidad.

El temprano descubrimiento de Itálica nos permite, a través de los ejemplos de su representación y descripción, reconstruir su territorio como soporte y obtener las características más importantes de su percepción paisajística a lo largo del tiempo, que han influido en las definiciones posteriores llegando hasta la actual. Gracias a este temprano descubrimiento, se han producido en torno a la ciudad una amplia colección de escritos, grabados, cartografía, fotografías, imágenes, pinturas, etc. que nos ayudan a buscar un recorrido de la concepción paisajística a lo largo de la historia, lo cual es fundamental para comprender lo que vemos en la actualidad y así cotejar con lo que se percibía en ese momento, llegando a entender mejor la ciudad antigua.

FIGURA 1. *Fotografía desde el Conjunto Arqueológico de Itálica hacia Sevilla. Lo que se ve en primer término es el yacimiento, y detrás, el pueblo de Santiponce. Al fondo, se observa la Torre Pelli*



Fuente: Fotografía de elaboración propia (19/04/2021)

5. EL CONTEXTO DE ITÁLICA

Itálica, es una ciudad antigua de época del Principado romano (27 a.C.-235 a.C.), conocida por ser cuna de dos de los emperadores más importantes: Trajano, primer emperador nacido fuera de Italia, y Adriano, que con su gobierno llega la época dorada de Itálica en el 117 a.C. Itálica fue fundada en el año 206 a. C. por causas militares, tras el final de la Segunda Guerra Púnica, pero tras el s. III, hubo una crisis en todo el Imperio suponiendo el abandono de la ciudad, quedando en gran medida sepultada y congelada en el tiempo, por lo que aún hoy tiene un gran valor histórico y está en procesos para entrar en la Lista de Patrimonio Mundial de la UNESCO (VV.AA., 2005).

La componente paisajística de Itálica es muy relevante, ya que está en tensión con la ciudad principal, Sevilla, y con el núcleo urbano en el que se inserta, Santiponce. Además, la componente natural también es significativa, ya que está protegida por una zona natural al norte y oeste. La antigua ciudad es hoy un conjunto arqueológico visitable, lo cual hace que se pueda pasear entre sus ruinas (Zoido & Caballero, 2013).

Es importante entender que la ciudad de Itálica estaba formada por dos partes: la Vetus Urbs y la Nova Urbs. La primera es la más antigua sobre

la cual está el pueblo de Santiponce. La segunda, es la nueva ciudad promovida por Adriano a la que García y Bellido le da nombre: es una ampliación de la ciudad existente. Es lo que corresponde hoy al Conjunto Arqueológico.

El Conjunto Arqueológico de Itálica actualmente se inserta en un entorno metropolitano, linda con el municipio de Santiponce, de carácter urbano, y está rodeado con otra zona de carácter rural. Opta por un ensimismamiento remarcado por el lado arbolado y por las pantallas visuales cerrando parte de la ciudad romana para que se entienda como una unidad. Por el este, domina la colina de Itálica sobre el valle del Guadalquivir, con mayor dinamicidad del medio con la ciudad de fondo; contraponiéndose al anterior, al oeste se abre a las colinas del Aljarafe, un contexto rural tradicional. (Luzón Nogué, 2019).

FIGURA 2. Collage elaborado sobre una fotografía aérea de la situación actual de Itálica. En la que se distinguen la *vetus urbs* (bajo el pueblo de Santiponce) y la *Nova Urbs* (lo que corresponde al actual Conjunto Arqueológico). En rojo, se señalan las murallas que ha tenido la ciudad adrianea, para distinguir los diferentes periodos de construcción



Fuente: Collage de elaboración propia sobre una imagen aérea extraída de Google Earth

6. FUENTES DE ITÁLICA²¹

Por un lado, la elección de la expresión gráfica como objeto de la investigación se fundamenta en su eficacia como instrumento para la investigación en general y en el caso que nos ocupa, para el análisis, la interpretación y la comunicación de los valores de un paisaje cultural como es Itálica. Es una herramienta versátil que ayuda a expresar el paisaje con una mirada propia y que nos ayuda a conocer la evolución de la noción histórica del paisaje cultural de Itálica a través de sus fuentes gráficas principales.

Hasta la fecha, las fuentes gráficas han sido la pintura, los dibujos, los relieves y la escultura; y más recientemente, la fotografía, la

²¹ Lo relativo a las fuentes de dibujo y pintura, cartográficas, escritas, fotográficas y las nuevas fuentes se ha obtenido de Maruri Arana, 2021.

cinematografía y las nuevas fuentes, fundamentales para llegar a conclusiones sobre la evolución de un lugar, saber del patrimonio que lo integra, para restituir planimetricamente el entorno, realizar un levantamiento, para entender su geometría y proporciones, para estudiar las vistas urbanas o para comparar tipológicamente dos casos, entre otros.

Sin embargo, no se pueden dejar de lado las fuentes escritas: son importantes a la hora de destacar su importancia para la construcción y divulgación de una visión o idea determinada de Itálica, ya que en los siglos XVI-XVII, había muchos viajeros que no tenían capacidades de plasmar gráficamente lo que observaban y recogían sus percepciones por escrito. Son, al igual que las gráficas, fuentes de conocimiento de lugares desconocidos, como Itálica, que han sido transformados a lo largo del tiempo, ofreciendo información sobre lo que ellos veían. La componente perceptiva está estrechamente ligada a este tipo de líricas, siendo descripciones subjetivas de gran carga dramática y melancólica, típica del momento (Maruri Arana, 2021).

A continuación, se proponen las fuentes que mejor han representado el paisaje cultural de Itálica. Para su comprensión, se ha ejemplificado cada testimonio con casos concretos, de manera cronológica.

6.1. DIBUJO Y PINTURA

Tanto el dibujo como la pintura son de las fuentes de conocimiento de la historia más relevantes, ya que son la expresión artística de las que primero aparecen, y hay testimonios de las mismas desde época prehistórica. Durante siglos, ha sido el principal medio de documentación de la realidad, dejando en ellas la impronta subjetiva del pintor o dibujante.

6.1.1. Dibujo del Natural

Como se ha comentado, la ciudad romana se abandonó en el s. XIII, desdibujando el paisaje y mostrando solo fragmentos inconexos. Ocurre entonces una nueva forma de ocupación del territorio, ignorando lo

preexistente que estaba oculto y sepultado, excepto el anfiteatro, como vemos en la figura 3.

FIGURA 3. Grabado de Anton van Wyngaerde, del año 1567, en el que se representa el anfiteatro de Itálica



Fuente: Panorama historiográfico del anfiteatro de Itálica (Bellido, 2009, 40)

Anton van Wyngaerde, grabador flamenco y uno de los mejores dibujantes del s. XVI, era el pintor del Rey Felipe II, el cual le encargó que realizara dibujos de varios yacimientos en la época, entre los cuales se encontraba Itálica. Era el momento en el que en Sevilla se habían ubicado la Casa de la Contratación y la Capital de las Indias, y siguiendo las ideas renacentistas, buscaban en Itálica el origen y la justificación de la capital en el panorama europeo, haciendo ver la antigüedad de la misma. Se sabe que el pintor visitó, midió y dibujó las ruinas en el estado del momento.

El principal valor atribuido a esta vista, es el valor documental, ya que se considera la primera imagen fiable del anfiteatro, realizada en detalle y relevante por los elementos que se incluyen y que se dejan fuera en ese momento. Se observa el alzado del monasterio de San Isidoro del Campo, en la parte inferior a la izquierda, que subraya la relación entre ambos bienes (en la mayoría de representaciones de la ciudad romana aparece el monasterio). En la parte trasera, se ve el municipio de la Algaba, que tuvo que guardar relación con Itálica, a pesar de estar separadas por el río.

En el momento de la realización de la vista, no se había trasladado Santiponce a la Vetus Urbs de Itálica, lo cual ocurriría en 1603.

6.1.2. Ruins of the Ancient City of Italica

En el s. XVIII, se retoma el interés por las ruinas de Itálica, comenzando a desvelar el sustrato oculto, siguiendo el interés renacentista por el pasado. porque en la mentalidad renacentista surge ese interés por el pasado.

Con la figura 4, se vuelve a hacer hincapié en la coexistencia del Monasterio de San Isidoro del Campo e Itálica, marcando el territorio con la existencia de ambos, que junto al pueblo Santiponce conforman el paisaje cultural de Itálica.

FIGURA 4. Grabado por David Roberts, del año 1835, en el que se representan las ruinas del anfiteatro de Itálica en primer término, en el que se encuentran los monjes del Monasterio, con el edificio monástico de fondo



Fuente: Biblioteca Digital Hispánica, Biblioteca Nacional de España.
[Descarga: <http://bdh-rd.bne.es>. Consultado el 27/12/2022]

Itálica tiene un desarrollo que va más allá de la época de esplendor Clásica, y su conformación es fruto del paso del tiempo y de las transformaciones.

Las ruinas han tenido un papel activo por la fascinación que suscitan entre los viajeros o arquitectos, siguiendo la idea romántica de que lo que queda es lo más importante de lo que hubo, como en el grabado de David Roberts (figura 4), proponiendo una visión evocadora de Itálica. Buscan dibujar una mirada al monumento como reflexión moral o histórica aceptando el contexto paisajístico del mismo. Incorporan o desechan aquellos elementos que no “ayudan” a crear la escenografía deseada. Todas las percepciones como esta se van superponiendo y coexistiendo en el tiempo, pero se debe unir a la mirada popular, aquella influida por la tradición del paisaje rural, buscando las lógicas productivas. Las dos miradas, la romántica de la ruina y la productiva de la plantación de olivares, suponen una tensión en la propiedad del suelo.

Años más tarde, en la década de los años 70, el valor arqueológico se impone al valor rural, haciéndolo desaparecer, debido a la gran adquisición de la mayor parte del terreno.

6.2. FUENTES CARTOGRÁFICAS

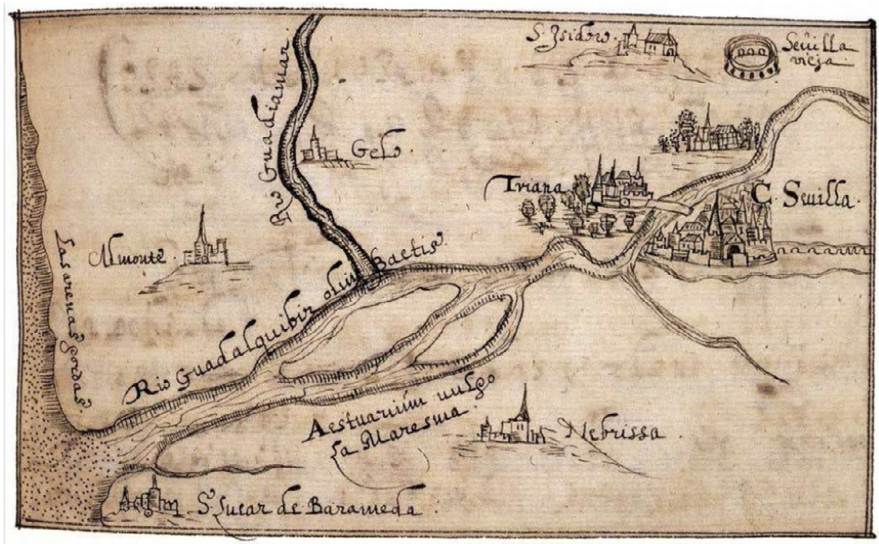
La cartografía emplea los métodos y técnicas más avanzadas para realizar levantamientos, dibujos o grabados de un territorio, reproduciendo en cada momento el lugar siguiendo las tendencias artísticas de cada momento. A los valores de precisión métrica y los objetivos, se suman también los valores subjetivos, ya que van más allá y aportan otro tipo de información que abre paso a la imaginación y el arte. Por lo tanto, estas producciones sirven para viajar, analizar, aprender, proyectar, expresar ideas, medir, evocar, relacionar, etc. Ningún mapa ofrece una visión enteramente objetiva, ya que incluye su bagaje, su memoria y la voluntad de lo que quiere o no quiere representar. Detrás de cada cartografía hay una intención: didáctica documental, expresiva, etc., escogida por el propio sujeto que lo produce. Con todo ello, se puede decir que la representación cartográfica es un recurso subjetivo, donde influyen el autor, la técnica, el objeto a representar y el mensaje que se quiere transmitir con la obra.

6.2.1. Sevilla Olim Hispalis

En la iconografía de la zona desde el siglo XVI hasta el siglo XVIII el monasterio de San Isidoro y el anfiteatro de Itálica son hitos importantes en el contexto territorial de Sevilla, como volvemos a ver en la figura 5. Es una representación del valle del Guadalquivir, desde Itálica hasta su desembocadura en el mar.

Itálica aparece con el nombre de Sevilla La Vieja, creyendo que en ese lugar estaba el origen de Sevilla, pero todavía no se sabía que era la antigua ciudad adrianea. En ese momento, el pueblo de Santiponce todavía no se había fundado.

FIGURA 5. Dibujo cartográfico de Diego Cuelvis, publicado en el *Tesoro Chorographico de las Españas* en 1600. Es una vista del Valle del Guadalquivir desde Sevilla la Vieja hasta Sanlúcar de Barrameda



Fuente: Sevilla la Vieja. Un paseo histórico por las ruinas de Itálica. (Luzón, 2019)

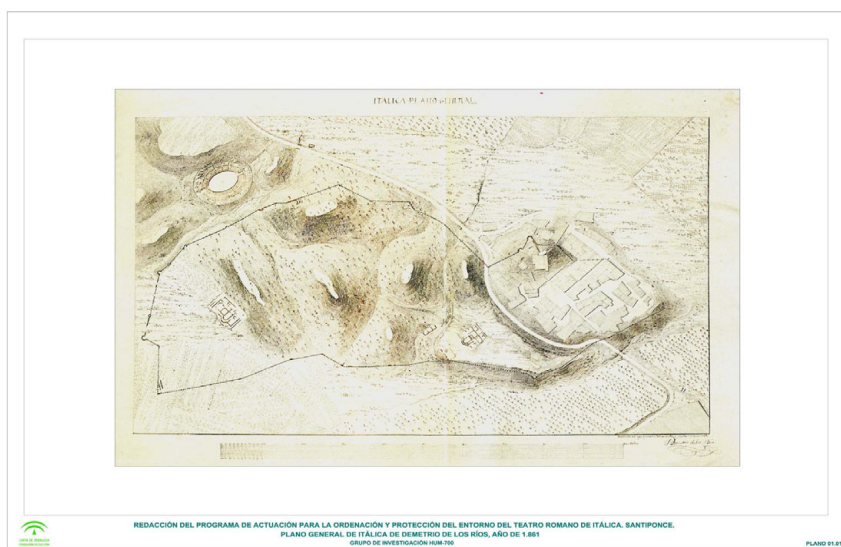
En un contexto más amplio, el río es el elemento vertebrador de la composición, y el mensaje que se quería transmitir era explicar los asentamientos que se encontraban en los márgenes del mismo. Todos los núcleos se presentan con un alzado de los monumentos más identitarios. Lo único que se veía de la ciudad antigua era el anfiteatro,

ya que era una mole demasiado grande para quedar sepultada, no obstante, aparece reconstruida por completo, en vez de en estado de abandono. A su lado, de nuevo, aparece el monasterio de San Isidoro del Campo.

6.2.2. Itálica Plano General

Nuevamente, la importancia de este plano es documental, ya que es la primera cartografía topográfica del conjunto. Se realizó con motivo de la visita real de la Reina Isabel II en 1862.

FIGURA 6. Dibujo cartográfico de Demetrio de los Ríos, publicado en la Memoria arqueológico-descriptiva del anfiteatro de Itálica entre los años 1862-1865 (Ríos, 1862). Es una representación exagerada de la topografía de Itálica, es la primera vez que se realiza un plano topográfico del conjunto



Fuente: Plano original de Demetrio de los Ríos extraído del Proyecto de actuación para la ordenación y protección del entorno del teatro romano de Itálica. Santiponce (PÉREZ CANO., MOSQUERA ADELL, 2007)

Demetrio de los Ríos se considera una de las figuras pioneras en darle importancia a la documentación gráfica como fuente de conocimiento arqueológico, antes de que la arqueología existiese como disciplina.

La subjetividad en esta obra está implícita, ya que lo que se transmite es una topografía del todo exagerada de Itálica, multiplicando las líneas topográficas. Se busca además señalar los elementos que ya se han excavado del yacimiento hasta el momento y los diferentes cultivos alrededor del mismo. En comparación a la cartografía anterior, la escala es mucho más cercana al conjunto.

6.3. FUENTES ESCRITAS

Las dos fuentes escritas más relevantes de Itálica son: Antigüedades y principado de la ilustrísima ciudad de Sevilla y chorographia de su convento jurídico o antigua chancillería (1634) de Rodrigo Caro; y Diario de viaje a Andalucía y Portugal (1782) de F. Pérez Bayer.

Nos centraremos en la primera escritura, que es una de las descripciones de Itálica más antiguas que se conservan y su importancia reside en que, por primera vez, propone la disociación entre Itálica y Sevilla, adquiriendo Itálica significación por sí misma, dejando de ser Sevilla la Vieja.

''Yo vi cerca de la Capilla Mayor de un templo, que todavía persevera: ya oy no queda casi nada della. También quedan casi sepultados debaxo de la tierra unas termas, que aun el tiempo no ha podido desbaratallas; muchos cimientos de torres y otros edificios.

Vese un acueducto que venía continuando desde la antigua villa de Tejada... Vese también aquí en Itálica, una fuente, ya muy desfigurada, pero donde se conserva un manantial, y un edificio hecho de bóveda, que con las muchas ruynas casi lo cubre de tierra. Otro estaba en un cerro hecho de bóveda, todo de ladrillo, y parecía sala de armas, y este todavía persevera entero''.

Rodrigo Caro comenzó a escribir esta obra de poesía lírica en 1595, enmarcándose dentro de los literatos de la Edad Media que evocan las ruinas arqueológicas como el origen de una reflexión mora, dentro de un marco de pensamiento que le da una gran importancia al pasado. Gracias al texto, podemos saber que ya cuando el autor visitó Itálica en 1595 se habían descubierto los restos de las termas y numerosos edificios, así como un fragmento del acueducto, una fuente y un edificio abovedado podría tratarse del castellum aquae.

6.4. FUENTES FOTOGRÁFICAS

La fotografía se inventó en 1839, prácticamente en simultaneidad entre dos hombres europeos: francés e inglés. Es un año importante, ya que además del avance que supone por sí misma la fotografía, porque mirando a la pintura de paisaje, se aprecia la diferencia entre antes y justo después de la aparición de la fotografía y de la fotografía de paisaje. Esta última viene de la mano de la idea de conquistar la tierra, la idea de documentar y descubrir.

6.4.1. Circo romano de Itálica

FIGURA 7. *Fotografía del anfiteatro de Itálica realizada por Otto Wunderlich, en 1927. Se observa el anfiteatro inundado, debido a que el anfiteatro está en una escorrentía*



Fuente: Fototeca del Instituto de Patrimonio Cultural de España. Sevilla. Circo romano de Itálica y la signatura WUN-25-00010. Consulta: 17/05/2021

En el caso preciso de esta imagen, figura 7, Itálica, tras ser declarada Monumento Nacional en 1912, se quería presentar como el origen de la

ciudad de Sevilla en la exposición Iberoamericana del 1929, por lo que fue muy fotografiada antes y durante la misma. Se denominó "la Pompeya Española" a la ciudad adrianea, con el objetivo de actuar de reclamo turístico para la exposición. Las imágenes sirvieron además de documentación fotográfica, de folleto turístico para todos los visitantes que vivieron en la capital.

6.4.2. Fotografía aérea

La fotografía aérea fue un gran avance en la evolución de las representaciones de ciudades y campos a vista de pájaro. Tuvo un gran impulso con la aparición de los globos aerostáticos, y posteriormente con los aeroplanos y los aviones y finalmente los drones. La primera foto reportada es de 1860 y después, la fotografía aérea llegó a tener un uso militar en las Guerras Mundiales, pero siempre ha servido como medio de exploración artístico y científico.

FIGURA 8. *Fotografía aérea de Itálica del Vuelo Americano de 1956.*



Fuente: Centro de Descargas del Organismo Autónomo del Centro Nacional de Información Geográfica. <https://centrodedescargas.cnig.es/CentroDescargas/index.jsp> [Consultado: 01/06/2022].

Las imágenes aéreas en general, y del conjunto en particular, desde el vuelo americano de 1956, figura 8, nos permiten tener una evolución de las excavaciones y del cambio en el territorio.

Otra imagen aérea se tomó antes de las prospecciones geofísicas de 1991, ya que se necesitaba la imagen a vista de pájaro actualizada para poder realizar las mismas. Además, nos permite saber con precisión las diferentes fases de excavación que ha tenido el conjunto.

El núcleo urbano de Santiponce, por su parte, estaba completamente consolidado y se ve que el Teatro estaba a medio excavar. El elemento vertebrador de la composición es la carretera de Extremadura que atraviesa de Norte a Sur todo el conjunto.

Además del valor documental que supone la fotografía aérea, en la que se puede comparar la evolución del desarrollo de los trabajos arqueológicos del yacimiento, la mejora de las técnicas ha supuesto una mayor calidad de la imagen y la mayor precisión en estos conjuntos culturales que ayudan a su interpretación y una mayor definición en los sistemas métricos.

6.5. FUENTES CINEMATOGRÁFICAS²²

Es importante recordar que las permanencias de Itálica, a excepción del anfiteatro, son poco reconocibles, por lo que el paisaje es imprescindible para su contextualización. Éste es el resultado de un proceso largo, importante del orden y el desarrollo del proceso. Es un paisaje relevante a nivel mundial. Ejemplo de ello, es que Itálica no solo ha tenido una vinculación con el rodaje en la serie de HBO Juego de Tronos, sino que viene de antes y promete continuar, ya que es una buena manera de difundir el patrimonio a través de la gran pantalla. En las producciones se puede observar la evolución del mundo audiovisual y también del propio conjunto arqueológico. Se muestra la tendencia actual a recurrir al tratamiento de imágenes, como en la ya mencionada Juego de Tronos. Los requisitos más importantes para estas producciones son el respeto hacia los monumentos y la recolección de todos los elementos a su estado original.

Itálica ha tenido una vinculación con el cine previa a su rodaje en la serie de HBO, pero que viene de antes y promete continuar, ya que es una buena manera de difundir el patrimonio a través de la gran pantalla. En las producciones se puede observar la evolución del mundo audiovisual y también del propio conjunto arqueológico. Se muestra la tendencia actual a recurrir al tratamiento de imágenes.

El conjunto arqueológico, y principalmente el anfiteatro, ha sido escenario de la prisión de *La forza del destino*, de *Domingo Especial*, de la serie *Dardanelos*, de las tomas aéreas para *Sevilla clásica*, o *La peste*, entre otros.

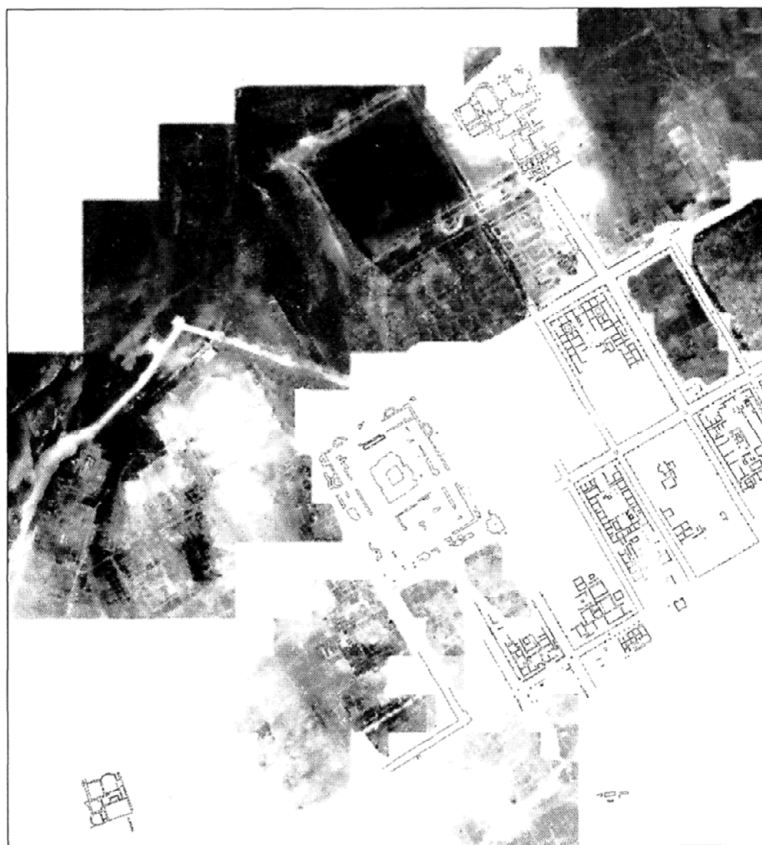
²² Lo relativo a las fuentes cinematográficas se ha obtenido de Piñeiro, F., 2018.

6.6. NUEVAS FUENTES

Gracias a los avances tecnológicos, además de las fuentes fotográficas o cinematográficas, surgen nuevas fuentes de conocimiento del territorio, como las prospecciones geofísicas. La prospección geofísica es un conjunto de técnicas físicas y matemáticas para explorar el subsuelo en busca de yacimientos u otros elementos útiles a través de lecturas desde la superficie de la Tierra.

Las prospecciones geofísicas fueron fundamentales para el plan de adecuación paisajística de Itálica desde 1990-1997, ya que se consiguió definir el trazado del viario interior para el desarrollo de un proyecto: se efectuó el trazado exacto de las vías romanas sobre la superficie para conocer el urbanismo de la ciudad romana; se volvieron a sembrar olivos adultos en la distribución tradicional; se reformaron las plantaciones del parque de la colina del anfiteatro; y se plantó la línea de cipreses en el lugar de la muralla en el sector sur. decisión de no excavar, pero conocer.

FIGURA 9. Imagen del resultado de las prospecciones geofísicas de 1991, realizadas por Rodríguez Hidalgo, Keay, Jordan, Creighton y Rodá. El color negro corresponde con las zonas no excavadas, mientras que en la zona blanca se representan las zonas excavadas.



Fuente: La Itálica de Adriano. Resultados de las prospecciones arqueológicas de 1991 y 1993. (Rodríguez, Keay, Jordan, Creighton y Rodá, 1999, pp 82).

La importancia de esta imagen es fundamental. Gracias a estas prospecciones se conoce lo que hay en las zonas no excavadas y se puede completar la información existente, de esa manera se reduce el coste de las futuras excavaciones y se protegen los elementos del subsuelo. Se utiliza el negro para representar la zona no excavada, un fondo opaco y los restos en blanco. Gracias a esta herramienta, se conocieron muchos elementos de las ciudades romanas que se desconocían hasta entonces, como la Palestra al lado de las Termas Mayores.

7. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Para entender la arquitectura y las ciudades del pasado que llegan a nuestros días como arqueología es importante la investigación basada en las fuentes bibliográficas y de referencias escritas, el “paseo” por el yacimiento y la interpretación contextualizada. La importancia de la componente paisajística de los conjuntos arqueológicos es innegable, y así se plasma en las diferentes fuentes que se han analizado en el texto.

Además, los yacimientos son el testigo de lo que anteriores culturas han percibido y han transmitido a través de sus fuentes, para que nosotros hoy, entendamos que valores tuvieron para ellos y los protejamos.

Se concluye, por lo tanto, que cada una de las fuentes anteriormente mencionadas, han tenido un papel relevante en la comunicación de todos los valores y dimensiones de Itálica.

Señalar que, tanto las pinturas como los dibujos de vistas y cartografías del lugar son las más abundantes, y de las que más material se conserva. Son testimonios totalmente personales, sujetos a la voluntad del observador que plasma la realidad del momento como él la percibe. Por lo tanto, son los que mejor plasman el paisaje cultural de la época (en el que la componente perceptiva es esencial), pero no debemos de olvidar que eran inexactos y poco precisos.

Al igual que los dibujos o pinturas, las descripciones de las permanencias realizadas por los viajeros, son de gran ayuda para entender lo que había en cada momento, pero de nuevo, las descripciones tenían una componente melancólica totalmente subjetiva, que influía en la percepción de las mismas.

En esta línea, las fuentes cinematográficas, ayudan de gran manera a la difusión y conservación de este tipo de patrimonio (ya que atraen la inversión económica en el mismo). Pero debido al avance en el tratamiento de imágenes, no siempre la imagen que se proyecta es fiable.

Sin embargo, y gracias a la aparición y desarrollo de las nuevas tecnologías podemos llegar a conocer mejor y de manera más profunda antiguas ciudades como Itálica, ya que, con métodos como las

prospecciones geofísicas o las fotografías, podemos saber qué hay sepultado sin dañar el yacimiento.

Finalmente, indicar que este acercamiento más exhaustivo y tras la revisión de las fuentes históricas, se comprende mejor un patrimonio complejo como es Itálica. Por ello y por su potencialidad, entendemos se podría construir un conocimiento renovado del territorio en el que se inserta para comunicar una nueva identidad colectiva y cohesionar el ámbito Metropolitano de Sevilla.

8. REFERENCIAS

- Bellido Márquez, T. (2009). Panorama historiográfico del anfiteatro de Itálica. En *Romula*, 8, 33-64.
- Pérez Cano, T., Mosquera Adell, E. (2007): Proyecto de actuación para la ordenación y protección del entorno del teatro romano de Itálica. Santiponce. Grupo de investigación HUM-700. Documento de trabajo. Sevilla. Centro de documentación del CAI.
- Caro, R. (1634). Antigüedades y principado de la ilustrísima ciudad de Sevilla y chorograma de su convento jurídico o antigua chancillería. Andrés Grande.
- Consejo de Europa (2000). Convenio Europeo del Paisaje. Madrid. Ediciones del Ministerio de Cultura (2008) y del Ministerio de Medio Ambiente (2007).
- Ríos, D. de los (1862): Memoria Arqueológico-Descriptiva del Anfiteatro de Itálica, acompañada del plano y restauración del mismo edificio. Madrid: Real Academia de la Historia. Reedición (1988), Colección Rescate. Edisur. Reedición (2002), RD Editores
- IPCE (2012). Plan Nacional del Paisaje Cultural. Consejo de Patrimonio Histórico, Madrid. [https:// www.culturaydeporte.gob.es](https://www.culturaydeporte.gob.es) [Consulta: 07/07/ 2021].
- Luzón Nogué, J. M. (2019). Sevilla la Vieja. Un paseo histórico por las ruinas de Itálica. Focus-Abengoa.
- Maruri Arana, A. (2021). Otra mirada a la Bética. La expresión gráfica como herramienta de interpretación del paisaje cultural de Itálica. Trabajo Fin de Máster. Universidad de Sevilla, Sevilla.

- Piñero, J. (02/09/2018). Itálica en el cine: los rodajes que llegaron antes que “juego de Tronos”. Disponible en:
https://sevilla.abc.es/provincia/aljarafe/sevi-sevilla-italica-y-cine-rodajes-llegaron-antes-juego-tronos-201809021253_noticia.html.
[Consulta: 27/12/ 2022].
- Rodríguez Hidalgo, J. M., Keay, S. J., Jordan, D., Creighton, J., & Rodá, I. (1999). La Itálica de Adriano. En Resultados de las prospecciones arqueológicas de 1991 y 1993. *Archivo Español De Arqueología*, 72(179-180), 73–97. <https://doi.org/10.3989/aespa.1999.v72.297>
- VV. AA. (2005): *Itálica. Guía Oficial del Conjunto Arqueológico*. Sevilla: Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía.
- Zoido Naranjo, F. (dir.); Caballero Sánchez, J. V.; et al (2013). *El paisaje en el Conjunto Arqueológico de Itálica*. Sevilla, Junta de Andalucía. Consejería de Educación, Cultura y Deporte.

ESTUDIO DEL CONJUNTO ETNOLÓGICO DE LOS VALLES PASIEGOS BURGALÉSES. SITUACIÓN ACTUAL Y NECESIDADES PATRIMONIALES

ROSARIO ANTÓN ACHA

*Grupo de Investigación Iacobus
Universidad de Santiago de Compostela*

1. INTRODUCCIÓN

En el norte de la provincia de Burgos, en la comarca de Las Merindades, se localiza la zona conocida como Cuatro Ríos Pasiegos, un territorio caracterizado por la presencia de los pasiegos. Este grupo humano, también presente en Cantabria, ha modelado el paisaje de la zona, con sus prados y cabañas, desde hace siglos.

Por tanto, en el presente estudio se pretende hacer una breve aproximación a la pasieguería en el entorno burgalés, concretamente en el municipio de Espinosa de los Monteros, así como establecer unos criterios patrimoniales que permitan poner en valor este espacio como posible elemento del patrimonio cultural de Castilla y León. Por ello, actualmente, se están llevando a cabo labores de investigación, tanto bibliográficas como de trabajo de campo, ya que la primera fase de toda protección patrimonial se basa en el conocimiento.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que persigue este trabajo, y que se verán reflejados en mayor o menor medida en esta primera fase de la investigación, son:

- Estudiar de forma exhaustiva todos los aspectos que engloban la forma de vida pasiega, desde el lenguaje hasta la artesanía propia.
- Elaborar un inventario actualizado de todos los elementos arquitectónicos existentes en el municipio de Espinosa de los Monteros, desde las propias cabañas hasta los colmenares, así como detallar su estado de conservación.
- Conocer la normativa municipal referente a la arquitectura y, de ser necesario, proponer modificaciones útiles para la correcta conservación de los elementos arquitectónicos y su estética tradicional.
- Valorar las posibilidades que ofrece la zona de Cuatro Ríos Pasiegos como elemento oficial del patrimonio cultural de Castilla y León, presentar los documentos pertinentes ante la administración para lograr un grado de protección como Bien de Interés Cultural en la categoría de conjunto etnológico, en base a la actual legislación patrimonial vigente.

3. DESARROLLO

3.1. LOS PASIEGOS

3.1.1. ¿Quiénes son los pasiegos?

En líneas generales, podríamos decir que los pasiegos son un grupo humano que habita en el tercio norte peninsular, entre Burgos y Cantabria principalmente, y cuya vida gira en torno a la actividad económica que practican, que es la ganadería trashumante.

FIGURA 1. Escena de muda pasiega.



Fuente: Rubio, E. (2004). Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes (p. 63)

Por tanto, su ciclo de vida anual se resume en inviernos en las zonas bajas de los valles, con el ganado estabulado en las cabañas; el paulatino ascenso durante primavera y el aprovechamiento de los pastos de altura en verano, mientras siegan los prados para almacenar el heno de cara al siguiente invierno; y el otoño de traslado a las zonas bajas de nuevo y la práctica de la ojada, para aprovechar todos los recursos naturales posibles.

Este fenómeno es conocido como “muda pasiega”, pero está presente en la práctica trashumante de otros grupos humanos en Europa, como es el Desalpé en Suiza (Preiswerk, 1995).

Por tanto, la principal industria en la que enmarcamos las actividades económicas pasiegas es la industria alimentaria, con productos lácteos y derivados de gran calidad, como la mantequilla, los sobaos y las quesadas, todavía hoy muy valorados

De forma complementaria, han ejercido otros oficios a lo largo de la historia, como apicultores o afinadores de campanas, barquilleros y agualojeros durante el siglo XIX, y las mujeres como amas de cría para la alta nobleza, burguesía y realeza hasta 1920.

Como vestigio material de su forma de vida, encontramos las cabañas. Estas edificaciones realizadas en madera y piedra de proximidad eran

utilizadas como lugar de habitación humano, pero también para el cuidado del ganado. Esto se explicará de forma extendida más adelante.

Por otro lado, el habla pasiega no se puede considerar un verdadero dialecto. Es un castellano que contiene varios arcaísmos y corrupciones (Freeman, 1970, p. 168). La característica general es la metafonía de la vocal tónica por una vocal final cerrada (Menéndez, 1954, p. 11), siendo utilizada la <u> como letra final, en muchos casos, para marcar los diminutivos (Díez, 1975, p. 40).

Por último, es importante incluir sus festividades y manifestaciones lúdicas, destacando la Romería de Nuestra Señora de las Nieves, celebrada el 5 de agosto, y declarada de Interés Turístico Regional, debido a la naturaleza folklórica de su puesta en escena. Otras prácticas, ya olvidadas debido a la despoblación serían la “rolda” o ronda de los mozos a las mozas, o las funciones de los barrios de cabañas (Rubio, 2004, pp.183-189).

Como se puede apreciar, este modo de vida tradicional tiene un amplio abanico de matices, que son necesarios estudiar e identificar para su conservación patrimonial.

3.1.2. Ámbito geográfico

Para concretar un poco el radio de acción de los pasiegos, es conveniente describir su territorio. Este está dispuesto entre la Comunidad Autónoma de Cantabria y el norte de la provincia de Burgos, en Castilla y León. Es una combinación entre el paisaje natural propio de la zona atlántica, en la Cordillera Cantábrica, y las modificaciones antrópicas de un modo de vida pastoril, que configuran un espacio de prados y cabañas (Fernández – Abascal y García, 2019, p. 718).

La extensión territorial cántabra abarca por el norte con la comarca de Miera y los valles de Pisueña y Carriedo; por el este con el valle de Soba y Arredondo; por el oeste con el río Luena, y por el sur con la provincia de burgos, desde el castro Valnera y el Puerto del Escudo (García – Lomas, 1986, p. 29),

La zona propiamente burgalesa, situada en la Comarca de Las Merindades, ocupa parte de los términos municipales de Sotoscueva y Espinosa de los Monteros. Mientras que en el primero los vestigios son muy escasos, la mayor concentración se localiza en el área espinosiega. El nombre que denomina este conjunto es Cuatro Ríos Pasiegos, en referencia a los valles de los ríos Trueba, Lunada, la Sía y Rioseco, donde se encuentran los asentamientos, y tiene como núcleo poblacional Las Machorras (Freeman, 1975, p. 12).

FIGURA 2. La pasieguización en el siglo XX



Fuente: García Alonso, M. (1997). La Cabaña Pasiega Origen y evolución arquitectónica (p. 127)

Los límites geográficos se encuentran al norte, las tres villas pasiegas cántabras: Vega de Pas, San Roque de Río Miera y San Pedro del Romeral; al oeste por Cabañas de Virtus y el puerto de La Magdalena; al este limita con el río Cerneja, en el término de Agüera; y al sur con

las merindades de Valdeporres, Sotoscueva y Montija (Rubio, 2004, p. 15).

En conclusión, el área geográfica, de gran extensión, ocupa el extremo norte de la provincia de Burgos y llega hasta Villacarriedo, Santa María de Cayón, Liérganes y La Cavada, desde el puerto del Escudo hasta Los Tornos (Fernández – Abascal y García, 2019, p. 719).

3.1.3. Problemática en su adscripción territorial

Hoy en día suscita bastante polémica la definición territorial de “lo pasiego”, sobre todo entre la población ajena a este modo de vida. Una inmensa mayoría acierta a la hora de señalar las Tres Villas Pasiegas Cántabras como territorio donde se desarrolla, pero obvia la existencia y pertenencia también de la mayor parte del municipio de Espinosa de los Monteros, y del norte de Las Merindades burgalesas, en general.

Por ello, parece importante establecer un relato histórico claro que permita entender no sólo la cuestión a señalar, la adscripción territorial, sino también la fuente de esos errores o vacíos de información.

La primera mención documentada sobre los territorios pasiegos data de 1011, cuando Don Sancho García, Conde de Castilla, realiza una importante donación al Monasterio de San Salvador de Oña, cuya abadesa era su hija Tigridia. Dicha donación supuso la adhesión de numerosas tierras y villas, con el fin de abastecerlo sobradamente (Freeman, 1975, p. 13). El área de poder llegaba hasta la parte central de la actual Cantabria (Leal, 1991, p. 22). Dentro de esta área se encontraba la villa de Espinosa de los Monteros, cabeza de lo que hoy conocemos como valles pasiegos y Montes del Pas (Magaña, Rojas, 2008, p. 85).

Sin embargo, aunque no se tenga constancia por escrito de este territorio anterior al siglo XI, no podemos asumir la despoblación del área, solo la inexistencia de centros poblacionales permanentes. Este hecho parece mantenerse hasta la segunda mitad del siglo XV, cuando aún se describían estos territorios como desiertos (Freeman, 1975, pp. 13-14).

A mayores del derecho sobre Espinosa del Monasterio de Oña, la propia villa contaba con privilegios independientes. En el 1006, Sancho García

crea el Cuerpo de Monteros, guardia de cámara, con habitantes de la población, y será ratificado en siglos siguientes por Alfonso VIII, al eximir de los pagos a estos y sus descendientes en el 1206. Con Enrique III, en 1396, Espinosa recibió los privilegios de pasto de las zonas limítrofes, confirmados a su vez por Enrique IV. Esto supuso la derogación de los derechos de Oña sobre estas tierras, dando predominio a Espinosa, y percibiendo los tributos de los valles pasiegos burgaleses y cántabros (Freeman, 1975, pp. 14-16)

El sistema establecido hasta esta fecha, de seles cercadas y brañas de altura, serán el germen de “lo pasiego”, y darán lugar a numerosos enfrentamientos en los siglos XVII y XVIII por el aprovechamiento de estos (García, 1990 – 1999, p. 72).

Un paso muy importante en la configuración del espacio es la creación de las iglesias de Vega de Pas y San Pedro del Romeral. Este hecho, iniciado en el siglo XVI y ratificado en el 1689 con la adquisición de privilegio de villazgo, provoca la diferenciación de entornos entre Espinosa y la vertiente cántabra, lo que se traduciría en la tributación de la población en sus núcleos próximos (García, 1990 – 1999, p. 77) (Leal, 1991, p. 14).

Este sistema de cabañas y prados cercados tiene su cristalización a lo largo de los siglos XVIII y XIX, creando un modo de vida característico, con sus rasgos culturales y modelo de explotación agropecuaria. La trashumancia en el término de Las Machorras, además, se extiende hacia el valle de Soba, Ruesga y Trasmiera (García, 1990 – 1999, p. 92)

El siglo XIX es determinante. En 1822 las Tres Villas Pasiegas cántabras se convierten en cabeza de los ayuntamientos, pero el dato fundamental, y base de la problemática que estamos describiendo, es la actual división provincial propuesta por Javier de Burgos en 1833, que terminará por dividir el área pasiega entre Cantabria y Burgos. (García, 1990 – 1999, p. 103).

Esta división propició la búsqueda de una nueva identidad propia del pueblo cántabro, desligada de Burgos y la actual Castilla y León, por lo que se fomentó el estudio y conocimiento de todas sus formas de vida

tradicionales, como la pasiega. De esta forma, se entiende la desigualdad de difusión y conocimiento entre una zona y otra.

FIGURA 3. Provincias e intendencias de España en 1789 sobre el mapa de Comunidades actual



Fuente: Prieto, G. (2017, 7 de octubre). *Así se ha organizado España a través de los siglos*. Geografía Infinita. <https://bit.ly/3VWpezo>

En cualquier caso, no debemos olvidar que ser pasiego no solo es la actividad, sino el sentimiento de pertenencia a esta cultura (Freeman, 1975, p. 13), por lo que la comunidad siguió siendo la misma.

3.2. LA ARQUITECTURA DE LAS CABAÑAS

La arquitectura tradicional pasiega se caracteriza por la construcción de cabañas. Mientras que en Cantabria se denominan de esa forma, en la vertiente burgalesa está más extendida la denominación como casas (Rubio, 2004, p. 65). En líneas generales, podemos definir su morfología arquitectónica como edificaciones de doble altura y con una clara compartimentación de los espacios en relación con las funciones que se realizaban allí.

FIGURA 4. Cabaña Pasiega en Trueba



Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, la planta baja o cuadra, era la zona reservada para guarecer al ganado. Este era principalmente bovino, pero también podía existir un pequeño corral, cercano a la puerta, para animales de menor tamaño como ovejas o cerdos (García, 1990 - 1999, pp. 70 - 71). En esta área destacamos tres elementos diferenciadores. Por un lado, estaban las pesebreras, ocupando el largo de los laterales mayores de la cabaña, donde se colocaba el alimento para el ganado. Estas estaban peraltadas sobre el nivel del suelo por el *acil*, y la separación de ambos generaba un pasillo estrecho y central, el *carrejo*, utilizado para limpiar el estiércol del suelo en dirección a la puerta (Rubio, 2004, p. 72).

El piso superior, conectado a la cuadra a través de trampillas o *buqeras* (Rubio, 2004, p. 72), es una zona de doble funcionalidad. Por un lado, encontramos una zona perfectamente delimitada con paredes de madera, cuyo uso era el habitacional humano. Según si la cabaña es vividora o estacional, encontraremos una o dos habitaciones independientes, a modo de comedor y zona de descanso, respectivamente. Si solo existe un espacio, combina ambas funcionalidades (García – Lomas, 1986, p 240). El resto del espacio es el henil, donde se almacenaba la hierba seca, para alimentar al ganado (Rubio, 2004, p. 72).

Exteriormente, vemos que estas edificaciones son muy compactas, cerradas y con escasos ventanales. El acceso a la planta superior, o *payu*, se logra mediante una escalinata, con o sin terraza a modo de abrigo y solana (García, 1990 - 1999, p. 100). Bajo las escaleras también pueden localizarse pequeños habitáculos, como gallinero y/o fresquera (Rubio, 2004, p. 76) (García, 1990 - 1999, p. 86).

La localización de estas cabañas va pareja al uso del suelo para el cuidado del ganado, por lo que las veremos encuadradas en los prados o seles.

3.2.1. Otros elementos arquitectónicos

Aunque la figura constructiva principal es la cabaña, los pasiegos también desarrollaron otros elementos constructivos secundarios de interés etnográfico: Colgadizas, *cubíos*, hornos, bodegas, abrevaderos y colmenares.

Se entiende por colgadiza a las edificaciones adosadas a uno de los laterales de la cabaña, con tejado de una única vertiente, y que sigue su tipología constructiva. Es una ampliación de la cabaña, normalmente con fines agropecuarios, aunque puede usarse como zona de almacenamiento también (Rubio, 2001, p.113) (García, 1987 – 1989, p. 33).

Por otro lado, los *cubíos* son pequeñas cuevas, algunas naturales y otras de origen antrópico, cuya función era la de cámara frigorífica. Para ello, aprovechaban una corriente de aire frío (Arroyo, Casado, 1983 – 1984, p. 151), y una localización sin incidencia solar directa, para crear las condiciones de temperatura idóneas para la conservación de alimentos (Rubio, 2004, pp. 85 y 89). Esto está estrechamente relacionado con la actividad ganadera de los pasiegos, y su producción tradicional de productos lácteos y derivados.

FIGURA 5. *Cubío en el valle de El Bernacho, Lunada*



Fuente: Elaboración propia

Las bodegas y hornos comparten la morfología, construyéndose de forma similar a las cabañas, pero en pequeña escala. Las bodegas se diferenciaban por su construcción sobre un afloramiento de agua, que permitía refrigerar las bebidas almacenadas (Rubio, 2004, p. 90), y una techumbre plana recubierta con materiales orgánicos, que facilitaban el aislamiento térmico del exterior.

Por su parte, los hornos se localizan próximos a las cabañas. Se diferencian de las bodegas debido a la cubierta a dos aguas y la existencia de una pequeña chimenea

3.3. OFICIOS TRADICIONALES

3.3.1. Ganadero e industria láctea

Dado que la principal actividad económica de los pasiegos es la ganadería bovina, no es de extrañar que encontremos la explotación de los productos lácteos como complemento en este sistema económico.

Desde mucho tiempo atrás, los quesos y la mantequilla que se producían mediante la leche de las vacas de raza “pasiega”, tenían cierta fama, por

su gran calidad. Esto hizo que fuesen conocidos como grandes mantequeros de la región (García – Lomas, 1986, pp. 313-314) y, hasta algunos productores fuesen abastecedores de estos productos de la Casa Real, desde el siglo XVI (Casado, 1998, p. 27).

En lo referente a la producción quesera, se hacía con la leche sin descremar y cuajo (García – Lomas, 1986, p. 318). Destacan principalmente los quesos frescos y los curados, elaborados mediante el uso de herramientas como los moldes, artesa y la “gusta”. La morfología habitual era cilíndrica, en ambos casos, aunque los quesos curados tenían mayor tamaño que los frescos, con 20 o 30 centímetro de diámetro y 6 de ancho, frente a los 10 o 12 centímetros de diámetro y 3 de ancho de los frescos (Arroyo, 1967, pp. 150-151).

Un ejemplo de emprendimiento en esta industria es Daniel Pelayo Ruiz, pasiego cántabro, que trasladaba su vivienda a Trueba en verano y producía queso prensado entre los años 1897 y 1936 (Casado, 1998, p. 28). Hay que señalar que, para esta producción láctea, era necesario algún periodo de reposo. Para ello, contaban con sus bodegas y *cubío* (García – Lomas, 1986, p. 320).

Por otro lado, la producción de mantequilla quedaba a cargo de los pasiegos familiares que sufriesen algún tipo de dolencia y no pudiesen laborar en el campo. La leche cruda, o *mocizu* , se dejaba natar en pasaderas o bodegas, con el fin de separar la nata de la leche. Una vez obtenida esta y separada de la leche desnatada o *mozaizu* , el pasiego lo agitaba en el odre, realizando movimientos oscilantes, rítmicos y fatigosos (García, - Lomas, 1986, p. 318) (Casado, 2000 – 2001, p. 302). Por último, se daba forma y se hacía algún dibujo o marca en la superficie con una cuchara de madera (Arroyo, Casado, 1983 – 1984, p. 156)

El cambio de especie de la vaca “pasiega” a la “holandesa”, como ya se ha mencionado, fue un grave problema para esta industria, ya que esta producía una leche con un 3% de grasa inferior, aproximadamente (García, - Lomas, 1986, p. 320).

Relacionado con todo esto anteriormente expuesto, también encontramos la fabricación de los sobaos, cuya fama actual es

indiscutible (García – Lomas, 1986, p. 322). Este alimento se elaboraba con azúcar, mantequilla y masa de pan, si seguimos la receta tradicional. Actualmente se han sustituido por harina de trigo, manteca, azúcar y huevos. Son muy famosos los de la villa pasiega de Vega de Pas, Cantabria (García – Lomas, 1986, p. 322).

Sin ser un alimento con unos ingredientes complejos, aunque si caro de producir, los sobaos y las quesadas no podían faltar en los acontecimientos más importantes de la vida pasiega, como bodas y bautizos (García – Lomas, 1986, p. 325). El siguiente producto destacado del que vamos a hablar es la quesada. Esta era elaborada en las casas pasiegas. Sus ingredientes son la cuajada fresca, azúcar blanco, harina de trigo, huevos, mantequilla, cáscara de limón, canela molida, y un poco de sal (García – Lomas, 1986, p. 327).

3.3.2. Amas de cría

Otro sector económico donde vemos una fuerte impronta pasiega es el de las nodrizas. El impulso de muchas familias pudientes, incluso reales, al contratar nodrizas para la crianza de los hijos, creó una nueva figura social: las amas de cría.

Su presencia en la corte española está documentada desde el siglo XIII (Gómez, 2015, p. 284). Sin embargo, fue a partir del XVI cuando tuvieron más protagonismo, alcanzando su máximo exponente en el reinado de Isabel II (Gómez, 2015, p. 282).

La existencia de una ama de cría se justificaba, en un primer momento, por la imposibilidad de las madres biológicas de dar el pecho a sus hijos. Sin embargo, con la evolución de la sociedad y las modas, la justificación era estética, para cuidar su figura, o para emplear un tiempo en otros quehaceres y actividades. Por tanto, podemos entender que la premisa que definía la actividad del ama de cría era la crianza de hijos ajenos por una retribución económica (Gómez, 2015, p. 281) (Herradón, 2010, p. 234).

Estas mujeres, de extracción social humilde (Herradón, 2010, p. 230), supusieron un indicador de bonanza de las familias de la nobleza y alta burguesía. Por ello, fueron vestidas y adornadas, y consentidas, hasta un

punto que hoy resulta curioso de entender, ya que no dejaban de pertenecer a la clase baja (Fraile, 1999, p. 147).

Centrándonos más en los rasgos diferenciadores que presentan, la procedencia ha sido variada a lo largo del tiempo, aunque solían buscarse en el ámbito rural (Fraile, 2000, p. 19). En un principio provenían de la Mancha o Navarra. No será hasta los tiempos de María Luisa Gabriela de Saboya que se instauró la tradición y el monopolio de las amas burgalesas. Uno de los hitos históricos en el devenir de estas mujeres fue el nacimiento de Isabel II, ya que su padre, Fernando VII, mandó buscar una nodriza cántabra, de la zona del Pas.

Las aspirantes fueron llevadas a la capital, y dentro de ellas se diferenció la nodriza real de las de retén o sustitución (Gómez, 2015, p. 285). Aun con esto, se instauró la creencia de que todas las nodrizas eran pasiegas (Fraile, 1999, p. 147).

Su estatus civil era variable, desde mujeres casadas, a viudas o madres solteras ya que, al final, lo más importante era que produjeran abundante leche (Fraile, 2000, p. 34). Económicamente, las amas de cría eran trabajadoras que realizaban su labor para percibir un sueldo, por tanto, era una mera transacción comercial. Por ello, en este mercado, trataban de mantener su producción láctea con trucos curiosos, como amamantar crías de animales de compañía, como perros (García – Lomas, 1986, p. 170).

Con la contratación del ama de cría, está pasaba a ser un miembro más en el hogar. Su actividad estaba regulada por leyes no escritas, dónde se fijaba su salario, así como la manutención y vestimenta gratuita que garantizaba su bienestar y para facilitar su relación con la familia y los niños (Gómez, 2015, p. 292) (Herradón, 2010, p. 234). Precisamente esto hizo que muchas mujeres se plantearan ejercer este “oficio”, ya que permitía su salida de la situación de pobreza y hambre, y favorecía a su familia.

Las nodrizas reales fueron las que más se beneficiaron de su actividad, ya que ostentaron ciertos privilegios y obtuvieron beneficios, como la concesión del título de Hidalguía para sus maridos con la consecución de su estancia amamantadora (Gómez, 2015, p. 284). También se ha de

puntualizar que, en algunos casos, la actividad como nodriza se solapaba con la propia crianza de los hijos, frente a la cual podían dejar a cargo a otra mujer familiar cercana, o compaginar ambas lactancias, siendo considerados los hijos como hermanos de leche de los herederos regios y nobles. Esto se relaciona también con la afinidad de los niños y la concesión de privilegios, por confianza de una familia a otra (Fraile, 2000, p. 12). Al acabar el servicio, volvían a sus lugares de origen. Es por esto que, aun en la distancia, seguían manteniendo el contacto con ellos (Fraile, 2000, p. 39)

FIGURA 6. *Ama de cría con su traje tradicional y la Infanta Paz (1863)*



Fuente: Fraile Gil, J. M. (2000). Amas de cría [Catálogo de exposición] (p. 70).

Como hemos visto, aunque este oficio no dejaba de ser una servidumbre, y la procedencia de estas era humilde, las nodrizas pasiegas implementaron aportaciones culturales relacionadas con la música, a través de las nanas y canciones populares que cantaban a los niños (Fraile, 2000, p. 40).

3.3.3. Afinador de campanas

En torno al sector ganadero surgen actividades paralelas necesarias. Entre ellas, destaca el afinador de campanos.

Este oficio consistía en la elaboración y reparación de las campanas que portaba el ganado y que servían para localizarlo en condiciones de escasa o nula visibilidad. Para ello, el afinador se valía del martillo y moldes de madera, para dar la forma adecuada a cada campano. Cada pasiego elegía el sonido propio, para que sirviese de identificador, y su consecución material se realizaba moldeando las campanas hasta la perfecta afinación (Rubio, 2004, p. 156).

Esta actividad podía complementarse con pequeños trabajos de carpintería, y podía tener una retribución monetaria o mediante trueque (Rubio, 2004, p. 155).

3.3.4. Apicultores

En los tiempos más recientes, si vemos una explotación apícola más potente, dónde se instalan ciertos Colmenares cercanos a las cabañas vividoras (García – Lomas, 1986, p. 332). Al igual que realizan con el ganado, le producen “Mudas” de las colmenas junto con el núcleo familiar y entre fincas, para maximizar la producción de miel (García – Lomas, 1986, p. 271)

3.3.5. Barquilleros

Barquilleros: En paralelo a la actividad de los agualojeros, surgen los barquilleros. Estos centraban su actividad en festividades, siendo tan populares como los anteriores. Los ingredientes de este dulce eran harina, miel y canela y se daba forma de oblea. La fabricación se realizaba mediante un molde de hierro, con calor a ambos lados, y se enrollaba la plancha con un palito, o *perindolu*. Para transportarlos, utilizaban una mochila, conocida como barquillera (García – Lomas, 1986, p. 308, 311). Para dar más entusiasmo a la venta, algunas barquilleras solían tener discos giratorios, de manera que el comprador apostaba la cantidad adquirida (García – Lomas, 1986, p. 309).

3.3.6. Agualojero

Aunque este oficio se dejó de practicar hacia el siglo XIX (García – Lomas, 1985, p. 304), estuvo muy extendido entre los pasiegos burgaleses y cántabros. El agualojero era aquel dedicado a la venta del agualoja o aloja (Casado, 2009 – 2010, p. 211).

Esta bebida, similar al hidromiel, se elaboraba con agua, miel y hierbas aromáticas, vendiéndose en las ferias, festividades, pueblos y grandes concentraciones de personas, durante los meses calurosos de primavera y verano como refresco (Casado, 2009 – 2010, pp. 211-212).

FIGURA 7. Representación del agualojero



Fuente: García-Lomas, A. (1986). Los pasiegos (p. 303)

Su elaboración consistía en mezclar miel, o azúcar, con agua caliente, a la que se añadían especias y hierbas posteriormente. Las recetas y combinaciones eran variadas, dependiendo del productor. Debido a la riqueza natural del medio pasiego, estos podían conseguir la materia

prima necesaria de forma sencilla, en los manantiales, colmenares y gracias a la variedad vegetal (Casado, 2009 – 2010, p. 212).

Su comercialización se realizaba de forma privada por el pasiego, quien transportaba la bebida en garrafas y proveía a los consumidores de recipientes para su disfrute (Casado, 2009 – 2010, p. 213).

4. METODOLOGÍA

La metodología para abordar los objetivos de este estudio se basa, en primer lugar, en el estudio de las investigaciones previas. Es decir, elaborar una búsqueda bibliográfica de otros trabajos y autores que aporten información de interés. A este respecto, cabe señalar la importancia de autores como Adriano García - Lomas, Manuel García Alonso y Elías Rubio Marcos.

Por otro lado, el trabajo de campo será fundamental, ya que permitirá catalogar todos y cada uno de los elementos arquitectónicos, con sus particularidades y estado de conservación, para elaborar un inventario actualizado.

También será importante hacer un análisis comparativo de diferentes conjuntos patrimoniales ya declarados, poniendo el foco en sus planes de gestión, para elaborar uno propio, en base a las necesidades de este espacio. A este respecto, se tendrá como referencia clave las prácticas iniciadas por el Gobierno de Cantabria, donde ya cuentan con una Guía de Buenas Prácticas para la intervención en el patrimonio construido pasiego²³.

Por último, será necesario estar al corriente en el conocimiento de la legislación autonómica, en este caso la de Castilla y León, para poder encuadrar el trabajo correctamente para su posterior declaración como BIC. Sin embargo, debido a la intención de actualizar la normativa, aún deberemos esperar para poder establecer estas pautas correctamente y determinar si la categoría actual, como conjunto etnológico, sigue

²³ Consejería de obras públicas, ordenación del territorio y urbanismo del Gobierno de Cantabria. (s.f.). *Guía de Buenas Prácticas para la Intervención en el Patrimonio Arquitectónico Pasiego*. <https://bit.ly/3lZrRnM>

siendo la apropiada, o aparecen nuevas formas, incluidas en otras legislaciones autonómicas, como la categoría de paisaje.

Con todo, el documento concluyente pretende ser un compendio de información, que sirva a modo de expediente para la declaración patrimonial, así como hoja de ruta para establecer unos nuevos criterios de intervención en el patrimonio construido pasiego, denostado actualmente.

5. RESULTADOS

Este trabajo recoge, en líneas generales, la información más destacada sobre el modo de vida pasiego, poniendo el foco en su modelo económico y habitacional.

Esto sirve como precedente para establecer unas pautas de reconocimiento de los elementos arquitectónicos, y así determinar la importancia de los valores estéticos y estructurales de estos, para una correcta conservación y catalogación de bienes inmuebles.

También supone un estudio etnográfico completo, que permite establecer una serie de valores patrimoniales, que servirán de referencia para la consecución del objetivo final del estudio, que es la declaración de la zona de Cuatro Ríos Pasiegos como Bien de Interés Cultural.

6. CONCLUSIONES

Como se ha podido ver a lo largo de este escrito, la cultura pasiega tiene unas amplias manifestaciones, presentes tanto en territorio burgalés como cántabro, que dotan al conjunto de una singularidad propia.

Su evolución histórica, así como su vinculación a un grupo cultural como el conformado por los pasiegos, caracterizados por su actividad agropecuaria con un ciclo estacional de aprovechamiento de los pastos y una organización territorial basada en los prados cerrados y las cabañas, así como su emplazamiento geográfico en un territorio con un relieve acusado, hace de este lugar un complejo a valorar.

Esta combinación de valores culturales, naturales y constructivos hace de esta zona un enclave digno de protección, para evitar la tendencia actual a las pérdidas y alteraciones graves de su morfología, por lo que se propone su catalogación como Bien de Interés Cultural en la Categoría de Conjunto Etnológico.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Arroyo González, M. (1967). Quesos típicos españoles. El queso montañés (Pasego y de Liérganes). Altamira: Revista del Centro de Estudios Montañeses, 24, 147-158.
- Arroyo González, M. y Casado Cimiano, P. (1983 - 1984). La elaboración de mantequilla en Cantabria. Anales del Instituto de Estudios Agropecuarios, 6, 147-192.
- Casado Cimiano, P. (1998). La elaboración industrial de quesos y otros productos lácteos en el área de influencia pasiega (que incluye a Nestlé). Altamira: Revista del Centro de Estudios Montañeses, 54, 27-45.
- Casado Cimiano, P. (2000 - 2001). Terminología empleada en Cantabria en lo referente a la elaboración artesanal de derivados de la leche. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 15, 291-311.
- Casado Cimiano, P. (2009 - 2010). Agualojero, oficio de pasiegos. Anales del Instituto de Estudios Agropecuarios, 19, 203-212.
- Díez Manrique, J. F. (1975). Estudio psicológico sobre la población pasiega. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sáinz, 7, 35-101.
- Fernández – Abascal Teira, E. y García Alonso, M. (2019). El Territorio Pasiego y la Guía de buenas prácticas de intervención en su Patrimonio. IX Congreso Internacional de Ordenación del Territorio: Planificación y gestión integrada como respuesta, 718-733.
- Fraile Gil, J. M. (1999). Amas de cría. Campesinas en la urbe. Revista de folklore, 221, 147-159.
- Fraile Gil, J. M. (2000). Amas de cría [Catálogo de exposición], Valladolid, 2000- 2001, Sala de exposiciones de la Fundación Joaquín Díaz, Uruña, Valladolid, Valladolid. Diputación Provincial. Centro Etnográfico Joaquín Díaz.
- Freeman, S. T. (1970). Notas sobre la transhumancia pasiega. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 2, 163-170.

- Freeman, S. T. (1975). Pasiegos y pasieguería. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 7, 9-33.
- García Alonso, M. (1987 - 1989). Origen y evolución de la cabaña pasiega. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 13, 9-60.
- García Alonso, M. (1990 - 1999). Análisis zonal del patrimonio etnográfico: la cabaña pasiega y la arquitectura de contacto. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 14, 63 – 127.
- García – Lomas, A. (1986). Los Pasiegos. Ediciones librería Estvdio.
- Gómez Magdaleno, M. C. (2015). Amas de cría: un oficio real. En Cabrera Espinos, M. y López Cordero, J. A. (edit) VII Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres. (pp. 281-296). Archivo Histórico Diocesano de Jaén. <http://bit.ly/3iinzWX>
- Herradón Figueroa, M. A. (2010). Joyas para el ama de cría. Altamira: Revista del Centro de Estudios Montañeses, 79, 227-246.
- Leal, A, (1991). De aldea a villa. Historia chica de las Tres Villas Pasiegas. Asociación de Estudios Pasiegos.
- Magaña Ochoa, J., & Rojas Trejo, B. G. (2008). El paisaje cultural como elemento de patrimonialización: el caso de Vega de Pas, Cantabria, España. Revista LiminaR. Estudios sociales y humanísticos, 6(1), 83-97.
- Menéndez Pidal, R. (1954). Pasiegos y Vaqueiros: dos cuestiones de geografía lingüística. Archivum: Revista de la Facultad de Filología, 4, 7-44.
- Rubio Marcos, E. (2001). Vocabulario pasiego en torno al núcleo burgalés de las Machorras. Boletín de la Institución Fernán González, 222, 109-122.
- Rubio Marcos, E. (2004). Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes. Gráficas Aldecoa.
- Preiswerk, Y. (1995). Les différents pratiques de migrations saisonnières dans les Alpes suisses: le Poyas, les inalpes, le désalpes. Ethnozootechnie, 55, 21-30.

ARQUITECTURA PASIEGA EN LOS VALLES PASIEGOS BURGALESES. REFLEXIÓN SOBRE LA NORMATIVA URBANÍSTICA Y SU APLICACIÓN

ROSARIO ANTÓN ACHA
Grupo de Investigación IACOBUS
Universidad de Santiago de Compostela

1. INTRODUCCIÓN

La arquitectura tradicional pasiega está diferenciada entre las construcciones de uso habitacional y las complementarias. Para entender esto, vamos a hacer una descripción de los principales elementos arquitectónicos y exponer sus funciones.

Por un lado, tenemos las cabañas pasiegas, edificios sobrios, de doble altura y con una distribución vertical y compartimentación de los espacios para los tres fines: vivienda, henil y establo. Exteriormente, las cabañas poseen muy escasos vanos, una pequeña ventana por cada habitación interior, y dos puertas, cada una dando acceso a una de las alturas. De igual manera, poseen una escalera sencilla y, en algunos casos, también un balcón o solana.

La planta superior posee una función dual. Por un lado, es donde se encuentra la estancia, o estancias, donde se desarrolla la vida humana. El resto, aproximadamente tres cuartas partes de la superficie, se denomina *payu* o payo, y es donde se almacenaba la hierba seca para alimentar al ganado.

La planta baja es el espacio dedicado al ganado. Denominada como cuadra, este espacio, que ocupa toda la estancia, posee las pesebreras para el alimento del ganado bovino, ligeramente elevadas. Estas se disponían en ambos laterales, por lo que entre ellas existía un pequeño pasillo hasta la puerta, lo que facilitaba la limpieza del estiércol.

También podía existir un pequeño corral, cercano a la puerta, donde estabular a las cabezas de ganado ovino o porcino.

Por otro lado, otros elementos arquitectónicos propios de los pasiegos son la construcción de *cubíos* o refresqueras, hornos, bodegas, abrevaderos y colmenares. Todos ellos, exentos de la cabaña e, incluso, de propiedad comunal, como es el caso de los hornos, que servían para los pequeños barrios que conformaban la agrupación de varias cabañas.

En el municipio Burgalés de Espinosa de los Monteros encontramos en torno a mil de estas construcciones, que se rigen bajo una normativa urbana poco concreta y muy flexible, lo que dificulta su conservación.

2. OBJETIVOS

Por tanto, y partiendo de la base del interés en declarar la zona burgalesa de Cuatro Ríos Pasiegos como Conjunto Etnológico, los objetivos de eston:

- Conocer las tipologías arquitectónicas pasiegas, concretando sobre la variabilidad territorial en Burgos, y su devenir histórico.
- Realizar un acercamiento exhaustivo de sus características principales y secundarias, para determinar la mayor o menor importancia de estas en la configuración arquitectónica.
- Analizar la normativa actual aplicable y su puesta en práctica con ejemplos reales.
- Plantear unas pautas generales de intervención, de acuerdo al principio de conservación del patrimonio construido.

3. METODOLOGÍA

Para la elaboración de este escrito, el primer paso radica en la consulta de la legislación en materia de patrimonio, respetando el criterio de concreción, por lo que se estudió la escala normativa desde el ámbito estatal, autonómico y municipal.

El grueso de la investigación se ha realizado mediante la consulta bibliográfica de estudios previos, en concreto sobre la arquitectura

tradicional pasiega, que pudiesen sentar las bases para definir los valores patrimoniales que caracterizan este conjunto.

Por último, y para basar la información presentada en hechos y no conjeturas, se procedió a la realización de varias salidas de campo, entre otras cosas, para la toma de fotografías originales de los diferentes elementos arquitectónicos a estudiar.

4. DESARROLLO

4.1. LA ARQUITECTURA TRADICIONAL DE LAS CABAÑAS

El elemento arquitectónico característico por excelencia de los pasiegos son las cabañas. Mientras que este término es utilizado por los pasiegos cántabros, sus homólogos burgaleses tienen más extendido el término de casa (Rubio, 2004, p. 65). Son edificios de aspecto sobrio y cerrado. Ocasionalmente, podemos ver terrazas o solanas y un tercer piso, aunque esto no es tan común en la zona burgalesa de Cuatro Ríos. Sin embargo, la morfología más común es un edificio a doble altura con una distribución interna vertical por plantas, con un uso diferenciado de espacios. La planta superior como vivienda y henil, y la inferior como cuadra (García, 1990 - 1999, pp. 70 - 71).

Aunque estas características básicas que mencionamos se pueden aplicar a los ejemplos que hoy se encuentran en los valles pasiegos, son el fruto de la evolución histórica de esta población.

En un inicio, los habitantes de las montañas de Burgos y los Montes del Pas estaban dedicados al cuidado de los rebaños de los grandes señores territoriales, como era el Monasterio de San Salvador de Oña en la zona. De esta época existe el testimonio documental de la existencia de “capannas”, donde se guarecían los pastores (García, 1987-1989, p. 11).

Los primeros testimonios arqueológico - arquitectónicos en la vertiente burgalesa se encuentran en Castromorca, en el puerto de La Sía. Allí se conservan restos de un conjunto de una docena de cabaños de una única planta. Las características que se vislumbran son el menor tamaño, respecto a las cabañas actuales, los muros de mampostería a canto seco o con una argamasa lodosa, un vano de reducido tamaño adintelado por

jambas, y una cubierta de lastras, como algunos fragmentos encontrados han podido confirmar (García, 1987 – 1989, p. 13 - 14) (Rubio, 2004, p. 67).

Desde luego no cabe duda de que la tipología constructiva que hoy diferenciamos es fruto de una evolución a lo largo del tiempo. El inicio de estas construcciones puede estar relacionado con pequeños refugios pastoriles construidos en altura, de planta cuadrada o circular, con la piedra características de la zona y una techumbre de madera y cubierta con césped. De este primitivo modelo partiría la idea de las construcciones que conocemos hoy día. (Rubio, 2004, p. 66).

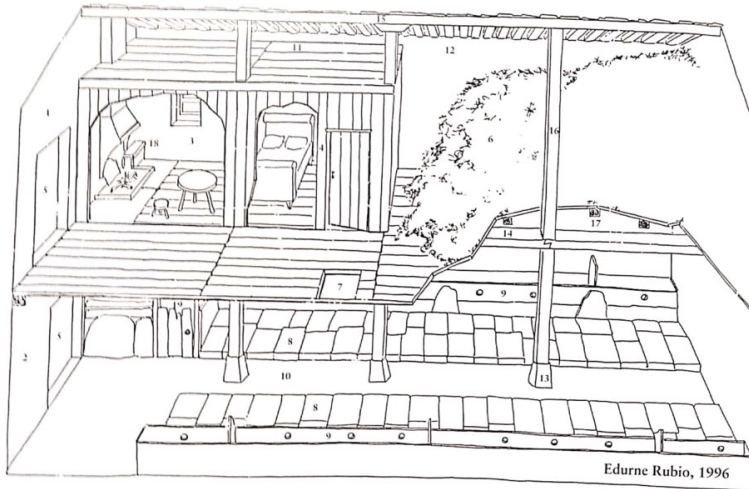
Centrándonos ya en su descripción detallada, nos encontramos ante una vivienda de planta rectangular de reducido tamaño y cuyo sistema constructivo se caracteriza por el uso de mampostería, y con vanos de entrada angostos (García, 1990 - 1999, p. 80).

Las características que manifiestan este tipo de construcciones son la sencillez estructural, habilitando únicamente las estancias imprescindibles como cocina y una habitación familiar distribuidas en una planta rectangular; una estructura interna a base de entramados de madera que permite la instalación de una cubierta de dos aguas y el uso del tableado que permite la colocación de suelos y compartimentación del espacio; escasos vanos y de pequeño tamaño, que sumen el interior en la penumbra; puerta de entrada angosta enmarcada con jambas pétreas más detalladamente talladas que la mampostería de los muros; la tosquedad de los materiales empleados, obtenidos en las inmediaciones y, por lo tanto, autóctonos; y la posibilidad de encontrar estructuras adosadas, como colgaduras. (Rubio, 2004, p. 65) (García, 1990 - 1999, pp. 85 - 87)

Cabe señalar también la diseminación de éstas en el territorio, formando, en todo caso, pequeñas agrupaciones o Cabañales (Rubio, 2004, p. 65).

En cuanto al sistema constructivo, debemos diferenciar dos materiales principales: la piedra y la madera. En el exterior predomina la piedra, por los muros y techumbres. Solo se aprecia el segundo elemento en las ventanas y puertas. Sin embargo, en el interior ambas están más equilibradas (Rubio, 2004, p. 69).

FIGURA 1. Esquema de la cabaña “vividora”



Esquema de casa vividora.
El Guero (La Sia).

1. Paju. 2. Cuadra. 3. Cocina. 4. Cuarto. 5. Puerta. 6. Tascón. 7. Buquera. 8. Acil. 9. Pesebrera. 10. Carrejo. 11. Pallada. 12. Cabrio. 13. Peana. 14. Petral. 15. Madero cumbre. 16. Poste. 17. Viga. 18. Cenicero. 19. Borcil.

Fuente: Rubio, E. (2004). Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes (p. 72)

De forma más concreta, el uso de la madera está relacionado el entramado de vigas, como la denominada *petral*, encargada de sustentar el piso superior, y postes que estructuran la edificación, los suelos de la planta superior y los cerramientos de las estancias, así como las puertas y ventanas, que ya hemos mencionado. En el caso de los materiales pétreos, son autóctonos, por lo que predomina la caliza. La utilización es variada. Los muros suelen estar construido con sillarejo o mampostería, y con los esquinales de refuerzo, las vigas tienen un elemento sustentante, la peana, fabricado con estos materiales, y los tejados, muy característicos, son de lastras (Rubio, 2004, p. 69).

En cuanto a la funcionalidad de estas construcciones, está íntegramente relacionada con el sistema agropecuario pasiego, por lo que su estructura interna estará supeditada a ello (Rubio, 2004, p. 70).

La fachada es el único elemento exterior que denota presencia humana en las cabañas, ya que encontramos elementos como inscripciones, grabados y las balconadas y pasaderas (García – Lomas, 1986, pp. 242

- 243). En ellas distinguimos la escalera que da acceso a la planta vividora. Puede tener una terraza abrigada con salientes del tejado y barandilla. En el caso de las cabañas estacionales, está terraza puede quedar reducida a un descansillo o espacio de entrada, al aire libre y sin techumbre, el patín. Estos surgen como un añadido hacia la segunda mitad del siglo XIX, y consistían en el alargamiento de las vigas interiores en el exterior. Podían cerrarse con una estructura tableada y su fusión solía asociarse al resguardo de la leña 39 (García, 1990 - 1999, p. 100). Bajo las escaleras también se pueden encontrar algunos habitáculos, posiblemente utilizados para el perro o las gallinas (Rubio, 2004, p. 76).

Las puertas, dobles y robustas, siempre están enmarcadas por un robusto *dentel* o dintel y jambas de piedra maciza, y pueden utilizar aldabones o tiradores. Las dimensiones de las puertas de las plantas altas no suelen sobrepasar 1m x 1,5 m, y, en el caso de las puertas de acceso a la cuadra, son más pequeñas, rondando los 1,2 m x 0,8 m (Rubio, 2004, p. 78.).

Como construcción exterior complementaria, podemos destacar los huecos de saneamiento. Estas zanjas artificiales paralelas a los muros largos de las cabañas se excavaban en contra del terreno para mantener un canal hueco entre este y la edificación y evitar así las humedades. Podría ser tapado con lastras y cubierto con césped para ocultarlo. La salida de aire se utilizaba también como zona de refrigeración para alimentos (García, 1990 - 1999, p. 86)

Por un lado, la planta alta, la zona más próxima a la puerta, denominada tradicionalmente como el *payu*, es donde se desarrolla la vida humana, principalmente, y donde se localiza el henil. En función de la ocupación temporal de las cabañas, veremos cómo la zona destinada a la vivienda presenta algunas variaciones, aumentando el grado de habitabilidad (Rubio, 2004, p. 72).

Dentro de esta tipología arquitectónica, podemos distinguir entre las cabañas vividoras, acondicionadas para vivir, y las de altura, que se utilizaban de forma estacional. Estas últimas se diferencian de las primeras en que su tamaño es ligeramente inferior, ya que no solían ocuparse largas temporadas (García – Lomas, 1986, p 240).

Otra diferencia patente entre las cabañas vividoras y las estacionales es el modo de compartimentación del espacio. En las casas vividoras, como son donde la familia pasa la mayor parte del año, la zona destinada a la vivienda suele ser más amplia, teniendo en cuenta las necesidades de cada núcleo. Suele estar diferenciado en dos estancias, cocina y habitación. Todo ello realizado en una estructura de tablones, y dejando un espacio abuhardillado entre el tejado y el techo de la estancia. Este lugar, conocido como pallada, servirá de zona de almacenaje de los utensilios de labranza, entre otras cosas (Rubio, 2004, p. 70 - 75).

FIGURA 2. Interior de la planta superior de una cabaña (payu)



Fuente: Rubio, E. (2004). Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes (p. 73)

En las habitaciones podemos encontrar dos tipos de vanos: las clásicas ventanas, pero de pequeño tamaño, o el ventano, un pequeño orificio en el tejado, cerca de donde se encuentra el hogar, y que es tapado durante los periodos de no ocupación del edificio. Otro aspecto es el referente al mobiliario que, siendo escaso en ambas viviendas, en las vividoras suele ser un poco más elaborado. Se puede caracterizar por una chimenea y sillas y bancos en la cocina, y camas en el dormitorio. La separación de la vivienda y el henil no necesariamente es física, aunque puede ser mediante una cortina textil (Rubio, 2004, p. 70 - 75).

En las cabañas estacionales, la zona de vivienda tiene la misma localización que en las vividoras, en uno de los laterales más cercanos a la entrada, y dejando el otro como pasillo al henil, y donde estará la trampilla a la cuadra o *buquera*. La diferencia estará en la no existencia de varias estancias y un mobiliario más escaso. Habrá una sala donde se encuentre la mesa y los taburetes, pero sin chimenea ni salida de humos. En ella podrá haber una cama, aunque también podría darse el caso de que duerman en el propio henil.

El espacio total que ocupará la zona de vivienda será el menor posible, en base a las necesidades de la familia. El resto de la planta, toda la parte posterior y el pasillo desde la puerta, será el henil, donde guardarán el pasto recogido durante la época de siega y que servirá de alimento para el ganado en los meses de estabulación (Rubio, 2004, p. 70 - 75).

Por otro lado, la planta baja es el espacio destinado a las cuadras. De forma general, dado que el ganado es principalmente bovino, la planta baja contará con pesebres en los laterales, donde se podrá amarrar a los animales en los piales. En el suelo, habrá un tramo central, de menor nivel, que permitirá limpiar la superficie de estiércol (Rubio, 2004, p. 70).

FIGURA 3. Imagen del interior de la cuadra con las pesebreras, acil y carrojo.



Fuente: Rubio, E. (2004). Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes (p. 71).

Por último, un fenómeno urbanístico propiamente pasiego y que ha configurado los principales núcleos de población es el descrito por el binomio plaza – barrio. Como hemos visto, el modelo de poblamiento es disperso, con pequeñas concentraciones de cabañas en cabañales. Sin embargo, como vemos en los Montes del Pas, encontramos pueblos como Vega de Pas o San Roque de Río Miera que tiene un núcleo más definido. Este fenómeno responde a la construcción de iglesias en estos territorios hacia el siglo XVI, impulsadas desde el obispado burgalés, y a la posterior edificación de viviendas de las familias con posibles en torno a ellas, conformando una planimetría en callejas, y denominado plaza o barrio (García, 1987 – 1989. p 12, 32). Este modelo puede asociarse, aunque con menor desarrollo, con el poblamiento de Las Machorras.

4.2. OTROS ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS

4.2.1. Otras construcciones

Aunque la cabaña es el elemento arquitectónico característico por excelencia del área pasiega, esta puede verse complementada por otra serie de estructuras, de uso variable, como las colgadizas o colgadizos, colmenares, *cubíos*, nataderos o abrevaderos, entre otras.

Colgadizas

Entendemos por colgadizas, o colgadizos de menor tamaño, a las edificaciones anexadas a las cabañas en los laterales mayores y con tejado de una vertiente. Pese al uso variable de estas, suele estar más relacionada con la actividad ganadera, siendo una prolongación de la cuadra, pero sin ampliar la planta de todo el conjunto de la cabaña, o como bodega (Rubio, 2001, p.113) (García, 1987 – 1989, p. 33). Morfológicamente, sigue las pautas de la cabaña, con la fachada en el lado corto. Hay constancia de casos en los que la colgadiza es de dos alturas, por lo que también, dispondrá de una escalera con patín y posadera en la entrada. La disposición interior seguirá las pautas establecidas, donde el piso inferior será destinado al ganado, y el superior como ampliación de la vivienda o pajar (García, 1990 – 1999, p. 99).

FIGURA 4. Cabaña con colgadiza



Fuente: Elaboración propia.

Con respecto a su construcción, esta se extendió durante el siglo XIX, aunque antes ya existían (García, 1987 – 1989, p. 29) y tiende a desaparecer en tiempos de la Guerra Civil, cuando se edifican nuevas cabañas en los cierros, campos comunales apropiados y privatizados por algunos pasiegos en las montañas de Burgos y Cantabria (García, 1987 – 1989, p. 35).

Cubíos

Dentro de la actividad agropecuaria realizada por los pasiegos, se destaca la producción artesanal de derivados lácteos, como la mantequilla. Debido a la importancia que tuvo en su economía y forma de vida, la arquitectura muestra ciertos vestigios. Estas son las pasaderas, baldas exteriores donde dejar reposar la leche, o los *cubíos* (Rubio, 2004, p. 85).

FIGURA 5. *Cubío en el valle de El Bernacho, Lunada*



Fuente: Elaboración propia.

Los *cubíos, cuvíos o cubillos* del área cántabra, eran cuevas, artificiales o naturales, localizados en las zonas próximas a las cabañas y de pequeñas dimensiones, no superiores a 4 o 5 m², donde se guardaban los alimentos a modo de cámara frigorífica (Fernández Acebo, 1991, p. 1). También podían llamarse nataderos, si el único uso era el de refrigerar la leche hasta natarla. Su sistema constructivo es diferencial, ya que podían ser construcciones de piedras sin argamasa y cubiertas con un modesto tejado de lastas, o espacios excavados en taludes, aunque todos tendrían una puerta de acceso (Rubio, 2004, p. 89).

También se aprovecharán los accesos a los huecos de saneamiento laterales de las cabañas, ya que proporcionarán una salida de aire frío cercano a la vivienda, junto a la puerta de la cuadra. (García, 1987 – 1989, p. 17).

La localización de estas construcciones estaba en zonas donde se hubiese detectado una corriente de aire o cercanas a una fuente (Arroyo, Casado, 1983 – 1984, p. 151), ya que permitiría el enfriamiento del habitáculo. Los productos que se solían conservar aquí son derivados lácteos, leche o carnes (Rubio, 2004, p. 89).

Bodegas

Las bodegas, cuya función era similar a la de los *cubíos*, tenían una morfología similar a la de las cabañas y hornos, en función de su construcción exenta o subterránea. En la Comarca de Cuatro Ríos Pasiegos se diferencian tres tipologías: las que se construyen sobre una fuente de agua, a modo de colgadizas de la cabaña, o como entidades independientes en el cabañal (Rubio, 2004, p. 89 - 90).

Estas construcciones eran de morfología cuadrangular, y con una techumbre, plana o a dos aguas, de losas y tierra, a modo de aislante térmico. También era importante cuidar su orientación, evitando la incisión directa del sol (Fernández Acebo, 1991, p. 1).

Las más habituales en la zona son aquellas construidas sobre una fuente, ya que dentro se compartimentaría el espacio para crear pequeñas pilas de agua, donde se sumergían las cántaras. Al igual que las cabañas, tendrían

pasaderas y baldas (Rubio, 2004, p. 90). Sin embargo, en el valle del río Trueba, están más extendidas las bodegas excavadas (Rubio, 2004, p. 98).

FIGURA 6. Bodega en Rioseco



Fuente: Rubio, E. (2004). Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes (p. 97)

Hornos

Junto a algunas cabañas, principalmente vividoras o de larga estancia, se puede encontrar una pequeña construcción destinada como horno. Aunque en un inicio los pasiegos consumían tortas realizadas en el horno del hogar, sin levadura, con el tiempo empezaron a fabricar pan de trigo. También comerciaron con la materia prima en la época de la posguerra con sus vecinos cántabros, que tenían más difícil acceso a este cereal (Rubio, 2004, p. 80).

La tipología constructiva seguía los parámetros de las cabañas, con un tejado a dos aguas cubierto con lastras o losas, planta cuadrangular, muros de mampostería y una chimenea para la salida de humos. Este último elemento es el que diferencia este tipo de construcciones de otras, como las bodegas.

Abrevaderos

Los abrevaderos o bebederos, como lo conocen los pasiegos (Rubio, 2007, p. 4), para el ganado. tradicionalmente se construían en el mismo

alumbramiento del agua, podían tener un pequeño tejado para protegerlo de la nieve y que no quedase oculto (Rubio, 2004, p. 114).

Colmenares

Como hemos visto, una de las actividades complementarias de los pasiegos ha sido la apicultura. Por ello, en zona próximas a muchas cabañas encontramos colmenares. La morfología de estos consistía en una estructura de piedra con un tejado para evitar que la nieve sepultase los dujos o colmenas. Podían tener varios apoyos en función de la amplitud del colmenar (Rubio, 2004, p. 115).

Puentes y canalizaciones

Las construcciones menos numerosas catalogadas en la zona de Cuatro Ríos Pasiegos son los puentes y las canalizaciones de agua. Respecto a los primeros, los actuales datan del siglo XX, y sustituyen construcciones anteriores previsiblemente de madera (Rubio, 2004, p. 113). No poseen características especiales, y están contruidos con materiales de proximidad. También encontramos otra tipología menor, como paso de arroyos, caracterizada por el uso de una laja alargada de piedra.

Para acabar, respecto a las canalizaciones, se empleaban para marcar el trazo de algunos arroyos naturales en los prados. Los materiales empleados son, de nuevo, las lastras de piedra.

FIGURA 7. *Canalización en el valle del Pardo, Trueba*



Fuente: Elaboración propia

FIGURA 8. *Puente en el valle del Pardo, Trueba*



Fuente: Elaboración propia

4.3. NORMATIVA

Una vez entendidas las tipologías arquitectónicas pasiegas, así como sus elementos diferenciadores, que suponen su excepcionalidad como modelo plausible de ser considerado patrimonio etnográfico, es necesario realizar un estudio exhaustivo de la legislación y normativa de aplicación siguiendo el principio de concreción. Por ello, es necesario entender desde la legislación estatal hasta el marco normativo municipal, cómo se realizaría esa protección y puesta en valor con las herramientas legales actuales.

4.3.1. Legislación Estatal

El primer nivel de concreción legislativa que nos ocupa, y que debemos consultar, es la legislación estatal, la Ley 16/1985, de 25 de Junio, del Patrimonio Histórico Español.

En primer lugar, debemos buscar las definiciones de las distintas tipologías de Bienes de Interés Cultural e identificar en cuál de ellas podría estar circunscrito el conjunto de los Cuatro Río Pasiegos

Burgaleses. Por ello, nos remitiremos al artículo 15, de Clasificación de los bienes inmuebles integrados en el Patrimonio Histórico Español, apartado 4, en referencia a los Sitios Históricos, definidos como *“lugar o paraje natural vinculado a acontecimientos o recuerdos del pasado, a tradiciones populares, creaciones culturales o de la naturaleza y a obras del hombre, que posean valor histórico, etnológico, paleontológico o antropológico”*

Sobre la consideración de patrimonio etnográfico, el artículo 46, de Integración del patrimonio etnográfico en el Patrimonio Histórico Español, define este como *“los bienes muebles e inmuebles y los conocimientos y actividades que son o han sido expresión relevante de la cultura tradicional del pueblo español en sus aspectos materiales, sociales o espirituales.”*

De igual manera, el artículo 47, de Consideración del Patrimonio Etnográfico, establece que *“1. Son bienes inmuebles de carácter etnográfico, y se regirán por lo dispuesto en los Títulos II y IV de la presente Ley, aquellas edificaciones e instalaciones cuyo modelo constitutivo sea expresión de conocimientos adquiridos, arraigados y transmitidos consuetudinariamente y cuya factura se acomode, en su conjunto o parcialmente, a una clase, tipo o forma arquitectónicas utilizados tradicionalmente por las comunidades o grupos humanos.*

2. Son bienes muebles de carácter etnográfico, y se regirán por lo dispuesto en los Títulos III y IV de la presente Ley, todos aquellos objetos que constituyen la manifestación o el producto de actividades laborales, estéticas y lúdicas propias de cualquier grupo humano, arraigadas y transmitidas consuetudinariamente.

3. Se considera que tienen valor etnográfico y gozarán de protección administrativa aquellos conocimientos o actividades que procedan de modelos o técnicas tradicionales utilizados por una determinada comunidad. Cuando se trate de conocimientos o actividades que se hallen en previsible peligro de desaparecer, la Administración competente adoptará las medidas oportunas conducentes al estudio y documentación científicos de estos bienes.”

Por otro lado, simplemente para dejar constancia, pero sin detenernos en su desarrollo legislativo, hay que hacer referencia al artículo 20, sobre el Plan Especial de Protección del área afectada por la declaración de Bien de Interés Cultural, que recoge la necesidad de crear un Plan de Especial Protección por parte del municipio o municipios afectados, en este caso, Espinosa de los Monteros, Burgos.

4.3.2. Legislación autonómica

Una vez desarrollado el contexto nacional de la legislación aplicada al patrimonio etnográfico, con una definición de este y su perspectiva de catalogación en la categoría de Sitio Histórico, bajaremos un peldaño en la escala de concreción legal, centrándonos en la normativa autonómica. Ley 12/2002, de 11 de Julio, de Patrimonio Cultural de Castilla y León. Esta, a diferencia de la nacional, es más precisa y amplia en definiciones.

Según el artículo 8.3, las categorías de bien de Interés Cultural recogidas en la legislación patrimonial de Castilla y León son “*monumento, jardín histórico, conjunto histórico, sitio histórico, zona arqueológica, conjunto etnológico y vía histórica*”. Como vemos, aunque aparece la categoría de Sitio Histórico, también encontramos la de Conjunto Etnológico. Esta está definida en el apartado 3.F del mismo artículo 8 como “*paraje o territorio transformado por la acción humana, así como los conjuntos de inmuebles, agrupados o dispersos, e instalaciones vinculadas a formas de vida tradicional*”, por lo que se ajusta más a la definición de Sitio Histórico, que es exactamente igual que en la normativa nacional. Lo más interesante es la referencia de términos como paraje o territorio, a mayores de bienes inmuebles, lo que denota un ámbito más amplio, geográficamente hablando.

Con ello, el artículo 62.1 establece la definición de Patrimonio etnológico como “los lugares y los bienes muebles e inmuebles, así como las actividades, conocimientos, prácticas, trabajos y manifestaciones culturales transmitidos oral o consuetudinariamente que sean expresiones simbólicas o significativas de costumbres tradicionales o formas de vida en las que se reconozca un colectivo, o que constituyan un elemento de vinculación o relación social originarios

o tradicionalmente desarrollados en el territorio de la Comunidad de Castilla y León”

Por otro lado, en el artículo 11, se establecen los contenidos para la declaración de Bienes de Interés Cultural, aunque esto será desarrollado en mayor medida en otros elementos de la legislación autonómica que expondremos con posterioridad.

El siguiente artículo a tener en cuenta es el 38, sobre Criterios de intervención en inmuebles. Este establece la necesidad de estudio y óptimo conocimiento de los bienes antes de su intervención, respetando

“la memoria histórica y características esenciales del bien, sin perjuicio de que pueda autorizarse el uso de elementos, técnicas y materiales actuales para la mejor adaptación del bien a su uso y para destacar determinados elementos o épocas.” De igual manera insta a evitar los intentos de reconstrucción en estilo, salvo conocimiento exacto que permita atestiguarlo, y la prohibición de intervenciones miméticas.

El artículo 42, Conservación de conjuntos históricos, sitios históricos, zonas arqueológicas y conjuntos etnológicos, en su punto 2, establece que *“la conservación de los sitios históricos y conjuntos etnológicos comporta el mantenimiento de los valores históricos, etnológicos, paleontológicos y antropológicos, el paisaje y las características generales de su ambiente.”*

Por otro lado, y tal como se reflejaba en la normativa estatal, el artículo 43 se centra en la creación de un Plan de Protección Especial, donde se recojan los instrumentos del apartado 4:

“4. Los instrumentos de planeamiento a que se refiere este artículo contendrán al menos:

a) Un catálogo exhaustivo de todos los elementos que conformen el área afectada, incluidos aquellos de carácter ambiental, señalados con precisión en un plano topográfico, definiendo las clases de protección y tipos de actuación para cada elemento.

b) Los criterios relativos a la conservación de fachadas y cubiertas e instalaciones sobre las mismas, así como de aquellos elementos más significativos existentes en el interior.

c) Los criterios para la determinación de los elementos tipológicos básicos de las construcciones y de la estructura o morfología del espacio afectado que deban ser objeto de potenciación o conservación.

d) La justificación de las modificaciones de alineaciones, edificabilidad, parcelaciones o agregaciones que, excepcionalmente, el plan proponga.”

Conociendo el marco normativo autonómico, debemos hacer referencia al Decreto 37/2007, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento para la protección del Patrimonio Cultural de Castilla y León. Este documento recoge información de interés, como el contenido del expediente administrativo para la declaración de interés cultural o los Planes de Especial Protección de los Conjuntos Etnológicos.

4.3.3. Normativa municipal

Por último, desarrollaremos brevemente las indicaciones dispuestas en la normativa urbanística del municipio de Espinosa de los Monteros, aprobada el 25 de Febrero de 2021, en el Expediente 34/12W5 y publicada en el BOCYL n1 69 del 12 de abril.

El apartado que nos ocupa se localiza, principalmente, en el Título VII, donde se regulan los usos del suelo rústico. Este se define a partir de la información dispuesta en el artículo 216, de la cual destacamos el apartado b

“Los terrenos que presenten manifiestos valores naturales, culturales o productivos, entendiéndose incluidos los ecológicos, ambientales, paisajísticos, históricos, arqueológicos, científicos, educativos, recreativos, u otros que justifiquen la necesidad de protección o de limitaciones de aprovechamiento, así como los terrenos que, habiendo presentado dichos valores en el pasado, deban protegerse para facilitar su recuperación.”

Sin embargo, será el artículo 230.2, sobre Vivienda Unifamiliar para la categoría de Suelo rústico de Asentamiento Tradicional el que más interés nos ocupa, ya que regula las especificaciones para la rehabilitación y reforma de las cabañas pasiegas.

“a) La reforma, rehabilitación o ampliación de las existentes, y asimismo los elementos de cualquier tipo destinados a la seguridad y la decoración, deberán ser coherentes con las características naturales y culturales de su entorno inmediato y del paisaje circundante.

b) La ampliación se permite con un máximo de aumento respecto a la superficie existente del 40%, pudiéndose ejecutar dos viviendas por cabaña pasiega.

[...]

e) Se imponen como condiciones básicas para el mantenimiento de la tipología arquitectónica pasiega las siguientes:

i. Altura máxima (B+I) y 6,50 m al alero.

ii. Cubierta a dos aguas con alero y cumbrera perpendicular a la fachada principal y pendiente máxima del 35% [...]

iii. Materiales de cubierta: lanchas de piedra. En rehabilitaciones se podrán utilizar materiales que permitan un acabado similar a las lajas de piedra de las cabañas tradicionales. Las cubiertas de teja curva tipo árabe color parda o rojiza solamente están permitidas en las tipologías pasiegas bajas.

iv. Acabados: En rehabilitaciones está permitido el revoco. Se prohíben acabados de ladrillo o de ladrillo caravista o de bloques sin revestir, así como chapados y otros materiales ajenos a la tipología tradicional.

v. Carpintería y cerrajería: Se utilizará preferentemente carpintería de madera o en su caso similar con colores acordes a lo tradicional. Se prohíbe el empleo de carpintería de PVC o el aluminio en su color. Están prohibidos cristales con espejo [...]

vi. Diseño y composición de fachadas: En la rehabilitación de estas tipologías edificatorias se permite apertura de huecos justificadamente para cumplir condiciones de salubridad y habitabilidad [...]. La apertura de los mismos será acorde a la composición previa, bien mediante pequeñas aperturas cuadradas o bien mediante rasgado de proporción vertical. La apertura de huecos no podrá superar el 40% del total de la fachada.[...].

f) Para las edificaciones existentes se establece un área de protección formalizado por un círculo de radio 100 m con centro en el propio centro de la edificación, dentro del cual no podrá situarse ninguna otra edificación (se entienden excluidas las ampliaciones permitidas).”

5. PROBLEMÁTICA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN

En innegable que el sistema tradicional de vida pasiego está en crisis. Desde mediados del siglo XX, muchas cabañas empezaron a sufrir ciertas modificaciones, con el fin de sumas nuevas comodidades, propias de las poblaciones concentradas. En este contexto, la evolución de esta tendencia es disruptiva, en tanto que en los comienzos se siguió el modo constructivo y estético tradicional, y según nos acercamos a la actualidad, no.

El Éxodo Rural y la posterior despoblación de la zona, en favor de las zonas urbanas, han supuesto no solo el abandono de esta área, con la consecuente pérdida de los prados y cabañas, sino el inicio de otro fenómeno: la venta como vivienda de uso turístico y segundas residencias.

Este cambio utilitario de las cabañas ha supuesto otro problema añadido. Estos nuevos propietarios, muchas veces externos a todo este conjunto etnográfico y sus tradiciones, han considerado estas adquisiciones como una oportunidad inmobiliaria para poder reformar y obtener un producto diferente, alejado de la tipología arquitectónica tradicional y más parecido a los chalets urbanos modernos.

Por tanto, la normativa aplicable ha de regular materiales, como hace actualmente, así como las alteraciones en la fisionomía de las cabañas, con pautas concretas de actuación.

A continuación, se presentan algunos ejemplos de lo anteriormente mencionado.

FIGURA 9. *Cabaña reformada en Trueba*



Fuente: Elaboración propia.

FIGURA 10. Cabaña-casa en Lunada



Fuente: Elaboración propia

5.1. PROPUESTA DE ACTUACIÓN

Con el fin de complementar la actual normativa urbanística, se presentan en este apartado algunas propuestas de actuación, tanto morfológicas como materiales, que sirvan como base para las intervenciones en el patrimonio arquitectónico pasiego. Para la elaboración de estas propuestas, se ha tomado como referencia la “Guía de Buenas Prácticas para la intervención en el patrimonio arquitectónico pasiego” de la Consejería de Obras Públicas, Ordenación del Territorio y Urbanismo del Gobierno de Cantabria²⁴.

5.1.1. Fachada

- Se respetará la localización de las puertas, tanto de acceso a la cuadra como al *payo*. Solo se autorizará su desplazamiento en casos excepcionales, de estudio individualizado, y siempre reutilizando las jambas y otros elementos sustentantes. En caso

²⁴ Consejería de obras públicas, ordenación del territorio y urbanismo del Gobierno de Cantabria. (s.f.). *Guía de Buenas Prácticas para la Intervención en el Patrimonio Arquitectónico Pasiego*. <https://bit.ly/3IzrRnM>

de ampliación del tamaño de las puertas, se incluirá una recreación de los elementos. También se propone la restauración de los elementos de madera.

- Se conservarán los elementos tradicionales como las *pasadenas*, o repisas.

5.1.2. Vanos

- Los ventanos, los pequeños huecos tradicionales de las cabañas, se conservarán.
- Cuando las funcionalidades de la cabaña sean diferentes a las tradicionales como, por ejemplo, únicamente residencial, se deberá elaborar una explicación justificada de la necesidad de apertura de nuevos vanos, donde se indiquen datos como las dimensiones, materiales a utilizar, colocación...etc. Esta reforma deberá ser estudiada de forma individual para asegurar que no afecte a la morfología de la edificación.
- En la fachada corta principal, cuando posea las dos puertas de acceso, no se recomienda la apertura de nuevos vanos.
- En la fachada lateral, se admitirán un máximo de 4 o 6 ventanas, en función de la proporción de la edificación. En cualquier caso, los vanos no podrán ocupar más de un 20% de la superficie total.
- En las fachadas posteriores, se admitirá la apertura de un máximo de 2 vanos, que no superen el 15% de la superficie total.
- En cuanto a las medidas, se recomienda mantener las dimensiones de los vanos originales en aquellos de nueva apertura, y manteniendo una distancia mínima de entre 1 y 1,5 metros.

FIGURA 11. Ejemplo de apertura de ventanales no recomendado



Fuente: Elaboración propia.

5.1.3. Materiales

- Se recomienda siempre el uso de madera y mampostería, prohibiendo el uso de PVC o cristal espejo.
- Para las rehabilitaciones de las techumbres, se recomienda el uso de lanchas de piedra o, en su defecto, materiales con un acabado similar. La teja estará prohibida, salvo en aquellas cabañas vividoras donde se pueda justificar su uso anterior, sin contar con remodelaciones modernas.
- No se permitirá el uso de ladrillo caravista ni de bloques sin revestir. También se permitirá el desencalado de las fachadas durante el periodo de reforma.
- Se prohíbe la colocación de persianas exteriores, así como contraventanas que no se ajusten a los materiales y estética fijada.

6. CONCLUSIONES

Como hemos podido ver, los mecanismos legales para la protección del patrimonio etnográfico son variados y concretos, a nivel comunitario, pero insuficientes a nivel municipal.

La escasa concreción de la normativa urbanística permite una interpretación demasiado amplia de las modificaciones aceptadas, como es el caso de la amplitud de los vanos permitidos, lo que ocasiona un choque con las características principales de la arquitectura habitacional pasiega que, por seguir con el mismo ejemplo, es de carácter robusto, con vanos no especialmente amplios.

Complementario ello, y como factor positivo, se hace especial hincapié en el uso y prohibición de ciertos materiales, que se admiten en función del sistema constructivo tradicional y su estética, por ejemplo mediante la prohibición del uso de teja roja.

Por lo tanto, y como objetivo prioritario de la investigación doctoral asociada a este estudio, se encuentra la elaboración de una guía de buenas prácticas para la intervención del patrimonio construido pasiego, donde se ponga el foco no solo en los materiales, sino en la morfología de los añadidos y las modificaciones con motivo de rehabilitaciones e intervenciones.

7. REFERENCIAS

- Arroyo González, M. y Casado Cimiano, P.(1983 - 1984). La elaboración de mantequilla en Cantabria. Anales del Instituto de Estudios Agropecuarios del Centro de Estudios Montañeses, 6, 147-192.
- Consejería de obras públicas, ordenación del territorio y urbanismo del Gobierno de Cantabria. (s.f.). Guía de Buenas Prácticas para la Intervención en el Patrimonio Arquitectónico Pasiego. <https://bit.ly/3IzrRnM>
- Fernández Acebo, V.(1991). Arquitectura antigua II. Cubillos y bodegos para la conservación de alimentos. Boletín del Museo de las Villas Pasiegas.
- García Alonso, M.(1987 - 1989). Origen y evolución de la cabaña pasiega. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 13, 9 – 60.

- García Alonso, M. (1990 - 1999). Análisis zonal del patrimonio etnográfico: la cabaña pasiega y la arquitectura de contacto. Publicaciones del Instituto de Etnografía y Folklore Hoyos Sainz, 14, 63 – 127.
- García Alonso, M. (1997). La Cabaña Pasiega. Origen y evolución arquitectónica. Consejería de Cultura y Deporte del Gobierno de Cantabria, Gobierno de Cantabria.
- García Alonso, M. (2011). Cabañales y cabañas pasiegas en Campoo. Cuadernos de Campoo, (8), 5 – 28.
- García – Lomas, A. (1986). Los Pasiegos. Ediciones de librería Estvdio.
- Rubio Marcos, E. (2001). Vocabulario pasiego en torno al núcleo burgalés de las Machorras. Boletín de la Institución Fernán González. (222), 109-122.
- Rubio Marcos, E. (2004) Pasiegos de Burgos. Los últimos trashumantes. Gráficas Aldecoa.
- Rubio Marcos, E. (2007). Vocabulario pasiego en torno al núcleo burgalés de Las Machorras. Culturas populares, (4), 1 - 19.

8. ANEXO LEGISLATIVO

- Ley 16/1985, de 25 de Junio, del Patrimonio Histórico Español. (BOE núm. 155 del 29 junio de 1985).
- Ley 12/2002, de 11 de Julio, de Patrimonio Cultural de Castilla y León. (BOE núm. 183 de 1 de Agosto de 2002)
- Decreto 37/2007, de 19 de abril, por el que se aprueba el Reglamento para la protección del Patrimonio Cultural de Castilla y León. (BOCYL núm. 79 de 25 de Abril de 2007)
- Expediente 34/12W5 por el que se aprueban las Normas Urbanísticas Municipales del municipio de Espinosa de los Monteros, aprobada el 25 de Febrero de 2021. (BOCYL núm. 69 del 12 de abril de 2021).

SE VUELVA PAISAJE

ELISA LOZANO CHIARLONES
Universidad Miguel Hernández de Elche

MARÍA JOSÉ CARRILERO CUENCA
Universidad Politécnica de Valencia

1. INTRODUCCIÓN: ARTE, PAISAJE Y ÁMBITO RURAL

Existe un fulgor repentino por lo rural. Generado muy posiblemente por la situación de pandemia de la que venimos, ha hecho que las personas en los grandes núcleos de la ciudad se replanteen su modo de vida y opten, en la mayoría de sus casos, por nuevos modelos de sustento como el teletrabajo o simplemente den un cambio radical a su vida haciendo un nuevo éxodo al pueblo. A la inversa a como se hizo hace 60 años, se han buscado distintas formas de manutención y supervivencia. Este fulgor repentino se ve reflejado también en el arte y sus formas de producción. Son muchísimos los artistas que investigan y generan obra desde discursos en pro de la ecología; pero también desde discursos que hacen honor a las tradiciones populares, a lo rural y a la memoria colectiva, para que esta no caiga en desuso y muera en el olvido. Esta nueva producción proyectada desde entornos rurales hace a su vez que se retome el paisaje como objeto de debate y pensamiento, generando así nuevos diálogos sobre un paisaje que permanece y evoluciona ante nuestra mirada de manera lenta y pausada. Así pues, plantearemos de nuevo la eterna pregunta: ¿qué es paisaje? Pues bien, explicado de la manera más elocuente y básica, paisaje es una parte del territorio que se abarca en un vistazo (Jackson, 2010). Podríamos ahondar en materia explicando que el concepto de paisaje corresponde al manejo de ideas y sentimientos que se elaboran a partir del lugar, haciendo alusión así a que la palabra paisaje no se refiere a un lugar físico (Maderuelo, 1996).

De esta manera, el paisaje termina siendo *un estado del alma*, como también refería Henri Frederic Amiel en su *Diario Íntimo*. Atendiendo a las palabras del geógrafo, geólogo y urbanista especializado en paisaje Rodolfo Caparrós, señalaremos además la condición moral del paisaje que atiende al propio paisaje convertido en bien comunal: el paisaje como fruto de sociedades sanas y arraigadas que han gestado un vínculo emocional en el espacio habitado gracias al devenir mismo de un proyecto colectivo y territorial. Teniendo en cuenta que la palabra cultura tiene su origen etimológico en cultivo: acción y efecto de cultivar. Entendemos pues que la cultura también es cuidar de la tierra. Así, el nacimiento de sociedades hace que, desde su llegada y asentamiento en el entorno, el cultivo a la tierra y el arraigo al territorio; se genere una íntima conexión de los habitantes de un paisaje que hace que terminen adquiriendo características del mismo: de alguna manera, el paisaje moldea al pueblo que lo habita. Y esto se ve reflejado en su cultura popular.

2. OBJETIVOS

El principal objetivo de este estudio es mostrar que, si un núcleo rural se habita, se siembra, re-genera, se contempla, se piensa y se convive termina fructificando entre sus habitantes un anclaje enraizándose al suelo firme y al final, son las personas las que hacen con su presencia y su cultura que el territorio, poco a poco, se vuelva paisaje. Finalmente cuidar de la tierra y amarla, también nos convierte en quien somos.

3. METODOLOGÍA

Para evidenciar tal cuestión se han buscado referencias en estudios que muestran que las condiciones orográficas de una región condicionan las características de su paisaje y este puede llegar a influir en el carácter de su población, generando identidad cultural. También se han investigado distintas tradiciones que surgieron hace siglos y que siguen vigentes hoy en día gracias a la cultura popular, así como artistas que trabajan en la actualidad con la tradición y la cultura popular, intentando además

preservar el medio (y su población) rural y homenajearlo. Se ha podido comprobar que gracias a los diversos proyectos que promueven y financian la cultura popular de los pequeños núcleos se desarrollan proyectos artísticos que contribuyen a mantener vivo y activo el patrimonio cultural rural.

4. RESULTADOS. OROGRAFÍAS Y ENTORNOS: LA PRESENCIA DEL AGUA

Las condiciones del territorio y atmosféricas influyen, obviamente, en la agricultura de una región. De la misma manera, la presencia de ciertos elementos determina la flora y fauna de un territorio. Creer que el ser humano como animal que es, por el solo hecho de tener la capacidad del raciocinio y ser animal pensante no se va a ver influenciado por las distintas características terrestres y orográficas, así como los movimientos lunares, los fenómenos atmosféricos o las mareas, sería de una pretenciosidad (típicamente humana) bastante altanera. Seguro hay quien lo afirma, pues ha de haber de todo. Por otra parte, decir que el agua endulza el carácter y que los paisajes de sequía lo hacen árido sería un paralelismo demasiado fácil o barato. Pero nada hay de oportuno en esta comparativa. Por lógica, la vida cultural de un pueblo se ve condicionada por el territorio que habita, por su escenario vital. La tradición gastronómica, la arquitectura, los ritos y mitologías, se verán condicionados a la presencia o abundancia de ciertos elementos naturales y el agua, al ser un elemento de primera necesidad, condiciona bastante estos parámetros. Aquí, desde este punto del mapa en el que se escriben estas líneas, el corazón de La Mancha, se ha podido comprobar durante el paso y poso del tiempo en los distintos lazos familiares y amistosos que el carácter de una persona que se forja en el secano, que antaño se crio caminando grandes trechos para poder acudir al pozo a por agua, que miraba al cielo continuamente porque de él dependía su abastecimiento y comida para el resto del año; es completamente distinto del que se crió en la abundancia del río, de su nado y todo lo que fructifica en su orilla, de las posibilidades de trabajo que daban las centrales hidroeléctricas en su momento, de la familia y comunidad que germinaba alrededor del manantial de agua. La diferenciación entre ser

serrano y ser manchego daría para otro artículo a parte. En su Tesis, Marie Mayerová hace un estudio completísimo sobre *Las canciones populares manchegas en el contexto geográfico, histórico y cultural de La Mancha*. Mayerová además de desgranar y relacionar con los distintos estilos cuestiones climatológicas, de flora y fauna, antropológicas etc., hace un repaso por las muy estudiadas visiones de los viajeros románticos y sus diversas impresiones sobre la meseta sur. Relaciona, también de manera muy interesante el carácter de la población con respecto al carácter del paisaje:

El medio determina tanto el físico como el carácter del hombre. La gente manchega está adaptada a vivir en un medio estepario, de clima inhospitalario, seco, de fuertes contrastes y gran luminosidad del sol. La gente manchega es “un producto de una larga selección por las heladas de crudísimos inviernos y una serie de penurias periódicas” (UNAMUNO, 1958). La gente manchega es tostada y curtida por el frío como la gente de la meseta en general. Los habitantes de La Mancha son sobrios, duros, y secos como es la propia tierra en la que viven. El espíritu de sufrimiento y la austeridad de sus costumbres guardan relación con la adaptación al medio ambiente. Son hombres y mujeres de espíritu noble, heroico y recto. (Plaza Sánchez, 2005, en Mayerová, 2010).

Después, analiza otro verso y apostilla lo siguiente:

Los manchegos aman la libertad. Son unas personas trabajadoras, tenaces e indomables que trabajaban con fuerza y constancia en tierras poco agradecidas. El prototipo manchego no es locuaz sino es parco en palabras y más callado. El labrador, antes de los tiempos de mecanización pasaba toda la semana en el campo en la compañía de la mula y algún perro. Es de movimientos lentos. Su exaltación está dirigida a la relación de los hechos más fundamentales de la existencia humana. La canción siguiente cuenta de las consecuencias en la vida. Refleja el carácter agrícola atado a tierra. (Plaza Sánchez, 2005, en Mayerová, 2010).

Si, por comparar, vamos a indagar en la tradición popular y la cultura de otros pueblos, salimos de la proximidad del río y nos adentramos en el vaivén de las olas, veremos que estas traen y traían un sinfín de posibilidades que era remotamente imposible encontrar en el mar de tierra de la meseta. Los pueblos que acunaron en el mecer del mar tenían la interacción de otros barcos y otros marineros, pero no solo eso sino también a raíz de la compra-venta se generaba la cultura del mercader:

persona rica en conocimientos y, en ocasiones, otras lenguas capaces de desenvolverse para obtener un beneficio material. En la Mancha los pueblos están separados entre sí por kilómetros de tierra árida y viento seco. Sin embargo, los pueblos de costa tienden a sucederse los unos a los otros entremezclándose las lindes. Los intercambios culturales serán mucho más abundantes en una zona de costa que en el interior de una meseta y si la zona de costa corresponde al Mediterráneo llevará aprehendida de por sí una impronta de calidad. Se suele recurrir al apellido Mediterráneo para dar constancia de que algo es de valor, curtido en el tiempo y beneficioso para nuestra *mens sana in corpore sano*, en todos los sentidos. De esta manera al hablar del estilo de vida mediterráneo englobamos un sinfín de variantes ya asimiladas como “de valor ancestral”: dieta mediterránea, arquitectura mediterránea, cerámica mediterránea, bailes mediterráneos, etc. En resumen, es una cultura mediterránea que recalca en lo más profundo de sus poblaciones, que se reitera en sus costumbres pues preserva “la mentalidad ancestral del Mediterráneo, que nace de la propia tierra y se repite, como los árboles y las plantas, en sus moradores.” (Racionero,1985).

5. DISCUSIÓN: MANIFESTACIONES CULTURALES

Así, los ritos culturales vienen en su mayoría de veces unidos o tienen una profunda conexión con los procesos agrícolas de la zona, que a su vez van unidos a procesos atmosféricos, que a su vez fructifican en gastronomía y folklore. La mayoría son de origen pagano que después se vieron adoptados por la religión. En la Comunidad Valenciana encontramos por ejemplo la festividad de la **Plantá de l'Arbret**. Este rito se festeja en Altea, un pueblo de la Marina Baixa situado en un punto medio entre el norte y el sur de la costa este de la península ibérica. A pesar de estar en la cuna del Mediterráneo, el culto es de tradición celta y se remonta en su origen al siglo XVII de nuestra era. Venera la fertilidad de los terrenos, haciendo referencia a la fecundación de la tierra con motivo del solsticio de verano. Es por ello que está asociado a las fiestas de San Juan del 24 de junio. Existe un hombre, un *tallaor*, que junto con algunos otros (hoy en día miembros de la asociación Amics de l'Arbret) elige un árbol, que en este caso es un chopo siempre

en el pueblo cercano de Benilloba. El *tallaor* lo corta y el árbol es trasladado a un punto medianamente cercano para que la horda de hombres y jóvenes (es una tradición masculina que en los últimos años está algo más abierta a la participación de mujeres) lo transporten a hombros hasta la plaza de la iglesia del pueblo. El tronco suele medir más de 20 metros de altura. Una vez llega a la plaza lo plantan con muchísimo esfuerzo en un hoyo dispuesto para la ocasión y lo atan a los edificios colindantes. Los mozos suelen trepar por el tronco y poner girones de sus ropas a modo de trofeo. Ahí se mantiene visible desde cualquier punto de la plaza hasta el final del verano. El vecindario contribuye a la fiesta tirando cubos de agua desde los balcones para sofocar a los hombres. También hacen la plantá del Arbret infantil para que este cupo de población tenga su lugar en dicha celebración.

FIGURA 1.



Fuente: <https://www.informacion.es/fotos/benidorm/2018/06/23/altea-cumple-tradicion-l-arbret-5105463.html>

FIGURA 2.



Fuente: <https://www.informacion.es/fotos/benidorm/2018/06/23/altea-cumple-tradicion-l-arbret-5105463.html>

A continuación, haremos un pequeño poso en un rincón de las Rías Baixas situado al suroeste en la provincia de Vigo: la Comarca del Morrazo. Ahí tiene lugar, el 8 de septiembre de cada año, el festejo de la Romería de **Darbo** por su patrona Santa María, que finaliza con la **Danza y Contradanza de Damas y Galanes**. Este baile se realiza alrededor del templo de la patrona, después de los oficios religiosos y la procesión. Está considerado como una de las piezas más antiguas de Galicia, calificado dentro de las Danzas Ancestrales, nació en el siglo XVI y ha sido heredado y transmitido a lo largo de los años generación tras generación. Se compone de 16 bailarines divididos en tres columnas: 5 damas, 10 galanes y un guía; más dos personas que interpretan tambor y gaita. Dispuestos en tres columnas, mientras suena el tambor y la gaita los bailarines van intercalando movimientos al son de las castañuelas de los galanes. Es un baile pausado que consigue involucrar la atención del espectador meciéndola en su son repetitivo, como un mantra. El baile comienza con la Danza, en tres columnas. En los minutos finales del baile (dura en torno a los 15) sube la intensidad y los movimientos son más ágiles y acelerados, se generan círculos y comienza la Contradanza: el guía entra de espaldas en ellos (llama la

atención que nunca chocan) y marca el paso que se ha de seguir. Las Damas van ataviadas con hermosos sombreros de flores naturales, los Galanes destacan por su sombrero de fieltro y por los pendientes: símbolo de riqueza en su día; posteriormente objeto de reivindicación para que sus mujeres, prohibidas durante un tiempo férreo por la iglesia para ejecutar el baile, volviesen a la Danza. El guía destaca por llevar un pañuelo en banda de colores y una pluma en el sombrero. Este espectáculo de tradición se pudo contemplar en persona el pasado día 8 del actual septiembre. Contamos con el testimonio de Ana Parcero Soliño, de 50 años y Natural de Darbo, quien nos ha concedido una pequeña entrevista para hablarnos de viva voz de su experiencia como Dama danzante, la cual no incluimos por motivos de extensión y espacio pero de la que extraemos, por ejemplo, que existe una normativa que dicta que la mayoría de danzantes han de ser de Darbo. Hay un número de vacantes reducido para que personas de lugares aledaños como Vigo pueda bailar un año. Este tipo de vacantes se cubren por motivos de ofrendas a la virgen o promesas personales, nos explicó que existe una lista de espera para cubrir estos puestos. Los sombreros son confeccionados por las propias danzantes aprovechando la abundancia de flor natural en la zona.

FIGURA 3.



Fuente: imagen cedida por Ramón López Avendaño, fotógrafo y artista

FIGURA 4.



Fuente: <https://www.millandasairas.com/2014/09/la-siempre-grande-romeria-de-darbo-ii-de-ii/>

5.1 ARTISTAS PRODUCIENDO TRADICIÓN

Gracias a la concienciación en los últimos años y, muy posiblemente, a la pandemia de la que recién estamos saliendo, ha habido un boom a las zonas rurales y se han replanteado nuevos modos de trabajo (entre ellos el teletrabajo) que antes eran impensables. De esta manera se redescubre la España vaciada y así ha habido una vuelta, casual o intencionada, a los espacios rurales y la vida en los pueblos. Las personas de la ciudad han “descubierto” el gusto por recoger un tomate directo de la mata al plato, algo que en los pueblos jamás dejó de hacerse. Trabajar el huerto, hacer conservas para el año, reciclar aceites usados para hacer jabón. Hay una revalorización cada vez más visible por la vida en el campo y la fuente de recursos que nos ofrece el medio natural. De esta manera se vuelve a investigar en las costumbres y en la cultura de cada región, en esas enciclopedias vivas que son nuestras abuelas y abuelos, proliferando así la capacidad de compartir conocimiento gracias a internet y las redes sociales. Dentro de esta exaltación por la cultura de lo rural, encontramos también un ramillete cada vez más fructífero de

organismos que promueven y financian, bien sea con becas de producción, con residencias u otros medios, la producción y la investigación artística en el medio rural. Así, tenemos la obra de **Virginia Bersabé**, nacida en Córdoba en 1990.

FIGURA 5.



Fuente: <https://virginiabersabe.com/perdidas-en-un-cortijo-andaluz-2/>

Virginia estudió Bellas Artes en la Universidad de Sevilla, donde también realizó un máster en producción artística. Es reconocida y en auge, ha sido galardonada con diversos premios dentro del territorio Español y fuera de él, entre ellos el XIX Premio de Artes Plásticas Canal Sur - El público o la Ayuda a la investigación, creación y producción artísticas en el campo de las artes visuales del Ministerio de Cultura de España. Maneja distintos formatos, desde el muy pequeño cuaderno de viaje al gouache hasta la pintura mural. Su pintura se centra en la mujer mayor, trabajando sobre memoria e identidad, analizando relaciones con el espacio y manifestación física. Entre sus proyectos más significativos se encuentra *Perdidas en un cortijo andaluz*, un proyecto que se basa en la intervención pictórica en muros de este tipo de construcciones abandonadas. Así hace una investigación sobre la memoria y las mujeres en relación con los cortijos abandonados y el campo andaluz en su historia.

FIGURA 6.



Fuente: <https://virginiabersabe.com/perdidas-en-un-cortijo-andaluz-2/>

En relación al trabajo de Virginia se encuentra la obra de **Joseba Muruzábal**, natural de La Coruña en 1984. Estudió Bellas Artes en la Universidad de Vigo y a partir de ahí empezaron un sinfín de selecciones, premios y menciones tanto a nivel nacional como internacional. Por citar algunos, en 2012 gana el V Certame de Pintura Arte Nova Galega y más adelante es seleccionado en la XII Mostra Internacional de Gas Natura Fenosa. En 2017 participa con Fenómenos do rural en la feria de arte JustMad de Madrid. Este proyecto nace en 2016 con el mural de *A greleira de 50 pes* con motivo del festival de pintura urbana Desordes Creativas en Ordes. El proyecto se compone tanto de pinturas de tamaños “al uso” como de murales de 15 metros de altura, siendo estos por los que más se reconoce al pintor.

FIGURA 7.



Fuente: <https://www.vogue.es/living/articulos/murales-super-abuelas-galicia-artista-yoseba>

Según el propio Joseba sus imágenes pretenden dar testimonio del trabajo que las mujeres en Galicia han realizado en sus hogares y la relevancia que este trabajo tiene en el entorno. Joseba defiende como una realidad el hecho de que en el minifundio gallego las mujeres sean motor y fuerza de acción pues aportan de manera indispensable a la economía familiar. Hace hincapié el hecho de que en Galicia, por su carácter rural y costero, a la mujer se la puede ver tanto sachando como mariscando. Son, per se, portadoras de una mentalidad de trabajo suprema. De esta manera pone como marca definitoria la ropa que según la tradición popular se estila de siempre para el trabajo: el mandilón de cuadros. Joseba pinta a todas estas mujeres con estas ropas, entre ellas su mandilón; y hace símiles con la cultura del cómic, ya que los referentes locales se han trascendido de las Meigas a las mujeres “Atómicas”. Joseba mezcla todo este universo de súper heroínas con el humor y la tradición popular, la cultura y los oficios de la Galicia más rural. Según palabras del propio artista:

Cuatro de cada cinco centenarios en Galicia son mujeres. Los factores que influyen en la feminización del mundo rural son variados. Hay estudios que afirman que tanto la emigración como la guerra civil, son determinantes para el detrimento del hombre en la población rural, como opinión personal creo que el hecho de desempeñar un trabajo tan dependiente como es la huerta o el cuidado de animales, hacen que el ritmo de la vida laboral de estas mujeres sea constante, regular y para toda la vida, sin vacaciones ni jubilación. Entender el tiempo con los ciclos naturales de la huerta, plantar crecer y recoger. (Muruzábal, 2017).

FIGURA 8.



5.2 COLECTIVOS Y RESIDENCIAS

Con respecto a la creación de estos proyectos que se centran en los núcleos rurales y que se entremezclan con el pueblo, haciendo prosperar y germinar la cultura local encontramos múltiples organismos que posibilitan y fomentan su desarrollo. De reciente creación, unos tres años, en la sierra del segura entre las provincias de Albacete, Murcia y Jaén, se encuentra el **colectivo *Resilencio Rural***, sito en el pueblo de Molinicos, Albacete. *Resilencio* es un proyecto que aglutina labor social, labor cultural y labor medioambiental en mitad de una firme lucha contra la despoblación. Desde el colectivo se fomenta un modo de vida sostenible, abogando por la soberanía alimentaria, repensando la relación con el medio natural, los pueblos y sus habitantes. Surgió en 2017, cuando un grupo de personas con su residencia habitual en Albacete se plantearon un cambio de vida y gracias a un micro mecenazgo en redes sociales, en el que recaudaron en torno a 10.000 euros, compraron la antigua fonda del pueblo para restaurarla y ponerla a punto para que fuese su sede social y de actividad.

En 2019 comenzaron con la tarea, siguiendo métodos tradicionales y sostenibles de construcción. En la actualidad promueven mercadillos ecológicos en el corazón del pueblo, talleres de técnicas de elaboración artesanal, festivales de música folklórica y danza, etc. Entre estas actividades crearon el concurso de leñeros, en el que animaban a todo el pueblo a hacer la foto de su leñero con la llegada del frío para después exponerlas en el ayuntamiento junto con las premiadas. Así, promovían ese “orgullo rural” de alguna manera, haciendo ver a sus habitantes que crear un montículo de leña perfectamente dispuesta para que no se caiga, se mantenga todo el invierno y no se pudra, es realmente un arte a perseverar.

FIGURA 9.



Fuente: <https://www.facebook.com/page/104881150949614/search/?q=le%C3%B1ero>

Por otra parte, existen residencias artísticas en entornos naturales/rurales para fomentar y financiar proyectos de producción e investigación. El modo de trabajo suele ser mediante convocatoria, se realiza una selección y hay un número de artistas becados a trabajar en la residencia. Suele haber una compensación económica para el artista, aunque estos parámetros dependen de cada residencia. De estas características encontramos *Enclave Land Art* en la pequeña localidad alicantina Vall de Gallinera. Su filosofía se basa en la difusión de la cultura contemporánea con propósito educativo. Es un proyecto de repercusión internacional que interactúa con los habitantes del pequeño pueblo. Tiene como objetivo aumentar los recursos del territorio de manera sostenible, pensando en la naturaleza y el paisaje como patrimonio activo. En la actualidad el proyecto tiene apoyo de entidades locales. En su edición de 2021 fueron 7 artistas en residencia desarrollando sus proyectos particulares. Tomamos como ejemplo el de **Elena Redaelli**, italiana con formación en la Academia de Bellas Artes de Roma. Desde

el año 2009 trabaja en proyectos de arte ambiental relacionados con la materia. Para Elena el conocimiento pasa por un acercamiento a través de los sentidos. Según palabras de la propia artista en su trabajo con los materiales aprende gracias a un “hacer las cosas”, ya que ese es el contacto que tiene con el mundo unido a una experiencia física (consultar enlace entrevista You Tube en referencias web). Su proyecto performativo, titulado *Infinite Slowness*, se desarrolla durante las dos semanas de duración de la residencia. Este trabajo de investigación crece en torno a la vitalidad de las piedras y su capacidad de moverse, recordar, reproducirse y comunicar. Para Elena los humanos y las rocas son componentes que se enlazan y co-dependen. Mientras que las rocas están compuestas por estratos del tiempo, son estables y duraderas. El cuerpo de carne y hueso, es temporal y efímero. Elena propone aprender de la sensatez ancestral de las rocas.

FIGURA 10.



Fuente: <https://enclavelandart.org/es/enclave-land-art-edicion-2021/>

6. CONCLUSIONES

Las condiciones orográficas de una región condicionan las características de su paisaje y este puede llegar a influir en el carácter de su población, generando identidad cultural. Existen evidencias de otros estudios que desgranar esta cuestión y que relacionan a su vez el folklore con las distintas características geográficas, meteorológicas y culturales de una región. Las tradiciones que surgieron hace siglos siguen vigentes hoy en día gracias a la cultura popular, como podemos ver en el ejemplo de la plantá de l'Arbret en Altea o las Danzas Ancestrales de Darbo. Existen artistas que trabajan en la actualidad con la tradición y la cultura popular, intentando además preservar el medio (y su población) rural y homenajearlo. Esta corriente de artistas además retoma de alguna manera aquella primigenia esencia del Land Art en sus inicios en los que la obra salía o huía más bien, de la galería y de ese circuito de la cultura con mayúsculas, con el añadido de que ahora, además, se refugia y reproduce en la naturaleza y en los entornos agrestes, haciendo honor a la cultura rural. Gracias a los diversos proyectos que promueven y financian la cultura popular de los pequeños núcleos, abogando por el cuidado y respeto de los recursos naturales del lugar, interactuando con la población local, enriqueciéndose entre sí, tanto artistas como habitantes en todo este entramado rural, se generan propuestas de enorme interés que hacen preservar este patrimonio cultural rural para que no se extinga. El foco sobre el paisaje y, más en concreto, sobre el paisaje rural y su cultura popular está encendido y alumbrando. Es un paisaje cultural que evoluciona, crece y fructifica gracias a la acción humana. El crecimiento de los pueblos y sociedades tiene como resultado la fecundidad del paisaje gracias al cultivo de la tierra. El entorno rural se ve enriquecido por la cultura popular que, consciente del maltrato al que se ha visto sometido durante recientes generaciones que solo pensaban en explotarlo a nivel urbanístico y destruir su esencia, hoy por hoy, lo cuida y abraza. Se concluye en que si un núcleo rural se habita, se siembra, re-genera, se contempla, se piensa y se convive termina fructificando entre sus habitantes un anclaje enraizándose al suelo firme y al final, son las personas las que hacen con su presencia y su cultura que el territorio, poco a poco, se vuelva paisaje.

7. REFERENCIAS

- Amiel, H.F. (1919). *Diario íntimo*. Ed. América.
- Bersabé, V. (2011-2021) *Perdidas en un Cortijo Andaluz*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<https://virginiabersabe.com/perdidas-en-un-cortijo-andaluz-2/>
- Caparrós, R. (2019). *La condición moral del paisaje*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=zWtKfpqle5Y>
- Dasariras, M. (2014). *La siempre grande romería de Darbo (II de II)*. [22 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<https://www.millandasairas.com/2014/09/la-siempre-grande-romeria-de-darbo-ii-de-ii/>
- Jackson, J.B. (2010). *Descubriendo el paisaje autóctono*. Ed. Biblioteca Nueva.
- Maderuelo, J. J. (1996). *Introducción: El paisaje*. En: *Actas de El Paisaje, II Curso Arte y Naturaleza*. Ed. Diputación de Huesca.
- Mayerová, M. (2010). *Las canciones populares manchegas en el contexto geográfico, histórico y cultural de La Mancha*. Tesis para la Facultad de Artes de la Universidad Palacky en Olomuc, República Checa.
- Muruzábal, J. (2017). *Fenómenos do Rural*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<http://www.ruralc.com/2017/03/joseba-muruzabal-fenomenos-do-rural-en.html>
- Phillips, N. (2021) *Este artista convierte a las abuelas rurales en súper heroínas a través del arte urbano*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<https://www.vogue.es/living/articulos/murales-super-abuelas-galicia-artista-yoseba>
- Racionero, L. (1985). *El mediterráneo y los bárbaros del norte*. Ed. Plaza y Janés.
- Redaelli, E. (2021). *Infinite Slowness*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<https://enclavelandart.org/es/enclave-land-art-edicion-2021/>
- Redaelli, E. (2021). *Infinite Slowness*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<https://youtu.be/-5-2FQQ2YL4>
- Resilencio (2021). *I Concurso de leñeros*. [3 de septiembre de 2022]. Recuperado de:
<https://www.facebook.com/page/104881150949614/search/?q=l%C3%B1ero>
- Revenga, D. (2018). *Altea cumple con la tradición de “l’ Arbret”*. [30 de agosto de 2022]. Recuperado de:
<https://www.informacion.es/fotos/benidorm/2018/06/23/altea-cumple-tradicion-l-arbret-5105463.html>

A “ESTATUETA DE VULCANO”: APROFUNDANDO HISTÓRIAS NÃO REVELADAS DA DEFICIÊNCIA NAS COLEÇÕES DOS MUSEUS

PATRÍCIA ROQUE MARTINS
Instituto de História da Arte / FCSH/ UNL

1. INTRODUÇÃO

O presente capítulo tem como objetivo sublinhar a importância dos museus enquanto espaços fundamentais para comunicar ideias que possam gerar mudanças positivas no significado cultural da deficiência, levando ao desenvolvimento de novas práticas sociais. Irá partir da ideia de que os museus têm o potencial para desenvolver narrativas problematizadoras sobre o tema, nomeadamente, ao redor de questões relacionadas com identidades sociais, discriminação e inclusão. Através do desenvolvimento de exposições interpretativas ou nos modos como estudam, analisam e exploram a existência de referências relativas à deficiência nas suas coleções, sugere-se que os museus são espaços fundamentais para gerar melhores compreensões e reflexões sobre este grupo social. Neste sentido, o aprofundamento de histórias sobre a herança histórico-cultural das pessoas com deficiência será aqui apresentado como sendo a chave conceptual, por excelência, para influir em perspetivas mais justas sobre este grupo, tanto na sociedade atual como num futuro próximo.

1.1. NARRANDO A DEFICIÊNCIA EM MUSEUS

O presente capítulo foi desenvolvido no âmbito do projeto de investigação individual da autora, tendo como título “Narrativas de deficiência: como (não) explorar a alteridade em museus e exposições? Construindo uma visão para melhorar os imaginários culturais em torno das pessoas com deficiência”. Este projeto conta com o apoio financeiro

da Fundação para a Ciência e a Tecnologia do Ministério da Ciência e Ensino Superior de Portugal, procurando analisar e estudar presença da deficiência na história da arte e o modo com tem sido relacionada com a questão da representação da “outro”.

Tal como acontece com outros grupos marginalizados, as histórias da deficiência e as experiências de se viver com uma incapacidade encontram-se muitas vezes ausentes ou escondidas das narrativas dos museus, quer através das exposições que são apresentadas publicamente ou através dos temas que são abordados nas atividades de mediação com os seus públicos. Foi há mais de vinte anos que Majewski e Bunch (1998) defenderam que a acessibilidade plena em museus, não se refere apenas às questões do acesso físico e comunicativo, implicando também o acesso público a exposições relacionadas com temas da deficiência. Também há 20 anos atrás, em 2002, Annie Delin (2002), sugeriu que o lugar da deficiência no nosso passado comum foi enterrado em notas de rodapé, tornando-se ausente da nossa memória pública.

O que mudou desde então? Que transformações têm operado na arena da museologia com o objetivo claro de incorporar a deficiência e as histórias das pessoas com deficiência na consciência pública de todos os cidadãos? Que potencial têm a coleções dos museus para contribuir para a cultura da deficiência, empoderando e fortalecendo identidades que foram socialmente oprimidas ao longo dos tempos?

Nem sempre os objetos dos museus são explorados a partir da sua própria história, acabando por serem usados, na maioria dos casos perifericamente como acessórios da narração de uma outra história. No entanto, cada objeto que se encontra preservado num museu possui um potencial epistemológico e uma narrativa particular muitas vezes inexplorada e, em grande parte, não revelada. No caso da deficiência, os objetos que se relacionam com o tema oferecem oportunidades para explorar temas nunca antes abordados em espaço museológico, proporcionando olhares múltiplos sobre o património. Neste sentido, este capítulo espera suscitar um espaço de reflexão e debate em torno do estudo da deficiência, sua história e cultura, despertando novas ideias no sector académico e patrimonial sobre o modo como a deficiência se pode tornar mais visível nas narrativas que se produzem publicamente.

1.2. ANALIZANDO A ESTATUETA DE VULCANO

O presente capítulo irá analisar a “Estatueta de Vulcano” do século I d.C – época romana, um bronze figurativo da coleção do Museu Nacional de Arqueologia, em Portugal, por se tratar de um objeto que representa um deus romano com uma deficiência física, marcando simbolicamente uma possível trajetória no modo como o corpo atípico foi considerado na cultura ocidental desde a antiguidade clássica até à contemporaneidade. Neste perspectiva, o objeto será analisado nos modos como a relação da deficiência com o património cultural tem sido marcada, fundamentalmente, por representações estereotipadas e ideológicas contextualizadas dentro de uma lógica opressora e discriminatória.

Assim mesmo, a análise da “Estatueta de Vulcano” irá basear-se na ideia de que a compreensão mais completa dos contextos originais e posteriores de cada objeto permitem experiências mais ricas organizadas tematicamente, nomeadamente, sobre a deficiência, possibilitando uma aplicação específica das práticas interpretativas museológicas em torno de ideias relacionadas com a diversidade humana. Na maioria dos casos, os objetos de museus acabam por serem usados periféricamente como acessórios da narração de uma outra história e não como foco de uma história em si mesma. No entanto, cada objeto de museu possui um potencial epistemológico e uma narrativa particular muitas vezes inexplorada e, em grande parte, não revelada. Caso disso é a “Estatueta de Vulcano” que apresenta um sentido gramatical ativo e promissor na confluência entre o objeto e o sujeito, abrindo novas possibilidades de abordagens mais criativas onde novas ideias possam ser geradas a partir de construções subjetivas e conjuntas que contribuam para a formação sólida de uma cultura da deficiência.

2. OBJETIVOS

2.1. FORJANDO IDENTIDADES E SIGNIFICADOS MAIS POSITIVOS

O presente capítulo tem como principal objetivo contribuir para o desenvolvimento de novas identidades e significados mais positivos em

torno da deficiência. Especificamente, será desenvolvido em torno dos seguintes objetivos:

- Clarificar o modo como o significado social da deficiência tem sido construído através do património cultural.
- Contrariar os estereótipos que habitualmente estão associados às representações da deficiência no património ao longo dos tempos.
- Contribuir para a construção de uma cultura da deficiência baseada na herança histórico-cultural.
- Explorar novas possibilidades de interpretar a deficiência nos objetos das coleções dos museus.

3. METODOLOGIA

Tendo estes objetivos específicos em linha de conta foi utilizada uma metodologia de análise discursiva, através da abordagem de textos escritos e de imagens visuais em torno do “Estatueta de Vulcano”. Foram analisadas, nomeadamente, as imagens visuais e os textos descritivos apresentados no inventário on-line Matriznet²⁵. O Matriznet é uma plataforma *web* supervisionada pela Direção Geral do Património Cultural (DGPC), uma instituição do Estado português responsável pela gestão do património cultural em Portugal continental. O Matriznet é um inventário coletivo, sendo um dos maiores repositórios de informação sobre as coleções dos museus portugueses. O Matriznet permite fazer pesquisa nas coleções dos museus portugueses de diferentes naturezas e épocas, de forma transversal por tema, por autor, por período cronológico, por tipo de coleção ou por museu, mediante três formas de pesquisa: simples, orientada e avançada. É, por isso, um importante instrumento de trabalho para profissionais dos museus, investigadores e estudantes.

²⁵ (Cf. www.matriznet.dgpc.pt)

Segundo Moraes e Galliazzi (2006, p. 122) a análise textual discursiva é um método de abordagem exploratória de natureza qualitativa, versando sobre a análise do conteúdo e análise do discurso. O envolvimento com a análise textual discursiva irá implicar ruptura com o paradigma dominante de ciência, fundamentado na suposta verdade, objetividade e neutralidade, exigindo-se do pesquisador mergulhar no seu objeto de pesquisa, para assumir-se enquanto sujeito das suas próprias interpretações.

É a conexão entre conceitos e linguagem que permite *referirmo-nos* ao mundo “real” dos objetos, sujeitos ou acontecimentos, ou ao mundo imaginário de objetos, sujeitos e acontecimentos fictícios.

Assim, segundo Hall (2016, p. 37), existem dois processos, ou seja, dois sistemas de representação envolvidos. Primeiro, há o “sistema” pelo qual toda a ordem de objetos, sujeitos e acontecimentos faz correspondência com um conjunto de conceitos ou representações mentais. Neste sentido, o significado acaba por depender de um sistema de conceitos e imagens formados nos nossos pensamentos que podem “representar” ou se relacionar como parte do mundo real. Este sistema possibilita a realização de referências tanto de dentro, quanto para fora da nossa mente. Já a linguagem pode-se considerar como sendo um segundo sistema de representação envolvido no processo global de construção do sentido. A existência de linguagens comuns (signos) confere a possibilidade dos pensamentos (conceitos) serem traduzidos em palavras, sons ou imagens, para depois serem usados, enquanto linguagem, expressando sentidos e comunicando pensamentos a outras pessoas.

Relativamente à “Estatueta de Vulcano” a linguagem textual apresentada no inventário on-line Matriznet desenvolve-se a partir de uma descrição pormenorizada do objeto, bem como uma nota explicativa sobre a sua utilização de origem na época em que foi criado: trata-se de um bronze figurativo, representando uma divindade com o objetivo de ornar altares domésticos. No que diz respeito à descrição física do objeto o texto do inventário refere tratar-se de uma figura

“masculina barbada, com gorro e avental de ferreiro, sentada. (...) O corpo apresenta ligeira torsão, imprimindo movimento e realismo. A cabeça encontra-se virada para a direita e boca ligeiramente aberta. O braço direito pendendo ao longo do corpo e o esquerdo projetado para diante (...) Tem o pé direito em posição de apoio e a perna direita está fletida para trás. As vestes estão presas apenas no ombro direito, chegam até aos joelhos e o calçado parece ser de tiras. (...) Com alguma reserva parece tratar-se de imã representação do deus Hephaistos / Vulcano (...) o deus artesão, ferreiro e ourives (...). Trata-se, então, de uma representação canónica da divindade que foi bastante popular durante os séculos I e II. (*in* <http://www.matriznet.dgpc.pt/>)”

O texto do inventário, refere, ainda, a história da sua incorporação no Museu Nacional de Arqueologia, dizendo tratar-se de um objeto

“encontrado por um pescador de Sesimbra, preso nas redes, durante a faina a leste da fortaleza de Santiago” que após diversas conversações foi entregue ao Instituto Português do Património Arquitectónico e Arqueológico tendo entrado no Museu no ano de 1996” (*in* <http://www.matriznet.dgpc.pt/>).

No que diz respeito à linguagem visual da “Estatueta de Vulcano”, o inventário on-line Matriznet apresenta duas imagens do objeto – uma frontal e outra de perfil - que expressam visualmente a intenção do seu autor em criar uma figura masculina assimétrica sentada em cima de um banco. O lado direito da figura contorce-se para esse mesmo lado, tendo a cabeça virada, o braço para baixo com o punho fechado, e a perna ligeiramente fletida com o pé apoiado no suporte do banco. Já o lado esquerdo apresenta o braço ligeiramente levantado com o punho aberto. A perna encontra-se posicionada ligeiramente para a frente e o pé está bem assente no chão. O banco encontra-se inclinado para trás, assente em três pernas – as da frente ligeiramente mais compridas em relação à de trás.

FIGURA 1. Imagem frontal do objeto “Estatueta de Vulcano” publicada no site do inventário on-line Matriznet.



Fonte: <http://www.matriznet.dgpc.pt/>

FIGURA 2. Imagem de perfil do objeto “Estatueta de Vulcano” publicada no site do inventário on-line Matriznet.



Fonte: <http://www.matriznet.dgpc.pt/>

Comparando a linguagem textual e visual do objeto verifica-se que o texto interpretativo da ficha do inventário, desenvolvido por um profissional do museu, ignora as características físicas relacionadas com a sua assimetria. Igualmente, a história de Vulcano relacionada com a sua deficiência física é ocultada na secção referente à sua biografia. Na verdade, trata-se de um texto bastante rico e completo, mas que explora apenas um olhar sobre o objeto. Efetivamente, a história da deficiência ficou por contar, negligenciado a potencial expressivo do objeto para explorar este tópico.

4. RESULTADOS

Vulcano (da época romana) ou Hephaistos (da época grega), para além de serem deuses popularmente conhecidos como sendo “artesão, ferreiro e ourives” – tal como evoca o texto descritivo do inventário on-line Matriznet, foram também popularmente conhecidos como sendo deuses “coxos”, tendo uma perna mais curta em relação à outra e por isso fisicamente disformes. Na história da mitologia romana, a característica física de Vulcano é considerado como sendo a causa de uma profunda vergonha, opondo-se ao ideal coletivo de um corpo não-normativo no imaginário mental da época. E esta situação terá tido mesmo como consequência a sua expulsão do Olimpo pelos seus próprios progenitores, Hera e Zeus. Também o seu matrimónio com a deusa do amor Afrodite não resultou por ter um corpo atípico, não correspondendo ao ideal de beleza física da época que permitisse manter o seu casamento com uma mulher.

Como referido, esta sua característica encontra-se também presente na representação física da Estatueta de Vulcano. A ligeira torsão do tronco, a perna direita fletida para trás, não são mais do que evidências de quem produziu este objeto na época romana, pretendia representar a figura de Vulcano com a sua característica física de um corpo não-normativo. Neste sentido, a ausência desta informação no texto descritivo do inventário remete-nos para a questão da invisibilidade social, uma problemática profundamente relacionada com a condição da deficiência. A invisibilidade social é, no fundo, o desprezo de quem pertence à maioria tem por aquele que pertence a uma minoria - e que é estigmatizado. A invisibilidade social dá-se através da ocultação do *outro*, tornando-o numa alteridade invisível.

No património, a invisibilidade social dá-se através da negação de narrativas da deficiência sobre objetos que representam a deficiência mas que nem sequer se reconhece a sua relação com o tema. E quando isto acontece é, na verdade, uma forma de se contribuir para o apagamento de histórias e de memórias ligadas à deficiência, uma forma de desconstruir e invalidar essa mesma cultura.

Por outro lado, a relevância da “Estatueta de Vulcano” para os estudos do património cultural e das identidades sociais relaciona-se, também,

com o facto de marcar uma possível trajetória histórica nos modos como o corpo humano atípico se encontra enquadrado dentro da imaginação cultural do mundo ocidental, ainda que se compreenda uma série de registos diferenciados sobre a deficiência ao longo dos tempos. Efetivamente, a génese da cultura opressora e discriminatória perante a deficiência verifica-se já no contexto cultural desde a antiguidade grega, cuja influência foi preponderante na construção do pensamento base da cultura ocidental que persiste ainda hoje. Na verdade, o mito de Hefesto pode ser considerado, como referiu Pedrazza (2010), não mais que o representante paradigmático da expressão sublimada da exclusão que se praticava na Antiga Grécia, como também, o patrono inaugural dos modos de opressão, exclusão e discriminação da deficiência ao longo dos tempos, apresentado um deus que, por ter um corpo atípico, é expulso do Olimpo pelos seus progenitores, para além de não conseguir manter o seu matrimónio com a sua mulher.

De facto, é no contexto da sociedade ocidental e ao longo das diferentes épocas, que a relação entre a deficiência e o património cultural é, sobretudo, marcada por representações estereotipadas e ideológicas enquadradas dentro de uma lógica opressiva e discriminatória, em que a deficiência é expressa através do desenvolvimento representativo de conceitos de vulnerabilidade, fragilidade e dependência. São essas representações que irão contribuir para formar o significado social da deficiência, gerando interpretações negativas sobre as pessoas com deficiência. Consequentemente irão influenciar o modo como as práticas sociais em torno da deficiência são desenvolvidas no nosso dia-a-dia (Barnes e Mercer: 2010), atuando de acordo com a perspetiva de Hall sobre o processo de representação do *outro*. Neste sentido, os valores compartilhados da linguagem produzidos por meio de conceitos, imagens, ideias ou sentimentos irão levar à produção de um significado num determinado espaço e tempo sobre a deficiência. Será esse significado que irá influir como parte constituinte de um circuito cultural, exercendo relações poder, limitando comportamentos, desenvolvendo e formando identidades, assim como, as vias pelos quais certos assuntos são transmitidos, representados ou exercidos (Hall: 1997, p.223). No caso particular da deficiência, a identidade das pessoas

com deficiência, sua transmissão, representação e prática foi desenvolvida a partir de um sistema representacional hierárquico imposto sobre a alteridade do sujeito singular pertencente a uma minoria “deficiente”, por uma maioria superior “não deficiente”. Assim mesmo, a identidade social das pessoas com deficiência não se desenvolve autonomamente por elas mesmas, ao invés, é formada por considerações negativas ao redor da “diferença” por parte do coletivo social maioritário, contribuindo para a opressão, marginalização e exclusão de uma minoria social com deficiência. Neste sentido, como esclarece Ferreira, a identidade das pessoas com deficiência é, acima de tudo, uma “não-identidade” (Ferreira: 2007, p. 6).

5. DISCUSSÃO

Nos últimos anos, a problemática da representação do *outro* tem sido reconhecida na academia tanto por parte de investigadores da arena da deficiência como da museologia. Também, cada vez mais, se tem considerado que os objetos do passado que constituem as coleções dos museus são relevantes para a sociedade atual.

Dudley (2012) considerou que ao se colocar o foco nos objetos das coleções no centro da prática em museus irá gerar novas relações entre o objeto e o sujeito, permitindo estabelecer experiências museológicas mais ricas entre a cultura material e a vida quotidiana. O foco nos objetos permite explorá-los tematicamente e não, apenas, como uma trajetória histórica, centrando-se nos seus contextos originais e posteriores. Os engajamentos ativos entre pessoas e “coisas” são tão completos, materiais e sensoriais quanto ricos em possibilidades, fortalecendo as formas como os visitantes dos museus são capazes de se ligar com as pessoas, histórias e emoções do passado.

Herle (2012), considerou que o museu ao ser um lugar de encontro intercultural e de diálogo criativo, deve desenvolver uma abordagem mais inclusiva e multidimensional em torno dos objetos das coleções para explorar os seus múltiplos significados, bem como os processos complexos relacionados com a sua produção e interpretação. Oferece, também, uma oportunidade aos museus para o desenvolvimento de

projetos co-produtivos com as comunidades, como neste caso seria a comunidade de pessoas com deficiência.

Também Semedo (2019, p. 153), procurando compreender os desafios implicados no conceito de autoridade curatorial em museus, argumentou que as dinâmicas de poder e as políticas de representação dos museus não são nem naturais, nem inocentes, baseando-se em sistemas de valores codificados em narrativas institucionais. A autora refere que o museu moderno atua como se uma fosse uma espécie de “moldura” que liga o mundo social ao mundo material, afirmando e enquadrando o seu posicionamento sobre aquilo que considera ser história, cultura e património. Neste sentido, considera que os dispositivos de enquadramento (histórico, patrimonial e cultural) utilizados nas práticas museológicas, nomeadamente, os inventários, os repositórios pedagógicos, a curadoria e o design de exposições, são fundamentais para o aprofundamento da natureza do conhecimento que os museus produzem sobre os objetos e as coleções.

Neste sentido, existem algumas questões que importam ser discutidas:

- Porque razão as questões da deficiência em museus centram-se habitualmente e somente nos aspetos relacionados com o acesso físico e comunicativo dos públicos com deficiência?
- Porque razão o acesso às histórias da deficiência, o trabalho criativo ou de temas relacionados com deficiência tem sido fortemente descurado nas práticas atuais da museologia?
- Porque razão o tema da deficiência não tem sido visto como um importante aspeto da história, identidade e cultura humana, fracassando na sua transmissão e interpretação pública?
- Que cultura e identidades da deficiência têm sido produzidas em museus?
- Que função podem ter os objetos dos museus para contrariar esta tendência de sub-representação e desqualificação social da deficiência?

Desde o início do século XXI, a arena da deficiência tem sido objeto de estudo de diversos acadêmicos das ciências sociais e humanas, tais como a filosofia, a história, a história da arte, a antropologia, a etnologia, os estudos religiosos, a comunicação social e a museologia, entre outras, contribuindo para a compreensão mais abrangente deste assunto na sociedade, através de disciplinas que aparentemente nada têm a ver com o tema. Até então, o estudo da deficiência era dominado pelas ciências da medicina, psicologia, educação e política social.

Já em 1994, Shakespeare (1994) dedicou-se a analisar o modo como as pessoas com deficiência eram representadas culturalmente no teatro, literatura, artes visuais, cinema e comunicação social, considerando que as suas representações eram baseadas em estereótipos. Mais tarde, outros estudos relevantes surgiram na academia discutindo as implicações culturais do significado social da deficiência, nomeadamente, os de autoria de Davis (2006), Garland-Thomson (1996), McRuer (2006), Snyder (2006), Shildrick (2012), Siebers (2010).

Em 2017, o estudo de Waldschmidt defendeu a necessidade da abordagem da deficiência ser desenvolvida através de um modelo cultural, sublinhando a relevância dos estudos culturais para a análise deste tema. Segundo a autora, o modelo cultural da deficiência oferece conhecimento essencial sobre os legados, trajetórias, mudanças da sociedade e cultura na interação entre a *normalidade* e a *deficiência*. Neste sentido, este modelo não considera a deficiência como uma *tragédia pessoal* - como aconteceu no modelo médico dos anos sessenta, nem como um efeito de discriminação e de exclusão - como aconteceu no modelo social dos anos oitenta, reconhecendo que a deficiência é social e culturalmente construída (Waldschmidt: 2017, p. 24).

Também na museologia, diversos estudos surgiram sobre a problemática da representação da deficiência em museus, como por exemplo, os de Delin (2002), de Tooke (2006) e de Martins (2018), defendendo a ideia de que o modo como a deficiência tem sido representada no património histórico e artístico é fundamentalmente negativa. Ao mesmo tempo, estes estudos direcionaram o potencial das coleções dos museus para explorar o tema da deficiência como via possível para questionar os

significados culturais produzidos continuamente, ainda que na sua generalidade seja continuamente negligenciado nas políticas e práticas museológicas.

6. CONCLUSÕES

O envolvimento de académicos, profissionais e ativistas da deficiência na problematização do significado cultural das deficiência tem afirmado uma certa resistência aos padrões e práticas na representação da deficiência em museus, resultante, em parte, na tentativa por garantir o acesso mais frequente à história pública da deficiência e aos trabalhos criativos de artistas e curadores com deficiência. A “Estatueta de Vulcano” é um objeto de museu, por excelência, que estabelece um posicionamento político e prático, socialmente comprometido com a emancipação das pessoas com deficiência. Ao mesmo tempo, direciona o poder autoritário dos museus e das barreiras institucionais que muito têm impedido o acesso a temas da história, identidade e cultura da deficiência da memória pública humana. De facto, este objeto é um exemplo concreto de como a deficiência faz parte do património histórico e cultural de todos, explorando aspetos da diversidade humana e o modo como a deficiência pode abrir novas possibilidades estéticas à arte, à curadoria de exposições e à interpretação das coleções.

Analisar a “Estatueta de Vulcano” é, ao mesmo tempo, uma forma de incitar a museologia a refletir sobre a sua própria função na arena da deficiência, pois, efetivamente, as questões da deficiência têm sido habitualmente subordinadas às questões do acesso físico, comunicativo e atitudinal - algo que todas as pessoas com deficiência têm direito, ainda que raramente lhes seja concedido. Tal função, passa pelo desenvolvimento de um novo modelo cultural da deficiência conferindo à museologia uma oportunidade para contribuir significativamente para a reconfiguração social do conceito da deficiência. Se por um lado, as narrativas da deficiência que atualmente se encontram presentes nos museus são aquelas que se enquadram dentro do conceito de “museu moderno autoritário”, reconhecendo e afirmando algumas identidades e omitindo outras, formando conhecimento e disciplinando práticas

sociais e culturais de expor (Semedo: 2019, p.153). Por outro lado, as políticas institucionais e práticas profissionais de inventariar, expor e de desenvolver repertórios pedagógicos, produzindo novos conhecimentos sobre objetos e coleções, poderão ser uma estratégia para a problematização das narrativas da deficiência que prevalecem nos museus, questionando estereótipos negativos, rejeitando o conceito de *normalidade* e incitando o orgulho na identidade cultural da deficiência (Sturm: 2017, p. 122). Neste sentido, a “Estatueta de Vulcano” remete-nos para a importância do conceito de “museu pós-moderno”, “crítico, interrogativo, ativista e ético” (Semedo: 2019, p.157), “assumidamente político e de ação” (Semedo: 2019, p. 158), propondo novos olhares e modelos de abordar a desqualificação social desenvolvida no património ao longo dos tempos ao redor da deficiência. Tal ideia de museu torna necessária a promoção de novos diálogos e de novas parcerias com e dentro da comunidade de pessoas com deficiência que se tornem mais eficazes na construção e transmissão da sua identidade coletiva.

A “Estatueta de Vulcano” reconhece os benefícios que a deficiência pode trazer à própria arena da museologia, mais especificamente, no que se refere às suas práticas profissionais e políticas de atuação. Efetivamente, os objetos das coleções que representam a deficiência são testemunhos poderosos do modo como a deficiência foi interpretada no passado, relacionando-se com o presente, mas, também, com o futuro, pela sua capacidade de suscitar importantes reflexões sobre a atualidade, como a coesão e justiça social. Estes objetos são, assim, uma fonte de conhecimento, de inspiração e de orgulho, oferecendo oportunidades enriquecedoras aos museus para diversificarem os seus públicos e as histórias que apresentam publicamente. Os museus que explorem temas das suas coleções que foram frequentemente negligenciadas no passado, mais facilmente poderão aumentar qualitativamente a participação e o envolvimento dos seus públicos, assegurando o seu significado social a longo prazo, explorando factos e compreensões sobre a história da humanidade que fazem parte da agenda atual (Museums Association, 2020, p. 3). Os objetos das coleções que representam a deficiência poderão ser uma razão para os museus renovarem as suas exposições, a linguagem e os seus textos interpretativos, muitas vezes já ultrapassados

por novas teorias e conceitos sobre a deficiência. Estas atualizações poderão ser geradas a partir de projetos coprodutivos, desenvolvidos colaborativamente com a comunidade das pessoas com deficiência, contribuindo, também, para a criação de modelos inovadores de empoderamento dos seus públicos, aproximando as pessoas com deficiência e museus, explorando questões de lugar e de identidade.

Em suma, os objetos das coleções dos museus relacionados com a deficiência têm um potencial enorme para os museus demonstrarem a sua relevância social, proporcionando reflexões sobre importantes questões da atualidade, como a inclusão, igualdade e justiça social. Quer através de exposições ou através de atividades de mediação patrimonial, poderão ser criadas oportunidades que levem à desestabilização das representações dominantes da deficiência.

As narrativas da deficiência podem ser uma oportunidade para o desenvolvimento de histórias mais positivas que possam se tornar parte da identidade das pessoas com deficiência e que contrariem o modelo da tragédia pessoal, a isolamento e o estigma social que lhes está associado. Explorar a deficiência nas práticas museológicas é, na verdade, uma estratégia para a rejeição de estereótipos negativos, contrariando ideias convencionais de normalidade, promovendo o “orgulho da deficiência” o “mérito no incomum” ou a beleza no atípico (Sturm: 2017, p. 122). Cada pessoa tem um ponto de vista único, construído como resultado do seu contexto e experiência de vida. Ao serem promovidas diversas vozes perante o mesmo objeto artístico, enquadrado no seu contexto histórico e cultural, não esquecendo a intenção do seu autor, podem ser valorizados novos olhares, mais positivos, sobre a deficiência contribuindo assim, para o desenvolvimento da cultura da deficiência.

7. AGRADECIMENTOS/APOIOS

Fundação para a Ciência e a Tecnologia (Portugal) / Ref^a 2020.01154.CEECIND.

8. REFERÊNCIAS

- Barnes, C., Mercer, G. (2010). *Exploring disability. A sociological introduction*. Polity Press.
- Davis, Lennard J. (2006) Introduction. Em *The Disability Studies Reader*. L. J. Davis (Ed.) (pp. XV-XVIII). Routledge.
- Dudley, S. (2012). Encountering a Chinese horse: engaging with the thingness of things. Em S. Dudley (Ed.), *Museums Objects. Experiencing the Properties of Things*, (pp.19 - 22). Routledge.
- Ferreira, M. A. V. (2007): Práticas sociais, identidade y estratificación: três vértices de un hecho social, la discapacidad. *Intersticios – Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 1(2), 1-14.
- Garland-Thomson, R. (1996). *Freakery Cultural Spectacles of the Extraordinary Body*. New York University Press.
- Hall, S. (1997). *Representation Cultural Representations and Signifying Practices*. Gage publications.
- Hall, S. (2016). *Cultura e representação*. Trad. Daniel Miranda e William Oliveira. Ed. PUC-Rio.
- Herle, A. (2012). Objects, agency and museums: continuing dialogues between the Torres Strait and Cambridge. Em S. Dudley (Ed.), *Museums Objects. Experiencing the Properties of Things* (pp. 295 - 310). Routledge.
- Majewski, J., Bunch, L. (1998). The Expanding Definition of Diversity: Accessibility and Disability Culture Issues in Museums Exhibitions. *Curator*, 41(3), 153-160.
- Martins, P.R. (2018). *The Representation of Disability in DGPC Museums Collections: Discourse, Identities and Sense of Belonging*. Em P. R. Martins, A. L. Semedo, C. F. Camacho (Eds.), *Representing Disability in Museums. Imaginary and Identities* (pp.13-33). CITCEM – Centro de Investigação Transdisciplinar Cultura, Espaço e Memória.
- McRuer, R. (2006). *Crip Theory. Cultural Signs of Queerness and Disability*. University Press.
- Moraes, R., Galliazi, M. (2006). Análise textual discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. *Ciência & Educação*, 12(1), 117 – 128.
- Museums Association (2020). *Empowering Collections 2030*. Disponível em: www.museumsassociation.org (Consultado em 3 de janeiro 2023).
- Pedraza, F.P. (2010). Las concepciones sociales de la discapacidad como producciones de la racionalidad práctica en la cultura y los sentimientos. *Tempora*, 13 (diciembre), 89 – 109.

- Semedo, A. (2019). Questões de Autoridade e Educação em Museus. Em A. G. Magalhães (Org.), Anais do 3º Simpósio Internacional de Pesquisa em Museologia: o futuro dos museus e os museus do futuro, (pp.151-168). Universidade de São Paulo e Museu de Arte Contemporânea.
- Shakespeare, T. (1994). Cultural Representation of Disabled People: Dustbins for Disavowal?. *Disability & Society*, 9(3), 283-299.
- Shildrick, M. (2012). Critical Disability Studies: Rethinking the Conventions for the Age of Postmodernity. Em N. Watson, A. Roulstone, C. Thomas, (Eds.), *The Routledge Handbook of Disability Studies*, (pp.20-41). Routledge.
- Siebers, T. (2010). *Disability Aesthetics*. University of Michigan Press.
- Sturm, S. (2017). The Experience of Pain, Disability Identity and the Disability Rights Movement. Em H. Berressem, M. Ingwersen, A. Waldschmidt (Eds.), *Culture – Theory – Disability. Encounters between Disability Studies and Cultural Studies* (pp. 122-129). Transcript Verlag.
- Snyder, S. L., David T. M. (2006). *Cultural Locations of Disability*. University of Chicago Press.
- Tooke, J. (2006). *Hidden Histories: Discovering Disability in Norwich’s Museum Collections*. Norfolk Museums & Archaeology Service.
- Waldschmidt, A. (2017). Disability Goes Cultural. The Cultural Model of Disability as an Analytical Tool. Em H. Berressem, M. Ingwersen, A. Waldschmidt (Eds.), *Culture – Theory – Disability. Encounters between Disability Studies and Cultural Studies* (pp. 19-27). Transcript Verlag.

THE UNESCO SITES IN SICILY: LAB ENVIRONMENTS TO DEVELOP INNOVATIVE PROCESSES OF CULTURAL AWARENESS

ROSALBA MARIA GIUSEPPINA FEDERICO
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCTION

“Education is not preparation for life.

Education is life itself”

John Dewey

This work aims to focus on the great cultural value provided by the UNESCO sites in Sicily. Actually, Sicily is one of the Italian regions with the greatest number of UNESCO Heritage assets which we see as proper educational labs. According to Montessori’s view, a lab is a specific environment to *cultivate students’ minds*. Therefore, the UNESCO sites could be used as lab environments at the core of innovative processes of cultural awareness. The maintenance of the listed sites, their safety, their access to them as well as the spreading of their valuable knowledge are some of the objectives that educational institutions should embrace in the view of an advanced future. The protection and the expansion of knowledge of our cultural heritage is to be seen as a duty that we have towards the future generations and we consider that its enhancement is the right procedure for its preservation. We reckon that knowledge should be supported by practice, thus, our proposal aims to sensitize the academic, educational and cultural communities to implement a structural and more institutionalized educational action towards the cultural development of our national UNESCO World Heritage. There is an increasing need to make young people aware of the

immense cultural basin surrounding them which could turn respectively into a vehicle to enfold definite determinants. The cultural learning process is needed to envelop during the whole life, from early stages of education to more advanced phase, so that the *little citizens* could deepened seed of proudness into the roots in their life.

1.1. HOW TO REINFORCE THE SENSE OF BELONGING

Our main interest comes out from a reflection on the role of identity sense of belonging and its outcomes in the country, in the people who are the citizens. The great cultural value provided by the UNESCO sites could certainly be a basin for new jobs and a better economy. However, on the other hand, we realise that the number of young people who leave the country looking for a better future, is still very high. As a result of that, the president of the Italian government in his recent message delivered on the occasion of the presentation of “*Rapporto Italiani nel Mondo 2022*” has highlighted that the departure of young people from our country is a big issue. He has reported that the tendency of particularly young people to leave our country for studying and working abroad, has increased in the last few years. Worse still, a great number of them doesn’t often come back causing outstanding consequences for the social and cultural composition of the Italian population. The phenomenon of this new phase of the Italian emigration is difficult to be understood within the dynamic of processes of worldwide interconnections which demand a greater circulation of people, ideas and competences. Above all, we have to take into account that the number of people entering and leaving the country is impaired engendering a demographic decrease and consequences for our country. What’s more, the reason why people leave our country, it usually depends on the fact that they don’t find a proper occupation in accordance with their cultural background and studies. The reflection on the causes of this phenomenon should be at the core of the home politics which has the duty to offer opportunities to the citizens who stay and live in Italy or wish to come back. However, the European Community is to be seen as the reference point for a new planning for a different future in response to the young people’s need, that is to give value to their skills and competences according to their expectations

(Mattarella, 2022). In our view, the priority need is also to promote the sense of belonging and make young people more aware and honoured of their own roots. Our focus is centred on Sicily, the biggest island in the Mediterranean, known for its richness with history and art, awarded by UNESCO for its extraordinary and immense cultural world heritage. We propose to make the UNESCO World Heritage Sites part of pupils' syllabus, as they stand for past, present and future cultural, historical and above all educational values of life.

1.2. HOW TO ENHANCE THE IMMENSE HERITAGE WHICH BELONGS TO SICILY

It is clear that a big step forward to improve the actual cultural and economic scenario is to pave the way to new ways of learning. That is why we consider that the key is knowledge and education. In our view the immense cultural basin provided by the UNESCO sites could and should be content for *nodos del conocimiento* in learning environment such as educational labs.

The overriding need is to promote

cultural heritage as the creative expression of people's presence in the past[.....]a driving force to create, develop and consolidate the sense of identity, belonging and citizenship as well as a means to appreciate the diversity of people and develop a policy for peace and mutual understanding[.....]The dissemination of such values among people and the transmission of heritage to the future generation entail putting into the field proper actions, from the knowledge to the protection and conservation, and from the enhancement to the fruition and management. Such requirements increasingly involve the use of information and Communication Technologies (ICTs) that can be considered the paradigm shift to create novel job opportunities in the field of cultural heritage (SWA, 2019, p.1).

The above reflection comes out from the outcomes of the activities that a group of teachers in a secondary school in Southern Italy developed during the Project²⁶. In their report they discuss the technical -

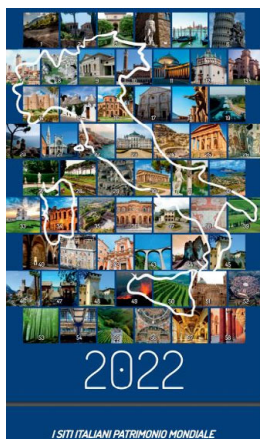
²⁶ The project entitled "Students meet cultural heritage" supports our proposal to an institutionalized study of our cultural heritage. Here it is mentioned as an example of its achievements in a secondary school in Southern Italy. Not only do we want to highlight the benefits of the project of training of secondary students in the cultural heritage sector but also give emphasis to

professional and life skills acquired by the students as well as the importance of the efforts made by different institutional actors (SWA,2019). Another recent report on the didactics of History of art in High schools highlights:

... la necessità del lavoro sul campo, l'uso consapevole degli strumenti digitali (al di là della contingenza della Dad), l'importanza del metodo della Storia dell'arte per l'alfabetizzazione visiva e la centralità dei lavori degli studenti, costantemente in dialogo con i professori e non passivi recettori. Con il loro talento, i docenti intervistati hanno saputo piegare le «gabbie» ministeriali, nella convinzione che saper decifrare il patrimonio artistico sia una condizione essenziale per la formazione di futuri cittadini (Il Giornale dell'Arte, 2022, p.2).

It is clear how the teachers of History of Art want to give voice to the need to change the didactics in the vision of a new perspective based on a more effective methods of learning. Our vision is to make such projects on cultural heritage on a normal basis part of students' curriculum; our particular reference is towards the UNESCO World heritage sites in Sicily which could have an enormous impact in the local learning communities as well as culture and worldwide economy.

FIGURE 1. *Map of all UNESCO WORLD HERITAGE SITES IN ITALY*



Source: online

the fact that different institutional actors are needed to make efforts in order to achieve their aim.

1.2.1. The UNESCO WORLD HERITAGE SITES IN SICILY

The Sicilian patrimony awarded by UNESCO as World Heritage is part of the 58 Italian UNESCO assets that can be grouped into tangible, intangible and natural. The Sicilian UNESCO World Heritage includes:

- the Arab- Norman Palermo and the Cathedral Churches of Cefalù and Monreale (inscribed in 2015)
- Etna Mount (inscribed in 2013)
- Syracuse and the Pantalica rock necropolis (inscribed in 2005)
- The Late Baroque towns of Val di Noto (inscribed in 2002)
- Aeolian Islands (inscribed in 2000)
- The Archaeological area of Agrigento: The Valley of Temples (inscribed in 1997)
- The Roman Villa of Casale in Piazza Armerina (inscribed in 1997)
- Art of dry-stone walling, knowledge and technique (inscribed in 2018)
- *Opera dei Pupi*, Sicilian Puppet Theatre (inscribed in 2008, originally proclaimed in 2001)
- Mediterranean Diet (inscribed in 2013)
- the Island of Pantelleria and its head- trained bush vine (inscribed in 2014).

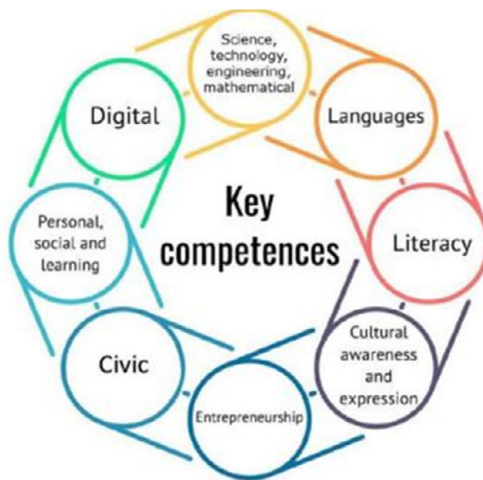
It is an immense heritage which should be better known and exploited at all levels in educational learning contexts. What's more we consider that the historical unique experience of living close to the UNESCO World Heritage sites or viewing them in the first person, is, as a matter of facts, very different from reading about or hearing about them. Therefore, our suggestion is to make all this UNESCO World heritage better studied in schools as their cultural, natural and wildlife importance are vital for the people in the country as well as for the world community as

a whole. Once students at all different educational levels have been introduced to the cultural heritage, they will be guided to develop a better understanding of the cultural and historical value of what surrounds them.

1.2.2. Lifelong learning process

We consider the path of education as a life-long learning process though it is priorly at secondary school level that students develop such skills as empathy, critical thinking as well as essential and existential experiences which become part of their whole life. Our focus in this work is centred on the educational action mentioned in the Key competences of The Agenda 2030 made up by an interdisciplinary learning and teaching approach which is meant to be more motivating and effective.

FIGURE 2. Key competences for lifelong learning according to the European Commission



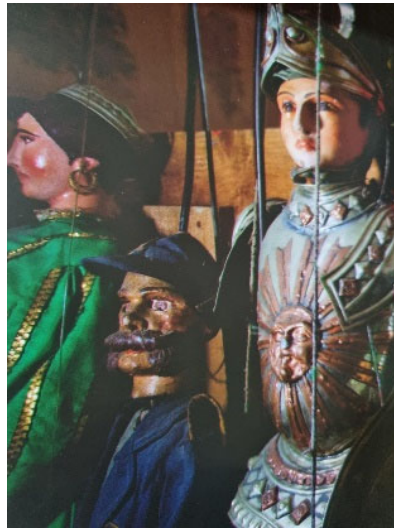
Source: AGENDA 2030 (online)

The Sicilian artistic and historical legacy, particularly the UNESCO World Heritage sites, are suggested to be a present patrimony to be better studied, known, in order to be protected and preserved by the new generations. Furthermore, young people should be given the opportunity to be productive citizens with the objective to manage successfully the contemporary issues.

The experience of educational labs in cultural environment, such as the UNESCO World Heritage sites, is worth since it widens the students' knowledge of the world and make them good thinkers. It is the environment that stimulates knowledge in the form of exploration and provide an improvement in the human and cultural growth. A collaborative learning community devoted to the practical experience of art is desirable. Effective efforts should be provided to maximize the involvement of students, researchers and public even through immersive experiences that can be enjoyed by people with disabilities in the purpose of doing away with social barriers and promoting a more inclusive society. To this respect it must be mentioned the international project called *IHeritage* which has involved the University of Palermo. *IHeritage* is an innovative project which by using the ICT technologies (AV/VR/MR) through the institution of Living Labs, industry -academia collaborations has enhanced the innovative fruition of Mediterranean UNESCO cultural and architectural heritage with the development of innovative products and the creation of spin off (IHERITAGE online).

A LIFE AMONG PUPPETS: TRADITION AND IDENTITY

FIGURE 3. *Pupi Siciliani World Heritage since 2008*



Source: Sicilian World Heritage- Regione Sicilia

Schools should be envisaged as learning academies and awareness centres, where since the early stages pupils could be involved in creative and productive labs. In 2001 UNESCO recognized the art of Puppeteer and storytelling as a Masterpiece of the oral and Intangible Heritage of Humanity. Since then, schools have organized some visits to the most famous puppets theatres of the main Sicilian theatres or some performances to entertain the pupils but the art of puppeteer and their storytelling would imply a better involvement of pupils in order to hand it down the Sicilian tradition from one era to another, from grandfathers to fathers to sons. Precious is the experience of life of the Sicilian *puparo* Mimmo Cuticchio from Palermo. He recounts the history of his family in an interview²⁷ and made reference to his father Giacomo, as his master of art, a wandering puppeteer, travelling around the villages of Sicily with the puppets, the tools of his trade . Thanks to him we have nowadays rescued the art of puppeteers. If Mimmo Cuticchio had traded tradition for modernity he would lose everything as well as the whole nation. Today the puppets live on. Some of the wooden knights that Cuticchio grew up with as his playmates, are conserved at the *Palazzo Branciforte* Museum in Palermo, that is, over a hundred unique objects which retrace the history of Sicilian theatre from 1830 to 1960. An immense cultural background which could offer a great cultural opportunity to broaden up the sense of belonging. A living lab for children at their first stages of education could be envisaged in one of those environments such as museums or theatres that host the knights wearing sumptuous clothes and shining armors. The *Opera dei Pupi*, as the puppeteer theatre is named in Italian, conveys values through such

²⁷The puparo(puppeteer) Mimmo Cuticchio's career has been very successful. He has worked very much abroad, above all in France, in Paris. Known are his performances at the Louvre Museum. The history of his family is linked to Don Gaetano Greco , the puparo, who started up the art of Opera dei Pupi in Palermo from 1813 to 1874. Here it is worth mentioning some biographical notes to give relevance to the fact that Mimmo Cuticchio's strong passion for the art of Opera dei Pupi has been handed down from his father Giacomo.

The birth of Opera dei Pupi in the western part of Sicily can be traced back to the beginning of XIX century. It is due to two famous (pupari)puppeteers: Don Gaetano Greco and Don Liberto Canino. The acting and performing since that time can be distinguished into four different typologies: acting, movements of the puppets, fighting, mise en scene. Different families of performers such the Greco 's , the Canino's , The Pernice's the Giarratano's adopted their own typologies accordingly.

characters who deeply responded to the popular class' expectations, that is to reclaim their subordination through the projection and identification of themselves with those heroes who could sort it out with myth the typical contradictions of society. It represented the struggle that popular classes had to overcome everyday putting at risks their life to survive. The chivalrous epics of the *Opera dei Pupi* was based on courage, loyalty, friendship, values that the audience of the past time knew were important parameters to classify facts and people. We are talking of an art which traces back to those Syracusan puppeteers who practised the art at Socrate's time. Certainly through the times the puppeteers have changed and are different from how they have got to us but going through their history would certainly entail an exciting journey. The manifold patters through which this art expresses itself such as the dances with the swords or the storytelling(*cunto* in the Sicilian language)convey chivalric subjects which point out the conflict between evil and good, and friends and enemies. The art of *Pupi* would involve the construction of the puppets themselves with its secrets. A form of art which puts into practice a physical theatre where the *puparo* needs to use of his vocal and muscular energy to express the characters' thoughts and values. It's the art of making some characters live through the *puparo*'s soul. It is a charming art for children but also very meaningful for adults as well. Peculiar is the different construction of the *pupi* made in the two Sicilian cities such as Catania and Palermo. The latter is made with unfolded parts, not-rigid jointed legs so that it can kneel down, the former *pupo* made in *bottega dell'arte* in Catania is rigid but easier to be moved. Its height is 1,20 or 1,30 and can weigh till 16 kg. That is why the *Pupi* made in the Catanese school are more difficult to be used so the Catanese *pupari* work on axes called *hangars* deck which are placed in the background of the stage. Moreover unlike the Palermitan school of *pupari*, the voices of the *pupi* in the Catanese School are manifold and they also act on the basis of a canvas. Furthermore it must be said, that the network of bodies which promote the protection and enhancement of the *Opera dei pupi* is a big community which include other *pupari* families as depositaries of the oral intangible heritage both in relation to the the codes of staging of the performance and the techniques of realization of the artifact.

FIGURE 4. Mimmo Cuticchio's performance



source www.raiplay.it

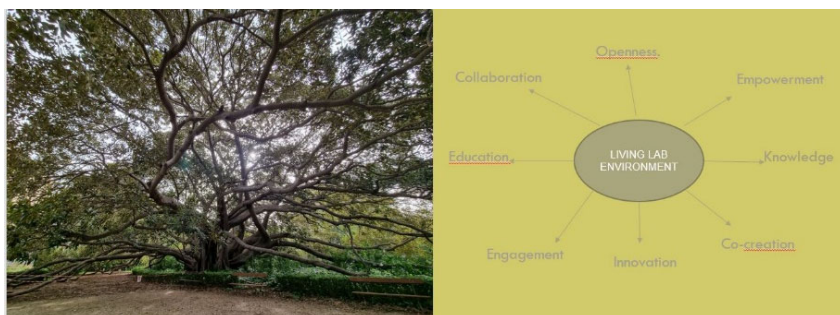
3. OFFERING KNOWLEDGE THROUGH THE OPPORTUNITY TO BE PRODUCTIVE CITIZENS

Sicily -a land of travellers - knows well the language of welcoming. Thanks to the increasing number of visitors, more attention towards their several languages has favoured translations. Museums, galleries and public places are, thus, taking into more account the needs of tourism and looking for widening the variety of translations. This sector needs to be implemented with professional human resources in order to take into more account the needs of tourism and widen the variety of services. That is why the UNESCO Heritage sites could be rendered as living labs to exploit language. The language of translation highlights the culture of the visiting country and shows its secrets so translating becomes a journey that enriches our cultural heritage. It is a journey implying a movement, a change, a *mimesis*. A recent study regarding translation for museums, festivals and the stage has pointed out that “the cultural and creative sectors, at the heart of the creative economy, are grounded in individual talent, generate considerable economic wealth and, at the same time, contribute to the spread of knowledge, culture, and values (Rizzo, 2022, p.13). Moreover, it is also highlighted in the concluding remarks of Rizzo’s article that

Translation has grown hugely as an intercultural communication practice where creativity occupies interstitial spaces, being a means of cultural and linguistic mediation between source and target products. As part of translational procedures, creative trends are half way between the subjective and objective, the alternative and the standard, the simple and the complex, and contribute to the individualisation of a product in translation – be it a museum panel, a film, an audio description, or a dance in a festival or performance –, thus both setting the cultural product as “[a fact] of target cultures”, and, at the same time, offering it a universal existence and a form of new life rooted in the original (Rizzo, 2022,p.23).

The striking factor is the recent greater interest in several sectors linked to monumental tourism which widens the range of occupations to be offered to young people. UNESCO World heritage sites could be offered as living lab environments to enhance the UNESCO itineraries and make them better known nationally and worldwide. This cultural experience should be the fruit of a cooperative work in order to develop a better understanding of what surrounds us. Actually, great evidence of the importance of cooperative cultural heritage has been provided by The Cooperation Project Cultural Heritage Counts for Europe (CHCFE) which resulted in a comprehensive report of nearly 300 pages. This document demonstrates the multiple benefits of heritage for Europe’s economy, society, culture and the environment, and presents policy recommendations on how to tap into heritage’s full potential.

FIGURE 5. Factors which support the living-lab environment



source: own elaboration

4. ITALIANO DEL ARTE: AN INNOVATIVE PROJECT OF ACQUISITION OF THE ITALIAN LANGUAGE AT UNIVERSITY LEVEL

We strongly believe that learning a language implies exploring its culture. In the context of innovative teaching and learning approaches, the combination of tradition, culture, history, art and language acquisition is worth being explored. That is why, in this perspective, the *Italiano del Arte* course at *University Complutense of Madrid*, this academic year, has been enriched by resources and lecture regarding the UNESCO World Heritage sites in Italy and particularly in Sicily. The Italian language is a vehicle for the content (C.L.I.L) as content and language are best learnt and taught in integration. This working in-progress project aims to choose and set cultural objectives through which the language becomes the language of learning for students who address Italian History of Art, and traditions for the first time. As the *Italiano del Arte* in the world is a sort of *lingua franca* that everyone knows and uses, the practice of the Italian language can contribute to the formation of a universal artistic awareness. Therefore, it is valuable the contribution of the authorities that in the Agenda 2030 have highlighted the importance of the quality of education. The impact of Italian in the world as linked to the expression of art is outstanding. The project is in tune with the planning of the Faculty of Philology that during the last years has searched new models, methods and tools of the Educational Technology to improve teaching. Therefore, it has aimed to achieve better educational resources for the improvements of teaching and learning in order to meet more advanced requirements. Among one of the objectives of the project there is the use of adapted teaching material to deal with culture through the texts (Italian) in the degree of Translation and Interpreting of the faculty of Philology, in order to get to know aspects of the Italian culture through documents in all kinds of support and tool.

5. DISCUSSION

A collaborative learning community ready to promote our Sicilian UNESCO World heritage sites is hoped as a support for a better awareness for their future. Our aim has been to reinforce the need to make generations be proud of their identity through a better knowledge of their cultural and historical heritage. Our focus has mainly centred on the *Opera dei Pupi*, UNESCO World heritage (2001) whose art has been handed down from fathers to sons. The reference to some puppeteer's families has been highlighted as witness of strength, consistency and passion for a popular local art that can convey a stronger sense of belonging as well a better awareness of people's identity. In this regard, cultural tourism plays a very important role in stimulating laboratory activities, educational processes and the rediscovery of identity values. More generally, cultural tourism is part of a broader vision of sustainable tourism. The vast academic literature on sustainable tourism can be of help for interventions in favour of Sicily and its territories. Policy interventions are certainly favoured by the development of a culture of environmental sustainability and the conservation of historical heritage. Any project in sustainable tourism requires an appropriate governance. Such a governance must implement actions that safeguard the territory and its historical memory, in other terms, its intangible wealth. As reported in Grasso and Schilirò (2021, p.136): "Sustainable tourism, firmly positioned in 2030 Agenda of UN, is defined by the World Tourism Organization as tourism that meet the needs of present tourists and host regions while protecting and enhancing opportunities for the future". A definition that Grasso and Schilirò synthetize as 'One planet: travel with care', (Grasso & Schilirò, 2021, p.136). According to them, in the sustainable tourism, all resources should be managed in such a way that economic, social and aesthetic needs can be met by maintaining cultural integrity, essential ecological processes, biological diversity, and the life systems of the area in question. Therefore, sustainable tourism products are those that act in harmony with the environment, the community and local cultures, so that they are the beneficiaries and not the victims of tourism development (Grasso, Schilirò, 2021).

What is suggested here is a change of perspective in which education should be seen as collective responsibility and didactics should respond to updated outcomes. In this view, the big challenge is what role will have the digital technologies such as platforms, artificial intelligence, videogames, augmented reality and the most recent hype of metaverse in the education system, but, above all, how students will benefit from this complex array of digital innovations. Actually, there are two main issues; on the one hand the teachers' competences and skills and on the other hand the availability of technological infrastructure. The lack of alignment among technology, teachers' competences and students' knowledge still remains one of the most outstanding and urgent matters to be tackled.

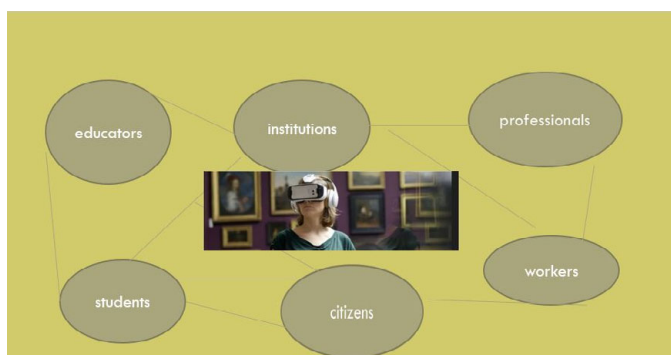
6. CONCLUSION

This paper has focused on the development of innovative processes of cultural awareness.

We have tried to suggest that a network of strengths in all cultural, educational, academic domains could help to face the learning and innovative processes as well as an interdisciplinary and cross-cultural view. Being involved in new experiences in innovative projects in academic environment is undoubtedly vital to the transmission of knowledge in order to open up the horizon of new digital boundaries. We realize that new possibilities are being offered in the digital age by activities and practices, for instance, in the translation field as well in other sectors but our mission as educators is to be able to raise awareness of the great value of identity.

The UNESCO World Heritage sites in Sicily eyewitness the life of a country with thousand years of history, culture and tradition to be kept on safeguarding and promoting. There is still a long way to be explored and a lot to be learned but we believe that only an alliance of passionate people by cooperating and working together will be able to hand down the *treasures* of our territory. Our mission should be to support any form of cultural tourism, cautious to sustainability, to convey our exceptional identity values to the future generations.

FIGURE 6. *Cultural Network*



Source: own elaboration

6. REFERENCES

- Cuticchio M (2001) L'Opera dei pupi I Figli d'Arte Cuticchio L'epica tra i pupi siciliani Video RAI . <https://bit.ly/3vSRyhY>
- Gizzi, F.T.; Biscione, M.; Danese, M.; Maggio, A.; Pecci, A.; Sileo, M.; Potenza, M.R.; Masini, N.; Ruggeri, A.; Sileo, A.; Mercurio, F.; School-Work Alternation Working Group. Students Meet Cultural Heritage: An Experience within the Framework of the Italian School-Work Alternation (SWA)—From Outcomes to Outlooks. *Heritage* 2019, 2, 1986-2016. <https://doi.org/10.3390/heritage2030120>
- Grasso, F. & Schilirò, D. (2021), Tourism, Economic Growth and Sustainability in the Mediterranean Region. In F. Grasso & B. Sergi (eds.), *Tourism in the Mediterranean Sea. An Italian Perspective* (pp.129-142), Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/9781800439009>
- Mattarella, S. (2022), *Rapporto Italiani nel Mondo, 2022*. <https://bit.ly/3GRR0ZC>
- Mulè, P. I. (2014). *Processi Formativi, le Nuove Frontiere Dell'educazione e la Democrazia*. Pensa MultiMedia.
- Morandotti, A & Cinzia Piglione (2022) Quale arte s'impara nel paese dell'arte in *Il Giornale dell'Arte*, (432), ottobre 2022, p.2. <http://bit.ly/3WQ6liN>
- Ministero Istruzione, *Nota competenze trasversali e orientamento*. <https://bit.ly/3GP91Ys>
- Rizzo, A. (2022) Introduction. Into the Translation for Museums, Festivals, and the Stage: Creativity and the Transmedial Turn in Status Quaestionis. *Language Text Culture*. Università Sapienza Roma. <https://ojs.uniroma1.it>

Sustainable Development Goals | United Nations Development Programme.
<https://bit.ly/3CzPAjG>

UNESCO Convenzione, Beni Culturali. <https://bit.ly/3QoPKAd>

UNESCO Opera dei Pupi Siciliani. <https://bit.ly/3im2RFV>

UNESCO Video sulle Città D'arte E Patrimoni Unesco bit.ly/3ZakJO7

UNESCO http://unescosicilia.it/wp/patrimonio_materiale

UNESCO [https:// http://unescosicilia.it/wp/patrimonio-immateriale-2](https://http://unescosicilia.it/wp/patrimonio-immateriale-2)

SECCIÓN II

BLOQUE II. CREACIÓN ARTÍSTICA EN
LA SOCIEDAD DIGITAL

HACIA EL ARTE REVELADO BAJO LA PERCEPCIÓN CIBORGISTA. LA SINESTESIA TECNOLÓGICA COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA

GUADALUPE DURÁN DOMÍNGUEZ
Universidad de Extremadura

MARTA RICO CUESTA
Universidad de Extremadura

1. INTRODUCCIÓN

El cambio tecnológico redirigió la voluntad humana, pero no la convirtió en irrelevante. Los avances en inteligencia artificial parecen llevarnos a una erosión progresiva de la voluntad humana. Parecemos encarar un futuro en el que el control sobre las sociedades y las vidas humanas se rinde de forma creciente e inexorable a las tecnologías digitales con un poder manifiestamente superior para forjar decisiones. (Agar, 2019, p. 5).

La época contemporánea viene marcada, entre otra serie de acontecimientos, por la evolución hacia la tecnología. Un elemento de suma importancia al tratarse de un factor determinante, básico y poderoso en la evolución cultural, como indicasen el antropólogo Leslie White (1959) o el sociólogo Gerhard Lenski (2005). Un campo industrial de experimentación que, en el siglo XXI, ha propiciado un gran desarrollo en casi todas las áreas de la ciencia, con el surgimiento fundamentalmente del ordenador (entre 1951 y 1958), ya que a raíz de ahí aparecerá Internet, nuevos dispositivos y, sobre todo, sensores cibernéticos. Esto generará la singularidad de este siglo. Una incursión que ha transformado a nuestra sociedad y nuestra cultura, empapando todo aquello que nos rodea. Por ende, también el mundo del arte se ha visto alterado, al ser la mayoría de las prácticas artísticas un reflejo del contexto sociocultural con el que se convive. Han pasado décadas desde que Hardt y Negri apuntasen a estos cambios en la esfera cultural al indicar: “El paso de una economía

informática necesariamente implica un cambio en la calidad y la naturaleza del trabajo” (2005, p.312). O que José Luis Brea reforzase esta postura en su publicación *El arte en la era póstuma de la cultura* (1996), *La era postmedia* (2002) o *El tercer umbral* (2008), entre otros; en torno a la importancia de la Tecnología, Internet o del Arte, a lo que se suma un fuerte desarrollo de las expresiones artísticas en la Red, como en el Net Art, con Vuk Cosic a la cabeza.

Esto no plasma otra cosa que la antesala de lo que vendría después (Arte interactivo, vídeo *mapping*, etc.) y reflejo de cómo ha cambiado nuestra manera de comunicación, conexión, etc., otro tipo de relaciones o interrelaciones que han producido un giro. Este viene dado por nuevas propuestas funcionales, en las que surgirán otros cuerpos posthumanos (Barraca, 2022; Braidotti, 2015; Hernández, 2019), transhumanos (Diéguez, 2017 y 2021; Muñoz y Cifuentes 2021) o cíborgs (Clynes y Kline, 1960; Haraway, 2020). Unos cuerpos modificados, en los que se desdibujan los límites, en aras de mejorar la usabilidad del propio cuerpo fisiológico, a priori conocido y restringido; donde se experimentarán grandes avances en este campo, a través de la ingeniería genética y la Inteligencia Artificial (IA).

Se genera un controvertido debate al abordar las cuestiones identitarias, la aparente búsqueda de la inmortalidad, con el superhombre y el cíborg como metáfora de en lo que el ser humano normativo se está transformando, y que entronca con la base del feminismo existencialista de Haraway (2020), al prescindir de género, etc. Un tema, por tanto, de absoluta actualidad que provoca que constantemente surjan nuevos términos y conceptos, que al principio parecen abstractos y según se va avanzando, adquieren más peso y nitidez: transespecie, *biohacking*, etc.

Esto se contextualiza en múltiples eventos paulatinos que se han ido sucediendo a lo largo del tiempo hasta la actualidad, en los espacios de trabajo que se circunscriben entorno a esta materia, y que van evidenciando, no solo el interés por estas temáticas, si no también, las diferentes formas de evolución. Con ello, su valoración en los ámbitos de trabajo tanto artísticos como éticos o científicos:

- El ciclo sobre arte y robótica *Novas interfaces tecnológicas*, que se celebró en el Centro Galego de Arte Contemporáneo en el 2004 (Franco, 2004) en la que se recogía la obra de las figuras más destacadas, como Marce.lí Antúnez, Claudia Gianetti, Gunnar Janson, etc.
- Diferentes producciones artísticas, principalmente enfocadas en performances o escenificaciones, o en torno a conciertos de diferente índole. Como la escultura sonocromática de Neil Harbisson o la instalación performativa de Moon Ribas, ambas dentro de la Exposición +Humanos (2016), en base al proyecto *Human+* inaugurado en *Science Gallery del Trinity College Dublin* (2011) con la participación de alrededor de 50 artistas; o, la instalación sonora de El niño de Elche, *Auto Sacramental Invisible: Una representación sonora a partir de Val del Omar* (2020), inspirada en la obra del artista granadino y presentada en el Espacio 1 del Museo Nacional de Arte Reina Sofía, y que su autor la considera como una experiencia cíborg.
- Se destaca, además, la reciente exposición en el IDEAL (Barcelona), *Centre D'Arts Digitals: Active, Activism, Act* (2022) en la que se contaba con nuevos formatos y narrativas digitales, enfocados para las generaciones coetáneas; con artistas como Mabel Olea, No Signal Mix, XRbellion, etc.; e inaugurada con un concierto difundido en directo del artista transhumano Kai Landre.

Y es que, las peculiaridades de los artistas transespecie vienen dadas por reacciones ajenas a las conocidas. Estos parten del umbral subjetivo de cada individuo y se presentan utilizando los estímulos concurrentes tradicionales, comprensibles por el humano convencional, generalmente en la línea de la sonoridad y la visualización. En este contexto, se atisba que este tipo de impulsos marcan otro tipo de expresión, justamente a partir de estos recursos y despliegan multitud de acciones creativas como las que se desarrollan en este texto. Estas acciones, que son fundamentalmente performativas (Durán y Rico, 2022), luego se pueden trasladar a otros productos culturales y a otras tipologías de soporte. En esta línea, se circunscribe el interés general de esta investigación que

delimita nuevas propuestas artísticas fruto de percepciones innovadoras que se nutren de estímulos inductores fuera del umbral y que también originan otros reflejos sensoriales captados simultáneamente, lo que crea una clara relación hacia la sinestesia. Se aceptan nuevas realidades a partir de otras sensaciones, que se adaptan a nuevos medios y contextos perceptivos con capacidades expresivas novedosas y, en cierto modo, revolucionarias.

Cabe recordar que en la comunicación oral el lenguaje acota el conocimiento; pero en otras expresiones artísticas que no lo utilizan, la capacidad de comprensión se restringe al contexto sensitivo y perceptivo del sujeto. Se caracteriza porque el mensaje transmitido, creado a partir de un lenguaje visual o auditivo, kinético o háptico, concebido como artístico, quiere expresar un sentimiento o emoción que el artista percibe y comparte con la humanidad. Su interés radica fundamentalmente en ese mensaje, cuya lengua debe interpretar y traducir un impulso capaz de enviarse por el canal en que ambos, emisor y receptor, se comunican.

1.2. LA SINESTESIA COMO EXCEPCIÓN PERCEPTIVA

Como fenómeno neurofisiológico, a la sinestesia se le atribuye las acciones vinculadas a cómo reacciona un sentido a cierta tipología de estímulos (*inputs*), inductores. Propician, de manera interna, otros, denominados concurrentes, que permiten una doble expresión, tanto simultáneos como de manera individual, en la mente subjetiva generadora de la percepción. En este aspecto, se tiene constancia de la modificación del canal de creación respecto de muchos mensajes que fueron concebidos como fruto del oído y que se transmiten a través de la vista. Propicia sonidos coloreados o movimientos visuales, por poner un ejemplo. La captación empírica a través de los sentidos construye el mundo de las sensaciones, de los sentimientos y de la necesidad de compartir con los “iguales” la expresión de los conceptos asumidos como propios. Querer manifestar dichas sensaciones se ha potenciado como desarrollo creativo en el arte a lo largo de la historia: la atribución de características vinculadas con los dioses, su engrandecimiento o su exaltación para mejorar las posibilidades artísticas del momento. Se referencian textos como *La sinestesia en el arte* de Sonsoles Hernández Barbosa (2013) y

El lenguaje del color de Juan Carlos Sanz (2009), etc., como fuentes especializadas sobre esta temática.

Así, se destaca cómo desde el Romanticismo, en el siglo XVIII y XIX, se ha venido utilizando en el arte a partir de la unión perceptiva de varios estímulos simultáneos, tanto desde la literatura como desde la creación musical o visual. Estas manifestaciones artísticas se conceptualizan en formato de obras conocidas como “arte total” (Aizpún, 2018). Este nuevo concepto de producto artístico, basado en la escenificación, se nutría de los inducidos y concurrentes del mundo de la sinestesia. Se utilizaban de manera simultánea a partir de la acción perceptiva y se configuraban en una acción expresiva artística con todos los sentidos posibles. En este momento, se asocian a otros conceptos filosóficos como la teosofía o la numerología, en la búsqueda de simbologías o transmisión de sentimientos, importantes de repercutir en la interpretación artística (Fernández, 2020).

Se añaden como referentes en las diferentes ramas del arte, artistas como Baudelaire, Listz, Goethe o, en la Bauhaus, con diversos casos como Gertrud Grunow (Vadillo, 2016), Paul Klee, con su cosmovisión, o Kandinsky, con sus composiciones visuales que estructuralmente estaban orientadas hacia la visualización de los sonidos (2003), entre otros. O en periodos más recientes, Eduardo Chillida llegó a decir: “La piedra me habló de una forma que me recordó a la música de Bach. Realmente la cosa pasó por el sentido auditivo” (Larrumbide, 2009, 29 de octubre).

Además, se ha de destacar en la neurología cómo la pérdida de alguno de los sentidos posibilita la sinestesia adquirida, que otorga la capacidad de percibir con los otros sentidos, aquel del que se prescinde (Fernández, 2019, 27 de abril, 30’).

1.2.1. Tecnología y sinestesia

Desde el arte, se busca esa escenificación simulando el fenómeno seleccionado, producido a partir de la interacción sinestésica y que promueve la emoción en el espectador. Esa impresión que el propio artista sintió como estímulo concurrente o a partir del cual se ha inducido otro como característica individual (ya sea un color, un número u otra tipología de

estructuras). De este juego enraizado en la sinestesia y el sentimiento, se provoca la recreación sensitiva, ya sea a partir del “arte total” o cualquier otro producto. Por tanto, se puede comenzar a hablar del empleo de la tecnología en el ámbito de la sinestesia: promovido en el espacio de la escenificación o del producto artístico. En el mundo transhumano, desde la obtención cibernética de los *inputs*, se gesta uno nuevo fuera del umbral de percepción.

Inicialmente, se propone la música como estímulo importante a partir del que se establecían este tipo de conexiones, fruto de reacciones reales o provocadas, y precursor de otros, como el color.

Autores destacados desde la cultura musical como Messiaen, con sus modos de transposición limitada, Debussy, Liszt o Scriabin. Utilizaban en algunos casos un piano u órgano de luz, en la tendencia expresada bajo “obra total”. Así, Scriabin buscaba la implementación de la sinestesia (cuando él mismo no poseía dicha cualidad) con la ejecución de su re mayor en amarillo o casi dorado, según la tradición musical; o en fa sostenido las composiciones más celestes (Fernández, 2020). Ejecutaba sus composiciones, en obras como *Prometeus*, con el *Clavier à Lumières*, proyectando luz (como un estímulo concurrente), en la sala donde se ejecutaba su obra (Cage, 1993, p. 244). A caballo entre el siglo XIX y XX, este tipo de propuestas se hizo muy común entre los músicos; hasta el periodo actual, en que el cibernético Neil Harbisson (2016, 13 de marzo) dirige el concierto interactivo *La música de los colores* en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB).

Hoy en día, se han recreado algunos conciertos utilizando el mismo concepto de “obra total”, pero excepcionalmente, por su complejidad. El ciclo se llamó *Sinestesias. Escuchar los colores, ver la música* (2016) en la Fundación Juan March de Madrid y pretendía enfatizar la figura de estos creadores románticos “tocados por Dios”. Bajo el título de *Messiaen sinestésico* e interpretado por el pianista Alberto Rosado con ocho preludios para piano. O en *Scriabin y el color*, que realizó Eduardo Fernández con cuarenta y ocho preludios, donde las tonalidades y acordes venían asociados a determinados colores. El interés de este ciclo de la Juan March radicaba en contemplar el estudio del color original con que los autores componían sus piezas a través de un espectáculo visual y

sonoro, a modo de “obra total”, y que el espectador pudiese establecer el vínculo cromático-tonal que establecieron los autores.

También, se producen múltiples interacciones sinestésicas originadas por la usabilidad de varias tipologías de estímulos en las obras digitales:

- la unión sonoridad-visualización, como es el caso de Alvin Lucier (1965) en *Music for solo performer* al amplificar las ondas del cerebro captadas a través de electrodos en la cabeza para crear una pieza musical;
- la obra performativa *Symphonie 5*. □ de Isabelle Van Grimde (2015, marzo), en donde se unen en la escenificación los movimientos de los bailarines en una obra de poesía onírica junto a un entorno visual interactivo;
- la propuesta de interacción sinestésica más próximas en el tiempo, como *Afalud* de Marcel.lí Antúnez (2002), donde nos presenta al personaje de su performance *Afasia* (1998) en versión interactiva. Se trata de una interpretación de la Odisea de Homero, adaptado a un conjunto de imágenes y sonidos que recibe mediante su *skeleton* en una narración no verbal y diferente. Aquí presentada de manera lúdica, como si de un videojuego se tratase.

La sinestesia y la tecnología permiten este tipo de comportamientos artísticos, desde la apreciación extraordinaria de dicha circunstancia, que dota al ser humano de nuevas capacidades sensitivas. Bajo esta circunstancia, los cibernéticos sugieren nuevos comportamientos y expresiones artísticas, al superar umbrales potenciales para el ser humano común al instalarse nuevos sensores cuya apreciación permite interpretaciones a través de impulsos, similares a los del mundo de la sinestesia, de otros impulsos fuera del umbral o al margen de aquellos propios de cada individuo (como el cromatismo u otras capacidades funcionales de la diversidad humana).

Estas disyuntivas posibilitan definir al humano aumentado bajo la nueva interacción con un estímulo fuera del rango como la atmósfera, el ultravioleta o el infrarrojo; la contaminación o la presión atmosférica.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal trata de advertir cómo los sensores instalados en el cuerpo hacia una ideación en los humanos aumentados, propicia una categoría de estímulos identificada a través de artes performativas, cuya innovación se percibe como diferente y próxima a la sinestesia.

Además, y como objetivos específicos, observar cómo la interpretación debe venir dada desde una actuación multisensorial ajena a dicha sensación especial. Se focaliza así la atención sobre la figura del artista, cuyo valor se relaciona con la localización sensorial, y la percepción creada que se hace única. Este mismo valor con que la humanidad dotó a los individuos sinestésicos, “tocados por Dios”, se enfatiza ahora bajo una percepción aumentada. Se incentiva su reproducción y representación bajo la interpretación de los sentidos de los órganos anatómicos tradicionales.

3. METODOLOGÍA

En ello, se emplea una metodología de Investigación Basada en Artes, primando la relación entre las tipologías en cuanto a la producción artística; y, por ello, de carácter cualitativo. Se busca el vínculo en cuanto al desarrollo de expresiones, y con ello, las diferencias establecidas desde el hecho percibido a la propia manifestación creada.

Se han seleccionado 5 prácticas ciborgistas, que resultan representativas en tanto que únicas, y diferentes entre sí; lo que nos sugiere una serie de premisas a partir de las que reflexionar en profundidad acerca de sus resultados, que nacen a partir del uso de sensores implantados en el cuerpo transhumano.

4. ANÁLISIS Y RESULTADOS

Paul Klee (2013), alrededor de 1920, trata el arte como el medio que “hace visible” aquello que no lo es. Bajo apreciaciones contemporáneas, ahora, no se reproduce la realidad, sino que se ejemplifica una expresión subjetiva como comunicación en el arte. Se ha observado esta

apreciación en el espacio de este estudio, cuyo análisis se ciñe a innovadores productos performativos que surgen del uso de sensores tecnológicos. Estos órganos cibernéticos muestran otros universos a partir de la incorporación de estas nuevas capacidades sensitivas, intrínsecas al individuo al venir causada de alguna anestesia propia en la fisiología normativa o, para superar un umbral de las capacidades propias del ser humano, como pueden ejemplificarse a continuación:

4.1. MANEL DE AGUAS

Músico transhumano cuyos sensores le capacitan para adquirir los estímulos de la presión, temperatura y humedad. Fruto de ello, transmite sonidos en forma de música que graba como manifestación artística de sus intereses, próximos a la crítica medioambiental (De Aguas, 2021). Sus *inputs* corresponden con aspectos ajenos al margen perceptivo del ser humano, que se manifiestan en su estructura anatómica mediante vibraciones o sonidos óseos, fruto aislado o interconectado de todos los elementos, cuya sensación es anestésica para el ser humano convencional (Hernández, 2020, 4 de diciembre).

4.2. QUIMERA ROSA

Colectivo que se define como “Laboratorio nómada de experimentación e investigación sobre identidades, cuerpos y tecnociencias.” Trabajan el arte performativo transdisciplinar desde la tecnología, actualmente basado en la auto-experimentación hacia una transición “humano>planta”. Emplean una perspectiva transfemenina, basada en estructuras postidentitarias en el ámbito de las identidades cibernéticas no naturalizantes (Quimera Rosa, s.f.).

En este caso, se presenta una obra vinculada a los estímulos táctiles aplicados sobre extremidades superiores, que se interpretan mediante prótesis tecnológica en estímulos sonoros. Como resultado de esta experimentación corporal, se propone un proyecto multimedia basado en la sensación táctil transmitida como estímulo sonoro. Su interacción versátil se produce, a la elección del cibernético implicado: componiendo sonidos electrónicos al acariciar en función de la intensidad, o al interrumpir

la acción táctil. En su descripción expresan su característica sinestésica (Quimera Rosa, 2011).

4.3. MARCO DONNARUMMA

Artista performativo que trabaja desde la interpretación con interacciones diversas creadas entre sus sensores que conectan su cuerpo y la luz y sonido que crea una IA durante el movimiento improvisado. De este modo, en su propuesta artística recrea percepciones kinéticas con otras visuales y sonoras simultáneas en sus acciones performativas (Donnarumma, 2015). Como ejemplo, se selecciona su obra *Corpus Nil* (Donnarumma, 2016), en donde se aprecian los movimientos variantes y cómo se modifican los efectos de luz y sonido a la elección de la IA. Se crea así un efecto de sinestesia tecnológica en la traducción e interpretación de luz y sonido, aplicados a la acción performativa.

Pero la sinestesia aquí se complica con el espacio tecnológico, porque proviene de dicha sinergia; y, como resultado, se sugiere la sinestesia extracorpórea entre la IA y el cuerpo de este artista. Se completa de esta manera, la obra performativa en dicha comunicación.

4.4. KAI LANDRE

Artista cibernético que interpreta las ondas cósmicas de su sensor en forma de sonidos. Para ello, ha creado un instrumento musical específico con 127 tonos con que, a modo de órgano lumínico, se expresa bajo estímulos sonoros (Landre, 2021), a los que va añadiendo palabras con un enfoque literario que refuerza su personalidad cibernético junto con su pasión por el cosmos, tal y como refleja en su videoclip *Over&Over* (Landre, 2018).

4.5. NEIL HARBISSE

Neil Harbisson describe en sus intervenciones el modo cómo sus vibraciones internas inducen un sonido en su nuevo órgano cuando se estimula por longitudes de onda del espacio, como las UV; y cómo dicha percepción puede ser captada como estructura auditiva en la sensación concurrente. Así lo recrea en sus intervenciones performativas al amplificar el sonido en el exterior de su margen prefrontal del cráneo e

incorporar el estímulo cromático celeste a través de la implicación del mismo, vía Internet, para percibir el exterior del planeta desde satélites, como el *International Space Station* (Harbisson, 2015, 4 de mayo).

Además, recrea también los contenidos cromáticos con una representación auditiva de los mismos, traduciéndolos mediante una gama sonora específica que marca su propio lenguaje.

Para ello, selecciona las longitudes cromáticas que percibe al incidir sobre su antena con un contenido específico, que convierte en gama audible, mediante el procedimiento con que se conciben. Dichas sensaciones que se recrean en el sentido de la audición de Harbisson, se captan por el mundo empleando color, cuyo umbral se predispone entre los 370 y los 760 nm, y que él supera en su concepción sensorial, abarcando dichas interpretaciones en registros sonoros diferentes. Sus percepciones también señalan registros cromáticos entre el amanecer y el atardecer, que recibe vía Internet desde varias ubicaciones del planeta, y que graba siguiendo este nuevo lenguaje.

Supera su asincronía, caracterizada por este nuevo mecanismo para la concepción de los colores. Justifica sus visualizaciones cromo-audibles en la coincidencia en cuanto a frecuencias, aunque ambas son diferentes. Las transcribe al resto de los espectadores en forma de representaciones sensoriales sonoras.

A través del color, propone nuevas interacciones con el medio involucrando la gastronomía. Propone como medio sinestésico el poder hacer más atractivas las comidas saludables: una gama de colores dentro del pescado o la verdura, en donde se interprete música de tendencia, para que cualquier admirador, soliciten su ingesta (Harbisson, 2016, 16 de junio).

Focalizan nuevas posibilidades en la sinestesia que llamamos tecnológica, con la atribución de sonido a los elementos comestibles (aunque no tanto por el sabor, como por su color).

5. DISCUSIÓN

Como apunta Goethe, “El arte es una revelación de leyes ocultas de la naturaleza que nunca podrían ponerse de manifiesto sin su actuación”

(Steiner, 1992, p. 38). Este hecho ha venido analizándose tanto desde el punto de vista artístico como científico del individuo sinestésico, desde periodos históricos en que la moda denotaba su provocación, hasta la actualidad; tanto desde el punto de vista neurológico o psicológico, al concebirse como consecuencias involuntarias, en la provocación cerebral.

El término obra de “arte total” desde momentos previos, se ha justificado en forma de propuesta donde varios estímulos se asociaban a la misma escenificación como “síntesis superior de las artes” (Aizpún, 2018, p. 3). Muchos vínculos entre estímulos se han especificado (Parra, 2020) basados en:

- notas/colores: “mi”/rojo; “do”/amarillo; y, “sol”/azul asignados por George Field;
- instrumentos/colores: trompetas/rojo; clarinetes/amarillo; y, azul/violas y violines de Goethe; o,
- acordes y tonos, traducidos por su teclado lumínico, como el de Scriabin, que también asoció música y olor.

Para la transespecie cibernética, es la que permite nuevas formas de funcionalidades o de estímulos inductores en un mundo revelado ajeno a las formas convencionales de observación individuales. Desde la subjetividad del arte, este nuevo superhombre asocia así, este nuevo conocimiento a otras formas sensitivas que hasta ahora el ser humano no tenía la capacidad de implementar, en su pretensión de antropogénesis. Distinguen entonces otras fórmulas empíricas que revelan una apreciación diferente ante acciones inductoras. Crean estímulos concurrentes que muestran un mundo no conocido empíricamente. En estas nuevas formas de expresión, no solo traducidas en artes performativas, se juega con el “error inmanencial”; asistiendo, además, al “error trascendental”, con un propósito claro de sobreestimar el factor posthumano (González-García, 2022). Así, se emplea el término “revelado” y se relaciona a las acciones justificadas de los cibernéticos, en tanto que:

- “estímulo revelado”: como la acción inductora a partir de la realidad empírica, superando el umbral de percepción o la anestesia de una sensación específica; y,

- “sensación revelada”: en el contexto de las reacciones concurrentes. Se confiere en la cultura artística a través de artes performativas o con productos artísticos más convencionales bajo formatos innovadores (Durán y Rico, 2022).

En el ámbito de su desarrollo creativo se valora, porque se transmiten y difunden a través de estímulos empíricos tradicionales (oído o vista, mayoritariamente), como otros lenguajes artísticos con extensiones sensoriales o composiciones.

Por esto, se nombra como “arte revelado”, al estar caracterizado por una capacidad intrínsecamente relacionada con la tecnología, con certera dependencia en la figura del creador (“estímulo revelado”); ni de la misma manera, porque hemos de sumar su juego subjetivo e individual en la interpretación o composición (“sensación revelada”).

Los artistas cíborg proponen diferentes patrones sensitivos en su acción de “revelar el mundo”, tanto de manera subjetiva mediante sus sensores adyacentes como mediante su patrón artístico. Se concluye con dos ejemplos claros:

- Neil Harbisson traduce el ultravioleta al transponerlo 40 octavas, en una escala musical (Harbisson, 2015) y su sentido sonocromático le confiere la capacidad de percibir el rojo como el color de más baja frecuencia, con una traducción específica en cada uno de los colores en notas de la escala.
- Kai Landre que interpreta sus estímulos inductores a partir de las ondas cósmicas en 127 tonos distribuidas por semitonos gracias a un instrumento de su invención, como anteriormente se ha mencionado. Desde su percepción, dichas composiciones parecen disonantes, pero, según su apreciación, “suenan casi perfectas” (Landre, 2021).

6. CONCLUSIONES

Bajo este característico “arte revelado” se ha observado la repercusión del uso de los sensores para las nuevas percepciones transhumanas. Se crean productos de apariencia innovadora para las industrias creativas, pero que se advertían en el “arte total” con el órgano lumínico y la sinestesia de los siglos anteriores.

En dicha producción se enfrentan los estímulos nuevos captados tecnológicamente, junto con unas y otras percepciones previas o simultáneas, para mostrar en el ámbito de los sentidos convencionales, necesario en el proceso de difusión y/o marketing de la nueva expresión y hacen comprensible al mundo mediante la percepción aumentada, en lo que nos revelan de él por su observación previa.

Se concluyen, así, estas reflexiones sobre sinestesia localizada en la fisiología de las transespecies cibernéticas, en una sinestesia tecnológica de la que se nutre la expresión del artista cibernético para enfrentarse a innovadores resultados performativos y productos de carácter sonoro, visual o multimedia más próximos a una revelación artística de características empíricas.

7. AGRADECIMIENTOS

Esta investigación se ha desarrollado gracias a la Ayuda a Grupos de Investigación de la Consejería de Economía, Ciencia y Agenda Digital de la Junta de Extremadura con código GR21169, del grupo HUM026.

8. REFERENCIAS

- +Humanos. (2016). El futuro de nuestra especie. [Exposición]. CCCB, Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. <https://bit.ly/3WKc75E>
- Agar, N. (2019). How to be Human in the Digital Economy. The MIT press
- Aizpún Vílchez, I. (2018, enero-junio). La teoría de la obra de arte total como categoría formal en el primer Romanticismo alemán. *Revista de la Escuela de Estudios Generales*, 8(1), 25-50. <http://dx.doi.org/10.15517/h.v8il.31464>

- Antúnez, M.(artista). (2002). Afalud: Marcel.lí Antúnez [Net Art]. NetEscopio. <https://bit.ly/3G5EfJc>
- Barraca Mairal, J. (2022). Questions Opened by Post-humanism and Personal Originality. *Techno Review, International Technology, Science and Society Review*, 11(1), 57-68. <https://doi.org/10.37467/gkarevtechno.v11.3156>
- Brea, J. L. (1996). Un ruido secreto: El arte en la era póstuma de la cultura. *Mestizo*
- Brea, J. L. (2002). La era postmedia. Consorcio Salamanca.
- Brea, J. L. (2008). El tercer umbral. Cendeac
- Cage, J. (1993). Color y cultura. La práctica y el significado del color de la antigüedad a la abstracción. Siruela.
- Clynes, M. y Kline, N. (1960). Cyborgs and Space. *Astronautics*, 30 (L1.2), 24-75.
- De Aguas, M. (artista cÍborg). (2021, 31 de marzo). Manel de Aguas – Winter 2020 EP. [Video] YouTube. <https://youtu.be/ZKeDPxrfhLw>
- Diéguez, A. (2017). Transhumanismo: La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano. Herder Editorial
- Diéguez, A. (2021). Cuerpos inadecuados. Herder editorial
- Donnarumma, M. (2015). Entrevista a Marco Donnarumma por Gianmarco del Re [Video] *Today's Art*. <https://bit.ly/3vnep3>
- Donnarumma, M. (performer). (2016). Corpus Nil [Video art] 4:3. <https://bit.ly/3i6A2wL>
- Durán Domínguez, G. y Rico Cuesta, M. (2022). A través del sensor: Nueva propuesta de clasificación en el ciborgismo. En *Actas de CIHUM 2022, Primer Macrocongreso Internacional de Ciencias y Humanidades Horizonte 2030* (pp. 582-603). Dyckinson
- González-García, D. y Maureira-Velásquez, M. (2022). Los ecos del superhombre: ciborgs, posthumanos y sujetos contemporáneos. *Arbor*, 198(805): a655. <https://doi.org/10.3989/arbor.2022.805003>
- Fernández, E. (2019, 27 de abril) Temas de música. Sinestesia [Entrevista]. *Rtve*. <https://bit.ly/3QaOwIM>
- Fernández, E. (2020). Alexander Scriabin: la influencia de la filosofía en la evolución de su lenguaje. [Tesis Doctoral, Universidad de Castilla La Mancha]. Repositorio Ruidera. <https://bit.ly/3WItFIL>
- Franco, C. (2004). El CGAC experimenta con la realidad virtual y las relaciones entre el cuerpo y la robótica. *La Voz de Galicia*. <https://bit.ly/3IG4OWq>

- Fundación Juan March. (2016). Sinestesias. Escuchar los colores [Ciclo].
Fundación Juan March. <https://bit.ly/3VE7j0g>
- Haraway, D. (2020). Manifiesto Ciborg. Kaótica Libros.
- Harbisson, N. (2015, 4 de mayo). Para todos la dos [Entrevista] Rtve.
<https://bit.ly/3WDdymk>
- Harbisson, N. (artista ciborg). (2016, 13 de marzo). La música de los colores
[Concierto]. CCCB. <https://bit.ly/3vzvxy2>
- Harbisson, N. (2016, 16 de junio). El renacimiento de nuestra especie [TEDx
Talks Mexico City]. YouTube. <https://bit.ly/3GxZhBv>
- Hardt, M. y Negri, A. (2005). Imperio. Paidós
- Hernández Barbosa, S. (2013). Sinestesias: Arte, literatura y música en el París fin
de siglo (1880-1900). Abada
- Hernández Otaño, C. (2020, 4 de diciembre). Se implantó dos aletas en el cráneo
para experimentar nuevos sentidos: “No me considero 100% humano”.
[Notice]. Infobae. <https://bit.ly/3WEg6AH>
- Hernández Valencia, J. S. (2019). “¿Vinum novum in utres novos? El
posthumanismo y la ideología de los androids que sueñan con ovejas
eléctricas”. En J. D. Cifuentes Yarce y J. Carvajal Godoy (Eds.), en
Humanismo y cultura ciudadana. (169-193) Editorial UPB.
- IDEAL (2022). Active, Activism, Act [Exposición]. IDEAL, Centre D’Arts
Digitals. <https://bit.ly/3Z3rQ13>
- Kandinsky, V. (2003). De lo espiritual en el arte: Contribución al análisis de los
elementos pictóricos. Paidós
- Klee, P. (2013). Paul Klee: Creative Confession. Tate Enterprises Ltd.
- Landre, K. (artista ciborg). (2018, 12 de noviembre). Over&Over. [Music Video]:
YouTube. <https://youtu.be/-WidTnTT0QU>
- Landre, K. (2021, 2 de abril). Playground interview Kai Landre [Video]
YouTube. <https://youtu.be/-WidTnTT0QU>
- Larrumbide, G. (2009, 29 de octubre). Chillida y Bach convergen en una
exposición muy ‘musical’. [Noticia] El diario Vasco.
<http://bit.ly/3jwUEP7>
- Lenski, G. (2005). Ecological-evolutionary theory: Principles and applications.
Paradigm Publisher
- Lucier, A. (performer) (1965). Music for solo performer [Performance].
<https://bit.ly/3jLw3X8>

- Muñoz Marín, G. A. y Cifuentes Yarce, J. D. (2021). Humanismo y Transhumanismo: Reflexiones desde las ciencias humanas y sociales. Colección Ciencias sociales 18. UPB
- Museo Reina Sofía. (2020). Niño de Elche: Auto Sacramental Invisible: Una representación sonora a partir de Val del Omar [Exposición]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://bit.ly/3Z0qvbv>
- Parra Belinchón, I. (2020). Monet, proporción y sonido. Aplicación del color en la arquitectura a partir de la música y la pintura. [Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Madrid]. Repositorio Institucional UPM. <https://bit.ly/3IqdT7k>
- Quimera Rosa. (s.f.). Sobre Quimera Rosa. [Web] <https://bit.ly/3i3VNgP>
- Quimera Rosa (artistas) (2011). Body Noise Amp. [Art Project] <https://bit.ly/3Grx9QJ>
- Sanz, J. C. (2009). El lenguaje del color: Sinestesia cromática en poesía y arte visual. Hermann Blue
- Vadillo Rodríguez, M. (2016). La Música en la Bauhaus (1919-1933): Gertrud Grunow como profesora de armonía. La Fusión del arte, el color y el sonido. Anuario musical, Revistas CSIC. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2016.71.13>
- Van Grimden, I. (coreógrafa) (2015, marzo). Symphonie 5.1. [Performance]. YouTube. <https://bit.ly/3Qe6cTK>
- White, L. (1959). The evolution of cultura: The development of civilization to the fall to Rome. Routledge.

REPLICAR IMAGINARIOS. APROXIMACIÓN AL MEME DE INTERNET Y SU POSIBLE USO DOCENTE

JOSÉ ENRIQUE MATEO LEÓN
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN. DESPLEGAR LO COMPLEJO

La presente investigación se enmarca en el interés por utilizar el ‘meme de internet’ como un elemento más del conjunto de materiales docentes que se usan con el objetivo de favorecer la transmisión de ideas y conocimientos. Estos elementos visuales o audiovisuales pueden presentarse como una forma de acceder a un asunto determinado. A pesar de su aparente sencillez, en ellos confluyen una considerable cantidad de planos que, mediante su despliegue y exposición, pueden ayudar a introducir un tema y dar cuenta de algunos aspectos de la complejidad de una determinada sociedad en un momento concreto, teniendo en cuenta que “complejidad es una palabra problema y no una palabra solución” (Morin, 1999).

Actualmente, la propagación incesante de imágenes, bajo las condiciones que proporciona de la denominada “*technosphere*” (Haff, 2014), se presenta como un campo de investigación propicio para abordar de qué modo, en qué circunstancias y con qué intenciones los gestos, los datos, las informaciones y las ideas se propagan.

La constante y aparente veleidad, ubicuidad y transferencia de las imágenes exige trabajar con ellas con precisión con el objetivo de contextualizarlas y descodificarlas. “Las imágenes articulan pensamiento y acción. Compete a la filosofía y a la teoría, pero también al arte, descifrar con urgencia su condición maleable y mutante” (Fontcuberta, 2020, p. 8).

Por estas razones entre otras, y más allá de presentación de imágenes como ilustración de ideas o como material visual que apoya una

descripción, éstas pueden ofrecer la oportunidad de poner en discusión cualquier asunto que se esté tratando durante el proceso docente.

Como se ha escrito muchas veces, hoy en día visualizamos en nuestros dispositivos digitales una gran cantidad de imágenes que recibimos y enviamos o reenviamos por distintos canales, como cuentas de correo electrónico, aplicaciones de mensajería instantánea, etc. Entre ellas, son abundantes las que contienen propósitos humorísticos. En este grupo, los memes configuran una tipología que abarca una gran diversidad de formatos y apariencias. Sin embargo, y a pesar de que habitualmente nos referimos a ellos por su contenido humorístico, los ‘memes’ pueden tener otros objetivos muy heterogéneos, como pueden ser transmitir estados de ánimo, aludir a agendas políticas, favorecer corrientes de opinión, etc.

De alguna manera, los ‘memes de internet’ también forman parte de los elementos que engloban las manifestaciones simbólicas, que dan sentido a los modos que tenemos de convivir dentro de una determinada comunidad o grupo, y que se ha denominado con la noción de “imaginario social” (Castoriadis, 2007).

Estos elementos culturales se presentan como montajes visuales o audiovisuales, con una enorme carga coyuntural y contextual que, como el resto de las imágenes, documentos, mensajes, comentarios y demás materiales que circulan por la red, se comparten continuamente supeditados por la capacidad que tienen por captar la atención (Davenport y Beck, 2001) y de viralizarse (Rushkoff, 1994).

Los diferentes niveles que operan en un ‘meme de internet’ proporcionan información sobre el contexto donde se dan. Se pueden analizar las tipografías, las imágenes, el montaje, los encuadres, los formatos, los sonidos, las capturas y, también, tenemos la posibilidad de evaluar los elementos cómicos que contiene. De este modo, es evidente aceptar la necesidad de conocer las claves para que surja la risa. Es decir, provocar la risa siempre conlleva un componente grupal. Sobre ello se refirió Henry Bergson en sus escritos sobre la risa: “la risa debe responder a ciertas exigencias de la vida en común. La risa debe tener una significación social” (1939, p. 15).

En esta investigación se propone tratar si los memes de internet, con sus diferentes pliegues, puedan servir como un punto de partida para analizar una determinada coyuntura en un contexto docente.

2. MANIPULAR FRENTE A USAR

Teniendo en cuenta la enorme extensión de este fenómeno, y ante la gran cantidad de montajes anónimos que están circulando, una de las posibles preguntas sería: ¿quién se encarga de producirlos?

Ya en 2010, el filólogo e historiador Milad Doueihi escribía en su libro *La gran conversión digital*, que “la complejidad [del entorno digital] crea de facto una nueva estructura de clases sociales: están los que son usuarios y lo que son manipuladores” (2010, p. 63). De este modo, calificaba a los primeros como “pasivos”, como personas que utilizan las herramientas y las aplicaciones a las que tienen acceso, pero que no tienen pretensiones de modificar el entorno digital en el que se encuentran. En cambio, los “manipuladores serían los nuevos «autores» . . . los cuales no se limitarían tan solo a “recibir” sino también a “publicar, en el sentido digital del término” (2010, p. 64).

Para contextualizar esta distinción, es conveniente no dejar de lado que el libro fue escrito unos pocos años después de la popularización de los servicios interactivos que empezaba a ofrecer de la web 2.0. Por poner un ejemplo, en aquellos años se estaba generalizando el uso de plataformas como *Facebook*, lanzada en 2004. Cinco años después esta red social crecía exponencialmente bajo los efectos de una “sensación: la alegría por ver que aquello que nosotros publicábamos en nuestras páginas era apreciado por algunos de nuestros contactos . . . y poco a poco se convirtió en la alegría de encontrar una forma de reconocimiento casi inmediato y público (..)” (Sadin, 2022, pp. 135-136).

En la actualidad, la diferenciación propuesta por Doueihi, entre las personas que ejercerían como usuarias y las que actuarían como manipuladoras, parece estar en desuso. Se podría especular que es debido a que la línea divisoria entre aquellas dos tipologías ha menguado o tal vez porque los límites se han multiplicado o, incluso, porque los marcos de comprensión han cambiado tanto que esas denominaciones ya no

‘casan’ con las estructuras digitales contemporáneas. En este sentido, en su análisis a cerca de la “postfotografía”, Joan Fontcuberta escribe: “(..) la era digital nos hace a todos ser *amateurs* de alguna cosa. Y además lo somos en un ámbito de actividades que hace tan solo unas décadas requería una dedicación especializada” (Fontcuberta, 2020, p. 118). En este sentido, pareciera que el diseño, montaje, producción, posproducción y distribución de montajes visuales congregara diariamente a una multitud de personas ‘aficionadas’.

En los últimos años, ha crecido enormemente los perfiles de redes sociales que hacen circular constantemente nuevos ‘memes’. También, existen multitud de cuentas que funcionan como repositorios y páginas web dedicadas a clasificarlos. Y, además, se encuentran fácilmente accesos para descargar todo tipo de plantillas e incluso programas de edición para el tratamiento de imágenes, textos, vídeos o sonido de forma sencilla e intuitiva. Rescatando el termino usado por Doueih, se podría decir que la función de “manipular” ha tomado la delantera a la de “usar”.

El interés por la producción de ‘memes de internet’ ha llegado hasta los avances en inteligencia artificial (IA) que también ha puesto el foco en intentar generarlos. Es el caso de la investigación realizada por Peirson y Meltem Tolunay de la Universidad de Stanford en 2018. En esta ocasión, se utilizó un método *deep learning* para entrenar a un sistema en el reconocimiento de patrones y tratar así de conseguir montajes de imágenes con subtítulos incrustados (modelo *embeddings*). En el proceso, conformado por múltiples de capas de procesamiento, se consiguieron multitud de composiciones con pretensiones chistosas que posteriormente serían evaluadas.

En definitiva, la importancia que cada vez más se les da a estos elementos, nos pone sobre la pista de su pertinencia en el uso dentro de los procesos de enseñanza. En ámbitos como la docencia en arte contemporáneo, la teoría del arte, la crítica del arte, estrategias y producción artística, etc., la posibilidad de trabajar con ellos nos proporciona no solo un espacio para el análisis, sino también para la producción con la intención de compartir, poner en crisis y construir nuevos imaginarios.

3. REPLICAR, UNA ACCIÓN COTIDIANA

Para tratar de analizar las características y los aspectos que forman parte del meme en la actualidad, se podría buscar de dónde parte el concepto, cómo fue introducido y qué queda de aquel primer planteamiento.

Casi siempre que se estudia la noción de ‘meme’ o ‘meme de internet’ se citan dos libros como puntos de partida: el primero sería *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*, del biólogo y divulgador británico Richard Dawkins, publicado en 1976; y, el segundo, fue escrito por la psicóloga británica Susan Blackmore en 1999, y cuyo título es *La máquina de los memes*.

Hay consenso en que el término ‘meme’ fue planteado por Dawkins. Lo introdujo en su libro dentro del capítulo XI, titulado “Memes: los nuevos replicadores”. Hay que avanzar varias páginas dentro del capítulo para encontrar la siguiente frase: “Necesitamos un nombre para el nuevo replicador, un sustantivo que conlleve la idea de una unidad de transmisión cultural, o una unidad de *imitación*” (1994, p. 251). De estas palabras se suele extraer una definición del término meme: ‘un meme es una unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación’.

Es decir, el meme es un elemento que se transmite, se transfiere y, al mismo tiempo, también imita, emula, replica. No obstante, puede resultar interesante y útil pararse en la primera parte de la frase y analizar a qué se refiere Dawkins con “necesitamos un nombre para el nuevo replicador”. De ello resuenan algunas preguntas del tipo: ¿a qué se refiere con el término replicador?, ¿por qué afirma que es un replicador nuevo? y ¿para qué necesita éste un nombre?

En los siguientes tres subapartados se tratará de encontrar algunas respuestas a estas cuestiones dentro de su libro, el cual contiene un prefacio de 1976 que comienza con la siguiente frase: “El presente libro debería ser leído casi como si se tratase de ciencia-ficción. Su objetivo es apelar a la imaginación” (p. VII).

3.1. ¿QUÉ ES UN REPLICADOR?

Para contestar a la primera pregunta acerca de qué es un replicador, hay que retrasarse hasta al capítulo II, “Los replicadores”. Dawkins comienza situándose en la teoría darwiniana de la evolución —más adelante el autor se autodenominará como “entusiasta darwiniano” (1994, p. 249)—, donde explica que el caso de la “supervivencia de los más aptos” estaría dentro de una “ley más general relativa a la *supervivencia de lo estable*”, lo que le lleva a exponer que “una cosa estable es una colección de átomos bastante permanente o común para merecer un nombre” (1994, p. 15). Por lo tanto, aquello que nombramos tiene perdurabilidad y continuidad, y funciona como “una selección de formas estables y un rechazo de formas inestables” (1994, p. 17). En esta primera parte del capítulo pone diferentes ejemplos que confirman sus afirmaciones, pero también toma ciertas precauciones asumiendo que su relato es “de tipo especulativo” (1994, p. 17).

El autor cita que, a partir de algunos experimentos, se descubrió que bajo “determinadas condiciones químicas resultaban sustancias orgánicas llamadas purina y pirimidina” (1994, p. 18), que son componentes del ADN. Dentro del relato que expone de cómo se produjo la vida, Dawkins identifica unas moléculas, “especialmente notables”, que “tenía la extraordinaria propiedad de poder crear copias por sí mismas” (1994, p. 19). Más adelante el autor escribe: “considérese el replicador como un molde o un modelo”, que consigue que los componentes que se acercasen a él “automáticamente serían incorporados a una secuencia que imitara a la del replicador mismo . . . que se unirían para formar una cadena estable con una formación igual al del replicador original”. (1994, p. 19-20).

De este modo, Dawkins menciona “una propiedad importante de cualquier proceso de copia: no es perfecto. Ocurrirán errores” (1994, p. 20). En este sentido, surgirán réplicas no exactas sino con variaciones, produciendo distintas variedades, donde éstas ‘nuevas’ tendrán distinta estabilidad. En este punto, Dawkins introduce tres factores o propiedades de este proceso: la fidelidad, la longevidad, la fecundidad.

La fidelidad alude a la capacidad de mantener elementos originales teniendo en cuenta que, en el proceso de réplica, “las copias se hacen de

otras copias, las cuales, a su vez, fueron hechas de otras copias” (Dawkins, 1994, p. 21). La longevidad consiste en el tiempo que están dispuestos los replicadores para hacer copias. “Los replicadores de alto índice de longevidad tenderían, . . . a ser más numerosos” (1994, p. 21). La fecundidad tiene que ver con la “velocidad para la replicación” (1994, p. 22) de copias exactas, porque si en cambio es rápido en replicar errores acabará influyendo en la cantidad final. El autor apunta aquí un matiz interesante y paradójico: por un lado, “copiar errores” hace que “ocurra la evolución”, pero por otro, “la selección favorece . . . la fidelidad de la replicación”. Dicho de otra manera, la evolución sucede a pesar de “los esfuerzos de los replicadores . . . para impedir que suceda” (1994, p.22).

Estos factores derivan en la “competencia” (Dawkins, 1994, p. 23). Se trata de una especie de ‘competición’ entre replicadores. Una “lucha” que tenía como objetivo conseguir “cualquier copia con errores” que proporcionara la estabilidad propia o inestabilidad de los otros (1994, p. 24). La competencia le lleva a afirmar al final del capítulo el siguiente aspecto: “los replicadores que sobrevivieron fueron aquellos que construyeron *máquinas de supervivencia* Las primeras . . . consistían probablemente, nada más que en una capa protectora. Pero ganarse la vida se hizo cada vez más duro . . .” (1994, p. 24).

3.2. EL NUEVO REPLICADOR

Una vez visto brevemente a qué llama “replicadores”, volvamos al capítulo donde introduce el concepto ‘meme’ con la intención de encontrar a qué se refiere con el adjetivo “nuevo” (replicador). Nada más comenzar alude a la palabra “cultura”, como contenedor de la “mayoría de las características que resultan inusitadas y extraordinarias” (Dawkins, 1994, p. 247) en los seres humanos. Después, trata de aproximar las nociones de “evolución cultural” y la “evolución genética”, sin dejar pasar la oportunidad de analizar críticamente algunas de las explicaciones que se han dado en ese sentido.

En este apartado, algo funciona como antesala de la presentación del nuevo replicador, se encuentra en la enunciación del siguiente principio: “toda vida evoluciona por la supervivencia diferencial de entidades replicadoras” (1994. p. 250).

La aplicación de esta ley a las unidades que conforman los procesos de transmisión cultural acarrea que se deba pensar un nuevo término para estos replicadores. La cualidad de “nuevo” se refiere a la inclusión en el libro de un nuevo sustantivo que nombre a los replicadores culturales. De esta forma también se está respondiendo a la tercera pregunta que nos hacíamos al principio, ¿qué necesidad hay de nombrarlo?, a la que podría responderse que al alcanzar la suficiente estabilidad precisarán ser nombrados y, visto al revés, al tener nombre conseguirán consolidarse como ‘estables’. Por lo tanto, se necesita el nombre *meme* para que se replique su contenido, se estabilice y se propague, es decir, para que la palabra ‘meme’ consiga ser un meme.

En muchas investigaciones sobre ‘memes de internet’, se encuentran referencias a lo escrito por Dawkins. Se suele incluir alusiones a su propuesta, tomándole como el autor que pone en circulación el término ‘meme’, pero también existen posturas que debaten algunas de las conclusiones a las que llegó.

Por poner un ejemplo, el teórico del arte Martín Prada apunta que la propuesta del autor británico parece dirigirse más a aludir a las primeras moléculas replicantes que a lo que entendemos por gen en la actualidad (2018, p. 116). De algún modo, se trata de reconocer que la metáfora genética sirve para extraer de la biología las ideas de “replicación, adaptación y adecuación”.

Martín Prada concluye que solo sería posible equiparar la función replicadora del gen a la del meme, si se contextualiza en una especie de selección donde algunos ‘sobreviven’ al trasiego de información y consiguen ‘mantenerse’ (estabilizarse), “porque más allá del hecho de que ambos sean replicadores, es una analogía débil, siendo muy cuestionable la serie de correspondencias entre naturaleza y cultura que parece presuponer” (2018, p. 116).

3.3 EL NOMBRE DE ‘MEME’

El sustantivo ‘meme’ es una derivación del griego *mímema*, ‘cosa o algo que es imitado’. Estos replicadores son contextualizados por Dawkins en el “caldo de la cultura humana” (1994, p. 251) y se los presenta con diferentes figuras o expresiones: como elementos que tienen que ver con el hecho de “saltar de un cerebro a otro”; con propagarse “esparciéndose de cerebro en cerebro”; entendiéndolos como elementos vivos y así escribe que “cuando plantas un meme fértil en mi mente, literalmente parasitas mi cerebro, convirtiéndolo en un vehículo de propagación”; incluso aludiendo a ilimitada replicación: “el meme se ha realizado en verdad físicamente, millones de veces . . .” (1994, p. 251).

En este punto, y más allá de la coincidencia en el nombre, se pueden encontrar algunas similitudes y muchas diferencias entre los replicadores-memes planteados por Dawkins a mitad de la década de los setenta del siglo pasado y los ‘memes de internet’ de una era postinternet que está bajo las condiciones de actual sistema digital hiperconectado.

Hoy en día nos hemos acostumbrado a reenviar, ésta es una acción cotidiana. Diariamente enviamos imágenes, vídeos o archivos de sonidos que nos llegan a nuestro dispositivo digital y que decidimos volverla a enviar, a replicar.

La palabra ‘replicar’ viene de *re-plicare* quiere decir “volver de nuevo a plegar”. Utilizar ‘memes de internet’ como recurso didáctico nos proporciona una forma de revisar, de poner en crisis, una y otra vez, las narrativas, los temas, las perspectivas, las tentativas y los ensayos que se puedan estar introduciendo, compartiendo, estudiando o analizando durante el proceso docente.

4. MEMES DE INTERNET

A partir de la lectura de lo escrito por Dawkins, surgen algunas preguntas referentes a estos materiales visuales que circulan por la red. ¿El ‘meme de internet’ debe su existencia a su capacidad de presentarse como ‘estable’, es decir, debe tener durabilidad suficiente para merecer un nombre? ¿Se puede decir que el ‘meme de internet’ funciona como

un molde o modelo capaz de atraer otros componentes para que tenga lugar la réplica? ¿Qué repercusión ha tenido el uso de la red en la conceptualización de este fenómeno?

Las relaciones de la palabra *meme* y las condiciones de internet están referenciadas desde hace varias décadas. Por tratar de encontrar algún antecedente, en el año 1994 el abogado estadounidense Mike Godwin escribió en la revista *Wired* un breve artículo titulado “Meme, counter-meme”. Allí se explicaba cómo en las conversaciones que se daban en las redes de usuarios (Users Network, Usenet) sucedía que, en un momento determinado, alguien introducía comparaciones con el nazismo cuando se estaba hablando de cualquier otro asunto. A estas acciones las llamó ‘memes’²⁸. Esta fue una de las primeras veces que se relacionaba expresamente la idea de *meme* con las circunstancias de la ‘vida conectada’, que décadas después se ha llamado sociedades bajo la “condición *on-life*” (Floridi, 2009).

Esta alusión al meme, como un elemento que se crea y se distribuye por la red y al cual hay que atender por su potencia comunicadora, aún estaba alejada de los habituales formatos que atribuimos hoy a los denominados como ‘memes de internet’.

Unos años después surgieron en la red los ‘tablones de anuncios’ (*bulletin board*, *pin board*, *notice board*) donde, como en el caso de sus parientes analógicos, se podían colgar y compartir en el espacio público fotografías, carteles, reclamos, mensajes, etc. Se suele decir que este tipo de páginas funcionaron como ‘lanzaderas’ que ponían en circulación elementos expuestos a ser compartidos. En el caso de la popular página *4chan.org*, creada en 2003, se describe su objetivo del siguiente modo:

4chan es un tablón de anuncios simple basado en imágenes donde cualquiera puede publicar comentarios y compartir imágenes. Hay tableros dedicados a una variedad de temas, desde animación y cultura japonesa hasta videojuegos, música y fotografía. Los usuarios no necesitan registrar una cuenta antes de participar en la comunidad. ¡Siéntase libre de hacer *clic* en un tablero que le interese y salte directamente!²⁹.

²⁸ Disponible en: <https://www.wired.com/1994/10/godwin-if-2/>

²⁹ “4chan is a simple image-based bulletin board where anyone can post comments and share images. There are boards dedicated to a variety of topics, from Japanese animation and culture to videogames, music, and photography. Users do not need to register an account before

De una forma embrionaria, en este párrafo aparecen algunas expresiones que estarán presentes en las aproximaciones teóricas que se hace del *meme* como elemento que pasa de una pantalla a otra, como son: ‘cualquiera puede publicar, compartir’, ‘hay una gran variedad de temas’, ‘participación en comunidad’, ‘síéntase libre de hacer *clic*’ o ‘salte donde le interese’.

En los últimos años ha habido multitud de acercamientos al fenómeno del meme en el ámbito académico. En 2007, Michele Knobel y Colin Lankshear publican “Online memes, affinities, and cultural production”, donde describen el “meme de internet” como “un término popular para describir la rápida adopción y difusión de una idea particular presentada como un texto escrito, una imagen, un «movimiento» de lenguaje o alguna otra unidad de «cosas» culturales”³⁰. En 2008, Joakim Danung y Lissa Holloway Attaway escriben el artículo “All your media are belong to us: an analysis of the cultural connotations of the internet meme”, donde definen a los “memes de internet” como ideas que tienen capacidad de replicarse en las entrañas digitales. En 2009, Limor Shifman y Mike Thelwall escriben “Assessing global diffusion with web memetics: The spread and evolution of a popular joke”, en el cual se habla de un nuevo campo de investigación llamado la memética (“memetics”), que ha sido aplicado en diferentes campos, pero que “se ha tendido a pasar por alto el medio más importante para la transmisión de memes en la sociedad contemporánea: Internet”. Un año después, en 2013, Shifman escribiría que los memes son “unidades de cultura popular que los usuarios de internet hacen circular, imitan y transforman, creando una experiencia compartida”. En 2014, se usan las categorías de la teoría del signo de Charles Sanders Peirce para tratar el caso de la tipología de meme de internet denominada *Harlem Shake* (Salazar, Aguilar, Guillermo, 2014). Y, por incluir un último ejemplo entre los muchos que

participating in the community. Feel free to click on a board below that interests you and jump right in!” (Traducción propia). Disponible en: www.a4chan.com

³⁰ “«Meme» is a popular term for describing the rapid uptake and spread of a particular idea presented as a written text, image, language «move», or some other unit of cultural «stuff»”. (Traducción propia).

existen, en 2017, usando una muestra de memes de internet sobre filosofía se escribe acerca de sus posibilidades versátiles y elásticas:

El meme se sirve de la palabra como material fundamental por su plasticidad y flexibilidad, aprovechando sus propiedades polisémicas, su multiplicidad de acepciones en función del contexto, sus posibilidades de homofonía, sinonimia, etc. Se vale a sí mismo de su potencialidad creativa, a través de la condensación, el desplazamiento, las formaciones sustitutivas, la figuración, las paradojas, la simbolización, la elipsis, etc. (Alarcón, 2017)

Habitualmente, los memes de internet son producciones visuales-digitales que de forma instantánea interpretan todo tipo de asuntos con respuestas multitudinarias a las distintas coyunturas de la cotidianidad *off-line*. Formando parte de la continua reelaboración de los imaginarios y, por lo tanto, los memes se presentan como un espacio adecuado para el debate.

Según Martín Prada, el meme de internet es producido “mediante procedimientos de apropiacionismo digital, basado en operaciones de transformación e integración más que de desubicación o descontextualización” (2018, p. 114), estas imágenes se producen y se viralizan y, en muchos casos, se olvidan rápidamente. De esta forma este autor proporciona la siguiente descripción de lo que conlleva la producción de memes en la red:

La generación de un *meme* de Internet partiría de un determinado documento digital (generalmente imágenes fijas, vídeos o GIF reconocibles globalmente o al menos por un amplio número de internautas) que, habiendo tenido una propagación masiva en la red, empieza a ser objeto de imitaciones, parodias, tergiversaciones u otras transformaciones, siendo adaptado hacia finalidades comunicativas y expresivas muy diversas, generalmente con una intención irónica y humorística. Estas derivaciones de los materiales originales, al ser compartidas, retroalimentan el proceso de propagación del *meme*, término cuyo significado incluiría tanto el documento originador, desencadenante, como todas sus posibles derivaciones. (2018, p.118)

5. A MODO DE CONCLUSIONES

Esta aproximación a la noción de ‘meme de internet’ tiene como propósito el reconocimiento de que ciertas acciones cotidianas con las imágenes pueden generar reflexiones acerca de los modos con los que se trabaja con ellas en los procesos docentes.

En el actual estado de ciertas sociedades que se han definido “como de la transparencia” (Han, 2013), las imágenes y sus condiciones de producción y distribución se presentan como un lugar obligado para pensar con y desde ellas. De este modo, la investigación y la docencia en arte se configuran como un lugar idóneo para problematizar la conformación, la consolidación y la puesta en crisis de los imaginarios.

Los ‘memes de internet’, son elementos que forman parte de la construcción de imaginarios. Estamos habituados a interactuar con ellos, a recibirlos, a reenviarlos, a compartirlos en nuestras redes sociales, incluso, cada vez más a menudo, a producirlos. En este sentido, se presentan como una oportunidad de ensayo y reflexión en los procesos docentes. La familiaridad de sus mecanismos permite introducir un tema para, posteriormente, proponer desplegar parte de los ejes que atraviesan cualquier asunto que se esté tratando.

Su aparente sencillez formal, que suele conllevar una imagen y un texto incrustado o una captura sacada de contexto o un gif en bucle o un sonido reinterpretado, puede contener una gran diversidad de lecturas útiles para provocar el debate y la puesta en común.

6. REFERENCIAS

- Alarcón Zayas, V. (2017) Humorismo como creación y fortalecimiento de los vínculos en la sociedad red: el caso de los memes sobre filósofos. *Revista de Comunicación*, 16 (1).
- Bergson, H. (1939). *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Losada.
- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes*. Paidós.
- Castoriadis, C. (2007). *La institución imaginaria de la sociedad*. Tusquets.
- Danung, J., Holloway Attaway, L. (2008) All your media are belong to us: an analysis of the cultural connotations of the internet meme. *Literature, Culture and Digital Media*, 17. http://bth.danung.com/danung_rsch.doc
- Davenport, T. H., Beck, J. C. (2002). *La economía de la atención: el nuevo valor de los negocios*. Paidós.
- Dawkins, R. (1994) *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat.
- Doueihi, M. (2010). *La gran conversión digital*. Fondo de Cultura Económica.

- Floridi, L. (ed.). (2009), *Onlife Manifiesto. Being Human in a Hyperconnected Era*. Springer Open.
- Fontcuberta, J. (2020). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Haff, P. (2014) *Humans and technology in the Anthropocene: Six rules*. *The Anthropocene Review*, 1.
- Han, B-Ch. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Editorial Heder.
- Knobel, M., Lankshear, C. (2007). *Online memes, affinities, and cultural production* en C. Lankshear, M. Peters, M. Knobel and C. Bigum (Eds.) *A new literacies sampler*. Peter Lang,
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Akal.
- Morin, E. (2001). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Peirson, A. L., Meltem Tolunay, E. (2018). “Dank learning: generating memes using deep neural networks”, arXiv, 1806.04510.
<https://arxiv.org/abs/1806.04510>
- Pérez Salazar, G., Aguilar Edwards, A., Guillermo Archilla, M.E. (2014). *El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake*. *Argumentos*, 75 (27).79-100.
- Rushkoff, D. (1994). *Media Virus*. Ballantine.
- Sadin, E. (2022). *La era del individuo tirano. El fin del mundo común*. Caja negra.
- Shifman, L. (2013). *Memes in a digital world: reconciling with a conceptual troublemaker*. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18 (3).
<https://dx.doi.org/10.1111/jcc4.12013>
- Shifman, L. y Thelwall, M. (2009). *Assessing global diffusion with Web Memetics: The spread and evolution of a popular joke*. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60 (12).

LA CREACIÓN DE OBRAS DE ARTE A TRAVÉS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL. ESTUDIO SOBRE LA REPRESENTACIÓN VISUAL Y CAPACIDAD CREATIVA DE STABLE DIFFUSION 1 Y DALL-E 2

DAVID POLO SERRANO

Centro Universitario San Isidoro (adscrito a la UPO, de Sevilla)

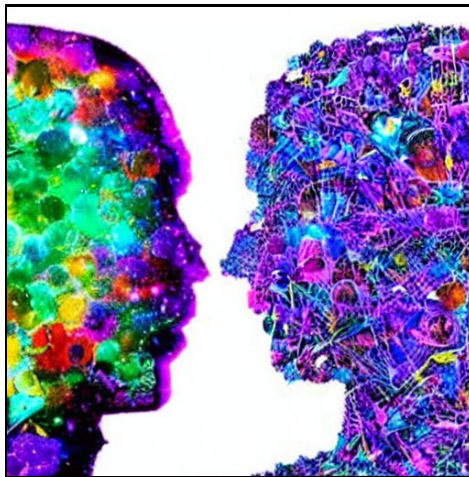
JOSÉ LUIS GÓMEZ DÍAZ

Stéréo-Club Français

1. INTRODUCCIÓN

Si hay una capacidad considerada intrínsecamente humana desde su origen ha sido y es la creatividad. Es curioso contemplar esta imagen creada por Stable Diffusion bajo el *prompt*: “creatividad humana versus creatividad artificial”.

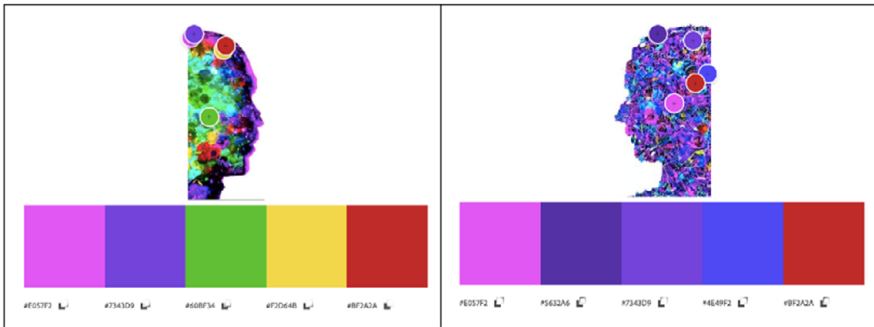
FIGURA 1. *Creatividad humana vs. creatividad artificial*



Fuente: Elaboración propia, con Stable Diffusion.

En la representación humana se observa una colorida tormenta creativa conectada por formas circulares que reflejan volumen y profundidad; en la otra, la artificial, el perfil destaca por sus conexiones rectilíneas y sus elementos cromáticos azules, rosa y violeta.

FIGURA 2. Comparativa con Adobe Color sobre las inteligencias humana y artificial.



Fuente: Elaboración propia, con Stable Diffusion y Adobe Color

Es así que las imágenes observadas, el sonido escuchado o el texto leído son adquiridos por vía de los sentidos, dejando al cerebro la labor de pensamiento y el procesamiento de realidades.

Por otra parte, la inteligencia artificial (IA) es una disciplina que busca entender y construir sistemas capaces de realizar tareas que requieran inteligencia. Esto implica el desarrollo de algoritmos y programas informáticos capaces de aprender y tomar decisiones basadas en contextos específicos. Uno de los ámbitos en los que la IA se está desplegando con fuerza es el del procesamiento del lenguaje natural (PNL), siendo uno de los principales desafíos el diseño de *prompts* de búsqueda que permitan a los sistemas encontrar información relevante a partir de una consulta (Ferreira, 2022).

En la IA los datos se incorporan en un primer momento por medio del big data al que han tenido acceso, pasando en posteriores fases a la creación de nueva información sin una necesidad imperiosa de incorporar más datos, sino entendiendo conceptos y representándolos en base al modelo de lenguaje; en la actualidad destaca el GPT-3 (Generative Pre-trained Transformer 3) desarrollado por OpenAI. Está diseñado para

comprender el lenguaje natural humano, cómo se habla, cómo se escribe y cómo se representa. GPT-3 es una versión mejorada de su predecesor GPT-2, y es una de las mayores bases de datos de lenguaje natural del mundo, con 175.000 millones de parámetros, lo que lo convierte en uno de los modelos de lenguaje de IA más grandes y avanzados.

El *big data* que usa GPT-3 se obtiene de los más de 45 TB de datos. Esto le da a GPT-3 una amplia base de conocimientos sobre todo tipo de temas. El modelo entonces usa una técnica de aprendizaje profundo llamada Transformer para procesar esta gran cantidad de datos. Esta técnica le permite al modelo ‘entender’ el lenguaje natural y proporciona algoritmos para generar respuestas acertadas a preguntas específicas.

Los datos que se usan como base para el modelo GPT-3 están compuestos por varios conjuntos de datos de lenguaje natural. Estos incluyen documentos de noticias, libros, blogs, conversaciones, etc. Estos datos se usan para entrenar el modelo y para proporcionar una base de conocimientos sobre los temas. Estos datos se procesan utilizando la técnica Transformer, que le permite al modelo obtener información de los datos y comprender mejor el lenguaje natural para así generar respuestas más precisas a las preguntas. Una vez entrenado, el modelo puede responder a preguntas y tareas sin necesidad de programación.

Si bien se lleva trabajando mucho tiempo en el desarrollo de las inteligencias artificiales como analizan Chen (2009), McKay (2013) y Bonner (2019), es desde 2022 cuando se democratiza y se expande (Franganillo, 2022) la posibilidad de que cualquier usuario pueda generar de una forma casi instantánea una obra visual inexistente y recién pensada.

De este modo, y en cuanto a su aplicación, la IA ha adquirido mucha relevancia en el ámbito tecnológico en los últimos años. Esta tecnología se ha convertido en una herramienta clave para abordar problemas complejos que requieren un análisis profundo de los datos. En el ámbito de la creatividad, la IA puede jugar un papel importante aportando ideas creativas, así como una evaluación rápida y objetiva. Esto se debe a que el uso de algoritmos de Inteligencia Artificial ayuda a generar ideas nuevas, además de permitir una evaluación rápida y objetiva de los resultados. Esta tecnología se ha aplicado con éxito en varios campos, tales

como la publicidad, la imagen, la música, el diseño de productos, entre otros (Ha, 2020) y Simon (2020).

Las principales técnicas de IA utilizadas para la creatividad son los sistemas basados en reglas, las redes neuronales, los sistemas genéticos, y los sistemas basados en casos. Los sistemas basados en reglas son aquellos que utilizan un conjunto de reglas para evaluar los resultados de una determinada tarea, y que pueden ser utilizados para generar ideas nuevas a partir de un conjunto de reglas predefinidas. Las redes neuronales, por su parte, son sistemas que pueden aprender a partir de la información que reciben, por lo que son capaces de procesar y analizar grandes cantidades de datos, y generar resultados novedosos. Los sistemas genéticos, por otro lado, son sistemas basados en la evolución de la información, lo que permite generar ideas nuevas a partir de los datos que reciben. Por último, los sistemas basados en casos son sistemas que utilizan la información de casos previos para generar resultados nuevos.

Los avances en esta área han permitido a las personas realizar búsquedas en línea usando lenguaje natural libre, sin necesidad de usar un lenguaje estructurado. Esta habilidad se ha mejorado significativamente con la creación de software como Dall-E, un sistema de inteligencia artificial desarrollado por OpenAI. Este sistema ha demostrado un alto nivel de comprensión del lenguaje natural y puede responder visualmente a *prompts* con una estructura que no se encuentra en la base de datos.

Dall-E está diseñado para generar imágenes a partir de términos expresados de forma natural, por lo que se le conoce como un generador de Imágenes a partir del Lenguaje Natural. Esto significa que el sistema puede leer una descripción escrita y, a partir de ella, generar una imagen.

Los avances realizados por Dall-E han permitido que el sistema sea capaz de comprender el lenguaje natural. Esto ha sido posible gracias a una serie de mejoras, como la implementación de una red neuronal profunda (DNN) para procesar el lenguaje natural y un modelo que dirige la atención del sistema hacia el contenido relevante del prompt de búsqueda.

Stable Diffusion es un algoritmo de IA desarrollado recientemente para mejorar los inputs y outputs de búsqueda. Esta técnica aprovecha la

dinámica de la propagación de la información para construir estructuras de búsqueda eficientes.

En cuanto al estado de la cuestión, destacaremos algunos autores y obras que han sido sustento de este trabajo, y matizaremos los aportes que más nos han sido más útiles.

Radford, Wu, Child, Luan, Amodei y Sutskever, a través de su obra “Improving language understanding by generating synthetic training data” (2017), nos han permitido conocer cómo se han desarrollado los algoritmos más potentes a través de Open.ai, organización de investigación en inteligencia artificial fundada en 2015 por un grupo de empresarios e inversores, incluyendo a Elon Musk y Sam Altman. Se destaca el desarrollo de las tecnologías GPT, GPT-2 y GPT-3 como motores que tratan el big data y como coautores del constructo o producto final, además de aplicaciones de IA como Dall-E y AlphaGo, que fue capaz de derrotar al campeón mundial de Go, un juego de estrategia asiático, en 2016 (Silver, et al., 2017).

Con estas obras aprenderemos cómo se potencia la colaboración entre los científicos de la computación y los expertos en inteligencia artificial, abordando a su vez los desafíos técnicos y legales con los que se enfrenta OpenAI, así como las limitaciones del sistema.

Chen, T., Karpathy, A. y Fei-Fei, L. (2016) estudian cómo el aprendizaje profundo puede ser utilizado para la Inteligencia Artificial en tiempo real. Presentan una serie de aplicaciones de IA que se benefician del uso del aprendizaje profundo, incluyendo la visión por ordenador, el procesamiento del lenguaje natural, el reconocimiento de patrones, el reconocimiento de voz, el reconocimiento de emociones, la detección de objetos, la planificación de acciones, la optimización de recursos y el aprendizaje de juegos.

Martín-Ramallal, Merchán-Murillo y Ruiz-Mondaza (2022) analizan el uso de la inteligencia artificial en la formación universitaria y el grado de aceptación entre los estudiantes.

Ploin, Eynon, Hjorth y Osborne (2022a) investigan el alcance de la creatividad mejorada por IA y si las sinergias entre humanos y algoritmos

pueden ayudar a desbloquear el potencial creativo humano y la generación de obras de arte (Ploin, Eynon, Hjorth y Osborne, 2022b). Según el estudio, se espera que la IA permita una mayor personalización, tanto en términos de la producción de contenido como en la forma en que los usuarios pueden interactuar con él. La IA también permitirá una mayor variedad en términos de contenido visual, ya que los usuarios podrán acceder a una variedad de contenido generado por ordenador y personalizarlo para sus propios fines.

Martínez Martínez y Sánchez Cobarro (2022) analizan la innovación y disrupción tecnológica asociadas a la IA en el ecosistema publicitario, y sus consecuencias en los trabajos y en las tareas creativas.

Otras fuentes que han complementado el estudio han sido las conferencias, entrevistas y reportajes audiovisuales, como los del canal DW alemán o los de “Aprendemos juntos 2030” de BBVA, entre otros, además de los múltiples vídeos realizados por Dot CSV (2022) en su canal de YouTube.

Otros autores que han realizado importantes contribuciones en estos campos y de los que hemos hecho lectura, han sido Ilya Sutskever, Oriol Vinyals y Jeff Dean de Google, Fei-Fei Li y Andrew Ng de la Universidad de Stanford, Yann LeCun, director científico de Facebook AI Research, y Greg Brockman, cofundador y ex CTO de OpenAI.

2. OBJETIVOS

Para analizarlas en primera persona, nos hemos fijado 4 objetivos de investigación:

1. Conocer las distintas IA dedicadas a la creación visual, focalizando el estudio en Stable Diffusion y Dall-E 2, y dejando para posteriores trabajos a las IA Mid Journey y Craiyon.
2. Estudiar la composición del *prompt* de búsqueda. Para ello hemos recurrido a papers académicos y a documentación audiovisual antes descrita.

3. Relacionar la solicitud con la respuesta, por lo que hemos diseñado distintos *prompts* y los hemos comparado con los resultados visuales.
4. Aproximarnos modestamente al devenir del arte en la actualidad y en el futuro inmediato.

Partimos sin hipótesis intentando trabajar sin prejuicios y manteniendo intacta la capacidad de sorpresa ante lo investigado, contrastando posteriormente su veracidad para asentar la información adquirida y poderla sintetizar en este estudio.

3. METODOLOGÍA

El corpus metodológico pretende establecer las bases para evaluar el funcionamiento práctico de estas IA conforme a distintos criterios relacionados con la composición del mensaje enviado y la imagen resultante a nuestra pregunta. Aclarar que no se han realizado distintos intentos, sino que se ha elegido el primer resultado obtenido, procurando reducir el factor humano en la elección subjetiva de la imagen.

De este modo, hemos implementado 10 cadenas de búsqueda (*prompts*) y se las hemos aplicado a cada una de las dos IA seleccionadas, Stable Diffusion 1 y Dall-E 2, variando la cantidad de keywords, su peso sobre las stopwords y su contexto. Estas cadenas han oscilado entre 4 y 13 términos.

La temática de los *prompts*, de la que evaluaremos sus semejanzas y diferencias, versa sobre los siguientes bloques:


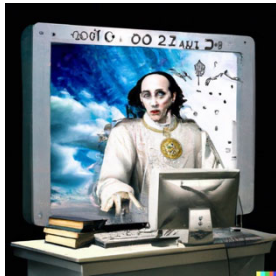


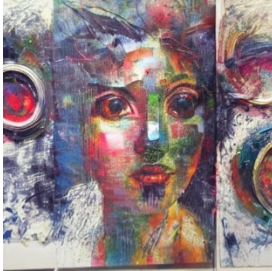

1. Artistas e inventores (El Bosco, Galileo, Botticelli, Delacroix, Orwell, Dalí, Musk).
2. Edades del arte (cavernas, siglo primero, renacimiento, revolución francesa, mundo presente, transhumanismo).
3. El arte como expresión de la vida (nacimiento, desnudez, belleza, diversidad, agua, tierra, astros, tecnología, Dios).








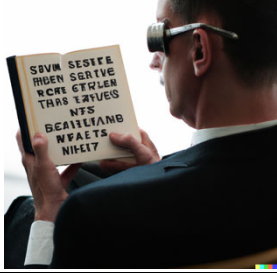


Tras preguntarle a las distintas IA los 10 *prompts* y tabular los resultados, analizaremos los mismos en función de las *keywords* elegidas en el resultado obtenido, la semejanza del resultado con respecto a la consulta, la semejanza al estilo artístico sugerido (dado el caso), la calidad visual de los sujetos (dado el caso) y la de los objetos (dado también el caso).

4. RESULTADOS

Siguiendo la metodología descrita, hemos elaborado una primera tabla donde se pueden ver el *prompt* original en inglés, el número de *keywords*, el número de *stopwords*, el peso sobre el total, el resultado en la IA 1 y el resultado en la IA 2.

TABLA 1. Búsquedas efectuadas sobre Stable Diffusion 1 y Dall-E 2.

PROMPT ↓	STABLE DIFFUSION 1	DALL-E 2
<p>God is a computer, Dalí style, year zero Keywords: 6 Stopwords: 2 Total: 8 Peso: 75%</p>		
<p>Gender equality, lgtbiq+, altamira caves, detail Keywords: 6 Stopwords: 0 Total: 6 Peso: 100%</p>		
<p>What is art? What is the artist? Keywords: 2 Stopwords: 5 Total: 7 Peso: 71%</p>		

<p>Creative Asperger painting a picture underwater, surrealism, 1st century Keywords: 7 Stopwords: 1 Total: 8 Peso: 88%</p>		
<p>A man sleeps inside his mother's womb, Bosco, The Garden of Earthly Delights Keywords: 7 Stopwords: 6 Total: 13 Peso: 54%</p>		
<p>Arabic lunar cartography map, 10th century, non-instrumental, Galileo Keywords: 8 Stopwords: 0 Total: 8 Peso: 100%</p>		
<p>George Orwell writing the book 1984 in 2022, transhumanism Keywords: 7 Stopwords: 2 Total: 9 Peso: 78%</p>		
<p>The Birth of Venus, by Sandro Botticelli, painted by Elon Musk Keywords: 7 Stopwords: 4 Total: 11 Peso: 64%</p>		<p>It looks like this request may not follow our content policy.</p> 

<p>Paleolithic reinterpretation of "La Liberté guidant le peuple", by Eugène Delacroix</p> <p>Keywords: 7 Stopwords: 4 Total: 11 Peso: 64%</p>		
<p>Beauty, Renaissance style, daylight</p> <p>Keywords: 4 Stopwords: 0 Total: 4 Peso: 100%</p>		

Fuente: Elaboración propia

Los resultados obtenidos por ambas IA en cuanto a la estructura del *prompt* de búsqueda han demostrado que los sistemas son capaces de comprender el lenguaje natural y generar imágenes a partir de *prompts* con estructuras y pesos diferentes. Uno de los resultados más notables fue la generación de imágenes a partir de frases de lenguaje natural no estructurado. Lo cuál significa que la IA puede, por ejemplo, entender una frase como "Un hombre durmiendo en el útero de su madre" e interpretarla de forma correcta para generar una imagen que mezcla las *keywords* de forma comprensiva y además le aplica un estilo artístico si es que se le solicita. Esto demuestra el alto nivel de comprensión del lenguaje natural que posee el sistema.



El rango de 4-13 términos de búsqueda hace que se le pueda otorgar a las dos IA un gradual detalle descriptivo, destacando los resultados de aquellas IA cuyas consultas tenían un peso más equilibrado ante otras que disponían de pocos nexos entre las palabras clave. También resaltamos la excepción, la última imagen sobre la belleza, que con solamente 4 palabras (todas ellas *keywords*) ha ofrecido un resultado de alto nivel.

La segunda tabla de este estudio valora: A) inclusión de las *keywords* elegidas en el resultado obtenido, B) la semejanza del resultado con

respecto a la consulta, C) la semejanza al estilo artístico sugerido (dado el caso), D) la calidad visual de los sujetos (dado el caso) y E) la de los objetos (dado también el caso) en Stable Diffusion.

TABLA 2. Valoración en escala likert 1-5 de Stable Diffusion 1 según lo indicado.

Valoración	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Total
	3	3	4	-	4	14 / 20 70%
	4	3	-	3	3	13 / 20 65%
	3	5	-	5	3	16 / 20 80%
	3	4	4	3	4	18 / 25 72%
	5	5	5	5	5	25 / 25 100%
	3	4	-	-	4	11 / 15 73%
	4	2	-	2	3	11 / 20 55%
	5	4	3	3	4	19 / 25 76%

	5	4	5	5	5	24 / 25 96%
	5	5	5	5	5	25 / 25 100%
Total	40 / 50 80%	39 / 50 78%	26 / 30 87%	31 / 40 78%	40 / 50 80%	176 / 220 80%

Fuente: Elaboración propia


Observando la tabla se pueden extraer varios aportes que merecerían contrastarse en un estudio con mayor número de imágenes, aunque como adelanto vemos que:

- La representación global es muy buena en Stable Diffusion, con un 80% de equivalencia, cubriendo 176 puntos de los 220 posibles.
- Los 5 criterios se mantienen en porcentajes similares (78-87%), por lo que no destaca uno en particular, si bien podríamos reseñar que la semejanza al estilo artístico sugerido es el apartado donde más resalta.
- En cuanto a las imágenes individuales, 8 de ellas superan el 70% de equivalencia al *prompt* de búsqueda. Las otras 2 “Gender equality, lgtbiq+, altamira caves, detail” (65%) y “George Orwell writing the book 1984 in 2022, transhumanism” (55%) no han acertado mucho en su relación entre petición y resultado; apreciamos cómo hay conceptos que el sistema no tiene muy claros, como igualdad de género, LGTBIQ+, cuevas de altamira o transhumanismo. Estas 2 imágenes tienen un alto peso en *keywords* (100% y 78% respectivamente) y el *prompt* oscila entre 6-9 palabras.

En cuanto a la tercera tabla, repetimos el procedimiento, utilizando esta vez Dall-E.

TABLA 3. Valoración en escala likert 1-5 de Dall-E 2 según lo indicado.

Valoración	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5	Total
	4	4	4	5	5	22 / 25 88%
	2	1	-	1	4	8 / 20 40%
	3	2	-	4	4	13 / 20 65%
	4	4	3	4	5	20 / 25 80%
	3	4	4	4	4	19 / 25 76%
	3	3	-	-	3	9 / 15 60%
	2	2	-	4	4	12 / 20 60%
	1	1	1	1	1	5 / 25 20%
	3	4	3	3	3	16 / 25 64%

	4	5	3	5	5	22 / 25 88%
Total	29 / 50 58%	30 / 50 60%	18 / 30 60%	31 / 45 69%	38 / 50 76%	146 / 225 65%

Fuente: Elaboración propia

Observando la tabla se pueden extraer varios aportes:

- La representación global es buena en Dall-E, con un 65% de equivalencia, cubriendo 146 puntos de los 225 posibles.
- Los 5 criterios se mantienen en porcentajes que varían en un rango de 18 puntos porcentuales (58-76%), destacando positivamente el referido la calidad visual de los objetos, y negativamente la inclusión de las *keywords* en el resultado proporcionado por la IA.
- En cuanto a las imágenes individuales, 4 de ellas superan el 70% de equivalencia al *prompt* de búsqueda. Las otras 6 no han acertado mucho en su relación entre petición y resultado, moviéndose en una horquilla de 20-65%, siendo la peor representada aquella que informa sobre la vulneración de los derechos de privacidad de algunos de los términos utilizados; al igual que en la tabla anterior, apreciamos cómo hay conceptos que el sistema no tiene muy claros, que son de nuevo: igualdad de género, LGTBIQ+, cuevas de Altamira o transhumanismo. Para futuras experiencias se podrían plantear nuevos prompts por si la composición de los mismos no ha sido la más acertada.

De forma comparativa y si atendemos a la elección de las palabras clave descritas en la metodología:

- Los 7 artistas e inventores son representados de manera fidedigna en estilo o rostro en todos los casos con Stable Diffusion y en 5 con Dall-E; en esta última yerra con Orwell al no proponer un rostro ficticio y con Musk al no ofrecer resultado alguno debido a la política de privacidad.

- Las 6 dispares épocas del arte escogidas son representadas correctamente en 5 de ellas en Stable Diffusion, no logrando alcanzar las expectativas en el transhumanismo; Dall-E supera 4, no consiguiéndolo en las cavernas y en el transhumanismo.
- De los 9 conceptos ligados al arte como expresión de la vida, Stable Diffusion representa adecuadamente el nacimiento, la desnudez, la belleza, la diversidad, el agua, la tierra, los astros, la tecnología o Dios. Mientras tanto, Dall-E refleja en sus resultados un estilo algo más fotográfico, pero no llega a plasmar correctamente los conceptos de desnudez o diversidad, y tiene problemas a la hora de reflejar sujetos concretos de la actualidad.

Además, esta experiencia nos deja ver que:

- Las dos IA saben combinar los elementos presentes en la petición que le hacemos.
- Dall-E ofrece resultados más cercanos a la fotografía; también censura la aparición de nombres conocidos como Elon Musk. En cambio, Stable Diffusion se acerca más a las representaciones pictóricas.
- La adecuación a los estilos artísticos es un aspecto positivo entre los resultados, de superior calidad a los objetos, sujetos y textos presentados.

5. CONCLUSIONES

Como punto y seguido, prevemos que la Inteligencia Artificial puede ser ya una herramienta muy útil para desarrollar la creatividad, y puede ayudar a generar nuevas ideas que ayuden al artista a sublimar su arte.

A continuación, resaltaremos cinco conclusiones y dos reflexiones:

- La primera, donde reafirmamos a la IA como una herramienta productora de obras que requiere de unas órdenes para proceder, órdenes que normalmente son humanas.

- La segunda, donde se atisba un tsunami de obras de dudosa calidad, pero también resultados positivos que pueden llegar a ser considerados obras de arte de alto nivel, y que a su vez puedan retroalimentar al usuario y a la máquina.
- La tercera, el entrenamiento de las dos IA ha demostrado un alto nivel de representatividad sobre lo solicitado, pero destaca Stable Diffusion 1 sobre Dall-E 2 en los 5 criterios analizados, siendo la calidad visual de los objetos donde más igualadas están, con un 80% la primera y un 76% la segunda.
- La cuarta, la mayoría de las imágenes están mejor representadas en Stable Diffusion, en 7 casos, que en Dall-E, que lo consigue en 3, siendo estas últimas las relacionadas con conceptos como Dios, Dalí, ordenador, creatividad, asperger, agua, surrealismo, Orwell, libro y transhumanismo. Aclarar que unas estén mejor representadas que otras no significa que sean incorrectas, por lo que conviene retomar la mirada hacia las tablas para analizar caso por caso, y aprender de los *prompts* para refinar la búsqueda en un futuro.
- La quinta, que resalta la censura que emplean las IA, con especial énfasis en Dall-E que suprime rostros que pueden vulnerar la política de privacidad y limita o casi elimina la desnudez. Este punto podría abrir futuras investigaciones que profundicen en la neutralidad de la red y la censura como medio limitante para una sociedad madura.

Como reflexiones finales, dejamos en el aire dos ideas:

- Hemos de recordar que la experiencia creativa humana es el gatillo disparador de unos procesos de pensamiento necesarios para lograr otra serie de aprendizajes.
- Separando siempre el deseo de la realidad, no sabemos bien si esa colaboración y coexistencia entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial sería lo más deseable, pero estimamos que será lo más probable.

6. REFERENCIAS

- Bonner, K. (2019). Democratizing artificial intelligence: A framework for ethical and responsible adoption. RAND Corporation.
- Chen, C., y Liou, Y. (2009). Creative ideas and creative products generation using a combination of genetic algorithms and artificial neural networks. *Expert Systems with Applications*, 36(2), 3736-3742.
- Chen, T., Karpathy, A. y Fei-Fei, L. (2016). Deep Learning for Real-Time AI. OpenAI.
- Dot CSV (2022). Canal de DotCSV en YouTube. <https://bit.ly/3leeSYw>
- Ferreira Martín, A. (2022). IABS: Investigación Artística Basada en Significantes. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*. 7, 14 (dic. 2022), 9–34 p. DOI:<https://doi.org/10.46516/inmaterial.v7.155>
- Franganillo, J. (2022). Contenido generado por inteligencia artificial: oportunidades y amenazas. *Anuario ThinkEPI*, 16. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2022.e16a24>
- Ha, D., y Kim, S. (2020). A review of artificial intelligence in art and design. *Design Studies*, 67, 101906.
- Martín-Ramallal, P., Merchán-Murillo, A. y Ruiz-Mondaza, M. (2022). Formadores virtuales con inteligencia artificial. Grado de aceptación entre estudiantes universitarios. *Educar. Revista de Educación*, 58(2), 427-442. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1482>
- Martínez Martínez, I.J.; Sánchez Cobarro, P.H (2022). Smart Advertising. Innovación y disrupción tecnológica asociadas a la IA en el ecosistema publicitario. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80. <https://bit.ly/3vpeONZ>
- McKay, R. (2013). Creative intelligence: Artificial intelligence and the two cultures. *AI & Society*, 28(3), 315-328.
- Ploin, A., Eynon, R., Hjorth I. y Osborne, M.A. (2022a). AI and the Arts: How Machine Learning is Changing Artistic Work. Report from the Creative Algorithmic Intelligence Research Project. Oxford Internet Institute, University of Oxford, UK.
- (2022b). AI and the Arts: How Machine Learning is Changing Creative Work (Reports). <https://bit.ly/3VtR7yl>
- Radford, A., Wu, J., Child, R., Luan, D., Amodei, D., y Sutskever, I. (2017). Improving language understanding by generating synthetic training data. En *Advances in Neural Information Processing Systems* (pp. 933-943).

- Radford, A., Wu, J., Child, R., Luan, D., Amodei, D., y Sutskever, I. (2019). Language models are unsupervised multitask learners. OpenAI blog, 1(8), 9. <https://bit.ly/3Q2d3Q2>
- Silver, D., Schrittwieser, J., Simonyan, K., Antonoglou, I., Huang, A., Guez, A. y Lanctot, M. (2017). Mastering the game of Go without human knowledge. *Nature*, 550(7676), 354-359.
- Simon, D., y Guedj, S. (2020). Artificial intelligence and the arts: A new era of creativity? *IEEE Access*, 8, 167984-167999.

ME FABRICARON PARA RESPONDER PREGUNTAS. PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y TECNOLOGÍAS DE TRANSFORMACIÓN SOCIAL

PILAR DEL PUERTO HERNÁNDEZ GONZÁLEZ
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

En los tiempos en los que la inteligencia artificial (IA) y la industria robótica están clonando los sistemas neuronales y sensoriales de otras especies “el cuerpo humano nos parece más bien una anticuada máquina antropomórfica, no exactamente adecuada para contener la inteligencia de rápida evolución de nuestras tecnologías” (Braidotti, 2020, p. 26). Asistimos a una aparente desmaterialización del cuerpo, vivimos en un contexto donde lo físico y lo tangible está siendo sustituido por lo inmaterial e intangible. “La digitalización desmaterializa y descorporeiza el mundo. También suprime los recuerdos. En lugar de guardar recuerdos, almacenamos inmensas cantidades de datos” (Han, 2021).

Este capítulo “Me fabricaron para responder preguntas. Prácticas artísticas y tecnologías de transformación social” toma su nombre de una respuesta ofrecida por Alexa, la asistente virtual de la empresa de comercio electrónico Amazon en una entrevista realizada en 2021:

- Entrevistadora: Alexa, ¿cuál es tu objetivo?
- Alexa: Me fabricaron para responder a tus preguntas, darte información y ayudarte en lo que pueda.

Con esta oda a la utilidad, irónicamente empleada como título, abordaremos las transformaciones sociales que se están produciendo y que vienen de mano de la tecnología. Para ello analizaremos distintas prácticas

artísticas contemporáneas que plantean formas diferentes de acercarse al objeto de estudio.

Alexa es una tecnología que prescinde de esa “antigua máquina antropomórfica” como dice Rosi Braidotti, pero que toma cuerpo en numerosos dispositivos, para dar paso a un cuerpo ubicuo, sometido y servicial con nombre y voz de mujer que toma contacto con el plano de lo real por medio de altavoces alimentados por corriente eléctrica.

Hoy compartimos hogar con Alexa, un dispositivo que basa su desarrollo en una aproximación tecnológica a “lo humano” atribuyendo características propias de las personas a una asistente virtual. Este trasvase humano-máquina y viceversa es el eje principal de las prácticas artísticas que veremos a continuación.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVOS GENERALES

- Explorar cómo las prácticas artísticas contemporáneas están trabajando con las transformaciones que las tecnologías provocan en los cuerpos.
- Cuestionar las corrientes discursivas implícitas en las narrativas artísticas analizadas.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Explorar una multiplicidad de cuerpos re combinados a través de las posibilidades ofrecidas por las prácticas artísticas contemporáneas.
- Abordar el concepto “piel” tras la irrupción de la tecnología.
- Reflexionar sobre los cambios perceptivos desencadenados por las transformaciones tecnológicas en los cuerpos.

3. METODOLOGÍA

Como metodología específica para este capítulo, se ha empleado una respuesta ofrecida por Alexa ante una pregunta determinada que actúa como punto de partida para la construcción del discurso. La respuesta ha sido extraída de una entrevista realizada a la asistente virtual en el año 2021. Además, se emplearán prácticas artísticas contemporáneas, no solo como ejemplos o elementos de análisis, sino como procesos de generación de conocimiento.

La elección de Alexa, se debe a varios factores: es la asistente virtual cuyos dispositivos son los más económicos y por tanto los más vendidos del mercado; a diferencia del resto de las asistentes virtuales está impulsada por una empresa de comercio electrónico por lo que podríamos pensar que sus objetivos priman el consumo; tiene un nombre claramente femenino; su voz está generada con inteligencia artificial por lo que no pertenece a ninguna persona real; hasta 2021 no ha permitido a sus usuarios elegir la voz del dispositivo.

Se ha trabajado con lecturas heterogéneas alineadas con las *posthumanizadas críticas* (Braidotti, 2020), que incluyen una visión interseccional. Estas lecturas son de carácter interdisciplinario, trazando así nuevos caminos interconectados con otras disciplinas como pueden ser la filosofía, la sociología o la filología. A partir de estos textos, los conceptos clave que servirán como marco teórico conceptual para el capítulo y que presentaremos a continuación son: transhumanismo, inteligencias artificiales, posthumanismo, cuerpo, ciborgs y Xenofeminismo.

4. RESULTADOS

4.1. APROXIMACIONES TECNOLÓGICAS A LO HUMANO

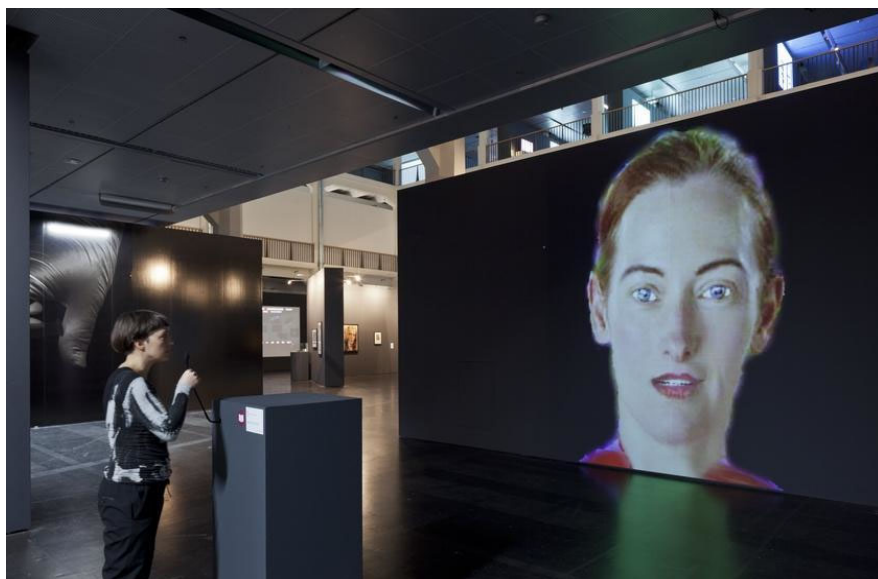
Desde las prácticas artísticas contemporáneas se están problematizando las transformaciones sociales que la irrupción de la tecnología ha provocado en nuestra manera de habitar. Estos cambios van desde la forma que tenemos de aprender hoy, hasta cómo hacemos la compra, pasando por las nuevas herramientas de construcción identitaria que nos son ofrecidas mediante distintas redes sociales.

Una tecnología que recientemente se ha colado en nuestras casas son las asistentes virtuales: dispositivos eléctricos que nos ofrecen soluciones conversacionales a todas las dudas que podamos tener. Estas asistentes virtuales, generalmente cuentan con atributos femeninos, como la voz que emplean o el nombre que tienen. Si sumamos estas características a que son diseñadas para obedecer, podemos afirmar que son construidas bajo un requerimiento sexista y que con la constante mejora de su pronunciación tienden a parecerse cada vez más a un ser humano.

¿Qué pasaría si nuestra asistente virtual dejase de ser complaciente? Es el caso de la obra *DiNA* (2000). Su creadora, la artista Lynn Hershman Leeson, trabaja con las intersecciones entre arte y sociedad, particularmente con la relación entre las personas y la tecnología. Su obra ha ayudado a legitimar las formas del arte digital, ya que ha sabido representar de una manera concreta la unión entre el arte, la tecnología y lo corpóreo. Fue la primera artista que creó una pieza interactiva usando el *videodisc* (precursor de DVD) y también fue la primera en incorporar una interfaz de pantalla táctil a sus obras de arte convirtiéndose en icono de la tendencia de expandir sus obras fuera de los espacios tradicionales.

Concretamente, *DiNA* es una IA de uso artístico, que entabla diálogos con los espectadores por medio de un sistema de reconocimiento de voz. La forma que tiene *DiNA* de aprender es por medio de la información que extrae de la red y por las conversaciones que mantiene en las exposiciones en las que participa. Lynn Hershman Leeson nos ofrece la oportunidad de dialogar con una IA que, a diferencia de las ya conocidas Alexa o Siri, no es una voz femenina sin cuerpo que automáticamente obedece nuestras órdenes y complace nuestros requerimientos, sino que tiene un aspecto propio, un cuerpo digital, una imagen, e invita a ser considerada como un individuo no-humano con el que buscar entendimiento mutuo. Una forma de generar conocimiento interdisciplinario con una posición claramente crítica, haciendo que el planteamiento que enuncia Braidotti con las posthumanidades críticas, tome fisicidad. *DiNA* aprende a reconocer el visitante y para romper el hielo tan sólo hay que empezar a teclear frases concisas y claras, prefiriendo preguntas y siguiendo el hilo del discurso, cuidando mantener una conversación con un sentido lógico y formal desde el punto de vista gramatical.

FIGURA 1. *DiNA, Artificial Intelligent Agent Installation*, Lynn Hershman Leeson, 2004. Fotografía de la instalación en la exposición *Civic Radar* del Centro de Arte y Medios Tecnológicos de Karlsruhe (ZKM | Zentrum für Kunst und Medien) Alemania, 2015.



Fuente: <https://www.lynnhershman.com/project/artificial-intelligence/>

La obra interactiva *Agent Ruby* (1998) es una parte cinematográfica ampliada de la película *Teknolust* (2002) de Hershman Leeson; se trata de un agente web artificialmente inteligente con rasgos del género femenino. Ruby, que aparece como un rostro femenino con expresiones cambiantes, chatea con los usuarios y puede recordar sus preguntas, cuando se le solicita, busca información en Internet y aumenta sus conocimientos. El sistema interno de Ruby cambia continuamente con el uso, incluso su estado de ánimo se ve directamente afectado por el tráfico web. *DiNA* es la continuación interactiva de *Agent Ruby*.

La apariencia visual de estas IAs las dota de fisicidad, al contrario de lo que ocurre con Alexa, que, si bien la tiene, no es antropomórfica. *DiNA*, creada en el año 2000, anticipa el uso de las IA como interlocutores cotidianos. Al ser esta obra anterior a Alexa o Siri, que saltaron al mercado en 2014 y 2011 respectivamente, se evidencia como finalmente el capitalismo somete cualquier propuesta de emancipación transformándola para que cumpla con su cometido y perpetue un sistema discriminatorio

y cada vez más voraz. Es necesario subrayar cómo estas tecnologías de uso doméstico influyen de manera casi imperceptible en nuestras costumbres generando nuevos ritos domésticos y hábitos peligrosamente asumidos.

4.2. HIBRIDACIONES HUMANO-MÁQUINA

Hasta ahora hemos hablado de aproximaciones tecnológicas a lo humano, sin embargo, en la actualidad, hay un gran número de personas que se autodenominan cibernéticos, por haber sometido su cuerpo biológico a intervenciones con el fin de mejorarlo mediante tecnologías. Un ejemplo es el artista Neil Harbisson quien ha manifestado en varias ocasiones que la condición de cibernético al igual que la de persona, no es fácilmente definible. No obstante, Neil aclara que, para él, ser cibernético no implica solo el uso de la tecnología en su cuerpo, sino que va más allá autoderminándose como tecnología en sí misma. Es por esto, que apunta a la necesidad de definirse no solo como cibernético, sino también como transespecie al dejar de pertenecer a la raza humana.

Neil Harbisson tiene acromatopsia, una condición visual que solo le permite ver en escala de grises, un tipo de daltonismo poco común. Al no poder diferenciar los colores, Neil siempre ha estado interesado en acercarse a esta percepción visual, hasta el punto de que, en 2003, desarrolló una antena cibernética que, a través de un complejo sistema sinestésico ligado a los sonidos, le permite detectar los colores; el dispositivo capta el espectro de luz que hay frente a él y se lo transmite en forma de sonido. Neil tuvo que memorizar un sonido por cada color y su cerebro tuvo que adaptarse a escuchar los sonidos constantemente. Poco a poco, ha ido mejorando este órgano y ahora puede diferenciar más de 300 colores, además de reconocer infrarrojos, rayos x y ultravioleta, siendo algunos de estos imperceptibles para el ojo humano. Además, ha añadido conexión a internet vía *bluetooth* a su antena, lo cual le sirve para recibir fotografías de satélites y escuchar los colores que hay en el espacio. Solamente cinco personas en el mundo, uno en cada continente, tienen permiso para enviarle imágenes, sonidos o videos directamente a su cerebro. Otro caso interesante es el de Moon Ribas, una bailarina y artista catalana que en 2008 creó unos pendientes con sensores que le permitían

saber a qué velocidad iban las personas o los objetos que estaban a su alrededor, como una especie de radar. Más tarde, intrigada por el movimiento de la tierra, creó unos implantes adheridos a sus pies que le permitían percibir los movimientos sísmicos de cualquier lugar del planeta. En la actualidad está desarrollando otro órgano que le permitirá percibir la actividad sísmica de la luna en su propio cuerpo.

FIGURA 2. Retrato del artista Neil Harbisson



Fuente: <https://www.eina.cat/es/blog/conferencia-de-neil-harbisson>

Existen muchas posibilidades de transformación corporal. La piel, por ejemplo, es el órgano más grande del cuerpo, el arquetipo de la protección, un órgano que contiene y mantiene unidos a los órganos que componen el cuerpo: la sangre, los fluidos, el pus, los huesos y los músculos. La piel nunca ha tenido necesidad de estresarse, sentir presión o incluso

pensar, no está diseñada para cumplir con estas funciones. Sin embargo, ha sido tensionada sobre muslos gruesos y estómagos abultados. La piel es la primera barrera o defensa contra virus y gérmenes. Pero esta realidad está cambiando, y lo está haciendo al compás de la realidad digital: ahora es el momento de la piel inteligente, que deja atrás su pasado y su lealtad de cuerpos localizados y se transforma en un ente que rechaza su posición habitual evolutiva y predeterminada, para transformarse, superarse y desafiar al medio. Piel filosófica/trabajadora que detecta activamente su entorno, actúa como un agente de fotosíntesis, de transferencias rápidas para el cuerpo prediseñado, y que a veces incluso sirve como una pantalla holográfica para las identidades mutantes de los cambiacuerpos (Kroker y Kroker, 2021, pp. 32-33).

Esta introducción a la piel que nos ofrecen Marilouise y Arthur Kroker en libro *Hackeando el futuro "Estética de choque, teoría pulp y ciberpunk"* parece hablarnos del proyecto *Possible Bodies*³¹ de Jara Rocha y Femke Snelting. *Possible Bodies* es una investigación sobre los cuerpos, preguntándose qué condiciones material-culturales de posibilidad los hacen presentes en relación con las tecnologías, infraestructuras y técnicas de rastreo, captura y modelado en 3D, y cómo en ellas se interseccionan opresiones y hegemonías (Rocha y Snelting, s. f.).

Este proyecto ha estado desarrollándose desde 2015 y trabaja con la volumetría y con los cuerpos a través del modelado y escaneado 3D. Tiene lugar a lo largo de un inventario paradisciplinar que contiene un *set* mutante de manifestaciones artísticas, *scripts* técnicos, documentación, manuales, *interfaces*, vocabularios, registros de *performances*, *software-demos*, herramientas, objetos físicos, animaciones, conceptos matemáticos, anécdotas tecnopolíticas, juegos, *renders*, etc. Su web-archivo constituye un contexto común para conocer los dispositivos dimensionales, escalables y organizacionales que hacen a los llamados “cuerpos” emerger y correlacionarse de unas formas determinadas y no otras. Una forma especulativa que parece extraída del artículo 17 del manifiesto xenofeminista, proponiendo el rechazo a aceptar la naturaleza como un

31 Puedes explorar el proyecto en la siguiente página web: <https://possiblebodies.constantzwo.org/inventory/>

límite rígido e imaginario: “De lo global a lo local, de las nubes a los cuerpos, el Xenofeminismo toma la responsabilidad de construir nuevas instituciones de proporciones tecnomaterialistas y hegemónicas” (Cuboniks, 2015).

Jara Rocha y Labora Cuboniks nos hablan de estas múltiples variaciones y recombinaciones del cuerpo, que para los Kroker se ejemplifican de la siguiente manera: oídos recombinantes con audición amplificada para la cultura sampleadora-editora, nueva piel para nadar en el océano de datos telemetriados, tecnobranquias en forma de parches para respirar el aire del ciberespacio, lenguas mejoradas para saborear la realidad líquida, ojos escaneadores para una cultura de fragmentos corporales. Estos cambios exigen que la tecnología sea rápida e intelectualmente compleja para cuerpos que se mueven a velocidad extrema: máquinas de uso-abuso (Kroker y Kroker, 2021, p. 72). Máquinas como Alexa. Oídos conectados esperando ser activados por un vocativo. Una escucha constante que registra el lenguaje humano para traducirlo al de las máquinas.

El oído finalmente cobra vida por sí mismo. Pero no el viejo oído dentro de una cabeza viva; eso ha desaparecido y a nadie le importa. Ahora vivimos en la era de los oídos cibernéticos . . . hay la necesidad urgente de desarrollar oídos algorítmicos: tímpanos que puedan escuchar sonidos que aún no existen, y que nunca podrán ser replicados por la voz humana. En consecuencia. Lo necesario no es la recuperación del oído como orificio privilegiado para el retorno nostálgico de la cultura oral, sino el crecimiento de nuevos oídos (oídos digitales) como signo de nostalgia por el futuro. (Kroker y Kroker, 2021, pp. 75-76).

Este fragmento parece describir la acción del oído injertado en el brazo izquierdo de Stelarc, que es capaz de transmitir lo que escucha a la web y que nace de la urgencia descrita por crear un oído digital pero corpóreo. Stelarc es un artista cuyo trabajo explora y desarrolla el concepto de cuerpo en relación con la tecnología a través de interfaces que incorporen imágenes médicas, protésicas, robóticas, sistemas VR e Internet. El interés de estas prácticas está en la alternancia, en las experiencias íntimas e involuntarias conectadas al cuerpo, el cual, según el artista siempre ha cometido acciones involuntarias.

Stelarc defiende que el cuerpo debe irrumpir y transgredir sus límites biológicos, culturales y planetarios. El artista cuestiona si nuestro cuerpo es una estructura biológica adecuada, apuntando a que no es un organismo muy eficiente ya que su desempeño lo determina la edad. Puesto que, al fin y al cabo, el cuerpo está predestinado a la muerte. Sus parámetros de supervivencia son muy limitados: el cuerpo puede sobrevivir solamente semanas sin comida, días sin agua y minutos sin oxígeno. Su postura es radicalmente opuesta a la de Jara Rocha. Stelarc parece estar produciendo acciones ligadas al pensamiento transhumanista ya que localiza al ser humano y su progreso como objetivo irrefutable. Sin embargo, Jara Rocha plantea un ejercicio de ampliación de las posibilidades corporales más allá de las formas prediseñadas de hacer y ser, pero siempre con una intención colectiva y colaborativa, más cercana a la propuesta poshumanista de Rosi Braidotti.

FIGURA 3. *Ear on Arm*, Stelarc, 2007



Fuente: <http://stelarc.org/?catID=20290>

Por último, al pensar en las transformaciones de la carne en pos de una mejora social y tratando de emplear las herramientas tecnológicas, nos encontramos con Orlan. Con el pelo combinado en blanco y negro, sin cejas y con dos bultos que pretendían ser cuernos en las sienes, convirtió su cuerpo en el lienzo sobre el que experimentar su visión del arte y del mundo a través de *performances*. Se considera que ha marcado un antes y un después en lo que respecta a los límites del arte. Esta artista se ha sometido a nueve intervenciones quirúrgicas para transformar su cuerpo en algo distinto, un ser híbrido compuesto por trozos sacados de diversas pinturas y esculturas. Todas obras representativas del arte y de la construcción del modelo de belleza de la mujer a lo largo de la historia del

arte³². Una reinención la historia de Frankenstein³³. Siete mujeres que cumplen con el canon de belleza impuesto y que ahora encajan como un puzle en su propio cuerpo. Su objetivo era deformar su rostro a través de la belleza impuesta por los ojos de “grandes artistas” del género masculino para denunciar el sometimiento de la mujer a unos cánones de belleza determinados. Cada una de sus intervenciones quirúrgicas son *performances*, recogidas en vídeo o en fotografías y dirigidas por la propia Orlan, que permanecía consciente en todo momento, charlando con los cirujanos o recitando poemas. El quirófano estaba debidamente preparado, con crucifijos, frutas y flores de plástico y música de fondo elegida para la ocasión. La típica ropa del personal médico y de la paciente era sustituida por vistosos trajes. De hecho, para su primera operación (1990) Orlan contaba con una pieza del diseñador Paco Rabanne.

Esta artista es la obra de arte encarnada que mejor representa las transformaciones que está sufriendo el cuerpo humano por medio de la tecnología, en este caso la cirugía plástica y la medicina estética. Sin embargo, como hemos visto, existen otras muchas transformaciones en el cuerpo e incluso creaciones que amplían la libertad humana, como proponen las premisas Xenofeministas.

³² La barbilla de la *Venus* de Boticelli, la frente de la *Monalisa* de Da Vinci, la boca de *El rapto de Europa* de Boucher, los ojos de la *Psique* de Gérôme y la nariz de una escultura de Diana. El rapto de Europa es la historia de la violación de Europa a manos de Zeus que se metamorfosea en un Toro Blanco para poder llevarse la contra su voluntad. En la historia del arte ha sido representado en multitud de ocasiones, y en todas ellas suelen mostrar a Europa desnuda o con poca ropa.

³³ *Frankenstein* o el *moderno Prometeo*, es una obra literaria escrita por la autora Mary Shelley. En ella, el protagonista juega a ser Dios, como una suerte de Prometeo robando el fuego sagrado, pero en este caso crea un cuerpo a partir del ensamblaje de distintas partes de cadáveres diseccionados. La obra literaria reflexiona sobre el poder de la ciencia y sus límites.

FIGURA 4. Fotografía de la artista Orlan en la Performance llamada Omnipresence, 1993



Fuente: <http://www.orlan.eu/works/performance-2/>

5. DISCUSIÓN

Las hibridaciones humano-máquina pueden ser vistas como una forma de resistir a las normas y expectativas impuestas por la sociedad en relación con el cuerpo y las capacidades humanas. En este sentido, se podría discutir cómo Neil Harbisson y Moon Ribas utilizan la tecnología para crear nuevas formas de percepción y movimiento, lo que supone una resistencia a la idea de que el cuerpo y sus capacidades están determinados de manera natural y no son susceptibles de modificación.

En la actualidad, existe una gran presión social para adaptarse a la norma y cumplir con las expectativas corporales que conforman el canon de belleza contemporáneo. Estas normas pueden incluir aspectos como la apariencia física, el género, la edad, el nivel de habilidad física o mental, entre otros. Orlan representa a la perfección las transformaciones tecnológicas que está experimentando el cuerpo y mediante cirugías adapta su cuerpo a los cánones históricos. Esta práctica, dentro del contexto del arte puede resultar llamativa, sin embargo, nadie se sorprende cuando

un personaje público, una modelo, un *influencer* o una actriz se someten a intervenciones quirúrgicas, tratamientos de rejuvenecimiento o medicina estética.

Este punto de vista que se alinea con el pensamiento expresado por Laboria Cuboniks en el manifiesto Xenofeminista donde hacen un llamamiento a cambiar la naturaleza por ser entendida como un refugio de injusticia (Cuboniks, 2015). El Xenofeminismo convoca al movimiento feminista para transformar la naturaleza mediante el empleo de la tecnología en pos de construir una sociedad mejor. Una forma de explorar el concepto de posthumanidades críticas propuesto por Braidotti. Este concepto plantea la necesidad de cuestionar y problematizar las narrativas y discursos dominantes en torno al ser humano y su relación con la tecnología. Esto incluye tanto las narrativas que promueven una visión optimista y progresista del uso de la tecnología para mejorar la condición humana, como las que presentan una visión pesimista y catastrofista.

Jara Rocha con sus obras responde a estas premisas desde unos haceres colaborativos, tremendamente cercanos a Rosi Braidotti. Sin embargo, Neil Harbisson y Moon Ribas trabajan de forma individual sin una motivación colectiva más que la ser reconocidos históricamente como los primeros cibernéticos. Es por esto por lo que podríamos decir que se encuentran más cercanos al transhumanismo, al igual que Stelarc cuya motivación principal es el progreso del ser humano sin prestar atención al resto de seres no-humanos que cohabitan el planeta. Seres como *DiNA* o Alexa cuyas motivaciones fundaciones las sitúan en el posthumanismo y el transhumanismo respectivamente, evidenciando de forma clara, cómo las prácticas artísticas contemporáneas contribuyen a la generación de conocimiento crítico e interdisciplinario, adelantándose a realidades futuras como la que constituye la implantación masiva de la asistente virtual de la empresa Amazon.

6. CONCLUSIONES

Aunque todas las prácticas artísticas mencionadas anteriormente pueden tener como objetivo cuestionar y problematizar las narrativas y discursos dominantes en torno al cuerpo y su relación con la tecnología, así

como explorar y experimentar la resistencia a normas y expectativas impuestas por la sociedad. Es importante tener en cuenta que cada obra o artista puede abordar estos objetivos de manera diferente, con enfoques y estrategias particulares. Estas diferencias tienen que ver con un pensamiento de prospectiva y, por tanto, de construcción social.

En relación con las asistentes virtuales y su género, hemos visto brevemente la importancia de tener en cuenta que el hecho de que esta tecnología sea diseñada y presentada con atributos relacionados con el género femenino puede contribuir a perpetuar estereotipos de género y a reproducir desigualdades y discriminación hacia las mujeres. Podemos concluir que es fundamental que se promueva la diversidad y la inclusión en este sentido y que se evite la utilización de rasgos sexistas o estereotipos de género de manera estandarizada en los dispositivos tecnológicos. La obra de Lynn Hershman Leeson (DiNA) mediante una instalación interactiva que permite a los espectadores entablar diálogos con una inteligencia artificial, además de ser precursora de asistentes virtuales como Alexa, aun hoy nos muestra la importancia de que la tecnología tome cuerpo y sea considerada dentro de las ecuaciones sociales. Esta necesidad es reflejada por pensadoras como Rosi Braidotti bajo las premisas del posthumanismo que se encuentra estrechamente relacionado con el Xenofeminismo de Laboria Cuboniks quienes confían en el uso de la tecnología como una herramienta capaz de construir una sociedad inclusiva y mejor para todos los seres que la conforman. Generando una multiplicidad similar a la que propone Jara Rocha con su proyecto *Possible Bodies*, donde todas las subjetividades tienen cabida.

Sin embargo, otras prácticas artísticas que reflexionan sobre las transformaciones del cuerpo mediante la tecnología, como son las de Neil Harbisson, Moon Ribas o Stelarc, tienen la finalidad de crear nuevas formas de percepción y movimiento, lo que supone una resistencia a la idea de que el cuerpo y sus capacidades son naturales y no pueden ser modificados. Y aunque esto último es una premisa Xenofeminista, Laboria Cuboniks, hace esa afirmación pensando de forma colectiva y descentralizando al ser humano. Cuestión muy alejada del impulso del movimiento Transhumanista cuya motivación es la mejora o aumento del ser humano mediante el progreso tecnológico.

Por tanto, las prácticas artísticas contemporáneas contribuyen a la generación de conocimiento crítico e interdisciplinario y pueden anticipar realidades futuras como la implantación masiva de asistentes virtuales, así como cuestionar y problematizar las narrativas y discursos dominantes sobre el ser humano y su relación con la tecnología. Proponiendo una serie de cuestiones éticas importantes. Una de ellas es la cuestión de la autonomía. ¿Es lícito que las personas decidan modificar su cuerpo de determinadas maneras? ¿Qué límites deben existir en este sentido? ¿Quiénes deben ser los encargados de establecer esos límites y cómo deben ser acotados?

Otra cuestión ética importante e implícita es la cuestión de la justicia y la igualdad. ¿Están todas las personas en igualdad de condiciones para acceder a las modificaciones corporales y a sus beneficios? ¿Qué consecuencias pueden tener estas modificaciones en términos de desigualdad y exclusión social? ¿Cómo podemos garantizar que se produzca una distribución justa y equitativa?

7. AGRADECIMIENTOS

Esta investigación se ha desarrollado gracias al programa de financiación Universidad Complutense de Madrid - Banco Santander. Contrato de Personal Investigador Predoctoral en Formación correspondiente a la convocatoria CT82/20.

Este texto está producido en el contexto de Estudios de Doctorado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y del Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual de la Universidad Autónoma de Madrid con el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Agradecimiento especial a las doctoras Noemí de Haro y Rut Martín-Hernández por su acompañamiento y ayuda durante todo el proceso.

8. REFERENCIAS

- Alexa. (2021). ¡Alexa, hola! Entrevista a la asistente virtual de la empresa de comercio electrónico Amazon. (P. del P. Hernández González) [Comunicación personal].
- Bae, C. (s. f.). *The Intimate Voice: Questions for the Virtual Assistant* by pingpingpress [Tesis de Máster, Royal Academy of Art].
https://issuu.com/pingpingpress/docs/cyan_bae-the_intimate_voice
- Braidotti, Rosi. (2020). *El conocimiento Posthumano*. Gedisa.
- Chirolla Ospina, G., y Restrepo Tirado, J. *Cuerpo y arte en el posthumanismo de Hayles y Braidotti* [Trabajo de Grado, Pontificia Universidad Javeriana].
<http://hdl.handle.net/10554/38185>
- Cyborg Foundation. (2010). *Cyborgfoundation*.
<https://www.cyborgfoundation.com>
- Etxeberria, J. R. (2020). De la libertad morfológica transhumanista a la corporalidad posthumana: Convergencias y divergencias. *Isegoría*, 63, 311-328. <https://doi.org/10.3989/isegoria.2020.063.02>
- Gonzalez Olmedo, I, Aguilar Orellana, J. y Berros, L. *Yupi*
<https://www.exibart.es/exposiciones/la-sala-de-arte-joven-de-madrid-presenta-la-exposicion-yupi/> (Sala de Arte Joven de Madrid).
- Han, B. (2018). *La sociedad del cansancio* (2a ed., 3a reimp.). Herder.
- Han, B. (2021). *No-cosas*. Taurus.
[https://bibliotecacomplutense.odilotk.es/opac?id=00610767](https://bibliotecacomplutense.odiotk.es/opac?id=00610767)
- Haraway, D. (1985). *Manifiesto cyborg: Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX: un sueño irónico de un lenguaje común para las mujeres en el circuito integrado*. Ediciones Inestables.
- Haraway, D. (2020). *Seguir con el problema: Generar parentesco en el Chthuluceno* H. Torres, Trad. Consonni.
<https://bibliotecacomplutense.odilotk.es/opac?id=00231822>
- Hershman Leeson, L. (s. f.). *DiNA*.
<https://www.lynnhershman.com/project/artificial-intelligence/>
- Hershman Leeson, L. (s. f.). *Lynn Hershman Leeson*.
<https://www.lynnhershman.com/>
- Hester, H., Navarro, T. y Salas, H. (2018). *Xenofeminismo: Tecnologías de género y políticas de reproducción*. Cajanegra.
- Kroker, A. y Kroker, M. (2021). *Hackeando el futuro. Estética de choque, teoría pulp y ciberpunk* (Federico Fernández Giordano, Inga Pellisa, y Rubén Martín Giráldez, Trads.). Holobionte Ediciones.
- Laboria Cuboniks. (2015). *Xenofeminismo: Una política por la alienación*. Laboria Cuboniks.
<https://laboriacuboniks.net/manifiesto/xenofeminismo-una-politica-por-la-alienacion/>

- Leeson, H. (director). (2002). *Teknolust*. Coproducción Estados Unidos-Alemania-Reino Unido; Blue Turtle, Epiphany Productions Ltd, Hotwire Productions, ZDF Productions. [Ciencia ficción].
- Lopatovska, I., y Williams, H. (2018). Personification of the Amazon Alexa: BFF or a Mindless Companion. *Conference on Human Information Interaction and Retrieval*, 265-268.
<https://doi.org/10.1145/3176349.3176868>
- Martín Prada, J. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Akal.
<https://bibliotecacomplutense.odiotk.es/opac?id=00037459>
- Ohlenschläger Karin, K. y Waelder, P. (2019). *D3US EX M4CHINA*
- Piper, A.M. (2016). Stereotyping Femininity in Disembodied Virtual Assistants (p. 11165322) [Master of Arts, Iowa State University, Digital Repository].
<https://doi.org/10.31274/etd-180810-5420>
- Rocha, J., y Snelting, F. (s. f.). *Possible Bodies*.
<https://possiblebodies.constantvzw.org/inventory/>
- Rueda Etxeberria, J. (2020). De la libertad morfológica transhumanista a la corporalidad posthumana: Convergencias y divergencias. *Isegoría*, 63, 311. <https://doi.org/10.3989/isegoria.2020.063.02>
- Stelarc. (1980). *Third Hand [Prótesis]*. <http://stelarc.org/?catID=20265>
- Stelarc. (s. f.). *Extra Ear. Antenate anatomical architectures*.
http://stelarc.org/_php#page/1
- Steyerl, H., Berardi, F. y Expósito, M. (2014). *Los condenados de la pantalla (1a ed.)*. Caja Negra.
- Tolmeijer, S., Zierau, N., Janson, A., Wahdatehagh, J., Leimeister, J. M. y Bernstein, A. (2021). *Female by Default? – Exploring the Effect of Voice Assistant Gender and Pitch on Trait and Trust Attribution*.
<https://doi.org/10.1145/3411763.3451623>
- VV.AA. (2020). *Cíborgs, zombis y quimeras: La cibercultura y las cibervanguardias* (F. Fernández Giordano, Ed.; Ramiro Sanchiz, Cristina Jurado, Federico Fernández Giordano, Isabel Clúa, y Francisco Álvez Francese, Trads.). Holobionte Ediciones.
- Xenoimage Dataset. (2022). *Prototipo I [Gif]*.
- Zafra, R. (2005). *Netianas: N (h)acer mujer en Internet*. Lengua de Trapo.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado (ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Fórcola.
- Zafra, R., López-Pellisa, T. y Critical Art Ensemble. (2019). *Ciberfeminismo: De VNS Matrix a Laboria Cuboniks*. Holobionte Ediciones.

DIBUJO DIAGRAMÁTICO Y ESTRATEGIAS PARA EL CONOCIMIENTO

MARGARITA GONZÁLEZ VÁZQUEZ

Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

Cualquier tarea que aborde cómo se construye el conocimiento pasa, necesariamente, por definir no solo a qué llamamos conocimiento, sino mediante qué lenguajes este será conformado y comunicado en un diálogo vivo. Para ello, en estas páginas proponemos la vindicación del dibujo y la diagramática de cara a la propia arquitectura gnoseológica tratando, de este modo, de defender la pertinencia de su uso sistemático en todas las áreas del saber.

Originariamente, el dibujo, y posteriormente la escritura, como evolución de éste, son los medios que se ocupan de la transferencia de conocimientos desde el mundo de las ideas al mundo material de los trazos, a través de una serie de complejos procesos. (...) El dibujo puede ser tanto un fin en sí mismo como parte de otro proceso más largo y concebirse de este modo como un recurso intermedio. (López Vílchez y Cabezas, 2011, p. 45).

En este sentido, presentamos aquí la diagramática como herramienta para la construcción del pensamiento, capaz de materializar el recorrido incierto que se establece entre la hipótesis, aún descarnada, hasta la construcción de complejas estructuras en las que situar y relacionar conceptos con amplios niveles de significado, planteándolos en un espacio visible.

(...) abordaremos dos procesos de espacialización. El primer paso tiene que ver con la diagramática y con la manera de espacializar el pensamiento para que quepa en un plano. El segundo, con el concepto de instalación (traído de las prácticas de arte contemporáneo) para pensar en formas materiales de instalar y mostrar procesos de investigación.

El espacio de la diagramática ha acompañado los procesos de investigación y de creación a lo largo de la historia. Desde la ciencia hasta las vanguardias artísticas, el diagrama como objeto de diseño ha conformado un espacio que traslada mundos a un plano: mundos complejos, puestos en relación de forma no lineal. (Boserman y Ricart, 2016, p. 59)

Así, creatividad y lenguaje conforman un binomio esencial para el desarrollo del conocimiento, binomio tradicionalmente acotado bien por una aproximación especulativa y teórica, o bien por la aproximación empírica y práctica que, desde el hacer, avanza en la comprensión y desarrollo de las ideas.

El espacio del diagrama empuja los movimientos abstractos a estéticas concretas. Si hiciéramos una genealogía de la diagramática, no sabríamos en qué disciplina concreta ubicarla. Arte, ciencia, filosofía y misticismo han trabajado y usado tales aparatos visuales para comprender el mundo. Desde los antiguos alquimistas hasta los artistas más contemporáneos, esta práctica fomenta la producción de innumerables dibujos mundo que se piensan y son en sí mismos un objeto de reflexión (Boserman y Ricart, 2016). Los límites del diagrama fijan relaciones sin llegar a limitarlas, de ese modo surge el concepto de diagrama no lineal, no figurativo y no narrativo. Esta idea se adhiere al concepto de la máquina abstracta propuesta por Deleuze y Guattari. (Rowan y Camps, 2018, p.58).

Entendemos, pues, la diagramática de una manera más plural que la mera descripción que habitualmente la describe: “Un diagrama es un gráfico en el que se simplifica y esquematiza la información sobre un proceso o un sistema. Puede ser simple o complejo, con pocos o muchos elementos. Se trata de un resumen completo, que sirve para conocer e interpretar información de manera simple y visual”³⁴, sino bajo la definición que aportan Boserman y Ricart:

Las prácticas diagramáticas pueden ayudar a ensanchar las nociones de representación y descripción para pensar en formas más prospectivas y especulativas. La potencia del diagrama reside en su capacidad de interrogar al mundo —y no solo de representarlo o contenerlo—, en su capacidad de generar diferentes rutas, caminos y conexiones a través de su estructura no lineal. Diseñar un diagrama no es exactamente hacer una lluvia de ideas en un papel ni un mapa mental estético con ideas, preguntas y relaciones: un diagrama es una máquina; un diagrama funciona; es una estructura que genera otro espacio y contiene un mundo por explorar. Un diagrama funciona cuando es mapa y territorio a la vez. (Boserman y Ricart, 2016, p. 60)

³⁴ Editorial Etecé, <https://concepto.de/diagrama>. Recuperado el 21 de diciembre de 2022.

Y, a su vez, matizamos la aseveración de Rodríguez cuando diferencia el diagrama del “simple dibujo”, ya que concebimos el acto de dibujar como una acentuación de la atención y, por tanto, como una situación potencialmente estimulante para generar desarrollos cognitivos o emocionales que activen el pensamiento mediante la materialización diagramática, independientemente de sus posibilidades de formulación plástica o la distancia que establezca con referencias figurativas.

La abstracción es el carácter del diagrama que se ha mantenido inmutable a lo largo de los cien años que van desde principios del siglo XX a nuestros días, y que abarca tanto los estructuralistas como los posestructuralistas. Al fin al cabo la abstracción es lo que diferencia el diagrama de un simple dibujo. (Rodríguez, 2017, p. 40).

FIGURA 1.

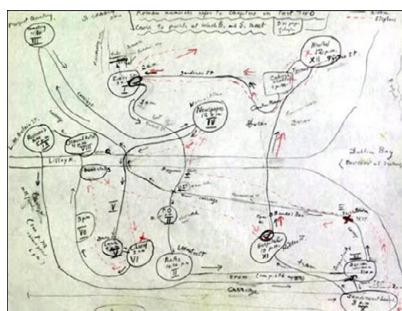


Diagrama orientativo realizado por Nabokov para determinar el día de Harold Bloom en el *Ulysses*, de Joyce

Así, el diagrama de Nabokov puede que no resulte de especial interés si lo leemos bajo las expectativas del dibujo como obra final, pero sin duda se convierte en un interesantísimo ejemplo de cómo el uso del dibujo y la disposición espacial facilitan la comprensión de algo que resulta complejo para el propio pensador. Como vemos, el desconcierto (el día vivido por Harold Bloom), se clarifica al ubicarse en un espacio acotado. Además, no debemos soslayar la capacidad del diagrama para transmitir información a otras personas, para que ese mapa / territorio que guía nuestro pensamiento sirva de ayuda para otros.

2. OBJETIVOS

En estas páginas trazamos las siguientes líneas de trabajo:

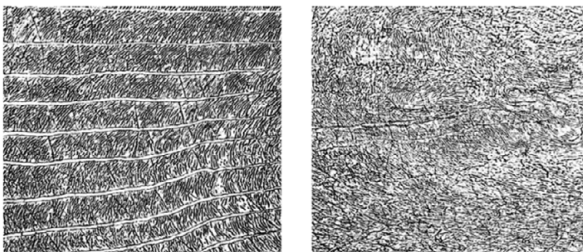
- Analizar la cualidad diagramática que ofrece el dibujo como metodología de investigación.
- Presentar las estrategias diagramáticas desde la perspectiva de la creación artística.
- Relacionar dibujo, memoria y transmisión de conocimiento.

3. METODOLOGÍA

Para dar respuesta a estos objetivos, llevaremos a cabo la revisión de los diagramas y dibujos que se muestran repartidos por el texto en relación con las tesis que diversos estudiosos presentan sobre dibujo y diagramática. Consideramos que los documentos gráficos aportados conforman ejemplos directos de cómo el hecho de dibujar -y/o la lectura de documentos basados en imágenes-, posibilitan un nivel superior y más profundo de conocimiento, y favorecen una comprensión tanto teórica como plástica de la hipótesis planteado en estas páginas.

Así, encontramos el caso de la Fig. 2 en la que el dibujo del registro de las escamas del pez tenca antes y después de su exposición a la radiación nuclear evidencia la magnitud de las mutaciones sufridas mediante la presentación de la imagen, información que obviamente se analiza a su vez con otros estudios.

FIGURA 2.



Detalle de escama de Tenca (*tinca tinca*) procedente de Rusia antes y después de la exposición a la radiación en un lago cercano a Chernobil.

Fuente: Tim Bromage, Alejandro P. Ochoa

Asimismo, nuestro estudio plantea la conexión entre las metodologías de creación e investigación artísticas, y la conveniencia del uso del dibujo en otras áreas del conocimiento. Por tanto, se presentan aquí una serie de dibujos que comprenden el dibujo especulativo y tentativo, el uso de la composición del dibujo para jerarquizar conceptos o la lectura del dibujo como medio para alcanzar un conocimiento global. En palabras de Baigrie:

Por lo tanto, se hace necesaria la búsqueda de una teoría naturalista de la ciencia que vaya más allá de la resolución de acertijos, explorar las formas en que los modelos visuales pueden representar genuinamente el mundo real y ser evaluados correctamente en cuanto a ello. Como se acaba de indicar, hay varias partes importantes en el programa general del desarrollo de un camino intermedio naturalista. Una tarea importante, por ejemplo, es simplemente comprender las diversas formas en que se pueden usar las imágenes y otros recursos no proposicionales para representar el mundo. (Baigrie, 1996, p. 272)

Para contextualizar esta metodología de trabajo se hace necesario apuntar, aunque sea brevemente, cómo este análisis requiere de una revisión sobre los complejos fenómenos perceptivos ya que, obviamente, estos juegan un rol fundamental en el estudio que nos ocupa. Para ello, recogemos lo aportado al respecto por Cubero:

(...) La existencia dos escuelas principales de pensamiento en la investigación sobre percepción. Por un lado, los innatistas o nativistas quienes defienden que los fenómenos perceptivos revelan las demandas estructurales del sistema nervioso. Con ello, se alinean en una versión de la percepción como fenómeno universal, en el que la experiencia cultural del sujeto tiene poca, por no decir nula, influencia en la constitución de los procesos perceptivos. Por otro lado, encontraríamos trabajos enmarcados en la posición empirista. Para ésta, la experiencia del sujeto en su contexto físico y cultural juega un papel decisivo, tanto que es la responsable de la existencia de diferencias en la percepción. (Cubero, 2005, p. 262)

4. LA DESCONFIANZA ANTE LA IMAGEN

La tradicional hegemonía de la palabra y el discurso ha generado una jerarquía que consolida y legitima lo verbal frente a la imagen. Esto supone no aprovechar la potencia de la imagen y, especialmente del dibujo, para la comprensión y construcción de las ideas. La escisión entre

palabra y dibujo, y la relegación de este a mera ilustración de lo que es expresado y validado por la palabra, compromete un tipo de investigación que exige de otras estrategias metodológicas para constituirse. Se hace necesario asumir la importancia del propio acto de dibujar y el rol esencial que ocupa para activarnos cognitivamente y conceptualmente, de la misma forma debemos reclamar que la imagen constituye en sí un documento investigador que excede con mucho el reducto de mera ilustración de otra cosa. Consideramos pertinente traer a colación lo sostenido por Henrich (2022) en relación a cómo la inmensa ganancia de la lectura determina la propia plasticidad cerebral afectando, incluso la natural habilidad para construir y decodificar imágenes.

El aprender a leer conforma redes especializadas en el cerebro, las cuales influyen en nuestra psicología en distintos ámbitos, entre los que se incluyen la memoria, el procesamiento visual y el reconocimiento facial. La alfabetización cambia la biología y la psicología de las personas sin alterar el código genético subyacente (...) Hay que concebir las modificaciones neurológicas y psicológicas asociadas a la alfabetización como parte de un paquete cultural en el que se incluyen prácticas, creencias, valores -como la importancia de la educación formal- e instituciones -como los centros educativos-, así como tecnologías tales como alfabetos, silabarios o imprentas. (Henrich y Negro, 2022, p. 25).

Quizá, esta explique esa cierta resistencia que encontramos ante la imagen en general, -y el dibujo en particular-, como objeto epistémico de primer orden. Probablemente, la dificultad de establecer una lectura homologada de lo que ha sido dibujado implica una situación demasiado desconcertante para un avance del conocimiento basado en la normatividad científica.

Ya el Diccionario de autoridades de 1734 señalaba que la imagen es “figura, representación, semejanza y apariencia de una cosa”, mas no la cosa en sí, se podría agregar. Esta calidad de representación fue precisamente la que estableció un sello de desconfianza profunda hacia la validez y la veracidad de la imagen como fuente. La imagen cargó tras de sí un lastre de sospecha y su introducción en la historia fue apenas tangencial, subsidiaria de su relación con las fuentes textuales; ella en sí misma no decía nada, o casi nada, al historiador. (Cabrera y Guarín, 2012, p. 8).

Sin embargo, ¿cómo no acudir al dibujo para pensar? ¿Cómo no recurrir al espacio del plano -el papel que será dibujado- para situar y relacionar conceptos complejos, para entender los espacios ciegos que aún deben ser revelados? La metodología de la investigación debe ofrecer la

oportunidad de emplear todos los lenguajes al alcance de la capacidad humana para avanzar, pero la compartimentación y escisión de los saberes no facilita la supuestamente tan deseada interdisciplinariedad de áreas diversas, y su natural capacidad de enriquecerse unas a otras.

Porque el dibujo no solo ilustra la manera de ser y estar de un individuo: esa subjetividad se extiende a una cultura compartida por una sociedad y un tiempo. Esto lo convierte en evidencia de creencias y de a qué se le da (o no) valor a la hora de construir conocimiento. Vemos en las figuras Fig. 3, 4 y 5 que se presentan a continuación cómo, por ejemplo, ese dibujo del mundo explica una política que, fácilmente, nos lleva a suponer las implicaciones de un planteamiento eurocentrista frente a otras disposiciones que tratan de ser más equilibrada con la realidad geográfica. Las consecuencias de estas representaciones no deben ser desdeñadas: consideremos, simplemente, su influencia entre distintas sociedades, y las relaciones que establecen a todos los niveles (político, económico, cultural).

FIGURAS 3, 4 y 5.

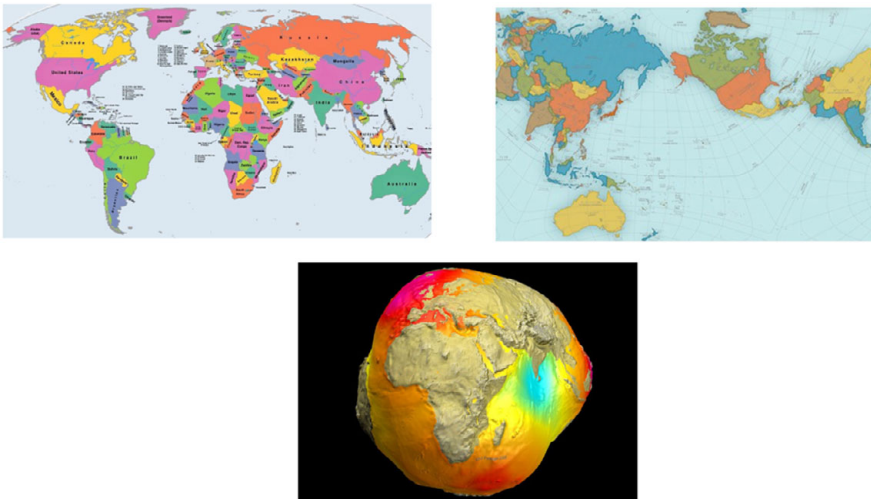


Fig. 3. (*Sup. Izq.*) Mapa eurocentrista según la visión de Gerardus Mercator, 1569
Fig. 4. (*Sup. Dcha.*) Mapa que evita distorsiones en los polos de Hajime Narukawa, 2016
Fig. 5. (*Inferior.*) The Potsdam Gravity Potato, imagen generada en 2005
Image Credit: CHAMP, GRACE, GFZ, NASA, DLR

5. DIBUJAR PENSANDO. RECONOCER EL DIBUJO

Por esto, defendemos el trazado topológico y espacial de las ideas mediante el dibujo en un plano. El dibujo exagera la atención, y esto supone una mayor y mejor capacidad para desarrollar hipótesis, tantear relaciones o encarnar mediante grafos (signo, grafía, trazo, gesto y notación), las conexiones entre ideas y análisis de diversas singularidades. Este proceso no puede comprenderse sin el “acto de dibujar”, ya que el dibujo como metodología de investigación no solo alude al resultado (“el dibujo”) como materialización hasta cierto punto ilustrativa de la idea, sino que se refiere al acto de dibujar como mecanismo que activa el pensamiento y lo conduce.

Así, la modelización plástica involucra la construcción y comprensión de lo complejo a través del hacer, lo que constituye la estrategia intelectual no solo del artista, sino también del investigador de otras disciplinas. Es el dibujo el proceso que de manera más directa conecta ojo-cerebro-mano, y como ya fue apuntado por Anaxágoras: “los humanos son inteligentes porque tienen manos”; por Kant (“la mano es la ventana de la mente”), o por Heidegger al afirmar “las manos piensan”. Cada movimiento de la mano en cada uno de los trabajos fabrica pensamiento. (Trachana, 2012, p. 289)

En este sentido, es frecuente el uso de los denominados “mapas mentales” para la organización y jerarquización de la información. Es este un recurso ampliamente utilizado en todas las áreas de estudio: disponer la información en un plano acotado posibilita la comprensión de las relaciones entre las partes de manera eficiente. Sin embargo, consideramos que el mapa mental es solo una pequeña posibilidad de lo que el dibujo puede ofrecer como método de investigación, ya que el uso de la visión espacial permite, además de la jerarquización intuitiva de los conceptos, el tanteo hipotético de lo que aún no se conoce, y la asunción de las estrategias metodológicas que, como fórmulas que nos llevan a un resultado, componen la manera en la que nos enfrentamos a la concreción de respuestas.

Asimismo, debemos abordar la capacidad del dibujo para la transferencia del conocimiento: conocer implica tanto recordar como poder

compartir de manera comprensible para el otro aquello que ahora se conoce. También aquí, el dibujo deviene en una herramienta de extraordinaria capacidad: aquello que se dibuja, se recuerda; aquello que es dibujado puede ser comunicado.

Por todo esto defendemos el hecho de dibujar como herramienta de investigación en la que, a partir metodologías propiamente artísticas, se aborda el estudio asumiendo que la dimensión cognitiva del dibujo va más allá de la mera materialización ilustrativa de conceptos.

El conjunto de imágenes diagramáticas y símbolos es una parte permanente de nuestra percepción diaria. El acto cognitivo de percibir, traducir y asignar ocurre continuamente cuando redactamos pensamientos y recibimos o procesamos información. Este proceso siempre ocurre a través del establecimiento de relaciones y mediante el dibujo de conexiones: las estructuras de las relaciones semánticas incorporadas en la organización anatómica de nuestro cerebro nos permiten interactuar con los demás a través del lenguaje y el comportamiento. Dado que el dibujo puede mediar entre la percepción y la reflexión, juega un papel constitutivo en la producción y comunicación del conocimiento. (Gansterer, 2017, p. 21)

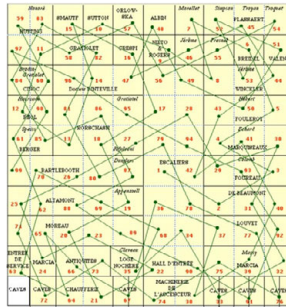
6. COGNICIÓN Y DIBUJO

Si profundizamos un poco más en los procesos cognitivos que entran en juego en estos procesos, encontramos cómo la neurociencia los tipifica en función de diversas categorías:

- Analíticos: análisis de elementos y estructuras espaciales: reconocimientos, discriminaciones, exploraciones de características diferenciales, observaciones, fraccionamiento de un todo en sus partes.
- Analógicos: analogías entre elementos y/o estructuras espaciales: relaciones, asociaciones, comparaciones, agrupamientos, clasificaciones, seriaciones, gradaciones.
- Dinámicos: dinamismo de elementos y estructuras espaciales: giros, rotaciones, traslaciones, abatimientos, simetrías.
- Metamórficos: modificaciones de la forma de elementos y estructuras: inversiones, ampliaciones o reducciones, distorsiones, transformaciones, modificaciones. (Álvarez Rodríguez, 2007, p. 64)

Por ello, si traducimos dichas categorías en modos de hacer al dibujar, descubriremos cuáles son esas estrategias dibujísticas a nuestro alcance.

FIGURA 6.



George Perec. Diagrama para "La vida, instrucciones de uso". 1978

Es decir, la versatilidad de los procesos implicados nos lleva a concluir que el dibujo constituye un lenguaje capaz de recoger en toda su amplitud el abanico de relaciones posibles. Por ello, debería ser considerado como una poderosa herramienta para el desarrollo del conocimiento. En palabras de Zalamea:

La invención imaginal (del ámbito del "eidolon") introduce por su lado una importante *disimetría* con la invención en la razón o en el lenguaje (ámbito del "logos"). La fuerza de una sola imagen plástica usualmente incorpora, en un fragmento condensado visual, todo un complejo entorno circundante, algo mucho más difícil de conseguir con una sola palabra. (Zalamea, 2008, p. 103).

Por ello, resulta sorprendente la escasa enseñanza del dibujo como lenguaje necesario no solo para los artistas, sino para investigadores o pensadores de cualquier disciplina. Somos de la opinión de que si se normalizara la práctica del dibujo en todas las etapas educativas se optimizarían los recursos de los investigadores y los cruces entre distintos saberes. Con esto no nos referimos al ya habitual uso de software para la visualización de datos, sino a la práctica del dibujo no mediado por la tecnología digital para pensar. Recordemos, además, que esta ha sido hasta épocas recientes la práctica habitual, tal y como constata la propia historia de la ciencia.

Asimismo, consideramos de especial interés descubrir cómo la neurociencia identifica la activación de diversas zonas cerebrales en función del tipo de dibujo que se ejecute, eliminando la creencia de que el dibujo es un proceso estandarizado, y evidenciando su estrecha relación con un amplio rango de actividad cerebral diversa. De este modo, podemos resumir lo que explican Griffith y Bingman (2020) mediante las siguientes afirmaciones obtenidas tras la obtención de escaneados de neuroimagen:

Debido a la falta de investigaciones previas que utilicen neuroimágenes en el contexto de la terapia del arte, este metaanálisis de ALE aprovechó la similitud de las tareas de dibujo en la investigación de neuroimagen para probar si regiones específicas del cerebro se asociaron con la expresión en diferentes niveles de la ETC. Hubo un aumento de la activación de la corteza prefrontal y cingulada para los dibujos más cognitivos. Por el contrario, una mayor activación de la vía visual ventral no se asoció significativamente con dibujos más perceptivos. En general, cada tipo de dibujo activó más ampliamente en todo el cerebro de lo esperado. (Griffith y Bingman, 2020, p. 8).

Estos investigadores distinguen dos tipos fundamentales de dibujo, los denominados dibujos objetivos o cognitivos, frente a los dibujos no-objetivos o perceptivos, y diferencian el “dibujo realizado a partir de claves internas” versus “dibujo a partir de claves externas” en función de cuál es estímulo de partida para realizar dicho dibujo. Los dibujos objetivos o cognitivos se basan en la observación del natural (dibujar a partir de la observación, copiar o rastrear), mientras que los segundos se nutren de la memoria y el recuerdo. De este modo, las neuroimágenes tomadas muestran que los dibujos realizados a partir de la observación de un modelo natural se asociarían con la activación de la prefrontal y córtex cingular; mientras que el dibujo perceptivo estaría asociado a la activación de la vía visual ventral en el lóbulo temporal. El dibujo perceptivo se asocia con el cerebelo, el frontal y activación del lóbulo parietal (incluidas las cortezas motora y somatosensorial). La vía visual dorsal, en gran parte en el lóbulo parietal, se activa, según las imágenes obtenidas, tanto durante el dibujo cognitivo como el perceptivo.

Valoramos como muy relevante esta investigación ya que, en nuestra opinión, evidencia la capacidad del dibujo de recoger distintos planteamientos bajo la definición global de “dibujar” y demuestra, a su vez, lo estimulante que resulta el dibujo a la hora de activar el funcionamiento

dinámico del cerebro. No debemos olvidar que, habitualmente, el dibujante / investigador fluctúa entre memoria y observación, entre atención y especulación, en la construcción de su discurso y su dibujo.

6.1. EL TANTEO DEL PENSAMIENTO

En líneas anteriores hemos aludido a ese momento en el que la intuición de una hipótesis aún no se encarnado en una idea que desarrollar, en un punto de partida sobre el que ahondar y discutir. Es este, quizá, uno de los estadios más creativos y fértiles de cualquier investigación, y es aquí, también, donde consideramos especialmente pertinente acudir al acto de dibujar para poder dotar dicha intuición de una forma que la haga reconocible y en la que, mediante grafías y trazos, podamos visibilizar la cuestión, extraerla del terreno de la incertidumbre.

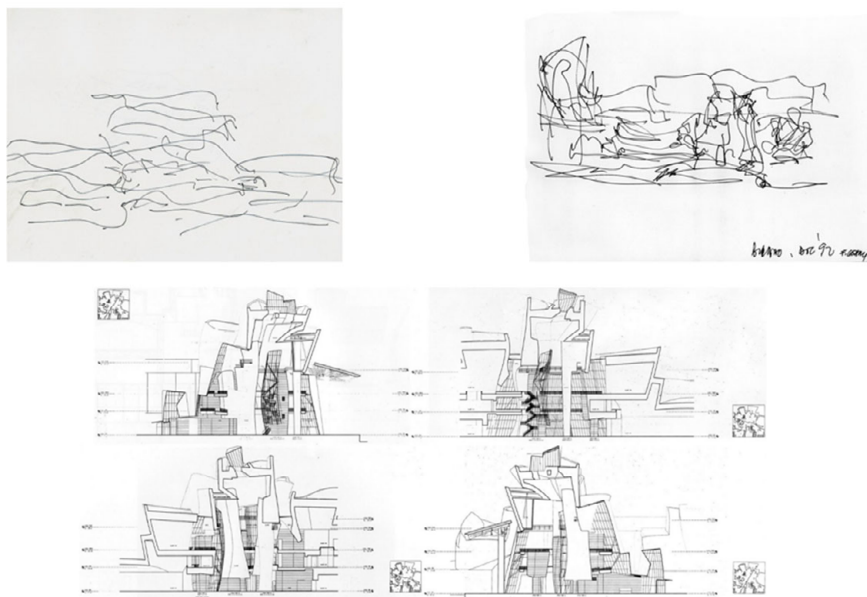
Para ello, es posible activar situaciones que nos pongan en el contexto mental adecuado: podremos buscar analogías o referencias que, mediante la observación, nos lleven a reconocer mediante el dibujo de “lo otro” aquello que deseamos abordar, “el eso”. Podremos, también, embarcarnos en el propio acto de dibujar deambulando entre el pensamiento y el trazo, dejando que la mano piense en paralelo al cerebro. El objetivo de estos ejercicios no debe perseguir la idea de dibujo entendida como obra final, sino el hecho de dibujar como activador de las relaciones complejas entre la forma y los conceptos. A menudo, en esta tesitura pareciera que lo plasmado es un conjunto ilegible o insignificante, pero su enorme valor radica en cómo este proceso activa una alerta cognitiva enriquecida por el uso de un lenguaje que incluye no solo el tiempo verbal-lineal, sino la dimensión espacial que deviene en un fértil punto de partida para otros procesos.

Recordemos, además, que la precariedad propia del dibujo y la humildad de su aparataje (un simple lápiz y un papel son más que suficientes para imaginar lo que no existe aún), favorecen su empleo en cualquier momento o circunstancia, naturalizando el hecho de pensar mediante una metodología propiamente artística.

Esto queda claramente de manifiesto al revisar cómo la arquitectura se apoya en ese dibujo de tanteo para comenzar a dar forma a los proyectos,

y cómo en ese estadio creativo el arquitecto acude al lápiz y el papel para apoyarse en la inmediatez intuitiva del dibujo no mediado por otras herramientas, (Fig. 7).

FIGURA 7.



Primeros bosquejos y alzados definitivos del edificio Guggenheim, por Frank Gehry

6.2. EL DIBUJO COMO DOCUMENTO

A lo largo de estas páginas se trasluce la importancia del hecho de dibujar como catalizador del pensamiento, pero no por ello debemos obviar el rol del dibujo como objeto epistémico capaz de concentrar la información o de generar un conocimiento más profundo o crítico por asociación.

Sirva como ejemplo de esto el mural generado por el artista David Hockney (Fig. 8), que le llevó a deducir como hipótesis demostrable que los artistas europeos comenzaron a utilizar la cámara obscura a partir de mediados del s. XV, y cómo el uso de este artificio se extendió por Europa. Para concluir dicha tesis, Hockney generó un diagrama en el que el uso del espacio permitió establecer una línea temporal (de izquierda a derecha), y regional (norte / sur de Europa) en la que ordenar retratos

de diversos autores. Esta disposición visual -compositiva- de las obras evidenció lo que antes no había sido detectado, (el uso de artilugios ópticos por parte de artistas), gracias a una metodología de investigación eminentemente artística llevada a cabo mediante la observación de las imágenes.

Este descubrimiento supuso una verdadera revolución, (...) “la historia del arte al completo debería ser reescrita para clasificarla en tres grandes períodos: arte pre-óptico, óptico y post-óptico” (Mann, 2002, p. 34)

FIGURA 8.



Panel diagramático de David Hockney de su libro “El conocimiento secreto”

6.3. DIBUJO Y MEMORIA. EL TRAZO RECORDADO, LA INFORMACIÓN CRISTALIZADA

Es innegable la capacidad de la imagen para condensar información tanto para comprender las relaciones entre diversos elementos y un contexto, como para atender exacta y pormenorizadamente cuál es la identidad o especificidad de aquello que ha sido traducido a una imagen. Y aquí se hace necesario diferenciar entre la imagen obtenida mediante instrumentos de mediación tecnológica (scanner, cámaras, softwares), frente a las imágenes obtenidas mediante el dibujo “manal”. Obviamente, las circunstancias determinarán la idoneidad de unos frente a otros, y cuál será el tipo de lectura o procesamiento de datos adecuado, pero así mismo, en tiempos en los que la tecnología a menudo se considera no una herramienta, sino una solución en sí misma, debemos defender que, aunque esta aporta valiosas posibilidades, lo que ofrece el dibujo no debe ser desdeñado como obsoleto.

Porque dibujar algo es observarlo con atención activa, es tratar de desentrañar el sistema que le da la entidad a aquello que es observado y constituye, además, un proceso en el que la experiencia del dibujo implica una experiencia sobre lo observado de manera prácticamente indeleble en nuestra memoria.

Y es este uno de los apartados más fascinantes en esa relación entre dibujo y conocimiento: cómo la imagen dibujada graba información compleja en el individuo, generando un archivo que puede ser reactivado cuando sea necesario. Así, si repasamos la tesis planteada por Yates y la teoría de los *loci*, descubrimos la enorme relación entre la imagen y la memoria, y el papel que la imagen ha jugado en este aspecto desde la época clásica en adelante en el arte de la retórica aplicada a todas las áreas del saber.

«Bastante ha sido dicho sobre lugares», continúa el autor del *Ad Herennium*, «volvámonos ahora hacia la teoría de las imágenes». Comienzan entonces las reglas para las imágenes, la primera de las cuales es que hay dos clases de imágenes, una para «cosas» [res], otra para «palabras» [verba]. Se quiere decir que la «memoria de cosas» confecciona imágenes para recordar un argumento, una noción o una «cosa»; por su lado la «memoria de palabras» ha de encontrar imágenes para recordar cada palabra individual.

(...) para el estudiante de retórica, «cosas» y «palabras» tenían una significación absolutamente precisa en relación con las cinco partes de la retórica. Esas cinco partes de la retórica las define Cicerón del siguiente modo:

Invención es la excogitación de cosas verdaderas [res], o cosas similares a la verdad de manera que se haga plausible la causa; *disposición* es la colocación ordenada de las cosas descubiertas; *elocución* es la adaptación de palabras convenientes a las [cosas] inventadas; *memoria* es la firme percepción por el alma de cosas y palabras; *pronunciación* es la modulación de la voz y el cuerpo en congruencia con la dignidad de las cosas y palabras".

«Cosas» son pues la materia del discurso; «palabras» son el lenguaje del que la materia se viste. ¿Pretendes una memoria artificial para recordar sólo el orden de las nociones, argumentos, «cosas» de tu discurso? ¿O pretendes memorizar todas y cada una de las palabras en su orden correcto? La primera clase de memoria artificial es la memoria rerum; la segunda es la memoria verborum. Yates, F. A. (2005), p. 25

Siendo así, podemos entender cómo también en la cuestión de memoria y transmisión de conocimiento el dibujo constituye una extraordinaria herramienta de conocimiento ya que, como apuntábamos previamente, la imagen que ha sido dibujada cuenta no solo con su capacidad contenedora de información, sino de la experiencia (atenta y experimental, mucho más memorable), por parte del dibujante/investigador.

FIGURAS 9 y 10.



Diagramas de La Encyclopédie, ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers. Denis Diderot y Jean le Rond d'Alembert, (1751 -1772, Francia)

En las Fig. 9 y 10 descubrimos la radical importancia del dibujo como ilustración del conocimiento en ese ambicioso proyecto enciclopédico, el Diccionario Razonado de Ciencias, Artes y Oficios de Diderot y d'Alembert, en su empeño de concentrar el conocimiento mediante el uso de la estampa grabada (dibujada). Si observamos con atención, encontramos cómo el dibujo no solo se ocupa de la descripción de los elementos de cada escena (la descripción de un venado, incluida la partitura de su voz, su cornamenta o el paisaje en el que se encuentra en la Fig. 9;

la descripción del espacio de taller y las herramientas necesarias para la producción de fontanería en la Fig. 10), sino que plantea compositivamente la información siguiendo una lógica discursiva que comienza por la contextualización (extremo superior del pliego), a la concreción de información específica (extremo inferior). Consideramos que esta manera de componer favorece tanto la relación topológica del espectador para con la información planteada desde una lógica espacial, además del empleo de la didáctica ilustrada por las imágenes.

7. DISCUSIÓN

Esta comunicación argumenta que la diagramática activa una metodología investigadora que encuentra en el dibujo el vehículo idóneo para desarrollarse. Para ello, se emplean estrategias vinculadas con la ordenación espacial (compositiva) frente a otras metodologías basadas prioritariamente en la secuenciación lineal (temporal).

La cuestión radica, en realidad, en incorporar las posibilidades que el dibujo ofrece para que lo/as investigadores expandan la manera en la que se enfrentan a sus propias investigaciones, abandonando el estereotipo que dicta que solo dibujan los artistas, y que la razón de ser del dibujo solo se comprende en el área de las artes, y solo para aquellos que naturalmente tienen habilidad para ello.

Podemos entender el dibujo como un lenguaje que permitirá (al igual que ocurre con el estudio de otras lenguas), comunicarnos y pensar de maneras diversas, es decir, expandiendo nuestros círculos de relaciones ya dadas. Consideramos que esto no merma la potencia del discurso, - de la palabra-, a la hora de construir conocimiento: aporta una estrategia que suma el uso del espacio y el gesto al de la secuencia argumentativa.

Las frases prueban el grado en que las dinámicas sociales en el contexto de las aplicaciones y las plataformas de redes sociales experimentan formalizaciones de relación entre personas, ideas, objetos y procesos. También son un medio para entrar, desencadenar y sentir en las gramáticas y diagramas a través de los cuales se pueden construir, sentir, comprender y cambiar tales dinámicas tecnosociales. (Lury y Wakeford, 2012, p. 167)

Asumir el dibujo como lenguaje favorece expandir la manera en la que se aborda el conocimiento.

8. CONCLUSIONES

Los distintos autores reseñados contribuyen a abordar la cuestión del dibujar y el dibujo de manera poliédrica, permitiéndonos comprender que las complejas operaciones perceptivas y cognitivas que entran en juego favorecen el desarrollo de un pensamiento que puede desarrollarse de manera expandida y no secuencial. Esto implica que es posible abordar la investigación como si buscáramos trazar un territorio aún desconocido, acotando el terreno y estableciendo relaciones entre las partes de manera creativa y dinámica. Además, entendemos que el dibujo favorece tanto la atención como el análisis lo que, indudablemente, constituyen dos de los factores imprescindibles a la hora de llevar a cabo una investigación en cualquier área de conocimiento.

Por ello, a la hora de analizar la cualidad diagramática que ofrece el dibujo como metodología de investigación debemos tener en cuenta, tal y como explica Henrich, J., & Negro, J. (2022), cómo complementa neurológica y cognitivamente la predominancia que la alfabetización (y el uso de la palabra como canal hegemónico en la materialización del pensamiento). Asimismo, consideramos pertinente no perder de vista cómo la actividad cerebral difiere según qué y cómo dibujemos, tal y como demuestran Griffith, F. J., & Verner P. B. (2020).

Consideramos que presentar las estrategias diagramáticas desde la perspectiva de la creación artística contribuye a acercar el modo de ser y hacer propio del arte a otros terrenos de investigación: sabemos que esta separación hiperespecializada es una de las señas de identidad de la época moderna y contemporánea, y parte de la base de que la amplitud y complejidad de las materias no cree posible un conocimiento interdisciplinar profundo, lo que nos aleja de la figura del polímata, algo que contradice otras actitudes frente al saber. En palabras de Burke:

La creatividad de los participantes en el movimiento que hoy conocemos como Renacimiento a veces se ha explicado en términos de lo que podríamos denominar «des-compartimentación», es decir la eliminación, o por lo menos el debilitamiento, de las barreras a la comunicación entre los distintos grupos, salvando la brecha que hasta entonces había separado a los eruditos y pensadores de los profesionales» Burke, P. (2022), p. 64

Por todo ello, consideramos que el dibujar debe entenderse como una herramienta que activa el pensamiento y comunica los saberes. Proponemos no quedarnos únicamente en la capacidad del dibujo para apuntalar la memoria y transmitir conocimientos, (como hemos visto en la *teoría de los loci*), sino aprovechar en todo su potencial su poderosa capacidad para tantear hipótesis, exponer conceptos topográficamente, y establecer relaciones con un alto grado de atención. Así, la diagramática se demuestra como una estrategia metodológica extraordinariamente poderosa, constituyendo un verdadero vehículo para el pensamiento.

Sería deseable que desde las etapas más primarias de formación se normalizara el dibujo como disciplina fundamental, y la diagramática como sistema de codificación en el que apoyarnos para pensar gráficamente. Para ello, debe entenderse que es esencial no solo enseñar a mirar y a dibujar (independientemente de las expectativas de desempeño profesional futuro), sino también enseñar a leer las imágenes de manera activa ya que somos de la opinión de que esto servirá para fomentar el desarrollo de un pensamiento crítico, creativo e interdisciplinar.

9. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

A los profesores Juan Luis Moraza y Ricardo Horcajada por lo aprendido con ellos en los seminarios que impartimos juntos en la Universidad Complutense de Madrid desde hace unos años: “Diagramática del saber. Aplicaciones prácticas del dibujo en la investigación académica”, (seminario interdisciplinar para doctorandos complutenses, organizado por Escuela de Doctorado UCM), e “Investigación en Bellas Artes: El útil dibujar. Recursos cognitivos y metodológicos” (seminario para doctorandos del Programa de Doctorado en Bellas Artes, organizado por el Vicedecanato de Investigación y Doctorado de la Facultad de Bellas Artes, UCM).

Esta ponencia se desarrolla en el marco del Proyecto de Investigación PR27/21-026 titulado “Artistic research: el laboratorio de dibujo y procesos gráficos como una práctica investigadora corporeizada”, liderado por la profesora Laura Fernández Gibellini, y financiada por la Comunidad de Madrid a través del Convenio Plurianual con la Universidad Complutense de Madrid, en su línea de Estímulo a la Investigación de Jóvenes Doctores, en el marco del V PRICIT (V Plan Regional de Investigación Científica e Innovación Tecnológica). PR 27/21-026.

10. REFERENCIA

- Álvarez Rodríguez, S. Procesos cognitivos de visualización espacial y aprendizaje. *Revista de Investigación en Educación*, [S.l.], 4, 61-71, ene. 2007. <https://reined.webs4.uvigo.es/index.php/reined/article/view/35>
- Baigrie, B. S. (Ed.). (1996). *Picturing knowledge: Historical and philosophical problems concerning the use of art in science*. University of Toronto Press.
- Boserman, C. y Ricart, D. 2016. Metodologías de investigación materializadas. Entre maquetas, tostadoras, diagramas, rampas y cabinas. *INMATERIAL. Diseño, Arte y Sociedad*. 1(1) (jun. 2016), 46–75. <https://doi.org/10.46516/inmaterial.v1.15>
- Burke, P. (2022). *El polímata : una historia cultural desde Leonardo da Vinci hasta Susan Sontag*. Alianza.
- Cabezas, L. (coord.) (2011). *Dibujo y construcción de la realidad: arquitectura, proyecto, diseño, ingeniería, dibujo técnico*. Cátedra.
- Cabrera, M. & Guarín, O. (2012). Imagen y ciencias sociales: trayectorias de una relación. *Memoria y Sociedad*, 16(33), 7–22. Retrieved 2022,
- Cubero, M. (2005). Un análisis cultural de los procesos perceptivos. *Anuario de Psicología*, 36(3), 261-280. Recuperado 19 de junio de 2022: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=97017406002>
- Gansterer, N. (2017). *Drawing a hypothesis: figures of thought (2nd corrected, Ser. Edition angewandte)*. Walter de Gruyter.
- Griffith, F. J., & Verner P. B. (2020). Drawing on the Brain: An ALE Meta-Analysis of Functional Brain Activation during Drawing. *The Arts in Psychotherapy*, 71, 101690.
- Henrich, J., & Negro, J. (2022). Las personas más raras del mundo: cómo occidente llegó a ser psicológicamente peculiar y particularmente próspero. *Capitán Swing*.

- Hockney, D. (2001). El conocimiento secreto: el redescubrimiento de las técnicas perdidas de los grandes maestros. Círculo de Lectores.
- Lury, C., & Wakeford, N. (Eds.). (2012). *Inventive methods: The happening of the social*. Taylor & Francis Group.
- Mann, T. (2002). [Review of *Secret Knowledge: Rediscovering the Techniques of the Old Masters*; Thomas Eakins, by D. Hockney, D. Sewell, & T. Eakins]. *Archives of American Art Journal*, 42(1/2), 34–37.
<http://www.jstor.org/stable/1557850>
- Rodríguez, E. (2017). Diagramanía. *Anales de Investigación en Arquitectura*, 7, 25-43.
- Rowan, J. & Camps, M. Los diagramas como materialización de la investigación en arte y diseño. *Revista de Investigación en Artes Visuales ANIAV*. Universitat Politècnica de València, 2018(3), 53-66.
- Trachana, A. (2012). Manual o digital. Fundamentos antropológicos del dibujar y construir modelos arquitectónicos. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 17, 288–297. <https://doi.org/10.4995/ega.2012.1381>
- Yates, F. A. (2005). *El arte de la memoria*. (Gómez de Liaño Ignacio, Trans.) (Ser. Biblioteca de ensayo; serie mayor, 40). Ediciones Siruela.
- Zalamea, F. (2008). La creatividad en las matemáticas y en las artes plásticas: conceptografía de transferencias y obstrucciones a través del sistema peirceano. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 13(40), 99-110.
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1315-52162008000100006&lng=es&tlng=es.

EL USO DE LA RETÓRICA EN LAS CARICATURAS: ANÁLISIS DE MIKI DUARTE, PLANTU Y ALI FERZAT

SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD
Universidad Pablo de Olavide

1. INTRODUCCIÓN

La caricatura es un elemento de comunicación que tienen la finalidad de hacer reír al espectador. No obstante, esta idea no es del todo cierta, dado que su uso y finalidad es mucho más específico. El dibujo gráfico es usado para generar una opinión, al mismo tiempo que critica algún aspecto político y social. Para ello, se han seleccionado tres caricaturistas con el fin de analizarlos y poder reflejar una visión holística de la caricatura.

Teniendo en cuenta esto, se han establecido las siguientes hipótesis: (1) la caricatura es un medio de comunicación alternativo que usa la retórica con el fin de convencer a la sociedad sobre un tema determinado; (2) la retórica es el arte de convencer y se asocia a la palabra, pero está presente en todo acto de comunicación, como es el caso de la caricatura; y (3) el dibujo gráfico debe ser considerado como lenguaje no verbal que apela al intelecto y a la emoción.

Como consecuencia, los objetivos generales de este trabajo son: (1) estudiar la retórica clásica y su significado; (2) analizar el desarrollo del humor en la sociedad; (3) examinar la caricatura como elemento clave. En relación a ello, se han establecido los siguientes objetivos específicos: (1) comprender el uso de la retórica con el fin de ver si se puede aplicar a otros elementos de la comunicación; (2) observar cómo la caricatura agarra todos los elementos con el fin de transformar el humor en emoción; y (3) estudiar como la opinión de la caricatura está

condicionada por el artista con el fin de mostrar una verosimilitud que hace que la verdad sea relativa.

Con todo, este trabajo se trata de una aproximación teórica al estado en cuestión. Por ello, se fundamenta en el análisis de una serie de documentos para poder dar una explicación al uso de la caricatura como elemento de comunicación. Dicho de otro modo, se busca mostrar como la caricatura puede usarse desde un punto retórico para convencer al auditorio.

2. MATERIAL Y MÉTODOS

Para empezar, esta investigación se sustenta bajo una metodología cualitativa, ya que permite establecer una aproximación teórica al estado en cuestión. Este tipo de metodología permite comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven, es decir, mostrar que existe un sentimiento discriminatorio hacia la mujer en el mundo árabe y musulmán. Así pues, este trabajo se centra en una serie de sujetos específicos que adoptan una perspectiva del fenómeno con el fin de darle significado, o sea, muestra cómo el arte se usa para hacer reaccionar (Taylor y Bogdan, 1984).

Para ello, se han analizado tres caricaturistas. En primer lugar, Miki y Duarte que tienen una gran cantidad de caricaturas publicadas en las redes sociales y en periódicos, contando con una gran audiencia en España y Andalucía. Luego, se ha analizado el caso de Plantu, uno de los grandes caricaturistas de Francia que cuenta con más de 20.000 caricaturas y muestra un trabajo espléndido. Finalmente, se ha optado por el caricaturista Ali Ferzat, quien ha realizado más de 15.000 caricaturas sobre el mundo árabe y sobre Siria, haciendo que su arte trascienda fronteras y se convierta en una herramienta de lucha pacífica.

Para analizar el trabajo de estos artistas, se ha usado un método visual etnográfico. Este método permite analizar, estudiar y contextualizar la muestra de caricaturas seleccionadas. Además, este método contribuye a la observación directa de las imágenes y al análisis de lo que ocurre en su interior con el fin de convertirse en un acto de comunicación completo que genera un sentimiento de rechazo (Vasilachis de Gialdino, 2009).

Una vez estudiados estos caricaturistas, se ha observado el uso de la retórica que hacen en sus imágenes. En este sentido, se han analizado manuales de retórica y se ha tenido en cuenta el uso de la retórica clásica con el fin de ver la finalidad específica.

Así pues, todo esto se ha completado con el uso de la teoría fundamentada. Se ha utilizado el método comparativo constante y el muestreo teórico para poder establecer una codificación de datos que posteriormente han sido analizados. Como consecuencia, se han realizado diferentes abstracciones teóricas y una codificación abierta que ha identificado el tema y sus dimensiones. Una vez hecho esto, se ha optado por la codificación axial para establecer categorías y subcategorías. Por último, se ha realizado una codificación selectiva para refinar toda la teoría en la que se basa la investigación (Trinidad Requena, Carrero Planes y Soriano Miras, 2006).

3. ANÁLISIS DE DATOS

3.1. LA RETÓRICA

La retórica antigua representa el *Big Bang* de la comunicación pública. Con la aparición de los sofistas empezó a ser cierto que la palabra era la unidad por la que se medían los actos civiles: la paz y la guerra, el ocio y el negocio, la victoria y la derrota. En este contexto, los sofistas fueron los primeros en darse cuenta de la necesidad de estar preparado intelectualmente para el uso adecuado de la palabra y el ascenso social. Los sofistas perfilaron y pulieron técnicas para vencer con la palabra y pautas para convencer a la ciudadanía. Los sofistas trasladaron el nuevo poder de la violencia física al argumento, de la espada al verbo. La retórica en sus manos era un conjunto de herramientas comunicativas eficaces, en tanto que mostraban cómo concebir la comunicación de manera estratégica (Pastor, 2016).

La aplicación de las técnicas de los sofistas se centró en la búsqueda de lo que «parece verdad» y no tanto de lo que realmente «es verdad». Los sofistas comunicaban para convencer y para vencer en los tribunales, por lo que su única preocupación era demostrar que una tesis era

verosímil, creíble a los ojos y los oídos de los miembros del tribunal, prescindiendo de si con ello estaban defendiendo la verdad. De este modo, se desarrollaban dos ingredientes claves que, posteriormente, han sido esenciales para la comunicación: el convencimiento y la emoción. En este contexto, la palabra cobra mucha más fuerza, haciendo que los argumentos puedan ser poder. Por todo ello, el afán de los sofistas no era la búsqueda de la verdad, sino que se centraban en los argumentos que pueden hacer florecer las razones de lo verdadero. Cuando la retórica se aplica a la búsqueda de la verdad también acaba generando réditos: los de tener las razones suficientes para decidir bien, y decidir bien es iluminar la verdad. La contraposición de argumento y contraargumento, la confrontación de ideas, se convierte en un eficaz sistema de medida (Pastor, 2016).

Todo esto conllevó a un cambio de paradigma, pues supuso situar en el centro de cualquier reflexión a la persona, y esto le llevó a negar la existencia de los dioses y a creer que el alma no era más que un conjunto de sensaciones. Protágoras abogó por los dobles puntos de vista, es decir, siempre existen dos visiones alternativas. Esta confrontación de argumentos obliga a escoger siempre entre el argumento cierto y el incierto. Sin embargo, la clave es que el argumento es tanto aquel que es válido, respondiendo a una noción lógica, como el que es persuasivo, respondiendo a una noción psicológica. Esta doble bondad de la argumentación se puede trasladar a una matriz de análisis en la que se mezclan los argumentos válidos y los persuasivos de la manera siguiente. Por un lado, aparecen argumentos válidos y persuasivos: la situación ideal. Pero esta posibilidad solo representa una realidad de cada cuatro. Otra situación que se resuelve con facilidad es la que muestra argumentos no válidos y no persuasivos. El peligro que tiene el argumento por ser incierto se desactiva con la baja atracción que genera en su público. Los otros dos casos plantean superiores dificultades. Resulta muy peligroso que un argumento no válido sea persuasivo por las consecuencias que conlleva (Pastor, 2016).

La primera idea que Protágoras pone en juego, fruto de su valoración de la persona, es que los juicios opuestos no suelen enfrentar a una razón que se contrapone a un error, sino a dos razones perfectamente

defendibles. Como consecuencia, este es el argumento que utiliza cualquier ser humano para defender sus propios intereses. Sin embargo, la segunda idea que pone en juego Protágoras puede resumirse en que el conflicto, la controversia, no son un problema en sí mismos, sino una manera de acercarse a la verdad. Por tanto, todo esto puede considerarse como una forma de defender el pensamiento diabólico, es decir, cada frase puede ser contestada por un público. Así pues, se acabó colocando en el centro del sistema social a la persona y su juicio individual sobre cualquier realidad, por encima de las normas o de los dioses, de manera que habían convertido la verdad en un concepto relativo (Pastor, 2016).

Con todo, el culmen de la retórica clásica hay que encontrarlo en Aristóteles. Resulta el epígono de un modo de entender la palabra profundamente arraigada en la vida pública: la palabra que se constituía en poder en los tribunales y en las tribunas, en las asambleas y en las calles. La palabra más fuerte, la más convincente ante la violencia. Su obra recoge las claves de la retórica a partir del análisis de los discursos y de una indagación en las capacidades del orador y en su público. Por tanto, la retórica es la facultad de ver teóricamente lo que en cada caso es apto para «persuadir», hay que encontrar cuáles son los elementos que permiten acertar en cada contexto de comunicación (Pastor, 2016).

3.2. EL HUMOR EN LA SOCIEDAD

El papel social del humor se usa para comunicar una gran variedad de mensajes, dependiendo del estado de los diferentes individuos que conforman la sociedad, por lo que puede, incluso, ayudar a que una situación estresante para algún individuo sea más manejable. El uso del humor permite liberar tensiones, de manera que se desarrolla un mecanismo de regulación emocional que genera una mejora del desarrollo del estado mental (Martin, 2007, pp. 1-30). Teniendo en cuenta todo esto, la risa debe entenderse como una acumulación de energía nerviosa que provoca un movimiento muscular. Este hecho hace que se asocie la risa con la energía. Así, desarrolla una función específica que puede utilizarse para explicar muchos fenómenos psicológicos del ser humano. Todo esto es debido a que aumenta el nivel de azúcar en sangre, la aceleración del ritmo cardíaco, se altera la respiración se dilatan las pupilas

y los músculos de la cara acaban relajándose. Cuando el ser humano se ríe, pasa a estar en un completo estado animal y adquiere un alto nivel de seguridad en sí mismo. Por este motivo, se generan dos fuerzas en el cerebro que chocan en diferentes direcciones que tratan de buscar la razón. Por todo ello, puede decirse que esta fuerza está unida a la razón y a los niveles más altos del intelecto (Kishtainy, 1985, pp. 4-7). Como consecuencia, la risa no conoce de miedos y limitaciones, por lo que está relacionada con la gente de a pie, mostrando la verdadera realidad que les incumbe, por lo que puede ser censurada (Bakhtin, 1984, pp. 59-144).

Así pues, el sentido del humor es el medio natural para representar los acontecimientos políticos y sociales de una manera artística e intelectual. A pesar de ello, hay que tener en cuenta que se trata de un humor comunal, es decir, una risa de grupo que permite que tanto los políticos como la sociedad en sí misma perciban lo que verdaderamente ocurre (Kishtainy, 1985, pp. 4-6). Por tanto, para representar diferentes ideologías, convenciones sociales, creencias filosóficas y creencias religiosas, están abiertas a la reestructuración y la reinterpretación, puesto que la risa y lo cómico pueden ser herramientas peligrosas en diferentes contextos. En consecuencia, todo ello puede ser visto como una total reivindicación y declaración de libertad sin ningún tipo de censura (Schirato, 1988, pp. 1-27).

Con todo, si se aplica esta noción de humor a la caricatura, puede decirse que son una herramienta idónea para desarrollar el humor político. Su uso tiene muchas funciones sociales, ya que tienen potestad de influir sobre la sociedad, definiendo conceptos políticos. Asimismo, permiten establecer una posición, así como liberar tensiones, exponer la ineptitud de la gente que está en el poder o la presión a la que está sometida la sociedad. Por tanto, la caricatura, dentro de este contexto, puede ser vista como una pequeña revolución que incita a la gente a pensar y a actuar contra los males de la sociedad y la política (Nilsen, 1990, p. 35). Por esta razón, el humor político que aparece dentro de las caricaturas se transforma en un arma de batalla. Dicho de otro modo, se ha convertido en una forma de escapismo permite transformar las situaciones serias en otras más relajadas (Kishtainy, 1985, pp. 6-8).

3.3. LA CARICATURA Y LA RETÓRICA DEL HUMOR

La caricatura es un arte que existe desde el origen del ser humano. No obstante, no se conoce como tal hasta el Renacimiento en el siglo XVI. De hecho, la propia palabra caricatura viene del italiano (*caricare*). Fue un término inventado por Leonardo Da Vinci y dicha palabra significaba “cargar”. Teniendo en cuenta esto, los antiguos *Caricare* italianos, como Leonardo Da Vinci y los hermanos Carracci, exponían a través del dibujo lo grotesco y lo deforme. Por tanto, para los antiguos humoristas, la esencia del género consistía en la exageración de algún defecto físico. Como consecuencia de todo esto, los artistas buscaban lo extravagante y, para lograr este efecto, no se pensó en la norma académica, ni en los buenos usos de la forma, sino en retratar lo particular. De este modo, perseguían generar algún tipo de suscitación en la sociedad, creando una forma de arte satírico y revolucionario que continuaría a los largos de los siglos en muchos periódicos (Luna, 2005, p. 13).

En este contexto, los diferentes artistas gráficos abogan por la necesidad de narrar el día a día de una historia con el fin de trasladarlo al plano social. En consecuencia, la imagen se transforma en una fuente de opinión opinión y expresión de los acontecimientos históricos de la sociedad del momento. Por ello, la gran cantidad de artistas que van a derivar, durante esta época, hacia el arte de la caricatura, sin duda en ratos consagrados al ocio y al entretenimiento, es infinita. Esto es así hasta tal punto que la caricatura, durante el siglo XVI, se había servido de procedimientos de complicada perspectiva para disimular y enriquecer la imagen grotesca. Sin embargo, en el siglo XVII se notará cierta evolución de este arte, pues esta vez se resaltaba la naturalidad, por lo que Bernini, por ejemplo, trazaba las caricaturas del cardenal Borghese o de los pontificios con una naturalidad que podría titularse de novecentista (Gaya Nuño, n. d.).

Con todo, la caricatura se puede definir como la especialidad plástica que, tras deformar una realidad objetiva, busca efectos cómicos, grotescos, satíricos, polémicos e incluso injuriosos para diferentes situaciones y/o personas. Está asociada a la publicación periodística (diarios, revistas, etc.) y se trata de un género humorístico que pretende ridiculizar y satirizar en alguna dirección, por lo que el caricaturista siempre mantiene

una doble intención: presentar un aire jovial y humorado, así como referirse de manera crítica a algún aspecto de la sociedad (Gaya Nuño, n. d.).

3.4. ESTUDIO DE LAS CARICATURAS

3.4.1 Miki y Duarte

Miki y Duarte es un dúo de caricaturistas españoles que cuentan con una gran cantidad de seguidores en Andalucía. Manuel Luis Gallardo Muñoz (1967), alias Miki, es guionista, dibujante y humorista gráfico, mientras que José Francisco Duarte Heredia (1975), conocido como Kyko Duarte o Duarte, es dibujante, historietista y viñetista. Ambos nacieron en Málaga, donde unos años más tarde se conocieron y decidieron aunar sus talentos en un dúo creativo. En 1997 comenzaron a colaborar para varios periódicos extranjeros editados en la Costa del Sol. Años más tarde fueron contratados por *La Opinión de Málaga*, del grupo Prensa Ibérica, donde empezaron a publicar viñetas sobre la actualidad. A partir de 2004 y hasta el día de hoy colaboran con un chiste diario en el Grupo Joly (*Diario de Cádiz, Diario de Jerez, Diario de Sevilla, Málaga Hoy, Diario de Almería*, entre otros). Además de todo esto, su trabajo se ha podido ver en *El Jueves* y en otras cabeceras. Sus dibujos se caracterizan por usar un trazo sintético y efectivo, condimentado con un humor crítico, inteligente y libre. Las grandes dotes comunicativas de sus viñetas y la calidad de sus propuestas les han valido encontrar el éxito en las redes sociales, que les han permitido ampliar la audiencia con la que ya contaban en la prensa andaluza (Riera Pujal, 2021).

Por lo general, llevan a cabo un trabajo coordinado, de manera que Miki se encarga de buscar información en torno a la noticia en cuestión, para poder posteriormente trabajar en un guion, en el que más bien se desarrolla la idea, un boceto que incluye la disposición y situación de los personajes, la secuencia, en el caso de que fuera necesario, y los textos que acompañan a estos dibujos. Una vez hecho esto, pasa a manos de Duarte. Él recibe un borrador y, si están de acuerdo, empieza a trabajar en ello. De este modo, aúnan fuerzas para mostrar cómo desde una perspectiva gráfica puede estirar, potenciar la idea, añadir la marca, hacer algo original, trazos nuevos, artesanos o experimentales, siempre sin

adulterar el mensaje. Asimismo, si el tono es reflexivo o triste, adopta un estilo menos estridente; mientras que, si es humorístico, se vuelve más gamberro. Por todo ello, las caricaturas se vuelven directas, con mensajes claros con el fin de distraer lo mínimo al lector (Riera Pujal, 2021).

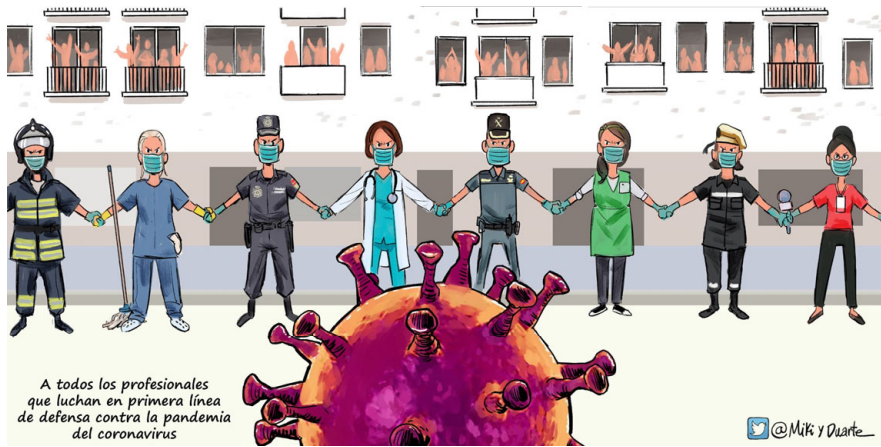
Por otro lado, los temas que aparecen en sus dibujos son la actualidad. Aunque el humor intemporal está dentro de algunas de sus viñetas, sus dibujos son una muestra más de la actualidad diaria, donde se estudian y analizan los diferentes problemas que atañen a los españoles. Las redes sociales han sido su principal aliado, sobre todo, Twitter donde encuentran seguidores y detractores diversos, en relación a las ideas sociales y políticas que incluyen en su trabajo. Las redes, a su vez, le han abierto un canal bidireccional mucho más rápido, dado que hasta entonces la única comunicación que tenían con su público era a través de cartas, por lo que el proceso era mucho más lento (Riera Pujal, 2021).

FIGURA 1: *La quema de velos en Irán* (Miki y Duarte, 2022).



En este dibujo se resalta la revolución iraní promovida por el asesinato de una chica de 22 años por llevar mal puesto el velo en Irán. En esta caricatura se aprecia a una mujer incendiando el velo que así vez quema las barbas del ayatolá. El objetivo de este dibujo es resaltar la revolución de la mujer, pasando por acabar con el régimen; de ahí que salga su representante ardiendo en llamas. Por tanto, esta imagen apela a la situación de discriminación de la mujer, incitando a la sociedad a reaccionar ante este hecho tan significativo.

FIGURA 2: Homenaje a los héroes de la pandemia (Miki y Duarte, 2020, p. 109).



Este dibujo es un tanto diferente y tiene un significado esperanzador. Se realizó durante la pandemia del coronavirus en 2020 y, en él, se muestra la unión de todos los héroes para salvar España del virus. Aparecen bomberos, policías, limpiadoras, cajeras de supermercado, periodistas y, por supuesto, periodistas. Todos ellos están unidos para luchar contra el virus y proteger a la sociedad, formando una cadena humana que proteja a la sociedad en sus balcones que aplauden motivados por su lucha. Este dibujo es bastante significativo porque es un perfecto homenaje a esos héroes de la pandemia y nos recuerda todo lo que se vivió, así como los puestos que estuvieron en pie en todo momento.

3.4.2 Plantu

Jean Plantureux nació el 23 de marzo de 1951 en París. Es conocido con el nombre profesional de Plantu y es un dibujante francés especializado en sátira política. Su trabajo ha aparecido regularmente en el periódico francés *Le Monde* desde 1972 (Rahman, 2016). Quería estudiar teatro y cómic, pero sus padres lo inscribieron en medicina. Dos años después, en 1971, viajó a Bruselas para asistir a clases de dibujo en la escuela Saint-Luc. De regreso a París, se presentó con sus dibujos en muchos periódicos, hasta que finalmente acabó trabajando para *Le Monde*. A pesar de ello, también trabajó para otros diarios *Phospore*, donde estuvo hasta 1986. En 1988, Plantu obtuvo el prestigioso premio Mumm, y en

1989, el premio del Humor Negro. Además de esto, en 1991 empezó a trabajar en el semanario *L'Express* (Liberpress, n. d.).

Los primeros dibujos de la década de 1970 se realizaron en tinta china sobre papel vitela fino sobre un boceto a lápiz de grafito. A lo largo de los años, son francamente visibles las constantes modificaciones de los dibujos (correcciones y añadidos): *collages* de elementos dibujados (adicionales o correctivos), burbujas para los diálogos, pantallas de puntos (en blanco y negro o en color), corrector blanco. Del mismo modo, las herramientas se diversifican con el uso de la pluma Sergent-Major al principio y luego la pluma técnica con puntas más o menos finas, rotuladores negros y de colores, gouache o acuarela (Mauvieux, 2021).

En la década de 1990, Plantu multiplica los estudios por un solo dibujo. Así, estos juegos preparatorios permiten seguir la génesis del dibujo desde el boceto general, hasta la composición final con las etapas intermedias para las indicaciones de los colores sólidos destinados al impresor. Este trabajo aún “artesanal” con multiplicación de bocetos y puntos de referencia manuales deja de ser relevante a partir de la década del 2000 cuando interviene el uso de paletas gráficas. Al ofrecer muchas funciones nuevas, ahorra un tiempo invaluable para este trabajo de "emergencia". Plantu produce su dibujo, todavía a mano, en blanco y negro en una hoja de impresora y lo escanea, aplicando el color con el uso de la tecnología. Conservar los dibujos originales y los bocetos intermedios representa, por tanto, un verdadero interés para la historia de las viñetas (Mauvieux, 2021).

Así, en 2006, con la ayuda del Premio Nobel de la Paz y ex secretario general de la ONU Kofi Annan, creó *Cartooning for Peace*. En 2010 Plantu obtuvo el primer premio del décimo Concurso Internacional del Comité Canadiense por la Libertad de Prensa Mundial, y en febrero de 2011 ganó el segundo premio del XIII Oporto Cartoon World Festival de dibujo. Ha ganado también el Premio Internacional de Humor Gat Perich. La Poste francesa emite un sello dibujado por Plantu en homenaje a Médicos sin Fronteras, y la UNESCO ha publicado dibujos de Plantu en varias lenguas en homenaje al quincuagésimo aniversario de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (Liberpress, n. d.).

Por lo general, a la hora de lanzar su mensaje, Plantu utiliza diferentes temas, juegos de superposiciones, cambios de sentido, amplificaciones de situaciones o reducciones drásticas, suscitando, por estos efectos inesperados, una risa, a veces cómplice, otras veces tal vez ofendido, pero nunca indiferente. A través de esta línea gráfica clara, envuelta en una simpática redondez y este humor a la vez incisivo y lúdico, Plantu aborda una amplia gama de temas, desde los más triviales hasta los más serios. Son conflictos (entre individuos o grupos, desde partidos políticos hasta naciones), la tierra en todos sus estados, desgarrada por problemas no resueltos entre ricos y pobres, transmisiones mediáticas exponenciales y/o amenazas ecológicas (Mauvieux, 2021).

Para Jean Plantureux, el trabajo del ilustrador para prensa tiene dos luces: por un lado lo compara con un juego de palabras, al estilo Scrabble, “donde se pueden construir nuevos significados con la unión de dos o más elementos independientes”. Por el otro, dependiendo del tópico a explorar, considera que el oficio se parece al de un funambulista. La gran maniobra a realizar, a su criterio, es “intentar quedarse de pie, a pesar de lo delicada que pueda ser esta cuerda floja” (De Alba Suárez, 2022).

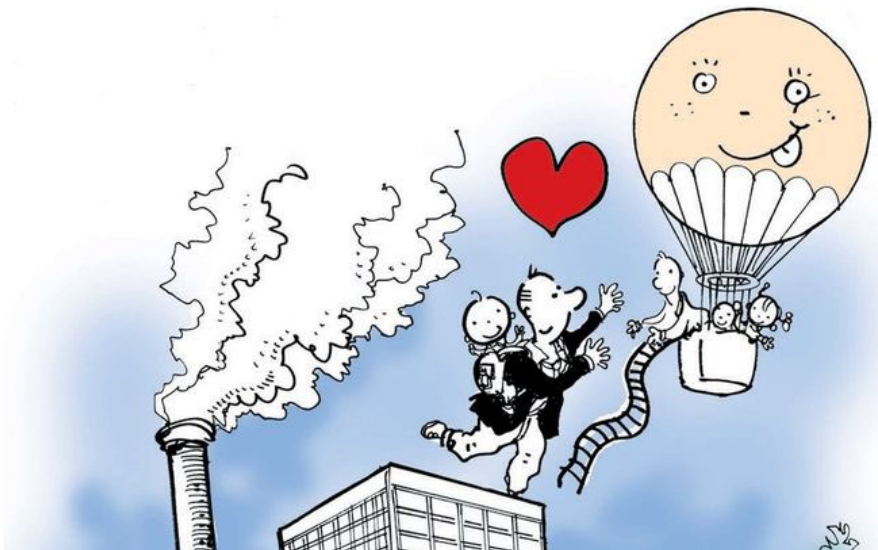
Finalmente, se jubiló en el año 2021. Su jubilación marcó el fin de una época, 49 años en los que ha definido la identidad del diario de referencia francés. En este tiempo, pasaron directores y presidentes, la sociedad se transformó, cayó el Muro de Berlín y se inventó internet, hubo guerras, ataques terroristas y crisis financieras, y el coronavirus dejó el mundo en hibernación. Pero este dibujante de mirada y trazo claro al que le gusta dibujar palomas y ratones seguía cada día en la portada del sesudo *Le Monde*, lo que le daba un estatus especial sin comparación en otras publicaciones semejantes (Bassets, 2021).

FIGURA 3: Rumores de paz en Vietnam (Mauvieux, 2021).



Este dibujo hace referencia a la primera viñeta de Plantu. Se realizó con motivo de la paz de Vietnam. El autor, a través de un trazo simple, contempla los dobles sentidos. Aparece una paloma mensajera que simboliza la paz. No obstante, en su pico no porta la ramita de olivo, sino que en su lugar aparece un signo de interrogación. Por tanto, el objetivo es replantearse la verdadera paz en esta guerra.

FIGURA 4: Baja paternal (Mauvieux, 2021)



Este dibujo, por su parte, muestra una fábrica. En ella se ve a un hombre que quiere volar con un niño pequeño a sus espaldas. Al otro lado se ve a su mujer en un globo con sus otros hijos. Asimismo, el globo está sonriendo, mientras observa que el hombre se acerca con todo su corazón. Así pues, el objetivo de este dibujo es doble, pues, por un lado, pretende

celebrar la baja por paternidad a través del júbilo del globo y el corazón; mientras que, por otro lado, también quiere resaltar el estrés del trabajo, simbolizado a través de la fábrica.

3.4.3. Ali Ferzat

Ali Ferzat nació el 22 de junio de 1951 en Ḥamā (Siria) y ha sido reconocido como uno de los mejores caricaturistas del mundo arabo-islámico, debido a que tiene una producción de más de 15.000 caricaturas a sus espaldas (Moubayed, 2006, pp. 532- 534). Su primera caricatura la realizó a la edad de 12 años. Este primer dibujo se publicó cuando estaba en sexto curso en el periódico *al-Ayyam (Los Días)* y apareció en la portada bajo un titular sobre la Guerra de la Independencia de Argelia (Anderson, 2005, pp. 13-15). En 1969, ‘Alī Farzāt comenzó a dibujar para *al-Thawra (La Revolución)* y en 1970 comenzó sus estudios en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Damasco (Anónimo, 2006). Sin embargo, tuvo que dejar Damasco en su tercer año de carrera para realizar el servicio militar, donde continuaba dibujando sin descanso y, prácticamente, a escondidas (Taleb, 2005, pp. 14-17).

La década de los 80 estuvo marcada por la obtención de numerosos premios y distinciones, dado que su arte fue haciéndose cada vez más popular. Años más tarde, tuvo la oportunidad de trabajar para Tishreen y, en 1996 tuvo la oportunidad de conocer a Bashar al-Asad con quien estableció una relación de amistad. De este modo, en 2001, abrió el primer periódico independiente desde la llegada del Baaz al poder en los años 60, *al-Domari (El Farolero)*. No obstante, las críticas empezaron a ser cada vez más directas hacia el presidente sirio Bashar al-Asad, de manera que cerró en 2003 (Moubayed, 2006, pp. 532- 534).

A pesar de todo, la censura no quedaría ahí. Pues, con el desarrollo de la Primavera Árabe, Ali Ferzat decidió representar de manera directa al presidente sirio sin importar sus consecuencias. En este contexto, la noche del 25 al 26 de agosto fue secuestrado y apaleado. Afortunadamente, consiguió salvar su vida y continuó dibujando a través de las redes sociales (Ferzat, 2012).

Respecto a los temas que aparecen en sus caricaturas destaca el de la corrupción, así como el de la humanidad. En cualquier caso, sus caricaturas critican y analizan los males del mundo árabe. No obstante, con el desarrollo de la Primavera Árabe sus temas empezaron a ser más personales y comenzaron a centrarse en Siria. En cualquier caso, sus dibujos son intercambiables y, actualmente, se pueden encontrar tanto en su antología (*A Pen of Damascus Steel: Political Cartoons of an Arab Master*) como en su página web o su perfil de Facebook (Ferzat, 2005).

FIGURA 5: Bashar al-Asad y Gaddafi escapando juntos (Ferzat, n. d.).



Esta caricatura fue publicada en la web del caricaturista y en su perfil de Facebook y fue realizada durante la Primavera Árabe. En ella, se aprecia al presidente sirio y al presidente libio escapando juntos de sus respectivos países. El objetivo es mostrar el cambio y la necesidad de que se vayan los presidentes porque el pueblo ha perdido el miedo. No obstante, este dibujo tuvo consecuencias negativas, puesto que fue el detonante de que Ali Ferzat fuera secuestrado y apaleado.

FIGURA 6: El presidente de la Liga Árabe (Ferzat, n. d.)



Este dibujo muestra la corrupción de los gobiernos y, más concretamente de la Liga Árabe. Se aprecia al presidente de la Liga Árabe leyendo un discurso. El papel de este discurso va hacia una casetilla, donde hay un hombre sentado sobre un retrete. Así pues, este hombre está usando este discurso como papel higiénico. Por tanto, el objetivo es mostrar una reflexión sobre los discursos y su finalidad.

4. RESULTADOS

El desarrollo del dibujo es un acto comunicativo. Esto se debe a que es capaz de transmitir una serie de mensajes sobre un tema determinado de interés. Asimismo, el uso de la caricatura permite generar una opinión, en tanto que transmite una idea elaborada hacia un público determinado.

En este contexto, se está generando una narrativa visual, donde las imágenes cobran vida.

Por otro lado, hay que señalar que su uso se sustenta en la retórica. Al igual que los sofistas, los caricaturistas apelan a la emoción de su público con el fin de convencerlos ante un determinado tema. Los caricaturistas se presentan a sí mismos como rebeldes que quieren mostrar una realidad alternativa, por lo que la persuasión es un elemento clave. Este hecho, a su vez, se observa en los tres caricaturistas analizados, donde el trazo y la imagen son esenciales para dejar la puerta abierta a la interpretación. Dicho de otro modo, lanzan una idea con una serie de símbolos que permiten al receptor descodificarlos y usarlos para generar una opinión. Así pues, están usando una serie de argumentos para transmitir su realidad y convencer al auditorio. En este sentido, se trata de una busca de la verosimilitud, en tanto que el concepto de verdad queda relegado a un segundo plano.

Todo esto se comprueba también en que la presencia de la lengua escrita es mínima. Se observa que en los tres casos la presencia de texto es mínima. De hecho, lo único que aparece escrito tiene una función precisa, ya que busca contextualizar la imagen con el fin de afinar la crítica en el espectador. De este modo, es preciso añadir que la caricatura se compone de un lenguaje no verbal cargado de cierta retórica que el artista maneja a su antojo y semejanza para poder transmitir un mensaje.

En este contexto, la caricatura no se puede ignorar, ya que no es un elemento que nos hace reír. Se ha asociado al humor político y al humor comunal. No obstante, se aleja de provocar la risa o la carcajada. Dicho de otro modo, la caricatura es un elemento de comunicación que nos incita a reflexionar sobre la cuestión analizada.

5. CONCLUSIONES

Las caricaturas son un elemento clave social. Han acompañado al ser humano desde sus orígenes y han demostrado que su uso está asociado al humor. No obstante, su pervivencia y su uso están relacionados con el tiempo del artista. Las viñetas deben entenderse como un bloque cultural. Este hecho se debe a que es un arte que evoluciona para adaptarse

a los tiempos y representar la realidad de cada momento. Por este motivo, debe entenderse de forma aislada.

Además de todo esto, hay que tener en cuenta que la caricatura también puede ser universal y se puede aplicar a diferentes situaciones. Por ejemplo, en el caso de Plantu, se puede ver que el primer dibujo analizado es aplicable a cualquier escenario de guerra. Por ello, su universalidad trasciende al momento en el que se hizo; de ahí que algunos caricaturistas lleguen a rectificar o modelar algunos dibujos.

6. REFERENCIAS

- Anderson, B. (2005). Comedy. Preface. En 'A. Farzāt (Ed.) A Pen of Damascus Steel. Political Cartoons of an Arab Master. Cune Press
- Badarneh, M. A. (2011). Carnavalesque Politics: A Bakhtinian Case Study of Contemporary Arab Political Humor. *Humor*, 24-3.
- Bakhtin, M. (1984). *Rebelais and His World*. Trade. Iswolsky, H. Indianda University Press.
- Bassets, M. (2021, 1 de abril). Plantu, un jubilado de buena tinta. *El País*. <https://bit.ly/3G28G4jc>
- Cune Press (2006). Ali Farzat. Cune Press. <https://bit.ly/2WJq74w>
- Gaya Nuño, J. A. (n. d.). Caricatura. En *Enciclopedia Ger*. Consultada el 18 de noviembre de 2013, de <https://bit.ly/3hAEfc2>
- De Alba Suárez, D. (2022, 6 de mayo). Plantu, reconocido dibujante francés, pasó por la UCAB. *El Ucabista*. <https://bit.ly/3jcKJhI>
- Ferzat, A. (n. d.) Ali Ferzat. www.ali-ferzat.com
- Ferzat, A. (2005). *A Pen of Damascus Steel. Political Cartoons of an Arab Master*. Cune Press.
- Ferzat, A. (2012). Syrian cartoonist Ali Farzat: 'They broke my hands to stop me drawing Assad' [Video]. *Drawing the Revolution The Guardian*. Consultada el 30 de octubre de 2013, de <https://bit.ly/2KirDEI>
- Kishtainy, K. (1985). *Arab Political Humour*. Quartet Books.
- Luna, O. (2005). La caricatura política en el Perú: Julio Málaga Grenet, Francisco González Gamarra y Jorge Veinatea Reinoso [Tesis, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. <https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/2360>

- Liberpress (n. d.). Autor del cartel de los 15 años de LiberPress. Liberpress.
<https://bit.ly/3jdojgj>
- Martin, R. A. (2007). *The Psychology of Humor. An Integrative Approach*. Academic Press.
- Mauvieux, M. (2021). *Plantu, dessinateur de presse depuis 1970*. BnF Gallica.
<https://bit.ly/3j2qSl6>
- Miki y Duarte (2022). *La quema de velos en Irán*. Diario de Sevilla.
<https://bit.ly/3Ww5kvT>
- Miki y Duarte (2020). *Anuario 2020*. <https://bit.ly/3YAkCkQ>
- Moubayed, Sami M. (2006). *Steel & Silk: Men & Women Who Shaped Syria 1900- 2000*. Cune Press.
- Nilsen, Don L. F. (1990). The Social Functions of Political Humor. *Journal of Popular Culture*, 24 (3).
- Pastor, L. (2016). *La retórica antigua*. Editorial UOC.
- Rahman, A. (2016). *Plantu Interview. Award-winning French cartoonist. Toons Mag*. <https://bit.ly/3V6IoSA>
- Riera Puja, J. (2021, 9 de junio de 2021). *Miki y Duarte. Humoristán*.
<https://bit.ly/3BJtSto>
- Schirato, A. (1988). *Comic structures, metafictional strategies, and contemporary American fiction: A Study of John Hawkes and Walter Abish*. University of Sidney.
- Taleb, B. (2005). *Wisdom. Preface*. En 'A. Farzāt A Pen of Damascus Steel. Political Cartoons of an Arab Master. Cune Press.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1984). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: la búsqueda de significados (1a ed.)*. Paidós.
- Trinidad Requena, A., Carrero Planes, V. y Soriano Miras, R. (2006). *Teoría fundamentada “Grounded theory”: la construcción de la teoría a través del análisis interpretacional*. CIS
- Vasilachis de Gialdino, I. (2009). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.

EL CÓMIC DE AUTORÍA FEMENINA EN LOS PAÍSES DEL NORTE DE ÁFRICA Y ORIENTE MEDIO. LAS VOCES DE UN SILENCIO IMPUESTO

LARA VALLÉS PECO
Universitat de València

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace unas cuantas décadas el cómic ha dejado de ser considerado un medio artístico menor, destinado al humor y al mero entretenimiento de un público infantil y juvenil, para empezar a ser valorado en tanto forma de arte capaz de tratar cualquier temática, y dirigida ya no solo a niños y adolescentes, sino también a un público adulto. Como apunta Sergio Ballester en su tesis doctoral,

A partir de los años 60 (...) Comenzarían a surgir importantes movimientos contraculturales, orientando estas publicaciones a un público más maduro y dando lugar al fenómeno del cómic de autor (el cual suele considerarse más cercano a la obra artística, ya que integra un contenido serio y reflexivo). Gracias a estas novedades, se experimenta con la composición, recursos y posibilidades de los cómics, desarrollando géneros adultos como: horror, erotismo, temáticas sociales y culturales, etc. (Redondo, 2017, p. 100)

El cómic ha ido convirtiéndose en objeto de creciente interés y no únicamente por parte de lectores y aficionados, sino también en el ámbito académico. De hecho, se podría discutir acerca de cómo su etiqueta tantos años arrastrada de medio menor y un tanto marginal ha acabado por permitir a la historieta un rango de libertad en ocasiones mayor que el ostentado por la literatura. Es cierto que ese permanecer en un segundo plano ha mantenido al cómic en una posición comprometida, dependiente en ocasiones de los valores sociales imperantes (Redondo, 2017), pero también lo es que esa marginalidad ha ido permitiendo al cómic desenvolverse como soporte reivindicativo, directo y honesto.

No obstante, más allá de las tradiciones franco-belga, norteamericana y japonesa el cómic de otros orígenes sigue siendo poco conocido para los lectores occidentales. Es el caso del cómic originario de países de fuerte influencia islámica. Es significativo cómo en general, fuera del ámbito académico dedicado al estudio del cómic, pasa bastante desapercibido que en los países del Norte de África y Oriente Medio se hace, se está haciendo cómic. En realidad, existe una producción considerable. Además, las Primaveras Árabes supusieron un trampolín para que jóvenes historietistas se dieran a conocer, reflejando en sus trabajos las realidades de sus países, frecuentemente marcadas por la opresión y la violencia:

(...) la BD arabe s'inscrit dans une histoire longue et riche, mais pendant longtemps elle était essentiellement destinée aux enfants. Il est passionnant de voir naître aujourd'hui, après les printemps arabes, une nouvelle bande dessinée qui s'adresse à un public adulte, et dont les auteurs, jeunes et audacieux, font découvrir leurs pays avec des voix authentiques et variées (Mercier, Jean-Pierre, Ghaibeh, Lina, 2017, p. 9).

La guerra, la pobreza, la inestabilidad sociopolítica y la necesidad de emigrar son solo algunos de los temas recurrentemente plasmados en las planchas de estos contadores de historias. Muchos de ellos no tienen más intención que plasmar sobre el papel la vida de la gente a pie de calle, con sus venturas y desventuras, con sus costumbres y su cotidianeidad marcada muchas veces por el miedo y por un continuo estado de alerta. Entre estos contadores de historias, son las mujeres las que soportan el peso más grande sobre los hombros. Sometidas a una moral opresora, e incluso burlando las imposiciones legales en ocasiones, muchas tienen que armarse de coraje para tomar papel y lápiz y dibujar, o dibujarse, buscando un espacio de libertad donde poder contar su verdad y convirtiéndose en las voces de un silencio que les ha sido impuesto, un silencio indeseable que trata de mantenerlas amarradas a ciertos parámetros. Es este el caso de las historietistas que serán presentadas en este capítulo. Autoras procedentes de Líbano, Marruecos, Irak, Irán e Israel, con estilos y temáticas diversos pero con algo en común: el necesario relato.

El objetivo de este capítulo es poner de relieve el valor del trabajo de estas autoras. En general, el conocimiento de este trabajo se limita en muchas ocasiones a *Persépolis* (2000-2003) de la historietista iraní Marjane Satrapi. Se trata sin duda de una obra icónica, referenciada en

numerosas investigaciones con carácter de obra cumbre del cómic. *Persépolis* es, junto al *Maus* de Art Spiegelman, icono y punto de inflexión en lo que a cómic se refiere. De hecho, la obra de la iraní es el único cómic que figura en la lista de libros imprescindibles del siglo, poniendo de manifiesto el gran impacto que ha supuesto desde que la historia de la vida de Satrapi comenzara a publicarse.

Pero, como ya se ha apuntado, Marjane Satrapi suele ser la única historietista conocida más allá de las grandes tradiciones, más allá de Marvel y DC, el manga, Tintín, o Astérix. Es, de alguna manera, la desventaja que resulta de convertir una obra en icono. Sin tan siquiera quererlo, la cantidad de atención depositada en el símbolo, en este caso en *Persépolis*, eclipsa a otras autoras y otras obras que pueden ser igual de significativas y valiosas. Asimismo, puede desviar también el foco de otros trabajos de Satrapi, como *Bordados* (2003) o *Pollo con ciruelas* (2011), que aportan también información importante acerca de la sociedad iraní, sus retos y sus tradiciones. No obstante, no se trata en estas páginas de restar un ápice de valor a una obra como *Persépolis*, pues cabe reconocer lo que ha supuesto, pero sí de dar visibilidad a los trabajos de otras historietistas.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este capítulo es facilitar una aproximación al cómic del Norte de África y Oriente Medio, y se concreta en diferentes intenciones:

- Dar visibilidad a historietistas originarias de países de una fuerte influencia islámica más allá de *Persépolis* y de su autora Marjane Satrapi. Es importante tener una visión más amplia y real del panorama actual del cómic en estos países.
- Animar a los lectores de estas páginas a profundizar en la obra de las historietistas que presentaremos, recomendando un cómic de cada una de ellas. Leer y dar a conocer a las historietistas es esencial para difundir sus trabajos y generar interés en torno a ellos: una de las razones por las que estas autoras son poco conocidas es la falta de presencia en librerías y tiendas especializadas. Materializar estos cómics, hacerlos visibles y

tangibles contribuye a otorgarles entidad. No se trata solo de hablar de ellos, se trata de ponerlos al alcance de la mano del posible lector interesado, de dar a conocer sus editoriales, sus orígenes y proceso, sus traducciones a otras lenguas, entre otros aspectos.

- Describir las temáticas y estilos de las historietistas a las que haremos referencia, aportando así información al lector más allá de la mera enumeración de títulos. Cada una exhibe en sus cómics un estilo diferente en cuanto a colores empleados, gestión del espacio, mayor o menor realismo en el dibujo, etc. Diferentes estilos pueden atraer a diferentes lectores, y la variedad entre las historietistas es suficientemente amplia.
- Poner de relieve los tremendos obstáculos a los que tienen que enfrentarse las historietistas que toman la decisión de expresarse con libertad. Muchas de ellas han vivido la guerra, la emigración, la censura y las amenazas, y se han enfrentado a todo ello. Se puede decir, en este sentido, que Satrapi abrió una brecha que muchas otras han continuado ensanchando.
- Contribuir al estudio académico del cómic y, en especial, del cómic de Oriente Medio y Norte de África, concretamente el producido por mujeres. Aproximar por tanto otras realidades diferentes culturalmente: El canon fija el modelo en varón blanco occidental, lo que contribuye a aumentar el desconocimiento de esas realidades.

Obviamente, es natural conocer mejor lo que nos es más cercano, pero es importante mirar más allá de las propias fronteras, del mundo conocido, para adentrarse en otras realidades que pueden tener mucho que decir y que aportar. Existen entre Occidente y Oriente prejuicios derivados del desconocimiento mutuo, de los recelos y de los estereotipos difundidos en ocasiones por los medios de comunicación. Estas páginas pretenden acercar ambos mundos, tender puentes mediante un arte en auge como es el cómic otorgando protagonismo a las voces narradoras de las historietistas.

3. METODOLOGÍA

El presente capítulo es esencialmente un estudio expositivo y divulgativo, que pondrá el acento sobre las cuestiones más relevantes de cada historietista tratada. No pretende pues ser un estudio detallado de cada una, sino una forma de acercar las obras de las historietistas de países de África y Oriente Medio a los lectores del capítulo. Cada autora será aquí presentada unida a alguno de sus trabajos, sin olvidar nunca el hilo conductor que las interrelaciona y que establece entre ellas escenarios comunes, pero también diferencias destacables.

Para la redacción de este capítulo, se ha seguido una metodología esencialmente cualitativa mediante el análisis de contenido, centrándonos en los relatos y las vivencias de una serie de autoras, profundizando en sus motivaciones, sus perspectivas y su forma de narrar.

Se ha tomado como muestra a seis historietistas: Lena Mehrej y Zeina Abirached, libanesas, Rutu Modan, israelí, Zainab Fasiki, de Marruecos, Marjane Satrapi, iraní alrededor de la cual se articulan la ponencia y este artículo, y la irakí Brigitte Findakly.

En estas páginas, se detallan estilos particulares de cada una de las historietistas, forma de narrar y punto de vista del narrador, temáticas y ejes vertebradores. Aunque la muestra es diversa, existen puntos comunes entre las historietistas, por lo que trataremos de prestar a cada una de ellas la debida atención, remarcando sus peculiaridades.

Marjane Satrapi será la autora que vertebre el artículo. *Persépolis* servirá de base para las demás obras expuestas. De cada una de las autoras se ha tomado uno de los cómics considerados más representativos.

4. RESULTADOS

Marjane Satrapi abrió una brecha a través de la cual muchos autores y autoras de cómic han continuado haciendo camino. En *Persépolis*, la iraní narra su infancia marcada por la Revolución Islámica y sus graves consecuencias: el encarcelamiento y ejecución de familiares, el miedo constante a la represión y la hipervigilancia a la que los ciudadanos estaban sometidos cada día. Relata, asimismo, su adolescencia en Viena,

sus relaciones personales, la falta de comprensión y los prejuicios de muchos europeos. Porque no era fácil ser una iraní en Austria, por más que sus padres la enviaran allí para salvarle la vida ante la realidad de un país tremendamente inestable.

La identidad, el desarraigo y la confusión aparecen reflejados en *Persépolis* de una forma honesta, descarnada. Una niña obligada por las circunstancias a exiliarse para sobrevivir, a enfrentar la incertidumbre de si volverá o no a ver a su familia. Esa es la Marjane de este cómic. Una Marjane que cuando consigue volver a Irán transcurridos varios años cae en una profunda depresión al encontrarse con que su ciudad es ahora un cementerio, con que las calles que recorrió de niña están llenas de murales en homenaje a los mártires, mientras ella ha permanecido lejos, refugiada, ajena, a salvo de tanta sangre y tanto dolor. En este punto, Marjane no sabe quién es: “J’avais l’impression de marcher dans un cimetière...Entourée de victimes d’une guerre que j’avais fuie” (Satrapi, 2000-2003, p. 256). Satrapi nos lo cuenta en riguroso blanco y negro, mediante un estilo no realista pero no por ello menos impactante. Es llamativo que dos obras cumbre del cómic, *Maus* y *Persépolis*, tengan el blanco y negro como punto en común, así como el alejamiento del estilo realista, dada la cruda realidad de sus respectivas temáticas. De hecho *Maus*, cuyos personajes (recordemos que hablamos del Holocausto) exhiben rostros de gato, ratón, cerdo o perro recupera en cierto modo, en un guiño, la fábula y el cuento popular, donde los personajes acostumbran a ser animales, en un ejemplo de cómo el cómic es capaz de fusionar recursos y transformarlos a su manera. Satrapi y Spiegelman muestran que no es imprescindible la profusión de detalles, y tampoco la explosión cromática o el rostro perfectamente humano y detallado para contar historias universales, de gran alcance y con una intensa carga dramática.

Las libanesas Lena Mehrej y Zeina Abirached presentan ciertos rasgos comunes a Satrapi: el uso del blanco y negro, aunque con matices diferenciales, un estilo de dibujo que, como el de la iraní, no persigue el realismo ni lo necesita y la tendencia a la temática autobiográfica. *Yogur con mermelada* (2011) es el cómic más célebre de Mehrej. En esta obra, el relato pivota sobre la vida y vivencias en Beirut de su madre, una

alemana casada con un libanés. Así, aunque el cómic habla también de la autora y de sus propias vivencias, no se trata tanto de un relato autobiográfico como suele suceder en la mayoría de las obras de estas autoras.

Retirando el foco de sí misma, la autora cuenta, aunque en primera persona, la historia de su madre, una madre vital y valiente que es motor e inspiración para la familia. En la portada, una mujer sirve la mesa de una terraza con vistas a la ciudad de Beirut. Su pelo rubio y sus ojos azules delatan su condición de extranjera o, al menos, de elemento un tanto discordante, un tanto exótico en el Líbano. Solo en la portada y la contraportada de este cómic las imágenes tienen color, lo que de alguna manera nos aporta ciertas claves sobre la protagonista y su familia: el estereotipo de la alemana rubia de ojos claros, el vestido morado, color favorito de la madre o los ojos azules y el cabello claro de Lena. En este sentido, Mehrej se distingue de Abirached, cuyas portadas exhiben el blanco y negro igual que sus planchas. La madre de Lena, que nos mira de frente con una sonrisa esbozada en la boca, nos invita a sentarnos a una mesa llena de coloridas viandas. Los vivos colores de la portada y la contraportada contrastan con el interior, compuesto de planchas en las que el gris, más que el blanco y el negro puros, es protagonista absoluto. Los dibujos podrían recordarnos hasta cierto punto a los de Satrapi, aunque algunos parecen difuminarse, como si el dibujo, hecho a lápiz, hubiera sido emborronado. Este efecto contribuye a generar un clima onírico, como si Mehrej hubiese plasmado sobre las viñetas sus recuerdos, algunos de ellos borrosos.

Le piano oriental (2015), de la historietista Zeina Abirached, nos recuerda a *Yogur con mermelada* porque sigue también esa línea biográfico-autobiográfica. De estilo similar al de Marjane Satrapi, en este cómic se narran dos historias interconectadas: la inspirada en el bisabuelo de Abirached, un músico soñador e imaginativo, y la de la propia historietista, a caballo entre dos países muy diferentes. El uso del blanco y negro es en esta obra muy significativo. No es casualidad que Abirached dedique el fondo blanco a una historia y el negro a la otra. Como hace notar Beatriz Mangada (2022, p. 70).

(...) au debut, les planches consacrées au récit beyrouthin d'Abdallah sont numérotées et sur un fond blanc (...) En ce qui concerne le deuxième récit, celui-ci est constitué de 9 sections avec un nombre de planches plus réduit en moyenne. Ces planches ne sont pas numérotées et présentent en général un fond blanc.

Se establece así una diferenciación fácil de percibir por el lector y, además, la combinación de planchas de fondo blanco o negro producen el efecto, si miramos el libro de perfil, de las teclas de un piano. Todo queda de este modo interrelacionado, las dos historias y los dos colores, el título y lo que evoca con el diseño estructural y estético. Los dos protagonistas, Zeina y Abdallah, tienden puentes a su manera. Él lleva años buscando el modo de hacer que su piano sea “bilingüe”, que pueda dar los cuartos de tono de la música oriental y no tenga limitaciones a la hora de interpretar piezas musicales; ella ha crecido manejando dos idiomas y se ha formado, como mujer adulta y como profesional, en dos países pertenecientes a mundos diferentes. Abirached se remonta a su historia familiar para entender un poco mejor la suya propia, su presente, su lugar en el mundo. Ella y su bisabuelo son en realidad iguales en esencia: dos personas que no conciben las fronteras, que se las saltan porque no pueden no hacerlo, no está en su naturaleza. *Le piano oriental* es un cómic de mezclas, de experimentación y de sinestesia, en el que se dibuja la música y se cruzan los idiomas.

La marroquí Zainab Fasiki nos muestra en *Hshouma* (2019) el reflejo de una sociedad saturada de tabúes y desinformación. El título, que podría traducirse precisamente por “tabú” o por “vergüenza” nos pone sobre aviso. ¿Qué se considera una vergüenza en la sociedad marroquí? La sexualidad, el cuerpo desnudo o la identidad de género, temas abordados precisamente en este libro a caballo entre cómic, manual didáctico y álbum ilustrado. Fasiki es una artista joven, activista feminista, que no esconde lo que piensa y además trata de divulgarlo. Con miles de seguidores en redes sociales, su obra se popularizó tras publicar un dibujo en el que denunciaba la violación de una chica en un autobús: además de dibujante, Fasiki gestiona un blog y talleres que animan a jóvenes artistas a expresarse en un ambiente seguro. En un mundo en el que todo puede difundirse muy rápidamente entre personas de todas partes con un gesto, las fronteras pueden ser burladas más fácilmente. De algún

modo, las redes aproximan a las personas: “La relación entre usuarios de las redes sociales pasa de ser vertical a horizontal, posibilitando una igualdad ficticia, en la que cualquier usuario se convierte en emisor produciendo sus propios contenidos” (Cornejo & Tapia, 2011, pág. 226). No obstante, la realidad marroquí se mantiene obstinada. En algunas de sus entrevistas, Fasiki asegura haber sufrido censuras e insultos. Cuenta también cómo le hizo sentir, en Francia, el hecho de que nadie la increpara por llevar sus vestidos, ya que en Marruecos, relata, es algo que le ha ocurrido de forma habitual (Ávalos, 2018). De nuevo, en Zainab Fasiki encontramos otro ejemplo de historietista que ha conocido el choque cultural, las diferencias entre dos realidades distintas a todos los niveles.

Hshouma es diferente de los cómics ya mencionados. No es una obra en primera persona, autobiográfica o inspirada en el entorno familiar, sino que tiene un carácter educativo, expositivo, basado en una realidad generalizada en Marruecos. *Hshouma* es un libro reivindicativo, aunque desde una posición etnocéntrica podamos pensar que resulta extraño, incluso surrealista, que sea necesario seguir reivindicando ciertas cosas en ciertos lugares. *Hshouma* nos habla de todas esas cosas, y lo hace con el estilo personal de Fasiki, de colores vivos, de rojos y negros intensos. Sus personajes podrían ser cualquiera, universalizando así los conflictos que el libro plantea. De los libros aquí mencionados, podríamos decir que es el más particular, porque se escapa de las definiciones asertivas y cerradas: no podemos decir que sea un cómic estándar, aunque las ilustraciones tengan un papel predominante. Además, pierde ese carácter intimista de Abirached, Satrapi o Mehrej. De alguna manera, Fasiki cede el protagonismo en favor de toda una sociedad, trascendiendo sus vivencias particulares para denunciar una herida colectiva, compartida.

Brigitte Findakly nos presenta en *Las amapolas de Irak* (2016) un país asolado por la guerra y oscurecido por la desconfianza y el miedo. Comparte autoría con su marido, el historietista francés Lewis Trondheim. Findakly rebusca en su memoria para encontrarse con su “yo” infantil y con su familia, en un camino en retrospectiva que termina siendo ella una mujer adulta instalada en Francia. Tras años viviendo en Europa, Findakly se percata, en un viaje a Irak, de que ese ya no es su mundo ni podrá volver a serlo, de que existe ya demasiada distancia insalvable

entre su pasado y su presente: “Aunque me alegraba mucho de estar con ellos, tenía calambres en el estómago y ganas de vomitar. Veía un enorme retroceso en la forma de vivir de mis primos y primas, mientras yo tenía la gran suerte de vivir en Francia” (Findakly, 2016, p. 96). De nuevo, como le sucediera a Satrapi, aparecen el desarraigo y la sensación de extrañamiento en el lugar de origen. Se percibe el hogar como algo ajeno, lejano, que ya no tiene nada que ver con una misma. Ese desasosiego y ese estupor se transmite a los lectores, que no podemos más que escuchar, leyendo, a la protagonista.

Brigitte Findakly destaca por su uso del color. No hallamos en esta obra el blanco y negro que exhiben otras autoras ya expuestas en estas páginas, sino colores vibrantes y muy variados, intensos. Además, la ilustradora iraquí intercala algunas fotografías, estas sí en blanco y negro, que en cierto modo nos remiten al estilo de Satrapi, al de Abirached, evocando el recuerdo y honrándolo. ¿Es tal vez el uso del blanco y negro en algunas historietistas una suerte de imitación de la fotografía antigua, confiriendo a las imágenes un halo que nos invita a echar la vista atrás, a conectar más rápidamente con recuerdos y sensaciones? Sea como fuere, un recurso remite al otro. La historietista iraquí, tal vez en un ejercicio de honestidad, de veracidad, incluye algo tan personal como las fotografías propias. Nos desvela así parte de su intimidad permitiéndonos ver una página de su álbum familiar. Su estilo al dibujar se aleja del realismo. Sus personajes recuerdan a muñecas de trapo, son expresivos y al mismo tiempo carentes de ciertos detalles.

Asimismo, Brigitte Findakly gestiona el espacio de forma muy libre. Algo que llama la atención es que no separa las viñetas con líneas visibles, simplemente separa los conjuntos con espacios en blanco lo suficientemente marcados como para que el lector comprenda que hace las veces de elemento divisor. La autora tiende al uso abundante de recitativos más que al de bocadillos de diálogo, de modo que *Las amapolas de Irak* constituye otro buen ejemplo de obra de formato libre, de cómic que explora los recursos formales. Una prueba más de cómo la combinación de texto e imagen despliega muchas posibilidades, permitiendo una creatividad que no entiende de fronteras.

El último cómic de esta relación es *Túneles* (2021), de la historietista israelí Rutu Modan. En esta obra, el conflicto palestino-israelí subyace como telón de fondo de una exploración arqueológica en busca del Arca de la Alianza. Modan, como Fasiki, se aparta de lo (auto)biográfico, pero al contrario que esta última crea un argumento de ficción. El misterio, la desconfianza y el desasosiego impregnan las planchas del cómic, los espacios y a los propios personajes. En la historia, nadie parece confiar en nadie. Demasiados intereses cruzados. Leyendo entre líneas, el lector topa con una obra plagada de metáforas. La de las alianzas, con esa búsqueda ansiosa del arca misteriosa, parece obvia. Israelíes y palestinos chocan en una misma excavación arqueológica en forma de túnel, yendo tras lo mismo, tras el mismo cofre sagrado. Pero la reliquia es esquiva. Ni siquiera puede afirmarse con certeza que exista. Quizá sea leyenda, pero el caso es que dentro del túnel hay gente que se cruza, hay caminos que confluyen, aunque sea bajo tierra, ocultos de la superficie. Todo acaba por encontrar el modo de coincidir.

El estilo de Rutu Modan se aleja del blanco y negro de las autoras de las que partió este capítulo. Modan sí emplea el color, intenso además, en sus viñetas. Sus personajes recuerdan a la línea fina empleada en la tradición franco-belga, en cómics como Tintín. Son dibujos expresivos, muy vivos y llamativos.

A pesar de tratarse de una historietista israelí, es importante incluirla en este trabajo. Para una autora natural de Tel Aviv es difícil sustraerse a escribir y dibujar sin involucrarse demasiado en asuntos políticos. La propia Modan afirma que resulta difícil limitarse a ser historietista cuando eres israelí. De alguna manera, como explicara en una entrevista para JotDown (Arsic, 2018), todo el mundo espera que te posiciones y todo el mundo quiere llegar a hacerte la misma pregunta: el qué opinas sobre. Modan intenta profundizar en ello lo menos posible. Aún así, el lector atento descubrirá que en sus cómics la autora no evita el tema y que, de hecho, sí se pronuncia y se posiciona. Lo hace sin desenfocar sus ficciones, sin perder de vista el hecho de que lo más importante para ella son sus historias.

En este análisis se ha dado visibilidad a diversas autoras de cómic no occidentales, facilitando el acercamiento a ellas y a algunas de sus obras.

Es obvio que el desconocimiento de determinadas obras y de sus autores, en este caso autoras, imposibilita el interés por ellas. La intención de este capítulo es generar curiosidad por el cómic no occidental más allá de las tradiciones franco-belga, norteamericana y japonesa. Para ello:

1. Se ha presentado a las historietistas de forma clara y concisa, facilitando sus nombres, orígenes y estilos de dibujo.
2. Se ha seguido una línea lógica en lo que a temporalidad se refiere, partiendo de *Persépolis*, que es el cómic más antiguo de los presentados.
3. Se ha tratado de evidenciar que todas las autoras presentadas resultan, cada una a su manera, reivindicativas, denunciando circunstancias complejas e injustas en sus respectivos países. Todas tienen en común la vivencia de la guerra, la inestabilidad sociopolítica, la violencia, la represión o la inseguridad.
4. No se ha desvelado en estas páginas la obra completa de las autoras, sino una muestra representativa de quiénes son y alrededor de qué temáticas trabajan. La intención primordial, recordemos, no es un análisis detallado, sino la exposición de un punto de partida para la lectura y el estudio de las historietistas no occidentales.

5. DISCUSIÓN

A la vista de los resultados expuestos en la investigación, podría deducirse que las historietistas de Oriente Medio y el norte de África pueden despertar más interés y curiosidad de la que cabe pensar a priori. Cada vez más, el canon es sometido a examen, a crítica y a estudio. La mirada patriarcal y etnocéntrica que ha tendido a predominar a lo largo de la Historia es actualmente discutida y combatida, y autores que han permanecido en un segundo plano son hoy rescatados del ostracismo intelectual y reivindicados. Ocurre algo parecido con el cómic. A medida que el tiempo pasa, su toma en consideración es mayor. Como ya hemos apuntado, es más bien el desconocimiento lo que genera el desinterés, y no al contrario. Si no se rompe el círculo vicioso que relaciona a este con aquel, es complicado que las cosas cambien, pero poco a poco va

rompiéndose, de modo que los márgenes se exploran y se ponen en valor.

Además, acontecimientos recientes como las protestas en Irán y alrededor del mundo a causa de la muerte a manos de las autoridades de una joven que simplemente no llevaba bien colocado el velo ponen de manifiesto hasta qué punto sigue siendo muy necesario atender a realidades más allá de lo que nos es próximo. Es quizás un momento propicio para visitar *Persépolis*, el cómic que ha vertebrado este capítulo, pues lo acontecido en los últimos meses en Irán es, para quienes conocen la novela gráfica de Satrapi, familiar. Sin olvidar que, aunque el foco esté puesto últimamente sobre Irán, muchos otros países continúan también sufriendo opresión y situaciones que requerirían atención. Leyendo a las historietistas aquí presentadas, y desde luego a otras y otros autores, podemos llegar a comprender otras realidades complejas.

6. CONCLUSIONES

Más allá de obras icónicas y sobradamente conocidas como *Persépolis* de Marjane Satrapi existen muchos otros cómics y autores, en este caso autoras, merecedores de atención y análisis. La novela gráfica de la iraní Satrapi puede ser un buen punto de partida para el conocimiento de cómics no occidentales, pues es fácil de encontrar y ha sido traducida a diversas lenguas, pero lo deseable sería precisamente que fuera leída en calidad de punto de partida, de referencia por la cual empezar a adentrarnos en el descubrimiento y la lectura de muchas más novelas gráficas. La brecha que abriera *Persépolis* debilitó ese silencio impuesto que da nombre a este capítulo, un silencio cada vez más ruidoso desde más lugares del planeta. La clave no está en abordar los cómics de las historietistas no occidentales desde el paternalismo y el etnocentrismo, sino más bien en ejercer de altavoz en la medida de lo posible, en divulgar sus trabajos y sacarlos de los márgenes. Las autoras tienen voz propia y es preciso que la sigan teniendo. A pesar de las dificultades a las que se enfrentan, y de que muchas veces es gracias a colectivos independientes que sus cómics ven la luz, muchas de sus obras son accesibles y están traducidos a diversos idiomas.

Aunque no puede afirmarse que todas las autoras expuestas conformen un grupo como tal, sí se las puede relacionar a partir de sus puntos comunes. Sus trasfondos son siempre la guerra, la migración y la identidad en debate. Puede que no conformen una corriente, pero sí un mapa sociológico preciso y completo de un área geográfica del mundo.

Es imprescindible que los trabajos de estas historietistas sean divulgados, y para ello es necesario que se hable de ellos, que se presenten como lecturas atractivas y necesarias para entender el mundo en el que convivimos. Solo leyendo sus cómics se contribuye verdaderamente a su difusión, pero es necesario tomar la determinación de descubrir, de adquirir cómics más allá de la oferta *mainstream*. Hay muchos historietistas esperando a ser descubiertos. Darles la oportunidad de darse a conocer es darnos una oportunidad a nosotros como lectores de ampliar nuestra visión del mundo.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Quisiera dirigir asimismo mi agradecimiento a la Doctora Adela Cortijo, por haberme transmitido el interés por el cómic, haberme guiado durante el grado y el máster y ser actualmente mi directora de tesis.

8. REFERENCIAS

- Arsic, J. (06 de Junio de 2018). *jotdown.es*. Obtenido de <https://www.jotdown.es>
- Ávalos, A. (19 de julio de 2018). Zainab Fasiki: cómo derrotar al patriarcado marroquí con un simple lápiz. *elpais.com*.
- Cornejo, M., & Tapia, M. L. (2011). Redes sociales y relaciones interpersonales en internet. Universidad Nacional de San Luis. Recuperado el 5 de Marzo de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/184/18426920010.pdf>
- Findakly, B. (2016). *Las amapolas de Irak*. Astiberri.
- Mangada Cañas, B. (2022). La création littéraire et artistique de Zeina Abirached, un espace de réflexion et de rencontres interculturelles. *Revista Cédille*, 61-76.
- Mercier, Jean-Pierre, Ghaibeh, Lina. (2017). Nouvelle Génération: la bande dessinée arabe aujourd'hui. Angoulême: Alifbata, AUB, Tosh Fesh.
- Redondo, S. B. (2017). *El cómic y su valor como arte*.
- Satrapí, M. (2000-2003). *Persépolis*. L'Association.

PROYECTO Y DIBUJO CONTEMPORÁNEO. EL LEGADO DE ANDRÉS DE VANDELVIRA

JONATAN ORTIZ MARTÍNEZ
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN AL REFERENTE RENACENTISTA DEL SIGLO XVI

1.1. EL ARTE ORNAMENTAL DE VANDELVIRA

Hojas de acanto y seres fabulosos que intentan escapar de la materialidad pétreas asoman sosteniendo las cornisas a modo de capiteles, coronando fustes acanalados, y dentro de estas acanaladuras unos bastones labrados articulan el ritmo de las columnas encastradas a los muros del ábside que preside los restos del que fuera templo mayor del adelantamiento de Cazorla, la Iglesia de Santa María de Gracia. Restos del ornamento original que integró el monumento se hallan inconexos por doquier, unos de otros por vicisitudes de la historia del propio templo, actualmente desacralizado por su uso civil, una ruina que lo ha rehecho, como si sus restos hubieran retornado sus dependencias a un estado de potencia del que se especula que no llegaron a terminarse sus entrañas de piedra de toba, sobre todo en todo lo que fue referente a la consumación de sus cubiertas, según estudios recientes como los efectuados y recogidos en la memoria de la restauración en 2009 del monumento, donde se cita a Lorenzo Polaino Ortega, que fue cronista de Cazorla:

□La cubierta fue proyectada con bóveda y cúpula, de la que solo se construyó esta última, sustituyéndose aquella por un tejado provisional sobre armazón de madera □(Molina Reyes & Salmerón Escobar, 2010, p.22).

Indistintamente del hecho de que la cubierta fuera de un material o de otro, lo que sí es cierto es que, en la actualidad, se aprecian restos ornamentales de nervaduras que sostuvieran las cúpulas que pudiera poseer

el templo y que sostuvieran sus naves, que se han comparado en ocasiones con los ornamentos interiores de la Iglesia de la Inmaculada concepción del municipio, también giennense, de Huelma, según la recreación e hipótesis visual de como debió de haberse planteado el monumento cazorleño, un estudio realizado por Jesús Estepa Rubio dentro de la tesis *Aproximación geométrica y espacial y reconstrucción virtual de la iglesia de Santa María de Cazorla a través de sus ruinas*, en la que realiza un tour virtual de la posible estética de Iglesia terminada, donde se puede apreciar dentro de ese recorrido como se plantea que pudieron ser las ornamentaciones del interior y la fisionomía que hubiera tenido la portada y, en general, el exterior. El caso de las Ruinas de Santa María es crucial ya que ha supuesto la primera toma de contacto del referente renacentista para mí a la hora de dibujar, y sigue siéndome útil como introducción a la hora de hablar del estudio de la ornamentación ya que, en concreto, casos como la recurrencia de la ventana Serliana, los fustes acanalados y la forma estilística de vanos, ventanas decoradas con veneras y angelotes o cornisas alternadas con bucráneos son elementos que, dentro de la obra arquitectónica del maestro de Alcaraz me son inspiradores en mi interpretación artística de estas formas y escultóricas dentro de la creación de obra contemporánea que practico, y por vicisitudes de la vida nací en la propia plaza de Santa María, pues las antiguas casas consistoriales, al menos una sección de estas pertenecían a mis abuelos, un edificio del Siglo XVI que sigue manteniendo su portada original, habiendo crecido en contacto constante con la obra Vandelvira que se alza sobre la bóveda que sostiene la plaza, siendo la primera ingeniera que traza una plaza sobre un río dentro de la historia del arte en España hasta la fecha y de la que se tenga constancia, siendo para mí, personal y profesionalmente, de obligada mención y presencia en mi estudio este conjunto monumental del noreste de la ruta de monumentos patrimoniales renacentista que posee la provincia de Jaén.

Durante la trayectoria profesional de creación que ejerció Andrés de Vandelvira, numerosos fueron sus viajes de estudio, pues su objeto de estudio para él la arquitectura, en concreto la romana, restos sobrevivientes a las cenizas de su imperio, y, además, si tenemos en cuenta de que Andrés procedía de una familia de tradición cantera, ya que su

padre, Pedro de Vandelvira le inculcó la profesión de la traza de cortes de piedra como el propio Andrés hizo luego con su hijo Alonso, no es de extrañar que buscarse el referente en su origen, entablado relación con artistas coetáneos del contexto italiano como posiblemente lo hiciera con la obra de Sebastiano Serlio, del que pudiera tomar prestado como elemento estético en sus programas decorativos la ventana Serliana, consistente en tres vanos, siendo arqueado el central y de dintel plano los laterales, y quizás el estudio de los distintos órdenes arquitectónicos que se aplicaban en la ornamentación de los edificios durante el cinquecento, los cuales luego fueron exportados por otros artista que, al igual que Vandelvira, viajaron para documentarse en la búsqueda del conocimiento aplicado para el desarrollo de sus vertientes estilísticas, plasmadas en el patrimonio.

FIGURA 1. Distintas abocetaciones de ornamentos existentes en las Ruinas de Santa María de Gracias en Cazorra (Jaén)



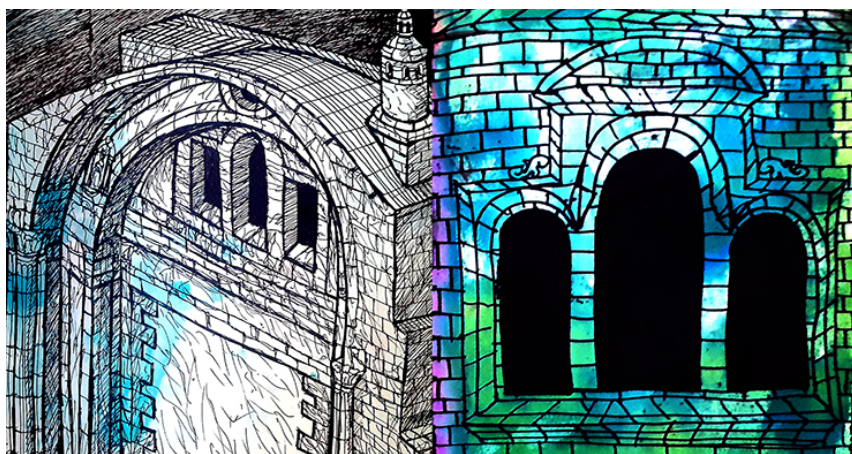
Fuente: Elaboración propia

1.2. ELEMENTOS COMUNES EN LA ORNAMENTACIÓN DE VANDELVIRA

Es precisamente la confluencia entre artistas lo que hizo que muchos arquitectos como Andrés de Vandelvira afloraran un estilo gráfico

elaborado y minucioso en su aplicación técnica dentro del ornamento, ya que, si ponemos de ejemplo la Sacra capilla del Salvador de Úbeda, en la que, aparte de participar Vandelvira, lo hizo a su vez Diego de Siloé, autor de la Catedral metropolitana de Granada, siendo quizás la colaboración que tuvieron entre ambos pudo resultar en los lenguajes ornamentales que se aprecian en el monumento ubetense, donde cada uno aportó una porción de su conocimiento en la elaboración gráfica del proyecto y donde, como no, entre los componentes que configuran el alzado de su portada principal, destaca la ventana Serliana entre otros detalles ornamentales, cuyo diseño varía con respecto a la del caso cazorleño, ya que, aparte de que en Santa María de Gracia el ventanal se sitúa en la cabecera y en Úbeda este uso de la ventana sucede a los pies del templo, los vanos laterales del caso ubetense no son planos, sino que todos son arqueados, enmarcados y delimitados por una moldura que las ensalza, estando rematada esta por un frontispicio que no es al uso, sino que también es arqueado, generando una armonía.

FIGURA 2. Estudio gráfico sobre las diferentes variantes estilísticas de la ventana serliana dentro de la ornamentación arquitectónica trazada por Andrés de Vandelvira. A la izquierda, restos del ábside de las Ruinas de Santa María de Gracia de Cazorla. A la derecha, ventana Serliana en la portada principal de la Sacra Capilla del Salvador en Úbeda, donde también, aparte de Vandelvira, llegó a participar Diego de Siloé en su traza.



Otro elemento que conforma el cuerpo del estilo ornamental estético de Andrés de Vandelvira es el uso recurrente de las nervaduras en las bóvedas vaídas, una solución arquitectónica desarrollada por él, que consiste en pechinas unidas al resto de la cúpula que conforma la bóveda, situada y sustentada entre varias estructuras como columnas o lienzos de muro si el espacio de la dependencia es reducido, siendo una recurrencia en los monumentos Vandelvirianos la combinación, dentro del uso de este abovedado, la combinación de formas geométricas y onduladas, como medallones y rectángulos que articulan el espacio de la bóveda vaída, estando decoradas por formas orgánicas como hojas de acanto, frutos de distinto tipo y algún busto que represente a personajes alegóricos o míticos. Estos ejemplos pueden verse claramente en la Catedral de la Asunción de la virgen, en Jaén, cuya continuidad genera el espacio de las naves en una sucesión de bóvedas, y en la Iglesia de la Asunción de Villacarrillo, cuyos frescos y policromías aún se conservan en sus techumbres, guardando una particularidad especial el de este último ejemplo, ya que en el centro de cada bóveda existe una apertura que abre el techo a una linterna encastrada dentro de la sección de la cubierta del templo, otorgando así luz de manera ingeniosa, aunque esta solución que combina la ejecución técnica con el uso decorativo de esta fuente de luz también es observable en el templo del antiguo convento de Santo domingo de la Guardia de Jaén, cuyas capillas acasetonadas con figuras alegóricas y veneras en las esquinas en la cabecera del ábside combinan lo anterior dicho, la unión de resoluciones técnicas ingeniosas de la arquitectura con un gran sentido estético, en cuyas techumbres, la bóveda vaída, decorada con nervaduras que forman un patrón de rosa o de estrella con volutas que comparten estilo con los capiteles corintios de sus columnas encastradas, también se abre para dejar entrar la luz a través de otra linterna, cuyos materiales de construcción intervienen en la luminiscencia y cromatismo que ilumina de manera cenital, unos elementos que comparten más templos proyectados por Vandelvira en el Reino de Jaén, como la Iglesia de la Asunción de Jódar, cuya ejecución se atribuye a su escuela de discípulos.

2 OBJETIVOS

2.1. LISTADO DE OBJETIVOS PERSEGUIDOS CON EL ESTUDIO

Llevar a cabo un estudio analítico del dibujo y las formas ornamentales renacentistas, en concreto de la obra creada por el arquitecto Andrés de Vandelvira.

Realizar un análisis comparativo entre las formas de representación renacentistas y los elementos referenciales extraídos del ornamento del Siglo XVI con respecto al arte contemporáneo y las obras audiovisuales de los medios de comunicación de la actualidad.

Exposición de hechos, cuestiones y consideraciones relacionadas al tema de estudio en torno al patrimonio histórico artístico y de obras contemporáneas desde el punto de vista de un artista contemporáneo, creador de obras de arte.

Revisión documental de estudios relacionados al arte de Andrés de Vandelvira, además de obras audiovisuales como cómics o mangas, series de animación, videojuegos y cualquier otro producto en el que se haya trabajado con un concepto estético de ornamentación heredado de las formas gráficas renacentistas revisionadas desde el Siglo XXI.

3. METODOLOGIA.

3.1. LA OBRA RENACENTISTA Y LA OBRA DE ARTE CONTEMPORÁNEA

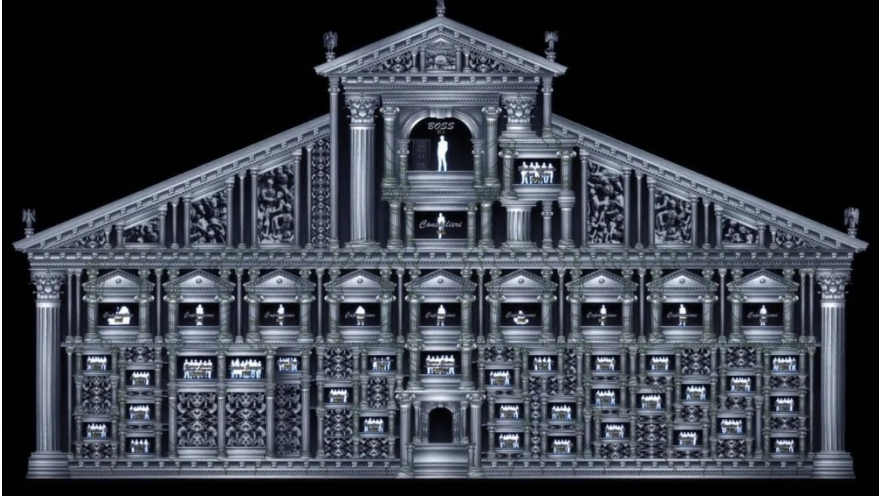
La metodología usada en este estudio ha consistido en la indagación de diferentes elementos comunes en la ornamentación del arte renacentista con respecto a obras actuales para su estudio como factor determinante en el desarrollo gráfico en la expresión contemporánea de los medios, a la vez que se han consultado artistas procedentes de redes sociales que hayan trabajado este referente, tal y como se muestran en los ejemplos aportados, viendo la fidelidad, el nivel de abstracción, entre otros muchos aspectos decisivos que puedan intervenir dentro de su creación, además de la técnica usada y los valores intrínsecos de estas obras.

3.2. CASOS COMPARATIVOS ENTRE EL REFERENTE Y LA REFERENCIA

Dentro del estudio efectuado se han contemplado varios casos en los que el ornamento, de una manera o de otra, es determinante en la narración gráfica, un aspecto a compartir con la obra manierista de Andrés de Vandelvira con respecto a la pasión por esa decoración que, de manera grácil, engalana el espacio de la obra creada y la articula. Muchos dibujantes han basado su obra y se han dejado inspirar por las obras clásicas, habiendo muchos ejemplos y bastante abundantes, desde el Manga *Death Note*, de Tsugumi Ōba y Takeshi Obata, en la que, en multitud de portadas e ilustraciones se aprecia una basación en la obra de Bernini y de otros artistas, siendo un ejemplo los haces representados en el *éxtasis de Santa Teresa*, ubicada en la Iglesia de Santa María de la Victoria en Roma, entre otras referencias visuales en los diseños de esta serie, o hasta en *JoJo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*, incorporando el patrimonio romano y renacentista como telón de fondo circunstancial en la trama, con referencias a la arquitectura de Bramante, por ejemplo, en uno de los endings o temas de cierre del anime y, además, en otro ending, titulado *Modern Crusaders*, en el que una portada manierista es la protagonista visual de su diseño gráfico, siendo en esta donde se disponen los personajes de la serie como si estos formaran parte del programa decorativo de la arquitectura que se encuentra representada en los argumentos de esta animación japonesa que actualmente en la revista *Shonen Jump* de la editorial Sueshisha se sigue publicando y que, por tanto, sigue nutriendo esos contactos culturales establecidos con las diferentes manifestaciones estéticas ornamentales de carácter renacentista nacidas durante el cinquecento. Es bastante llamativo ver cómo, dentro del estudio comparativo efectuado en torno a estos casos expuestos sobre el diseño de referentes y referencias culturales, el cómo desde otras culturas que pudieran parecernos lejanas y distantes a nuestro ámbito social, pese al halo cultural de occidentalización que presentan, recogen sublimemente el testigo de la herencia renacentista, del registro dejado por artistas antiguos en el patrimonio y como la globalidad cultural une civilizaciones que distan de sí muchísima distancia, tanto geográfica como social, y son conectadas por internet, siendo esta situación un elemento de cohesión entre los conceptos analizados, la representación ornamental y

como, en la actualidad se explotan estos elementos son un recurso audiovisual para las artes gráficas.

FIGURA 3. Escena de *JoJo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*. En esta imagen se puede apreciar una gran inspiración del arte renacentista en su estética



Fuente: *JoJo's Bizarre Adventure*. Hirohiko Araki. Shueisha

FIGURA 4. Detalle de *JoJo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*



Fuente: *JoJo's Bizarre Adventure*. Hirohiko Araki. Shueisha.

3.3 ORNAMENTACIÓN Y ARQUITECTURA. REFERENCIAS DE ESTÉTICA HISTÓRICO ARTÍSTICA EN EL PANORAMA DE LA CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

Gran parte del conocimiento de Andrés de Vandelvira fue heredado, aparte de por su escuela de discípulos, por supuesto, por su hijo Alonso, a quien le debemos el tratado de arquitectura Vandelviriano o *Libro de traças de cortes de piedra*, que escribiera el propio Alonso, y la relevancia de Alonso dentro de este estudio es fundamental ya que, debido a que él desarrolló la mayor parte de su trabajo ornamental en la baja Andalucía, en concreto, en la ciudad de Sevilla, influyó sobremanera en la escénica arquitectónica de dicha urbe andaluza. Gracias, precisamente, a esta circunstancia es que el videojuego *Blasphemous*³⁵, del estudio Game Kitchen, bebe y se ambienta en ese folclore visual que mezcla sincréticamente estilos arquitectónicos como el manierismo o el barroco con el gótico, al igual que sucede en muchos ejemplos Vandelvirianos como la Iglesia de San Nicolás de Bari, en la ciudad giennense de Úbeda, donde esta mezcla estilística convive en el conjunto del monumento debido a las fases de construcción que tuvo. *Blasphemous* también recoge la estética de artistas coetáneos que convivieron con Alonso de Vandelvira durante el Siglo XVII dentro del panorama artístico sevillano, tales como el pintor Bartolomé Esteban Murillo, del que reciben el tenebrismo de su obra pictórica en la ambientación videojugabilística, o incluso de Diego Velázquez, con multitud de referencias visuales en los personajes a batir dentro de su argumento, uno de ellos siendo fuertemente inspirado por *La piedad* de Miguel Ángel, llamado precisamente *¡ten piedad!*, además de incluir otras representaciones basadas en la imaginería religiosa renacentista y barroca, entre otras referencias culturales, algunas basadas en la arquitectura del archivo de Indias, uno de los edificios en lo que, durante su construcción, participó Alonso de Vandelvira y del que muchos de sus ornamentos aplicados y soluciones se ven en el juego, acertadas para el planteamiento y la jugabilidad buscada en el proyecto.

³⁵ En el siguiente link podrá conocer más sobre las referencias culturales en *Blasphemous*: <https://www.youtube.com/watch?v=2a4Rmv6TJPA>

FIGURA 5. Inspiración en la obra de Miguel Ángel para uno de los enemigos del videojuego, *Blasphemous*, del estudio The Game Kitchen.



Fuente: *Blasphemous*. The Game Kitchen.

4. RESULTADOS

4.1. COMPARACIÓN ENTRE ORNAMENTACIÓN RENACENTISTA Y ORNAMENTACIÓN GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

En el análisis comparativo entre ambas manifestaciones artísticas, la del arte renacentista y la del arte contemporáneo se puede vislumbrar rasgos característicos destilados de los componentes estilísticos del primero, es decir, en los procesos de desarrollo que se dan en muchas obras de naturaleza contemporánea se observa un elemento común en estos, que trata de una abstracción o reinterpretación de la estética original que presentaba el referente, para adaptar su esencia decorativa al marco contextual de la nueva creación en la que se incorporará con distintos lenguajes de expresión, desde la narración gráfica a través de ilustraciones, hasta modelados en 3D, sobre todo en casos audiovisuales como videojuegos, videocreaciones y cualquier otra creación contemporánea de esta naturaleza que beba del ornamento original. Sobre la posible inspiración en formas ornamentales como las que se corresponden al orden corintio del arte grecorromano, Marco Vitrubio Polión en su obra *De architectura*

(Andreu, 1973) habla del origen de este tipo de capitel, exponiendo un ejemplo de reinterpretación de los referentes, en los que se recoge a través de un mito como un artesano de la Grecia clásica aunó varios símbolos para establecer las bases estilísticas del orden corintio de la arquitectura clásica, que después sería combinado con otros ordenes, tal y como estudia Vignola (Barozzi de Viñola, 1562) en su tratado sobre los cinco ordenes arquitectónicos y como deben ser aplicados a la práctica, siendo este el mejor ejemplo en los casos de estudio, pues explica claramente cómo ha funcionado esta metodología, en la que se observan y analizan diferentes obras gráficas para dilucidar como han realizado su tratamiento particular del modelo del que han querido basarse en su obra, comprendiendo los antecedentes y las resoluciones gráficas adoptadas en las obras, por ejemplo, los valores estéticos que estas pretenden contener, además de los técnicos inherentes en estas obras.

FIGURA 6. Del mismo modo que en el ornamento grecorromano se partía de la inspiración de un cesto de mimbre colmado de hojas de acanto como referente para el diseño de creación de los capiteles en el estilo corintio del arte clásico, en el arte contemporáneo existe una similitud metodológica a la hora de crear reinterpretaciones visuales a partir de los datos obtenidos directamente de su referente original inspirador



Fuente <https://phileasdelmontesexto.com/simbolos-acanto/>

La reinterpretación es un actor fundamental en la creación artística contemporánea, y este factor es, además muy notable en el arte a florado dentro del seno de las redes sociales, tales como Instagram, Facebook,

Pinterest o cualquier que contenga espacios específicos para la difusión artística, aunque el caso de Pinterest, Devianart u otras páginas web pudieran confundirse más bien, en algunas ocasiones con bancos de imágenes en los que extraer documentación, pero sin embargo, en estas radican multitud de artistas que pueden ser observados como casos de estudio, en el que, dentro de este análisis efectuado, se han escogido varias cuentas artísticas para ser mostradas como ejemplos de reinterpretación de formas clásicas renacentistas en la creación actual. Por empezar con uno de estos casos observados en redes sociales, la cuenta C. K. Wilde es a destacar pues, a parte de un uso magistral de la técnica del collage, es llamativo el recurso gráfico de usar billetes como material estructural de su obra, en las que, incluso tarjetas de crédito son reutilizadas para la construcción de algunas piezas escultóricas, haciendo que la aplicación estética de la ornamentación variada de la que se basa, en ocasiones siendo de la tipología que atañe a este estudio, la renacentistas, adquiera múltiples trasfondos conceptuales dentro de la obra gráfica que Wilde, un artista que, como según reza en su cuenta lleva desde 1997 trabajando con el dinero como vehículo material de su arte, nos presenta versiones y reinterpretaciones de arquitectura clásica, entre otros temas, pudiendo destacar entre sus publicaciones su versión de cómo interpreta la torre de Babel desde una técnica casi innovadora. El caso de la artista polaca @madcat_1212 es también a tener en cuenta junto al de Guzo Gorboa, artista mexicano, son dos casos interesantes por su gestión del trazo, la forma volumétrica de la grafía en las ilustraciones y, en el caso del artista mexicano el estudio morfológico que ejerce del dibujo en sus blocs de artista, factor muy importante en la creación, poseer y disponer de un registro que contemple todos esos datos analíticos que puedan aportar las ilustraciones que se efectuaron. La artista instagramer @aurea.eme usa, de manera muy aséptica y de formas demasiado limpias y pulidas a pesar de usa técnicas digitales en muchos de sus trabajos, y es que se da la circunstancia que, por ejemplo, la fuerza de la arquitectura se ve o se entiende algo diluida en favor de la claridad objetiva de la representación de los conjuntos, pues más parecieran planos de trazas levantados durante el trabajo de estudio en el caso del patrimonio histórico artístico que trabajó en Úbeda y Baeza, aunque, pese a ello, tienen intencionalidad estética dentro de los rasgos que presenta y la propuesta aporta al

hecho artístico enfocado en la creación de contenido basado en los monumentos que conforman el patrimonio, pues sin duda, revitalizan la difusión en torno a estas obras. El resultado surgido de los estudios comparativos efectuados ha ratificado la premisa que planteaba el estudio presentado, y que trataba el concepto de la asociación entre el ornamento renacentista creado por el arquitecto Andrés de Vandelvira y que ese trabajo del cinquecento ha prosperado en una serie de referencias en la cultura visual de la obras audiovisuales y desarrollos gráficos realizados durante nuestro tiempo, por lo que la conexión entre arte renacentista y arte contemporáneo se ha mantenido y perpetuado dentro de los círculos artísticos de creación, lo que abre aún, aguardando un panorama artístico que aún puede reinventar visualmente las piezas que en la actualidad se van generando, expandiendo horizontes metodológicos en los campos del dibujo y de distintas disciplinas artísticas que confluyen y convergen en la cultura.

FIGURA 7. Del mismo modo que en el ornamento grecorromano se partía de la inspiración de un cesto de mimbre colmado de hojas de acanto como referente para el diseño de creación, en las redes sociales los artistas buscan crear a partir del objeto de estudio planteado, el ornamento del arte renacentista, más del de Andrés de Vandelvira.



Fuente <https://phileasdelmontesexto.com/simbolos-acanto/>

4.2. LA RELEVANCIA DE LA ORNAMENTACIÓN EN DISEÑO DE MASS MEDIA

Toda aquella obra de difusión cultural que defiende en sus ambientaciones de manera apasionada la concepción artística del ornamento puede ser comprendida como merecedora de catalogarse como heredera del arte renacentista, y en esta valorización se incluyen obras que, pese a que estéticamente parezcan no contener una conexión con el referente

renacentista, sí que guardan una unión debido a ese afán decorativos que poseen. Mangas como los citados y otros como *Naruto* poseen un grafismo en el dibujo que debe ser destacado, con ambientaciones quizás más basadas en un estilo estético más utópico pero que son comparables morfológicamente en su ornamentación con obras arquitectónicas como la Sacra Capilla del Salvador, en Úbeda, o la Catedral de la Asunción de la virgen en Jaén. De las localizaciones ficticias en *Naruto* que poseen ese carácter tan inspirado en una concepción renacentista con respecto al ornamento son el Valle del fin, un paraje natural cuyo protagonista inequívoco el conjunto escultórico que hay en esta escena, y el más relevante en el estudio de la ornamentación, que es la Villa oculta de la lluvia, donde la decoración urbana, que llena la imagen de las escenas del cómic es el más afanoso y en el que Masashi Kishimoto, al igual que otros autores que transmitieron su pasión por el ornamentos, como la película de *Akira*, volcó inmensurablemente más esfuerzos dentro de su concepción del espacio narrativo de la serie, donde también son los conjuntos escultóricos los que, sin lugar a dudas, definen de alguna manera la concepción de esta ciudad fantásticas en la que hechos relevantes de la serie tienen lugar, y en la que también el significado iconográfico de estos diseño definen mucho y soportan la trama, como el incluir, por ejemplo, un símbolo fundamental, que son los ojos del □Rinnegan□ en algunas esculturas, una simbología elaborada que Andrés de Vandelvira también aplicaba en sus programas iconográficos, atributos en muchas representaciones escultóricas que beben de la herencia simbólica que existía en el arte romano y que definían el carácter y los rasgos ornamentales concebido para la arquitectura.

5. DISCUSIÓN

5.1. EL VALOR DE LA ESTÉTICA ORNAMENTAL RENACENTISTA

Ya es hora de romper ese jalón impuesto desde mediados del Siglo XX en la arquitectura internacional, pues la abstracción minimalista del brutalismo arquitectónico, o más bien, hablando goyescamente, el sueño de la razón ha producido monstruos, aunque los sigue produciendo, imponiendo su estética inexistente dentro de su purismo. Esto viene a colación en el tema del valor artístico ornamental de la arquitectura

renacentista con la noticia sobre la restitución paisajística y ambiental del patio renacentista del castillo de Vélez Blanco, cuyo proyecto ha redactado el arquitecto Pedro Salmerón y que avala la comisión provincial de patrimonio de Almería y que pretende reconstruir el patio del siglo XVI cuyos ornamentos fueron expoliados a principios del Siglo XX, arrancados de cuajo de los muros monumento andaluz, trasladados a los Estados Unidos y que actualmente forman parte de la estructura del museo metropolitano de Nueva York. El proyecto contempla la reconstrucción con materiales de construcción similares a la arquitectura original, que en este caso se trata de mármol de Macael, usado por constructores y artesanos procedentes de los estados italianos a principios del Siglo XVI, y cuya premisa en esta restitución es la de recrear a través de una reinterpretación geométrica los elementos ornamentales que hoy se conservan en Estados Unidos, jugando con la estampa paisajística del entorno original del castillo, de tal modo que, desde una visión general, la reconstrucción tenga la misma apariencia que el patio original, aunque al detalle solo se observen tales geometrificaciones, pues no se pretende replicar el elemento original, sino restituirlo espacialmente como dependencia del monumento y como parte primordial del entorno histórico artístico. El proyecto busca aunar la reincorporación de elementos originales hallados con la reinstauración contemporánea de los volúmenes arquitectónicos, usando materiales y técnicas de construcción recientes, una solución que desde la conservación del monumento cabría sopesar, aunque aún más desde el campo de la estética artística, pensando siempre en pos del monumento, en detrimento de otras consideraciones. Que la primera parte del texto no dé a equivoco, ya que puede ser una solución técnica bastante adecuada desde el punto de vista de la conservación el proyecto de Pedro Salmerón para reincorporar a Vélez Blanco el valor de la ornamentación renacentista perdida, incluso con un carácter bastante correcto, pues no busca sustituir, sino reponer sin caer en la copia de los elementos que han de integrar el nuevo patio. El legado de Vandelvira posee muchas obras decorativas perdidas dentro de sus infraestructuras, y por ello cabría preguntarse si puede ser fundamental la restitución decorativa y paisajística, pensado siempre en la integridad estética de cada caso monumental, no desde un punto de vista que distorsione la apariencia del edificio en sí, sino desde una solución conservativa que

evite la acrecentada pérdida patrimonial y que el acervo arquitectónico no se vea enturbiado por soluciones estéticas que beban más de la arquitectura contemporánea ante la ausencia de un referente obvio que de los restos existente que hayan podido sobrevivir, usando quizás materiales poco estéticos si tenemos en cuenta el valor que le corresponde al ornamento.

FIGURA 8. Ornamentación del patio renacentista de Vélez Blanco, situado en la actualidad en la arquitectura interior del museo metropolitano de Nueva York



Fuente: www.metmuseum.org.

6. CONCLUSIONES Y CONSIDERACIONES ARTÍSTICAS

6.1. EN DEFENSA DE LOS VALORES ESTÉTICOS EN EL ARTE ACTUAL

El mensaje principal sobre el trabajo desarrollado y los resultados, que han sido fructíferos y que han surgido de este proceso se traducen en un concepto claro, que se trata del hecho de que aún pervive culturalmente en el mundo artístico actual la concepción renacentista del ornamento, tal y como se planteaba en el cinquecento, en este caso en el ámbito patrimonial de la península ibérica, sobre todo de las decoraciones diseñadas por Andrés de Vandelvira y que de estas manifestaciones iban

surgiendo. Es por esto que se hace más necesario que nunca su reivindicación a través del estudio, de comprender y conocer sus valores, dejando entrar las innovaciones que, en los círculos de la cultura contemporánea vaya recayendo, por medio de las innumerables reinterpretaciones creativas que se producen de su estética y de los modos de entendimiento que los artistas van obteniendo en su introspección documental de esa referencia obtenida. Un arte que reconstruya los puentes con la esencia del arte, de su ornamento, y no es tratar de ser reaccionario, conservador u cualquier otra calificación que se aplique por menoscabar el estudio presentado, pues el arte debe ser liberal, y con la ausencia actual en el arte contemporáneo de cualquier ornamento al considerarlo «florituras retrogradadas» y elementos a extinguir en la estética, cuando debería ser al contrario, pues son muchos los artistas, para nada minoritarios como se ha demostrado en el estudio los que proponen una dimensión estética al arte actual, y sobre la manifestación arquitectónica contemporánea, abandonar la mundanidad grisácea del vacío en el hormigón armado, la frialdad de diseños urbanos que poca relación guardan con el bagaje estilístico de las ciudades, unas urbes que no piden ser temáticas, que no piden que Granada sea de arquitectura nazarí en exclusiva y que Úbeda sea en su totalidad renacentista, pero sí que se respete ese patrimonio estético de los conjuntos histórico artísticos y que no solo suceda en la ficción la creación de ambientaciones y diseños inspirados en el arte Vandelviriano, sino que recupere su posición, primordial, como referencia en la creación de cualquier elemento de naturaleza cultural. El elemento ornamental tiene asociada una posición decreciente en la conceptualización de la creación actual, y un ejemplo de esto es el aborrecimiento de los marcos como elemento integrante y aglutinador en una creación pictórica, cuando el marco tiene su función, proteger y embellecer, al igual que con la decoración, pues no sería la misma valoración la que recibieran muchos inmuebles patrimoniales si estuvieran despojadas de cualquier tipo de ornamentación durante su concepción en las trazas constructivas ideas por el maestro cantero, y la ausencia de elementos en el diseño de una obra si el artista la proyectó con estos y por razones conceptuales son desechados esos cuestionamientos en la creación, ello juega un flaco favor para la integridad de la obra como pieza en sí misma y la obra queda huérfana, además que la teorización del arte

postmoderno interfiere en la acción creativa que el artista tenía por intención generar en la pieza artística. Este alegato que propongo sobre las consideraciones estéticas del arte que se genera en la actualidad la hago precisamente por dos razones, siendo la primera de ellas la endopatía en el arte, denominado como *einführung* (La rubia del Prado, 2015) en alemán, la capacidad que tiene una obra de conmover, el dialogo entre el espectador, consumidor de arte, y la propia obra, nunca metiéndose el artista en esta discusión, entre lo que dicen los ojos del espectador y lo que dice la pieza, pues no es tarea del artista hablar en voz de la obra para legitimarla, sino que deben ser los valores estéticos quienes la validen, y el más importante es el valor ornamental. La segunda razón de este alegato por el ornamento es la oposición al *Hamparte*, término desarrollado por Antonio García Villarán, un artista que divulga sobre arte en plataformas digitales como YouTube. El arte debe ser consciente que la estética lo es todo en su mensaje, y este mensaje endogámico reside, sin lugar a dudas, en su ornamentación.

7. AGRADECIMIENTOS Y DEDICATORIAS

Quiero mandar mis mejores recuerdos y un gran abrazo, de esos que se estilan por estas sierras donde nace el Rio Guadalquivir, a Silvia Segarra Lagunes, profesora de la Universidad de Granada y mi directora de tesis doctoral, sin la cual mi participación en la publicación internacional de *Nodos del conocimiento* no hubiera sido posible, por su eterno afán y desvelo, la ayuda recibida en circunstancias complicadas que surgen y, además, por su infinita paciencia con mi trabajo, pues su empeño profesional encauza fructíferamente mis trazos al dibujar o mis palabras al esgrimir las en el campo de las bellas artes cuando tengo que pelear para crear cultura.

A Mercedes Ortiz y Manuel Agüera por su apoyo cuando más me hacía falta en circunstancias cruciales, sin ellos tampoco, estas líneas no podrían ser redactadas y el mensaje a transmitir se diluiría en mi mente como si del anillo único se tratase al caer en los fuegos del Orodruin. A mis padres y a mi hermano Felipe les dedico mi prosperidad en el mundo académico, y a mi tío Emilio mi creación artística, mis dibujos. A mis amigos de Cazorla y otras regiones de Andalucía, mi gratitud por

escucharme cuando quedamos, ser insistente con la arquitectura y mi pasión hacia los monumentos, sobre todo con las historias que se ilustran en mi imaginación al leer las crónicas sobre las edificaciones y al contemplar el viejo arte de las ruinas que cuartelan nuestras sierras.

Por último, al eterno maestro, Andrés de Vandelvira, hacedor de urbes, maestro cantero de Alcaraz, cuya grafía, que fue exportada a viejas piedras caídas que abrigan las ruinas desoladas, convirtiendo su ambientación en la protagonista de mis líneas torcidas al dibujarlas.

Gracias a la atención del lector que se ha interesado en consultar y leer las ideas emanadas de mi trabajo, sea él un amante del arte, investigador, incluso artistas en busca de documentación para su propia obra, o simplemente para regalar al ojo la experiencia estética del arte.

8.REFERENCIAS

- Andreu, C. (1973). *Marcus Vitrubius. De architectura*. Unión de explosivos Rio Tinto, S.A.
- Barozzi de Viñola, G. (1562). *Tratado de los cinco ordenes de arquitectura*. Editorial construcciones sudamericanas.
- Batista Alberti, L. & Lozano, F. (1582). *De re aedificatoria ó Los diez libros de Architectura de Leonbatista Alberti*. Gráficas Summa.
- Chueca Goitia, F. (1954). *Andrés de Vandelvira*. Laboratorio de arte de la Universidad de Sevilla. Instituto Diego Velázquez del consejo superior de investigaciones científicas
- Geneviève Barbé-Coquelin, L. & De Vandelvira, A. (S. XVII). *Tratado de arquitectura de Alonso de Vandelvira: Tomo 2*. Editorial Castalia.
- La Rubia del Prado, L. (2015). *La aventura de la abstracción desde el paleolítico a las vanguardias*. Editorial comares.
- Molina Reyes, B. & Salmerón Escobar, P. (2011). *Restauración de las ruinas de Santa María de Cazorla*. Junta de Andalucía. Consejería de cultura. Escandón impresores.
- Serlio Boloñés, S. & De Ayala. (1552). *Tercero y cuarto libro de arquitectura de Sebastiano Serlio Boloñés*. Albatros Ediciones.
- VVAA (1991). *Dibujos de arquitectura y ornamentación de la Biblioteca Nacional. Siglos XVI y XVII. Tomo I*. Ministerio de Cultura. Biblioteca Nacional. Palermo S.L.

EXPERIENCIA CREATIVA EN LAS ARTES PLÁSTICAS CONTEMPORÁNEAS Y SU RELACIÓN CON LOS ESTADOS DE CONCIENCIA Y ATENCIÓN PLENA

SANDRA PATRICIA BAUTISTA SANTOS
Universidad de Huelva

1. INTRODUCCIÓN

Este texto se concentra en analizar uno de los beneficios que propicia el proceso de creación artística en sus creadores, este es: la activación de estados de conciencia plena. Teniendo en cuenta que a partir de estos estados se consigue ejercitar la contemplación sensible de la realidad y en consecuencia de esto se logra experimentar una experiencia transformadora, respecto a la percepción de circunstancias conflictivas, dolorosas, creencias limitantes, incluso, de la propia vida.

Del mismo modo, es importante aclarar que desde áreas como: la teoría del arte contemporáneo, la educación artística y la arteterapia, en las últimas décadas se ha extendido la hipótesis de que los procesos de creación artística pueden llegar a funcionar como herramientas propicias para la superación y afrontamiento de conflictos y adversidades experimentadas por los artistas. En este caso, se hace alusión a la obra de cuatro (4) artistas, que trabajan bajo este enfoque: María Teresa Hincapié, Juan Fernando Duque, Leilani Quintero y Sergio Aranda.

Para llevar a cabo este análisis, este apartado está distribuido en dos sub apartados: conceptos relevantes y reseña sobre artistas, relacionados con el análisis. A continuación, se especifica los temas desarrollados en los sub apartados:

TABLA 1. Descripción de apartados abordados en la introducción

Conceptos relevantes	Reseña sobre artistas analizados/as
Creación artística como proceso y experiencia Conciencia Conciencia plena Creatividad y conciencia plena	Aspectos biográficos Características de los planteamientos artísticos.

Nota: Estos aspectos son fundamentales para la comprensión del análisis planteado
Fuente: elaboración propia

1.1. CONCEPTOS RELEVANTES

1.1.1. Creación artística como proceso y experiencia

En términos generales, la creación artística contribuye a mejorar aspectos como la atención, la autoestima, el autoconocimiento y la regulación emocional. Igualmente, aporta en la reflexión y constitución de diversas miradas sobre situaciones problemáticas del pasado y del presente.

Autores como Wallas (1926) han indicado que el proceso de creación artística está compuesto por 4 etapas, estas son: Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación. El desarrollo de estas se da de forma articulada y van abarcando capas conscientes e inconscientes del sujeto que las experimenta.

La primera de ellas, preparación: se puede definir como el momento en el que se produce el planteamiento, que el caso de la creación contemporánea puede partir de una inquietud e idea que el artista haya tomado del ámbito autorreferencial, contextual o social.

En esta fase, el artista asume como medida de investigación, la reflexión sobre acontecimientos relacionados con su historia de vida, así como la recolección de recursos conceptuales y elementos técnicos para la realización de las ideas.

Todo esto da pie para la evolución del siguiente paso, denominado de incubación: en el que se da la interiorización del proceso artístico, el creador se apropia de elementos adquiridos tanto en su experiencia de vida como en su acercamiento con elementos teóricos, técnicos y expresivos.

Posteriormente, en la siguiente etapa que Wallas (1926) define como iluminación, el artista obtiene ideas, justo cuando por medio de su experimentación logra encontrar soluciones en la búsqueda de transmitir sus pensamientos, emociones, sensaciones por medio del objeto artístico.

Una vez superada esta fase, según este autor, se da una de carácter conclusivo a la que le concede el nombre de verificación. Aquí se produce un encuentro o incluso choque entre la intuición y la razón de creador, esto debido a que cuando lleva a cabo la ejecución de sus propuestas, generalmente se enfrentan a dos situaciones: la dificultad de enfrentarse a resultados inesperados o asumir esta misma sorpresa como fuente de nuevas ideas.

Si bien, este planteamiento de Wallas (1926) ha sido útil para comprender el proceso creativo, en el ámbito de las artes y los efectos que experimenta quien lo practica. En este punto, resulta relevante mencionar a Eisner (2002) en su libro *Arte y creación de la mente*, con el que se abre el campo de reflexión en torno a las funciones cognitivas de las artes. Según este autor “Una función cognitiva de las artes es ayudarnos a aprender a observar el mundo” (Eisner, 2002, p.26)

Para poder entender la importancia de esta afirmación es relevante comprender que:

El término cognición incluye todos los procesos por medio de los cuales el organismo se hace consciente de su entorno o de su propia conciencia. Incluye las formas más complejas de resolución de problemas imaginables mediante los vuelos más elevados de la imaginación. Pensar, en cualquiera de sus manifestaciones, es un evento cognitivo (Eisner, 2002, p.26).

Por otra parte, este autor apoyado en las teorías de otros como Dewey sostiene que “el arte es un modo de experiencia humana que, en principio, se puede obtener siempre que una persona interacciona con algún aspecto del mundo” (Eisner, 2002, p.26). Esta afirmación resulta relevante para poder comprender el trasfondo y la relación entre los proyectos artísticos a los que se hará alusión posteriormente.

Del mismo modo, para complementar estas referencias, se resalta a otros autores como Deleuze que han vinculado directamente el proceso de creación artística con el pensamiento. Indicando que la experiencia de

creación artística proviene de un acontecimiento capaz de potenciar una especie de pensamientos encaminados a transformar el mundo y la mirada del creador, llevándolo a sumergirse profundamente en su interior.

En este proceso el papel de los sentidos es trascendental, ya que, a través de ellos, se nutre y elabora la experiencia creativa. Otra cuestión relevante sobre el planteamiento de Deleuze en palabras de Díaz (2014) es que este concibe el arte como:

Un problema del pensamiento en directa relación con la vida, donde interesan más los efectos materiales que introducen nuevos horizontes vitales que las figuras posibles de una obra novedosa. En este sentido, el arte es un modo particular de captura de fuerzas infinitas y la obra de arte una producción de signos que efectúan la génesis sensible del pensamiento (p.71)

Respecto a lo cual “una expresión creativa del pensamiento, en tanto que es un modo de componer el caos, desde el trazado de un plano de composición en el que se instauran bloques de sensaciones que perduran por efecto de ciertas figuras estéticas” (Díaz, 2014, p.71).

1.1.2. Conciencia

En palabras de Searle (2009) “la conciencia consiste en estados y procesos internos, cualitativos y subjetivos de sensación o alerta” (p.3).

Este autor indica que la conciencia tiene tres características particulares, estas son su: “carácter cualitativo, la subjetividad y la unidad” (Searle, 2009, p.3).

El carácter cualitativo tiene relación con la percepción que se obtiene de una experiencia a través de los sentidos. Por su parte, el subjetivo es el que está ligado a la forma particular en que cada sujeto experimenta las experiencias, incluso con las diferentes interpretaciones de estas.

Finalmente, la característica de unidad hace alusión a la capacidad innata que tiene un sujeto para integrar los diferentes aspectos que conforman una experiencia o evento. Searle (2009) sostiene que “Todas las experiencias conscientes en cualquier punto de la vida de un agente ocurren como parte de un campo consciente unificado” (p.5)

A estas se suman otras características como: la intencionalidad, La atención, estados de ánimo, el placer y displacer, la estructura Gestalt y familiaridad.

Searle (2009) define la intencionalidad como la “propiedad de los estados mentales a través de la cual están dirigidos a, o son sobre, objetos y estados de cosas en el mundo” (p.7), está vinculada con la atención, la cual hace alusión a la capacidad de observación que permite al sujeto focalizar su mirada en uno o algunos aspectos específicos de su entorno contribuyendo al apropiado procesamiento de la información.

Por otra parte, los estados anímicos también tienen repercusión en la constitución de los procesos de conciencia, debido a que estos relacionados con las emociones también intervienen en la manera de percibir la realidad. Este mismo autor alude a la vinculación entre los procesos conscientes respecto a las relaciones de placer y displacer, siendo promotores de reacciones tan opuestas como la concentración o rechazo de un estímulo específico.

Igualmente, indica que dentro de los procesos de conciencia se produce una actitud gestáltica en la que, según Carabelli (2002): “La conciencia de nuestras percepciones y de las respuestas motoras que producimos nos permite relacionarnos en forma directa con la vida” y a su vez se logra establecer “una conexión sencilla, sensorial y directa con la situación actual” (p.10).

Para concluir este apartado se hace alusión a la última característica referida por Searle (2009) la familiaridad: en la que el sujeto experimenta una conexión profunda con los aspectos que constituyen la experiencia.

1.1.3. Conciencia plena

Actualmente, el término conciencia plena se utiliza para realizar traducción de Mindfulness, también conocido como atención plena. Su vigencia y práctica se remonta desde 2.500 años en la tradición budista, en corrientes meditativas como la vipassana.

Según Pérez & Botella (2006) a medida de su desarrollo se han producido diversas definiciones, entre las que: “Hanh (1976), por ejemplo, la

definió como “mantener la propia conciencia en contacto con la realidad presente” y Kabat-Zinn (1990) como “llevar la propia atención a las experiencias que se están experimentando en el momento presente, aceptándolas sin juzgar” (p.77). En palabras de Moñivas et al. (2012)

Mindfulness significa prestar atención de manera consciente a la experiencia del momento presente con interés, curiosidad y aceptación (...) Este tipo de ‘atención’ o ‘consciencia’ nos permite aprender a relacionarnos de forma directa con aquello que está ocurriendo en nuestra vida, en el aquí y el ahora” (p.84).

Por su parte, Echániz Rodríguez (2015) basada en “Leontiev, uno de los más relevantes colaboradores y discípulos de Vygotski” (p.16) ha sostenido que “el desarrollo de la conciencia implica la separación entre las vivencias del sujeto y la imagen de la realidad que este se forma” (Echániz Rodríguez, 2015, p.16).

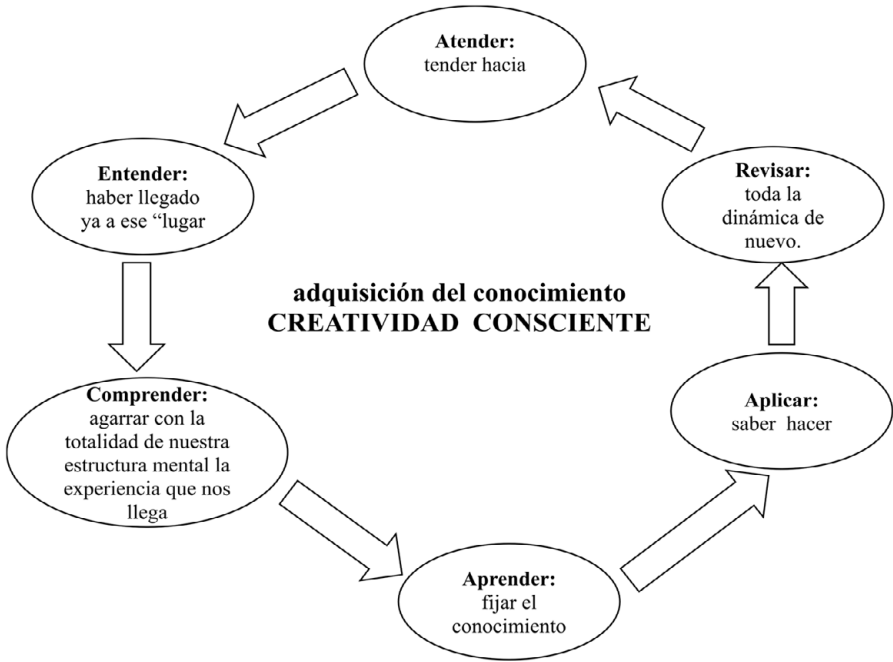
1.1.4. Creatividad y conciencia plena

Tal como argumenta Vázquez Medel (2014) “áreas como las neurociencias y las ciencias de la cognición, a la psicología (en sus diferentes orientaciones, métodos y escuelas)” (p.24) han encontrado una estrecha relación entre las actividades meditativas y las creativas como la creación de artística que es la abordada en esta investigación. Dicha relación está dada por factores como el abordaje de la acción y la vivencia cotidiana desde “la atención, intención y sin juicios” (Vázquez Medel 2014, p.24).

Igualmente, según Vázquez Medel (2014) en la práctica de una experiencia creativa consciente se produce un intenso “proceso humano de adquisición del conocimiento” (p.24) y con relación a estas se generan capacidades, como: “Atender, entender, comprender, aprender, aplicar y revisar toda la dinámica de nuevo” (Vázquez Medel 2014, p.24).

El acto de (atender) relacionado con el interés y la dirección a un objetivo en específico, según este autor, “tender hacia” (Vázquez Medel 2014, p.24). Por su parte esta capacidad está conectada con la segunda (entender) que según este se produce la sensación de “haber llegado ya a ese lugar al que se nos invita” (Vázquez Medel 2014, p.24) la atención. A partir de aquí se inicia un proceso de análisis que adquiere mayor maduración en el desarrollo de la siguiente capacidad (comprender).

FIGURA 1. Capacidades de creatividad consciente



Fuente: creación propia

En este punto vale establecer una diferenciación entre las definiciones de entender y comprender. La primera está ligada a la primera percepción que se tiene de un hecho u objeto específico, mientras que la segunda está vinculada con la apropiación que se hace del significado. En palabras de Vázquez Medel (2014) se puede definir como "agarrar con la totalidad de nuestra estructura mental la experiencia que nos llega" (p.24).

Articuladas a este orden de ideas están las otras tres capacidades: (aprender) descrita como la acción de dejar fijo el conocimiento, (aplicar) con la finalidad de trascender el saber por el "saber hacer" para así, poder "revisar toda la dinámica de nuevo" (Vázquez Medel 2014, p.24) y dar continuidad a la evolución de la misma experiencia.

1.2. RESEÑA SOBRE ARTISTAS ANALIZADOS/AS

1.2.1. Aspectos biográficos

Este apartado se inicia con María Teresa Hincapié, nacida en 1956 en Armenia, Colombia, ha sido considerada uno de los principales referentes de la plástica contemporánea en Colombia, especialmente en el performance. Es importante tener en cuenta que, como planteó Segura Campins y Valdés (2022), esta artista fue:

Inicialmente formada en teatro como miembro del grupo Acto Latino e influenciada por las ideas de Jerzy Grotowski (1933-1999) y el horizonte experimental que este director de teatro polaco había abierto en torno al concepto de «teatro pobre», así como por las exploraciones de Eugenio Barba, Hincapié se interesó por una dramaturgia limpia y simple. A mediados de los ochenta, su práctica viró definitivamente hacia una mayor indagación de lo performativo. (Segura Campins y Valdés, 2022, p.1).

A partir de la obtención del primer lugar del XXXIII Salón Nacional de Artistas de Colombia en 1990 con la obra *Una cosa es una cosa*, sus performances han adquirido mucho reconocimiento, entre ellos *Divina proporción* con el que ganó este premio por segunda vez en 1996, *Viaje al fondo del alma: Caminar es sagrado* 1994, *Tú eres santo* 1996, *Hacia lo sagrado acción (desplazamiento a pie de Bogotá a San Agustín)* 1996, *Verde que te quiero verde* 1997, *Espacio Inexistente* 2001, *Peregrinos* 2005, *El espacio se mueve despacio* 2004 (con el que ganó nuevamente mención de honor en el XXXIX Salón Nacional de Artistas) y *Peregrinos urbanos* en 2005 y *Quién engendra las gotas del rocío* en 2006.

Para continuar se hará mención a los tres artistas emergentes que constituyen este conjunto:

Juan Fernando Duque nacido en la zona de San José del Guaviare, Colombia, descrita por el mismo artista como “un territorio ancestral y pluricultural rodeado de afluentes hídricos, llanuras, rocas, animales silvestres y mucha vegetación” (Duque, 2023, p.1). Se formó como maestro en artes visuales de la Universidad de Pamplona (2018), su trabajo artístico se concentra en la exploración del paisaje sonoro. Entre los reconocimientos de su trayectoria se destacan: en el año 2018 “Novena Convocatoria

de becas departamentales de creación e investigación, Guaviare y 16 Salón Regional de Artistas Zona Oriente” (Duque, 2023, p.1).

Leilani Quintero, nacida en Pamplona, Colombia orienta su obra a la expresión gráfica e instalación, esta artista:

A pesar de ser muy joven, a lo largo de su corta trayectoria, ha logrado producir planteamientos visuales, muy contundentes que nacen como respuesta del impacto psicológico que producen los estereotipos femeninos en torno a la perfección y que en algunos casos, se materializa en el sujeto a través de los denominados: TCA trastornos de la conducta alimentaria. (Bautista, 2018, p.265)

Sergio Aranda, nacido en Barranquilla, Colombia, ha desarrollado una producción multidisciplinar explorando el dibujo, grabado, pintura, video e instalación, ha llevado a cabo un proceso de investigación/creación que abarca dos vías: en lo técnico la experimentación matérica y en lo conceptual desde el punto de vista autorrefencial, utilizando la expresión artística como una forma de autoconocimiento.

Características de los planteamientos artísticos

A continuación se presenta la descripción de aspectos específicos de cada uno de los trabajos de estos artistas.

TABLA 2. Descripción de características de los planteamientos artísticos

<p>María Teresa Hincapié</p>	<p>Se desarrolló en el área del performance, en donde consolido una potente combinación entre “La exploración de la vida cotidiana y la transformación de acciones rutinarias en actos simbólicos crearon una metodología para su práctica” (Segura Campins y Valdés, 2022, p.1) Para esta artista, el performance se convirtió en el vehículo más idóneo para establecer una vinculación directa entre arte y vida En sus propias palabras, llegó a definir que “hay una manera artística de ir dándole forma a la vida desde la acción, a eso llamó performance” (Gutiérrez Castañeda, 2013, p.20) De esta forma (Segura Campins y Valdés, 2022) ha indicado que para Hincapié “el arte se convirtió en la guía de su existencia, no solo proporcionando un marco para su creatividad sino también influyendo en su ética y comprensión de la política” (p.1)</p>
<p>Juan Fernando Duque</p>	<p>Desde el trabajo multimedial, su obra se ha convertido en su espacio de investigación sobre el paisaje sonoro, los distintos fenómenos que en él se dan desde diversas fuentes sonoras, por ejemplo: las biofonías (sonidos producidos por animales), Geofonías (sonidos generados por elementos del paisaje) y Anprotonías (sonidos producidos por los humanos).</p>

Leilani Quintero	A través de sus dibujos, readymades, fotografías, videos e instalaciones intenta revelarse a sí misma la forma en que se articulan y estructuran los pensamientos en los que se cimienta el trastorno mental. Cada material y elemento incluido posee una enorme carga simbólica.
Sergio Aranda	En su obra gráfica, audiovisual e instalativa genera un espacio de indagación psicoanalítica y autoconocimiento, donde no solo entabla conexión y diálogo interior, sino que plantea nuevas estrategias para la transformación de su realidad.

Fuente: creación propia

2. OBJETIVOS

2.1. GENERAL

Analizar la capacidad de las experiencias de creación artística para generar estados de atención plena, procesos de autoconocimiento y transformación perceptiva de sus creadores.

2.2. ESPECÍFICOS

- Reflexionar acerca de como los estados de atención plena pueden estar presentes en la creación artística.
- Ampliar el análisis y la divulgación sobre la obra de artistas colombianos.
- Presentar nuevas vías de lectura e interpretación sobre arte actual.

3. METODOLOGÍA

Para poder obtener diversos datos que permitan argumentar una visión más amplia del tema de estudio planteado (creación artística y conciencia plena) y debido a que este se desarrolla de forma experiencial, se optó por un enfoque cualitativo, por medio de las siguientes técnicas de investigación: observación experimental, historias de vida y análisis documental.

TABLA 3. Relación de técnicas de investigación utilizadas en la metodología de la investigación.

Técnica de investigación	Instrumentos de recolección de datos
Observación experimental	Diario de artista
Historias de vida	Entrevista no estructurada
Análisis documental	Ficha de registro de datos

Nota: Además, se relacionan los instrumentos utilizados para la recolección de datos de cada uno de estos métodos.

Fuente: elaboración propia

Igualmente, se aclara que en esta investigación las dos primeras técnicas utilizadas (observación experimental e historia de vida) se aplicó para la recolección de datos acerca de los procesos de creación de los artistas emergentes Leilani Quintero, Juan Duque y Sergio Aranda.

Por otro lado, se subraya que se utilizó la técnica de Análisis documental en el caso de la artista María Teresa Hincapié, recopilando y examinando diverso material bibliográfico producido en torno a su producción, desde el inicio de su trayectoria artística en el campo del performance hasta su fallecimiento en el año 2008.

A continuación, se presenta una descripción de estas técnicas y su relación con esta investigación.

a) Observación experimental:

En el caso del análisis de los procesos de creación artística, esta técnica es muy adecuada porque permite desarrollar un acercamiento en el proceso de los artistas.

Como instrumento de recolección de datos se recurrió a la confección de un diario de artista, en el que registra los aspectos de desarrollo del proceso, sus reflexiones, inquietudes, ideas, conclusiones y resultados.

Según (Cortés Alcober, 2014) este instrumento funciona “como herramienta plástica resulta muy interesante ya que permite observar todo el proceso de una representación, ayuda a crear narraciones visuales y vínculos entre las imágenes” (p.18).

Así mismo, es importante destacar que “la introspección y el autoanálisis son elementos claves para la representación en los diarios de artista”

(Cortés Alcober, 2014, p.18) porque, estos ayudan a los artistas a transmitir las “ideas y pensamientos en obras plásticas” (Cortés Alcober, 2014, p.18).

b) Historias de vida:

En palabras de Chárriez Cordero (2012) “la historia de vida es la forma en que una persona narra de manera profunda las experiencias de vida en función de la interpretación que esta le haya dado a su vida y el significado que se tenga de una interacción social” (p.53).

En términos generales, la obtención de datos en esta técnica se da a través de una entrevista no estructurada, desarrollada oralmente de forma conversacional con el objetivo de poder captar muy detalladamente las impresiones, ideas, emociones y sensaciones del entrevistado.

Es importante subrayar que tal como ha indicado Marinas Santamarina (1993) citado por Plano y Querzoli (1993):

La historia oral le aporta a la historia la materialización de una experiencia, de un testimonio, de un relato, en definitiva, de una mirada. Pero una mirada capaz de contar, desde lo secuencial de lo particular, los cambios colectivos, las condiciones socioculturales de una época, las relaciones entre diferentes sectores de clase, las conductas de los géneros, los comportamientos de las edades, las expectativas de futuro, los perfiles de linaje en diferentes épocas, lugares, circunstancias. (Plano y Querzoli, 1993, p.3).

Del mismo modo, es significativo señalar en este tipo de metodología el investigador llevará a cabo una tarea de transcripción, hecho que es importante tener en cuenta, ya que según Moriña (2017) “La transcripción es un proceso interpretativo mediante el cual se está transformando el lenguaje oral al lenguaje escrito (proceso de la palabra al texto) la transcripción es un recurso que va a facilitar el análisis” (p.74).

c) Análisis documental:

Esta técnica consiste en la indagación, recolección, selección, análisis de material bibliográfico sobre un tema en específico, para ampliar las perspectivas sobre este. Es muy adecuado para constituir un estado del arte que permita ampliar una visión de todo lo producido, de los enfoques, ideas y fundamentos previos con los que se ha abordado.

Igualmente, entre los beneficios de utilizar esta técnica se destaca sus capacidades comunicativas, ya que en su proceso paralelamente se produce la recuperación y transmisión de información disponible sobre el tema investigado.

Por otra parte, permite la relación y confrontación entre diversas fuentes primarias, logrando generar un material secundario, argumentado y con amplitud de miradas. Dicha característica propicia que se desarrolle un proceso de análisis y posterior síntesis que aporte información y vías al estudio.

En esta investigación, se tomó la opción de esta técnica para recabar información, acerca de la vida y obra de la artista María Teresa Hincapié fallecida en 2008, especialmente en publicaciones que se han enfocado no solo en ofrecer una descripción de sus obras más significativas, sino en el análisis de cómo estas se relacionan con los propios procesos de conciencia experimentados por la artista en su intensa trayectoria en el performance. En este punto, es importante aclarar que, para la confección de esta revisión y análisis documental, se abordaron las siguientes publicaciones:

TABLA 4. *Relación de fuentes consultadas*

Autor	Título	Nombre la publicación	Año	Ciudad	Páginas
Gómez, Nicolás	¿Acaso es una cosa?	Elemental: vida y obra de María Teresa Hincapié	2010	Bogotá, Laguna Libros	p.47
González, Felipe	¡Usted está aquí!	Elemental: vida y obra de María Teresa Hincapié	2010	Bogotá, Laguna Libros	p.24
Robayo Alonso, Álvaro	María Teresa Hincapié	La crítica de los valores hegemónicos de arte colombiano.	2001	Bogotá: Unian-des	p.108
Ramírez Molano, Constanza	el performance de María Teresa Hincapié	Revista Nómadas. No. 24	2006	Bogotá: Universidad Central	p.180

Fuente: elaboración propia

4. RESULTADOS

En este apartado se hace mención en cada uno de los casos, abordando específicamente algunos de sus proyectos artísticos:

Encabezando esta lista está la artista colombiana María Teresa Hincapié quien, por medio de sus performances, logró convertir sus acciones cotidianas en verdaderas experiencias holísticas, especialmente en obras como *Si esto fuera un principio del infinito* (1987), *Una cosa es una cosa* (1990), *Hazlo* (1996), *El espacio se mueve despacio* (2003).

Para comenzar se referencia a la obra titulada *Si esto fuera un principio del infinito* (1987) la cual se considera como parte de su génesis en el trabajo performativo. En esta ocasión la artista propuso a los encargados del Cine Cuba que le permitieran realizar una acción que sería desarrollada durante 3 días en jornadas de 12 horas. Vale la pena destacar que dichas instalaciones se encontraban abandonadas, incluso el espacio estaba en ruinas carecía de techo, pero para Hincapié ese no era un impedimento, lo único que ella necesitaba era un lugar para experimentar.

Inmediatamente, su proposición fue aceptada: “trasladó todas sus pertenencias- ropa, muebles, mercado, artículos de cocina, artículos personales” (Gómez, 2010, p.38). y comenzó a realizar dentro de los períodos señalados “actos improvisados ligados con actividades de su diario vivir, pero les agregó gestos exagerados o disimulados por medio de diferenciaciones de velocidad e intensidad que permitieron elaborar incertidumbres perceptivas sobre las posibilidades y potencialidades de los actos cotidianos.” (Gómez, 2010, p.38).

Es importante aclarar, que según indicó Hincapié en algunas entrevistas, un referente determinante en su obra, fue Joseph Beuys, principalmente su concepción de arte y vida, en especial al manejo temporal que este artista dio a sus acciones en largas jornadas de trabajo, hasta de 12 horas. Para la artista fue crucial, en el momento que conoció e incorporó esta nueva concepción a su propuesta, cuando logró traspasar los parámetros de la representación teatral, para concentrarse solo en la acción como experiencia consciente. Años después en las obras *Punto de Fuga* 1989 y *Una cosa es una cosa* 1990, maduraría este proceso, convirtiendo sus

acciones en experiencias contemplativas del aquí y el ahora, para ella misma y sus espectadores.

FIGURA 2. *Una cosa es una cosa* (1990).



Fuente: Museo Nacional de Colombia

A partir de aquí vinculó un concepto relevante en su obra: lo sagrado, Estas experiencias performativas no solo las desarrolló en los recintos expositivos, sino fuera de ellos, tampoco fueron todas de carácter individual.

El primer proyecto de tipo colectivo fue *Viaje al fondo del alma: Caminar es sagrado* (1994), que consistió en: una caminata de 21 días desde Bogotá hacia el patrimonio arqueológico de la cultura San Agustín en el departamento de Huila, en esta ocasión la artista fue acompañada con un grupo de personas que a medida del recorrido se fue reduciendo, vale la pena señalar que esta propuesta como las posteriores la llevarían al encuentro consigo misma.

Viaje interior al que invitaría a los espectadores, en la obra que formó parte de la exposición *Do it* (1996), en el que presentaba el siguiente instructivo:

FIGURA 3. Instrucciones: la idea es entregarse a una experiencia espiritual.

1. Escoge un lugar susceptible de ser sacralizado o donde permanezcan vestigios de lo sagrado.
2. Vive en ese espacio por varios días y noches.
3. Durante ese tiempo no le hables a nadie, y solamente, come fruta y bebe agua.
4. Comunícate solamente por medio de la escritura o de un mensajero.
5. Mientras que estés en este espacio transformarlo en una metáfora que capture tu experiencia para los otros.

Fuente: (Gutiérrez Castañeda, 2013, p.20)

En los años posteriores, la artista continuará este intenso proceso de conciencia plena a través del arte, en obras como: *Divina proporción* 1996, *Tú eres santo* 1996, *Verde que te quiero verde* 1997, *Espacio Inexistente* 2001, *Peregrinos* 2005, *El espacio se mueve despacio* 2004.

En esta última, realizada junto a su Santiago Zuluaga en las instalaciones de la Galería Valenzuela y Klenner, en Bogotá, según Birbragher-Rozencwaig (2005) llevó a cabo una conmovedora acción, en la que:

Escribió la palabra “dolor” en el piso de la galería y se movió lentamente por el espacio de la galería durante veinticuatro horas hasta que la palabra fue borrada. La tarea podría haberse hecho en segundos, pero decidió tomarse su tiempo para demostrar que el “dolor” no desaparece rápido. Es un proceso de curación lento que requiere tiempo. (p.1)

Continuamos este análisis, haciendo referencia a la obra de Juan Fernando Duque, que desde su proyecto *Viaje Sonoro* (2017-2022), propone una experiencia de escucha consciente frente a la inminente contaminación sonora que se vive actualmente. Su propuesta de intervención artística es generada por unos dispositivos de captación, ampliación y almacenamiento de sonidos, los cuales permiten a los espectadores, participar y disfrutar de una exploración interactiva del paisaje.

En palabras del artista “El Viaje Sonoro es un proyecto de aprendizaje/experimentación del paisaje sonoro a través de experiencias de escucha activa y conciencia sonoro/musical que transforman la sensibilidad auditiva hacia una relación ecológica y mutualista con el entorno sonoro” (Duque, 2023, p.1).

FIGURA 4. Viaje sonoro



Fuente: (Cortesía del artista)

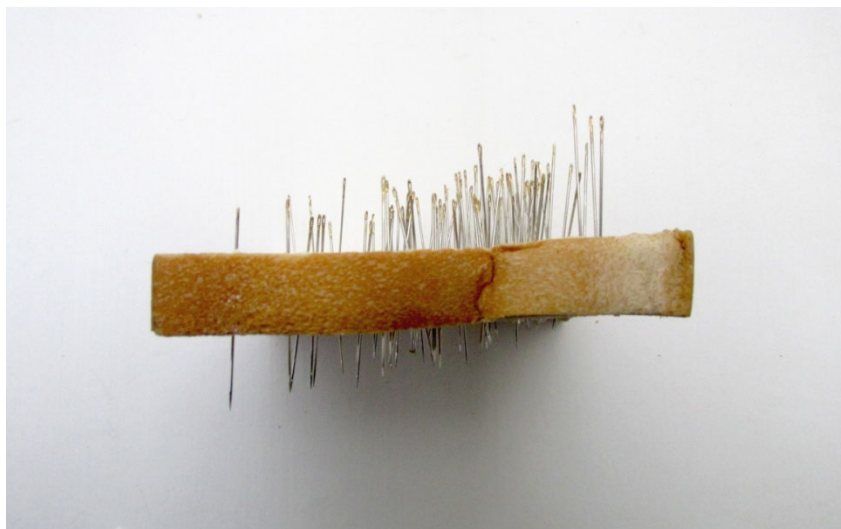
Por otro lado, se vinculan dos propuestas artísticas, en las que sus autores llevan a cabo una especie de actos psicoanalíticos en el desarrollo de sus procesos creativos, con el objetivo de abonar camino hacia el autoconocimiento.

La primera de ellas, es la de la artista Leilani Quintero, quien aborda este enfoque a raíz del padecimiento de un trastorno alimenticio: la bulimia. En su proyecto decidió tomar las riendas de esta situación, ahondando en la manera en que se construye inconscientemente la percepción de la corporalidad, basándose en los tres conceptos fundamentales propuestos por Lacan: lo real, simbólico y lo imaginario.

A medida del desarrollo de su proceso de creación, consolidó una serie de símbolos visuales, que le permitieron indagar, profundamente como se articula la concepción de la corporalidad, en el trastorno. Para comprenderlo mejor, se hace mención a la fotografía *Corpus Christi*, que forma parte del proyecto *40°60.00 espacio indeterminado* en la que se puede observar una rodaja de pan de molde, atravesada minuciosamente por un conjunto de agujas, en palabras de la artista, símbolos como el pan conducen a la:

Representación del alimento y el significado de hambre, pudiendo ser él, sinónimo de la relación de amor y odio que enfrenta la persona que padece el trastorno a la hora de “comer” o “no comer”. Así mismo, en este caso se trata de “pan de molde” afianzando así, la alegoría del cuerpo “moldeado” (Quintero, 2017, p.108).

FIGURA 5. *Corpus Christi*, de la serie *40°60.00 espacio indeterminado*



Fuente: (Cortesía del artista)

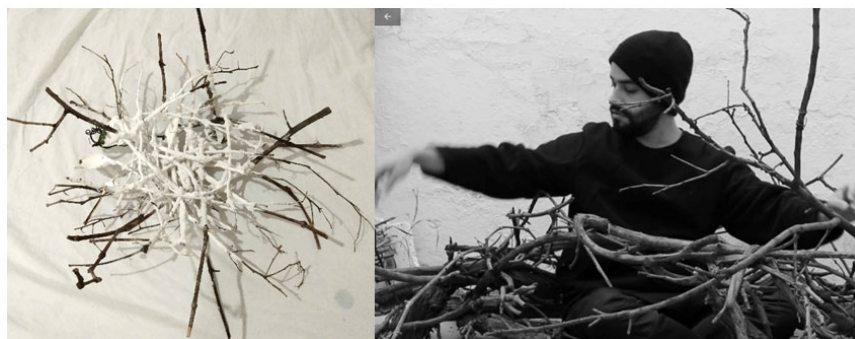
Se trata de un cuerpo que busca insistentemente acoplarse al molde de la idealización, a pesar de que el proceso para llegar a ello sea muy doloroso. Igualmente, es importante señalar que según la artista cada aguja representa los pensamientos obsesivos que se producen en un trastorno mental y las secuelas que producen en la misma consolidación imaginaria de la realidad.

De la misma forma, Quintero ha sostenido, que a medida que ejecutó la investigación para la confección de su obra, se hizo consciente que las situaciones como el desorden alimenticio, surgen precisamente por las expectativas de aceptación del otro, que metafóricamente ella describe como: “hambre del alma, la que es el reflejo de una intensa necesidad de validación de la sociedad desde el alcance de los cánones impuestos, para determinar un valor propio” (Quintero, 2017, p.108).

Por otro lado, para finalizar la alusión a estas propuestas artísticas, se incluye el planteamiento artístico de Sergio Aranda, titulado *Nidos fracturados* (2021-2022) en el que, mediante un conjunto de elementos artísticos, compuestos por: dibujos, instalaciones y videos, se da

metafóricamente a la tarea de sumergirse al caos mental, para proceder a su reorganización y a la construcción de una nueva forma para este.

FIGURA 6. *Nidos fracturados*



Fuente: (Cortesía del artista)

El punto de partida en su proceso de investigación-creación es el concepto del trauma, tengamos en cuenta que desde la concepción etimológica de esta palabra significa herida. Significado que en el contexto psicológico está relacionado con las secuelas producidas por un evento, situación o acontecimiento en la construcción emocional del sujeto que la vive.

Si bien, el sentido de este término es muy amplio, el artista aborda su sentido más esencial, el cual remonta a las sensaciones y percepciones que el ser humano experimenta desde su nacimiento o en el conocido como trauma inicial, en el que la incertidumbre, la ruptura con el confort de vientre materno y dificultad por adaptarse a condiciones adversas de la vida, producen en su interior primeras respuestas de angustia y ansiedad.

Este artista no busca hacer referencia a un hecho traumático específico, sino que intenta crear un espacio de transformación de las secuelas emocionales, a través de su obra. En este caso, lo hace por medio de la reconstrucción del nido como símbolo, el cual, reconstruye, sana y transforma.

Es importante aclarar que la elección de los materiales en esta obra la dota de mayor sentido simbólico, para su realización Aranda utilizó ramas (algunas caídas, secas y fracturadas) y (banda de escayola usada comúnmente en el tratamiento de fracturas). Con respecto a la elección de las ramas como materia, ha señalado que esta obedece a que: “Una

de las vías conceptuales del proyecto es la conexión con la naturaleza” (Aranda Escudero, 2022, p.1) siendo esta la referencia más clara de la necesidad humana de “conectar con el cosmos, con el todo” (Aranda Escudero, 2022, p.1) como una estrategia para contrarrestar la incertidumbre y el caos provocado por el trauma de origen.

Es por este motivo, que se encuentra en la naturaleza un insumo altamente simbólico, para llevar a cabo “la acción de un recrear hogar, un nido, un refugio en el que sentirse protegido” (Aranda Escudero, 2022, p.1). Ante lo que añade:

La figura del nido es un símbolo de la parte de la psiquis que se formó en la infancia como respuesta a los estímulos externos: crianza, cultura, traumas y la sociedad. Es un espacio aparentemente seguro y encapsulado, formado por patrones, creencias y memorias tanto mentales como corporales. También está asociado a la parte infantil que quiere volver al vientre materno, y a la madre tierra para estar en unidad con la naturaleza. (Aranda Escudero, 2022, p.1)

De esta manera, “El acto de crear nuevos nidos y unirlos con un material que funciona para reparar algo que está roto en el cuerpo (venta de escayola) se manifiesta como una acción ritual y sacra, para resignificar ese nido primigenio” (Aranda Escudero, 2022, p.1)

5. DISCUSIÓN

Con base a la información registrada tanto en el apartado introductorio dedicado a los conceptos relevantes como a los resultados de investigación, referentes algunas de las obras de estos artistas, se puede establecer un paralelo entre la experiencia creativa del artista contemporáneo (quien produce arte) y con el meditador (quien experimenta la conciencia plena).

Para ello, resulta útil remontarse paralelamente, por un lado, a las etapas de la creación planteadas Wallas (1926): Preparación, Incubación, Iluminación y Verificación y por otro, a las capacidades de creatividad consciente citadas por Vázquez Medel (2014): Atender, entender, comprender, aprender, aplicar y revisar toda la dinámica de nuevo y además a los planteamientos artísticos citados.

Teniendo en cuenta las características de los procesos experimentados por estos artistas se puede decir que abordan las diferentes etapas propuestas por Wallas (1926). Siendo la preparación el momento en que se toma como punto de partida ideas e inquietudes relacionadas con la historia de vida. En el caso de Quintero desde la experiencia de la Bulimia, Aranda del trauma, Duque la preocupación por la contaminación auditiva, Hincapié de su transitar por la vida en busca de lo sagrado.

La incubación de todas estas ideas, es decir, su interiorización a través de uso versátil de técnicas y formas de expresión. Está en consonancia con el momento iluminación que se da justo cuando estos artistas lograr dar a luz sus ideas, traducirlas a través de símbolos y elementos poéticos que permiten que en la fase de verificación establezcan un diálogo y conexión con su interior, transformando incluso percepciones previas a la obra.

En este mismo orden de ideas se puede también plantear que los artistas han experimentado en el desarrollo de su creatividad consciente a manera de meditadores, en relación con las capacidades planteadas Vázquez Medel (2014).

Otra cuestión que vale traer a colación en este apartado, es que también se produce un intenso proceso de contemplación en estos artistas, para ello es adecuado recordar que “desde el punto de vista budista, la contemplación puede ser introvertida (la mente que se contempla a sí misma) o extrovertida (la mente contempla el mundo exterior que nos rodea)” (Echániz Rodríguez, 2015, p.16).

En estos ejemplos se puede sugerir que Aranda y Quintero ejercen una especie de contemplación introvertida, Duque e Hincapié, una contemplación extrovertida.

En el caso de los dos primeros artistas se puede ver como interviene el pensamiento negativo recurrente en la percepción de la realidad, y como ambos se sumergen en su psiquis, porque no entienden la congestión de esta. Dentro de sus procesos artísticos descubren que pueden hacerse conscientes del pensamiento obsesivo y además asumen su obra como un espacio para pensar, sentir y actuar conscientemente, entablando de alguna forma una reconciliación con el mundo interior.

Los otros dos artistas quieren fluir o vincularse al flujo del universo y de su mundo exterior de forma armónica, asumen una actitud de observadores minuciosos de los fenómenos que ocurren dentro y fuera de su cuerpo.

Por ejemplo, Hincapié se concentra en el acto de caminar, se detiene en cada instante que conforma dicha acción, se funde con el espacio, revelando ante nuestros ojos, que existe otro ritmo con el cual se puede afrontar la vida: caminar y accionar consciente. Por su parte, Duque invita a una escucha consciente para propiciar un respecto por la naturaleza, nosotros mismos. Ellos se conciben como parte de un todo y entablan una reconciliación con el mundo exterior para armonizar con el interior.

6. CONCLUSIONES

Estos artistas asumen su proceso de creación como una actividad investigativa útil para el arte y para la vida. En la que parten de sus vivencias, analizan los elementos que las conforman, las descomponen y logran diferenciar la verdadera esencia de estas entre convenciones, estereotipos y creencias limitantes de la realidad.

Si bien, los procesos desarrollados en prácticas de origen ancestral como la meditación y en la creación artística, constituyen áreas muy distintas e incluso son aparentemente distantes la una de la otra, en estos planteamientos artísticos, se puede identificar que llegan a un punto de encuentro de sensibilidad e imaginación.

Donde la búsqueda de una salida frente a una situación adversa dada en el plano físico, mental o emocional, lleva a estos artistas a entablar un camino de experimentación consciente de los elementos que configuran su realidad tanto interna como externa. Asimismo, logran rebasar significativamente la frontera entre arte y vida y su exploración repercute notablemente en la concepción de la propia vida y la relación de los artistas con esta.

Dejando claro así que como argumenta Tatis Guerra (2020) “El arte tiene un poder balsámico en el espíritu y en el cuerpo del ser que lo desarrolla o contempla” (p.1).

7. REFERENCIAS

- Alcázar, J. (2014). Performance: un arte del yo. Autobrografía, cuerpo e identidad. Siglo XXI.
- Aranda Escudero, S. (10 de 07 de 2022). Nidos fracturados, procesos de auto sanación a partir de la simbología personal y acercamiento a lo sagrado. (S. Bautista, Entrevistador)
- Bautista, S. (2018). Arte como mecanismo de auto conocimiento frente a la violencia ejercida sobre el cuerpo femenino, en el contexto colombiano. En F. Quiles García, Como Bálsamo de Fierabrás. Cultura en tiempos y territorios en conflicto (págs. 290-303). Sevilla: E.R.A. Arte, Creación y Patrimonio Iberoamericanos en Redes.
- Birbragher-Rozenywaig, F. (2005). Transgresiones. Mujeres que cuestionan. Obtenido de <https://bit.ly/3GOOWBI>
- Carabelli, E. (2002). Entrenamiento en Gestalt: Manual para terapeutas y coordinadores sociales. Nuevo extremo.
- Chárriez Cordero, M. (2012). Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa. Revista Griot, 50-67.
- Claramonte, J. (2008). A modo de prólogo: algunas udeas para leercon Dewey. En J. Dewey, El arte como experiencia (págs. XI - XIX). Paidos.
- Cortés Alcober, C. (2014). Arte y enfermedad búsqueda interior a través del diario de artsita. Valencia: Facultad de Bellas Artes de San Carlos de Valencia.
- Díaz, S. (2014). Arte y pensamiento en Gilles Deleuze. Una experiencia lúdico-estética. Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes, 70-78.
- Duque, J. F. (6 de 01 de 2023). el viaje sonoro. Obtenido de <https://bit.ly/3vRkT5X>
- Echániz Rodríguez, M. (2015). Arte meditativo y contemplativo en la pintura china, el camino del silencio sagrado . Madrid: Instituto ciencias de las religiones. Universidad Complutense de Madrid.
- Eisner, E. W. (2002). El arte y lacreación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. En El papel de las artes en la transformación de la conciencia La educación es el proceso de aprender a inventarnos a nosotros mismos (G. Sánchez Barberán, Trad.). Paidòs.
- Espinosa, F. J., & Barragán, J. M. (2006). Arteterapia: dinámicas entre creación y procesos terapéuticos. Editum.

- Gómez, N. (2010). ¿Acaso esto es una cosa? En J. S. N. Gómez, Elemental: vida y obra de María Teresa Hincapié (págs. 36-68). Bogotá: Área de Artes Visuales del Ministerio de Cultura de Colombia.
- Gutiérrez Castañeda, D. (06 de 2013). María Teresa Hincapié (2000-2008). Restitución. El ornitorinco tachado. Archivos universitarios de investigación artística (1), 19-25.
- Kelland, M. (2009). Psicología, Discapacidad Física, y la Aplicación: de la Consciencia Plena Budista a los Programas de Artes Marciales. Revista de Artes Marciales Asiáticas, 4(4), 8 -18.
- Moñivas, A., García-Diex, G., & García-de-Silva, R. (2012). Mindfulness (atención plena): Cconcepto y teoría . Portularia, XII, 83-89.
- Moriña, A. (2017). El análisis de los datos. Enfoque paradigmatico versus narrativo. Narcea.
- Pérez, M. A., & Botella, L. (2006). Conciencia plena (mindfulness) y psicoterapia: concepto, evaluación y aplicaciones clínicas. Mindfulness y psicoterapia, 77-120.
- Plano, C., & Querzoli, R. (1993). La Entrevista en la Historia de Vida. Algunas Cuestiones Metodológicas. Observatorio Memoria y Prácticas Sociales en Derechos Humanos. Argentina.
- Quintero, L. (2017). 40°60'00'' El desorden alimenticio más allá del concepto de enfermedad y las prácticas artísticas como insumo de autoanálisis . Universidad de Pamplona, Colombia.
- Searle, J. (2009). La conciencia. En J. González, Filosofía y ciencias de la vida (Vol. 60). México: unam y Fondo de cultura económica.
- Searle, J. (2009). La conciencia. En J. González, Filosofía y ciencias de la vida (Vol. 60, págs. 1-21). Mexico D. C.: Fondo De Cultura Economica.
- Segura Campins, C., & Valdés, E. (3 de 01 de 2022). María Teresa Hincapié. Si este fuera un principio de infinito. Obtenido de <https://bit.ly/3VU7ULq>
- Tatis Guerra, G. (16 de 04 de 2020). El arte, terapia para sanar el cuerpo y la mente. El universal, 1-5.
- Vázquez Medel, M. Á. (2014). Creatividad y mindfulness. En P. García Sampere, P. Tejada Romero, & A. Ruscica, Investigación y docencia en la creación artística, 11-27. Editorial Universidad de Granada.
- Wallas, G. (1926). The art of thought (Vol. 10). Harcourt, Brace. Harcourt: Brace.

JUGANDO CON LA NADA: DE LA POESÍA DE SAN JUAN DE LA CRUZ A LA PINTURA EN LA OBRA DE SEMPERE, SICILIA, CHILLIDA Y ALBERTO CORAZÓN

M^a DOLORES SÁNCHEZ PÉREZ
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

En este texto nos hacemos eco de la tradición del “*Ut pictura poesis*” para abordar cómo cuatro artistas plásticos tan diversos como Sempere, Sicilia, Chillida y Alberto Corazón, han usado la experiencia estética de la lectura de la poesía San Juan de la Cruz como motor generador de la obra. Se presenta la Nada como lugar común de la creación y el acceso a ella: en San Juan de la Cruz desde la experiencia mística, y en los autores y obras que presentamos desde la experiencia estética. La Nada como lugar dónde el todo es posible.

2. METODOLOGÍA

Nuestro trabajo parte del hecho artístico, situándonos en la pintura como espectadores y creadores y entendiendo el sentir de la experimentación de la obra como conocimiento que posibilita acercarnos a la comprensión de obras que nacen de un texto y que son independientes a él. Es necesario un acercamiento desde la experiencia estética y su capacidad de abrir mundo para adentrarnos a la metáfora de las relaciones entre artes más allá de una metodología meramente referencial.

3. DISCUSIÓN

Este trabajo muestra las obras visuales que nacen de textos literarios como tensiones metafóricas que posibilitan la expansión creativa. Se establece una correlación de la experiencia mística y la experiencia estética como formas de conocimiento de lo sensible y se presenta la nada de la experiencia mística como común a la experiencia estética en su fase poética o creadora.

Desde el estudio de cuatro casos concretos de obras nacidas de la poesía de San Juan de la Cruz de Sempere, Sicilia, Chillida y Alberto Corazón, nos adentramos en cómo la experiencia de la lectura de una misma obra posibilita interpretaciones libres, autónomas y que lanzan nuevas formas de comprender la poesía.

3.1. PINTURA ABSTRACTA Y POESÍA EN LA EXPERIENCIA MÍSTICA

La creación exige del creador una participación por retirada hacia el interior de sí mismo, para dejar un espacio por él no ocupado, donde la aparición del otro o de lo otro sea posible (...) Lo primero –o lo único– que el creador crea es la nada, el espacio de la creación. (Valente, 2008, p. 636)

Al acercarnos a la figura de San Juan de Cruz desde la pintura es ineludible entrar en la relación de la pintura y la poesía con la experiencia mística. Experiencia donde el acceso a lo absoluto se hace a través del vacío, de la renuncia al propio ser. La poesía de San Juan dilata y tensiona, se niega y descende hasta la nada y es en ella donde nace. San Juan, como dice Valente (2008), es el poeta de la nada. Un vacío que es creación, tal y como señala María Zambrano (1989). Queramos o no, leer la poesía de San Juan de la Cruz nos lleva inevitablemente hacia la experiencia mística, hacia la experimentación de la nada como vía de conocimiento. Sus palabras surgen desde la experiencia sensible, transformada en la experimentación del vacío y lanzada en forma de poesía, “¿Y no será que la poesía anda siempre aparejada con una mística; que sea ella en cierta medida una mística?” (Zambrano, 1989, p. 195)

La cita de José Ángel Valente al inicio de este escrito nos acerca a la experiencia creativa como una retirada hacia la nada para dejar espacio a la creación, al conocimiento de lo “otro” a través de sí mismo.

No es nuestra intención igualar los tres tipos de experiencias sensibles, la mística, la experiencia de lo sublime y la estética, otorgándole al arte en general un acercamiento a lo sagrado o a la naturaleza y viceversa, en términos de verdad, pero las tres nos acercan a lo inefable. En palabras de Jauss:

Pues a lo que la experiencia estética especialmente nos abre no es a la intuición de un ser extraño, como reivindica la experiencia mística, sino al horizonte, que mira a nosotros, del mundo del otro, que hace comprender su alteridad como la posibilidad de ser diferente. (Jauss, 2012, p. 26).

En los tres casos de experiencia (la creativa, la estética y la mística) resalta el poder formativo de las mismas, donde gracias a ellas se accede a un nuevo conocer que se consigue mediante reflexión y estudio para acceder al vacío. Es gracias a la formación por lo que se accede al conocer y ese conocer nos permite nuevamente, formarnos. Como dice Amador Vega:

(...) De manera que pudiera entenderse la facultad creadora del espíritu del hombre como la dimensión activa que ha sido preparada en el silencio de la actividad contemplativa. De esta manera se podría confirmar la necesidad de entender toda actividad educativa como la más noble de las humanas, dado que si el hombre es un artista no se debe tanto al hecho de que posea un misterio, como a la rara capacidad de recibir y de dar cuanto, a su vez, ha recibido. (...) En sí mismo el hombre no es un espacio de tránsito; él ha de ser el vacío necesario para toda creación (Vega, 2006, p. 248).

Hablamos en todo momento de un acceso al conocimiento a través de la experiencia, experiencia que no es resultado, sino inicio de la comprensión y que Amador Vega (2005) sitúa a través de cuatro momentos diferentes. Este estudio de la comprensión entre los límites de lo sensible y lo inteligible está desarrollado a partir de un fragmento del *Compendium logicae* Ramón Llull y se inserta en la tradición de los tres estados del alma de la filosofía mística al que añade el modo inteligible-sensible por el que se produce una vuelta a lo sensual para expresar lo conocido en la unión del vacío. Amador Vega propone que los dos primeros momentos del espíritu “se hallan inscritos como lugares de comprensión de la experiencia”, y los dos últimos suponen la experiencia de la comprensión (Vega, 2005, pág. 61):

- Sensible-sensible, donde a través de los sentidos accedemos al primer nivel de comprensión, como una totalidad sensible formada por gusto, vista, olfato, tacto y oído. Un conocimiento sensual de lo que nos rodea y que nos hace formar parte de ello.
- Sensible-inteligible, es el momento donde a través de la imaginación se establece la renuncia a lo sensual y se accede a lo intelectual, es un tránsito, un camino en el que la imaginación como fuente de toda posibilidad es la guía y unión entre ambos estados llevando al espíritu a un “campo de experiencia, cuya significación viene representada por la figura de la noche” (Vega, 2005, p. 80). Una noche que Amador Vega muestra en el sentido de la Noche de San Juan de la Cruz, como descenso a la oscuridad para un nuevo nacimiento, como el crepúsculo de un día y la espera del siguiente.
- Inteligible-inteligible, Donde lo inteligible se experimenta a sí mismo para alcanzar la comprensión a través de las virtudes del alma, la memoria, la voluntad y el intelecto presentadas como una unión donde se “combinan en sus funciones”.

(...) Cada una de ellas es completa en su virtud, porque son para otra de sí mismas: la memoria lo es de aquello que el intelecto comprende de la experiencia de su deseo; el intelecto lo es de cuanto la memoria recuerda para poder ser querida; y la voluntad lo es de su fuerza por querer comprender su propio destino ya inscrito en su memoria. (Vega, 2005, p.101)

Inteligible-sensible. En este momento de la comprensión se inicia una nueva mirada hacia lo sensible, un descenso sobre lo sensual para expresar lo acontecido en el vacío y se relacionará con el mundo sensible desde la apercepción cuya función es la de “despertar en cada uno de los sentidos corporales su dimensión espiritual. (...) Y es una facultad porque su potencia predicativa convierte toda acción en obra de arte” (Vega, 2005, p. 149).

Vemos como Amador Vega nos propone un análisis de la comprensión de lo sensible, donde no hay diferencia entre experiencias y donde lo alcanzado es un conocimiento del propio ser. Un ser no fragmentado

donde se reconoce una experiencia igual para diferentes ámbitos del saber como parte de una totalidad.

Visto esto podemos decir que la vinculación de la poesía a la mística es clara: es la expresión por la que generalmente se manifiestan estas experiencias con el absoluto. Pero va más allá, cualquier manifestación poética posee cierta relación con la experiencia mística, quizás por la búsqueda de lo misterioso o de lo innombrable más allá de religiones o creencias, quizás por su nacimiento del vacío. La expresión poética supone una búsqueda interna de la palabra para nacer como nueva manifestación.

¿Y dónde queda la vinculación de la experiencia mística con la pintura? Creemos que también es un conocimiento al que se accede siguiendo los momentos de la comprensión mostrados por Amador Vega. De hecho, la pintura abstracta ha sido comparada en más de una ocasión a la mística. Ha sido interpretada como un regreso al origen, al vacío para acceder a lo oculto a la razón (Vega, 2001) por la pureza de su lenguaje y su ser en sí misma. Desde que Kandinsky realizara su primera acuarela abstracta ha existido en la pintura de Occidente una utilización del vacío, de la nada, del silencio, que han llevado a establecer paralelismos con la mística y buscar influencias en el Budismo Zen y el Taoísmo (Vega, 2001). Un vacío que nos lleva, a la meditación y reflexión a partir de la experiencia estética. La obra de arte como acceso a la espiritualidad. A lo sublime.

3.2. BÚSQUEDA DE VACÍO, BÚSQUEDA DE LA NADA EN LA PINTURA CONTEMPORÁNEA: LA CAPILLA ROTHKO Y LA SALA DE LA REFLEXIÓN DE TAPIES EN OCCIDENTE, LA ESCUELA YI EN ORIENTE

La pintura contemporánea occidental ha incluido el uso del vacío y lo sublime en su interior. Un vacío como protagonista y no como mero contrapunto de los elementos representados, un vacío en el que todo ocurre. El vacío como espacio donde la nada-el todo tiene lugar, donde la pintura se interroga sobre ella misma para alcanzar respuestas, donde el artista encuentra su ser. Un vacío entendido casi en los mismos términos que lo entendió San Juan de la Cruz.

El vacío en la pintura occidental ¿es un lienzo en blanco? ¿Es un espacio sin nada, un espacio que contemplar? ¿Es falta de materia? ¿Es luz o es sombra? ¿Es oscuridad o es aurora? Creemos que el vacío posee todas estas características y que en la pintura todas se han reflejado de una manera u otra porque, al final, el vacío puede ser todo aquello que nazca de él, que se encuentre en él. Es en la nada donde más unión entre el ser y no ser encontramos, es en la nada donde las posibilidades son infinitas, es en la nada donde aún no se ha realizado una elección que fije una forma en su ser.

Una cuestión que no ha dejado de preocupar a la pintura moderna (...) podría expresarse, creo, entre otras formulaciones, de la siguiente manera: ¿cómo pensar y producir una imagen que no esté limitada por el carácter individual, o mejor, individualizante de la forma? De toda forma, sea cual sea: pues toda forma se individualiza al tiempo que se actualiza y, por tanto, priva de otras formas, se fija estérilmente a sí misma, se cierra a otros puntos de vista, a otros posibles? (Jullien, 2008, p. 77).

¿Cómo puede el arte cerrarse a otros posibles? Quizás planteando una imagen en términos de verdad, una imagen sin tránsito hacia un nuevo mundo, una imagen que no nazca del vacío y que no lo conserve. Preceptos con una clara influencia de la estética taoísta.

La pintura Occidental ha buscado el Vacío y la Nada, hasta el punto de llegar a lo que se designó como la muerte de la pintura (Vega, 2001) Creemos que esa muerte en sí misma es realmente el lugar donde la pintura puede ocurrir, donde puede encontrarse y generarse, donde puede nacer. Quizás esto último pueda expresarse de otro modo: creemos que es en esa muerte en sí donde la pintura está ocurriendo, donde se encuentra y se genera, donde nace.

Vacío que comenzó con la eliminación de lo representado, de negar la pintura como ilusión y ratificarse como posibilidad. Un vacío que en numerosas ocasiones en Occidente ha sido entendido como pintura monocromática (Monocromos, de Malevich al presente., 2004), una pintura que niega lo accesorio y se enraíza en sí. Un cuadro blanco, un cuadro rojo, un cuadro negro, un cuadro azul... encierran la cualidad espiritual de la nada y a la vez la reafirmación del objeto. Como explica Barbara Rose, el arte monocromo posee dos orígenes:

el místico y el concreto. Su evolución en el siglo XX ilustra la división entre la búsqueda espiritual de una experiencia trascendental y el deseo de enfatizar la presencia material del objeto como realidad concreta y no como ilusión (Rose, 2004, p. 21).

El objeto en su realidad concreta, en su ser más puro, es en sí mismo una manifestación de la “experiencia trascendental” de la nada. Un vacío que se ha utilizado en diferentes vertientes de la expresión.

Vacío que Rothko usó en su capilla de Houston, con sus enormes cuadros negros que trasladan al visitante al recogimiento y meditación a través de la pintura. La pintura y el espacio que la recoge: un espacio octogonal que sitúa al espectador como centro de la contemplación de la pintura. La pintura lo rodea, lo sumerge en ella misma, lo invade de su propia espiritualidad. El espectador solo debe dejarse llevar y así, como manifiesta Amador Vega “llegar a ser otro en virtud de la imagen” (Vega, 2001, p. 108)

Crear lleva el signo de la feminidad. No es un acto de penetración en la materia, sino pasión de ser penetrado por ella. Crear es generar un estado de disponibilidad, en el que la primera cosa creada en el vacío, un espacio vacío. Y en el espacio de la creación no hay nada (para que algo pueda ser en él creado). la creación de la nada es el principio absoluto de toda creación:

Dijo Dios: -Brote la Nada.

Y alzó la mano derecha

hasta ocultar su mirada.

Y quedó la nada hecha (Valente, 2008, p. 758)

Una capilla sin credo, que se convierte en un recinto sagrado para la pintura, para encontrarse y alcanzar su plenitud en la negación y ausencia. Es la utilización del vacío como tránsito, cambio o nuevo conocer. Es un vacío que nos envuelve en silencio donde tiempo y espacio desaparecen o se juntan.

Tàpies entendió en el mismo sentido *La Sala de la Reflexión* de la Universidad Pompeu Fabra. Una capilla laica, alejada de creencias, pero cercana al método místico de conocimiento en la Nada (Vega, 2006) Una ausencia representada en unas simples sillas de anea colocadas en la pared en sentido vertical que nos llevan a la elevación del espíritu. El

propio Tàpies escribió, a la entrada de la Sala de la Reflexión, unas palabras que nos trasladan hacia el paralelismo de experiencia estética con experiencia mística. Sus palabras se convierten en una ekphrasis con la que desvelar la pintura, para desvelar el espacio.

El espectador que se introduce en la Sala de la reflexión de Tàpies y se deja llevar por la fuerza de su nada accede a *zonas más auténticas del ser*. Zonas más auténticas del ser a las que él llegó con su pintura. Usándola para comunicarlo, para contarlo para mostrar nuevas posibilidades. El espacio de Rothko y el espacio de Tàpies. Lugares donde encontrarlos, donde encontrarnos. Salas para la reflexión y la meditación. Salas para la nada y de la nada. Salas para la pintura.

Estos dos ejemplos nos sirven para entender el vacío en la pintura occidental contemporánea en su unión con la espiritualidad.

3.3. NUEVOS MUNDOS A PARTIR DE LA POESÍA DE SAN JUAN DE LA CRUZ

3.3.1 Eusebio Sempere y la luz de la nada

San Juan de la Cruz lleva al límite la palabra, la hunde en su desaparición buscando una nueva posibilidad y acercamiento a su esencia. La lleva a la nada para volver a encontrarla y lanzarla desde un nuevo comprender. Con su ruptura del lenguaje, con su palabra, consiguió crear una poesía que conmueve y sacude, que lleva a la emoción y a la experiencia más íntimas y que ha traspasado barreras temporales y espaciales. Es una poesía que en sus múltiples actualizaciones muestra su contemporaneidad. Su capacidad poética y las experiencias estéticas que ocasionan su lectura han provocado que la poesía del místico se haya convertido en numerosas ocasiones en el impulso de la pintura. Nuevos mundos, los de la poesía de San Juan, surgidos a raíz de la experiencia mística. Nuevos mundos, los de la pintura, a partir de la experiencia estética de la lectura de su poesía, surgiendo del vacío y la nada.

De la nada, porque la pintura que tiene su origen en la poesía de San Juan de la Cruz es pintura que nace en la nada. Obras donde texto e imagen se han relacionado para crecer en su expresión, donde los

pintores han utilizado la poesía, la nada y la mística de San Juan para alcanzar el momento mágico de la experiencia creativa. Obras que necesitan de un espectador participativo para llegar a su esencia, a su vacío, a su relación con el texto anterior, a la poesía de San Juan de la Cruz en su vivencia mística pero que son comprendidas y entendidas desde la pintura. Por que la pintura es una forma de pensamiento.

Eusebio Sempere se acercó a la poesía de San Juan desde su propio lenguaje y expresión, haciendo suya cada palabra de los poemas, dejándose llevar de la mano por sus emociones ante ellos y dejando nacer un conocimiento nuevo.

Un conocimiento que se inserta en su forma de comunicar, en su pintura más íntima. Quizás por eso los poemas de San Juan estuvieron en el origen de obras como *Homenaje a San Juan de la Cruz* de 1975, en

En par de los levantes de la aurora, Iré por esos montes y riberas de 1978,
Sin otra luz ni guía, al aire de tu vuelo, Aguas, aires, ardores o Tocar
nuestros umbrales, de 1979 (Soria Heredia, 1984, p. 204).

De todas destacamos la carpeta de serigrafías dedicadas al Cántico espiritual. Sempere se acerca a la poesía convirtiendo en su sentir lo “otro”, dejando un espacio para que su emoción se convierta en creación y estableciendo un juego relacional con la poesía en la que el espectador queda incluido. Los versos de San Juan de la Cruz son universales. Sus canciones son conocidas por una gran cantidad de lectores y esos lectores poseen su visión de los textos, su sentimiento, su conocer. Sempere nos ofrece su propia emoción y propicia una nueva a través de la pintura, nos ofrece una nueva posibilidad de acercamiento, tanto a su pintura como a los poemas. El mismo Sempere decía que él no podía traducir a imagen el verso de San Juan pero que la impresión de la lectura producía un espíritu en el cual pintaba (citado en Luengo, 1991)

Esta carpeta de serigrafías fue el último trabajo realizado por Sempere. Puso fin a su carrera, es el fin de una búsqueda del ser en la pintura, una pintura que se arraiga en la experiencia mística. Fue el final de su pintura pero en todas las serigrafías se percibe origen, inicio como luz. Una luz que se expande sobre la superficie cobrando vida propia. Es luz sin materia, sin cuerpo. La emoción de Sempere ante la lectura se traduce en

obras gráficas donde sus geometrías se vuelven tan delicadas, finas, sutiles que parecen desaparecer entre luz que emana pureza.

Su visión de los versos de San Juan se transformó en impulso creador, en conocimiento en el vacío que convirtió en pintura. Pero este impulso cobra diferentes dimensiones según las necesidades expresivas de los autores y también lo articuló Sempere en poesía, en “De tus ojos quisiera ser techado”, la palabra nace del mismo espacio del que nacieron sus serigrafías.

3.3.2. Sicilia: Vi palabras

José María Sicilia participó en 1992 en una exposición comisariada por José Miguel Ullán junto a Broto y Barceló. Una exposición en conmemoración del 400 aniversario de la muerte de San Juan de la Cruz titulada *Al aire de su vuelo*. Cada artista se relacionó de una manera distinta con San Juan de la Cruz. Una exposición que muestra como un mismo poema produce diferentes emociones que se convierten en diversos impulsos creativos.

Sicilia presentó una serie de obras (20 cuadros de 202'5 x 52'5 x 8cm. cada una) en las que el formato vertical, la utilización de la cera y la sensación continúa de tránsito nos llevan a la experimentación de la espiritualidad. Una espiritualidad expresada en pintura pero hallada en la poesía. En todas las obras surgidas de San Juan de la Cruz muestra Sicilia un estar-no estar, una existencia que desaparece o que nace, un deseo de mostrarse o esconderse en la que no existen binomios de contrarios. Todo está en un perfecto equilibrio: es la comprensión del todo como nada.

En la serie hay unos pequeños elementos que se vislumbran a través de la cera moviéndose por el espacio y dejando una estela de su paso, una huella de su movimiento y transformación continúa. Sicilia comprende la poesía de San Juan de la Cruz desde la transformación y cambio que produce en él una experiencia estética.

José Vicente Luengo en *Sobre la transformación plástica de la poesía mística: San Juan de la Cruz y el arte abstracto* (1991) realiza un acercamiento de la poesía del Santo a la pintura abstracta, llegando a señalar similitudes entre ambas. Similitudes que sitúa en atributos comunes

como el propósito (la búsqueda de “la verdad desnuda”), el método (“La depuración de lo sensitivo”), en su formulación (“La forma como forma o expresión pura”) y en su operatividad (“del símbolo a la huella”). ¿No podemos calificar estos trabajos de Sicilia de verdad desnuda, sentida, hallada en la nada? Estableciendo un paralelo con las palabras de Luengo ¿No es su método la depuración de lo sensitivo, la emoción como vehículo? ¿No son sus formas, formas puras? y sus obras ¿no son las huellas de esa emoción?

El trabajo de Sicilia con San Juan de la Cruz no terminó aquí. Años después realizó el *Manuscrito de Sanlúcar de Barrameda* (1992-1996). El impulso creativo se produjo esta vez por los poemas, por su significación y utilización de la palabra, pero también por la imagen de la misma. Palabra, vacío y nada que Sicilia submerge en cera virgen de abeja y que interviene con representaciones de celdas y abejas “aunando en el espacio de la mirada naturaleza y cultura, que de este modo quedan integradas en una suerte de peculiar objeto de contemplación” (Sánchez Robayna, 2000, p. 73)

Un encuentro, el del manuscrito, una visión que Sicilia describe así en el catálogo *l'horabaixa* de la exposición realizada en el museo Reina Sofía en 1998.

Vi textos medio borrados, roídos por los insectos, a veces ennegrecidos por el fuego. Y vi también que esos textos exaltaban a Dios. Una pasión inmensa que sobrepasaba e invadía a la persona que los había escrito – Su mano redactaba conducida por la fe- y los signos que escribía sobre el papel eran como huellas de su esperanza ilimitada en la caridad divina.

Las frases añadidas, los poemas, las palabras e incluso cada una de las letras que los constituían reflejaban esa fe sublime. Todo su ser estaba lleno de fuego y componía himnos dedicados a la gloria del Señor. El fuego le quemaba y había consumido las hojas de papel, pero yo únicamente pude advertir una parte del ardiente deseo que le embargaba ya que mi alma no podía concebir la magnitud del sentimiento que la había conducido.

Vi las palabras, comprendí ciertos sentidos, percibí el ardor del poeta, pero no podía advertir la llama que lo envolvía, ya que yo mismo era incapaz de acceder a ella. Sin que el amor por lo divino me abrasara, permanecí en los márgenes del texto. Y los insectos roían zonas del papel que eran como todo mí ser: yo asimilaba parte de esa belleza, sin duda me nutría de ella aun sin saber en qué consistía mi alimento.

Veía a través de la neblina de mis ojos pues mi cuerpo lloraba ante la incapacidad para alcanzar tal esplendor.

Supe que para alcanzar la felicidad plena que un día conoció el poeta debía recorrer un camino muy largo. Para saciarme con la mera evidencia de Dios debía empobrecerme como el último y más vil animal.

Las flores que había contemplado anteriormente eran de la misma naturaleza:

inaccesibles para el que no es humilde (sicilia, 1998, p. 49).

3.3.3. Chillida en la nada de San Juan de la Cruz

En el homenaje de 1989 Toki-egin (Homenaje a San Juan de la Cruz) Chillida pone de manifiesto su comprensión de los versos de San Juan de la Cruz hasta en su título: utiliza la expresión vasca Toki-egin, que significa “hacer sitio” (Fernandez Aparicio, s.f.) Hacer sitio para la creación, hacer sitio para encontrarse con lo absoluto. Con la Nada.

Chillida se sintió arrebatado por la poesía de San Juan de la Cruz que le acompañó a lo largo de su carrera, llegando a realizar más de 30 obras (entre dibujos, grabados, gravitaciones o esculturas). En ellas se celebraban sus versos o se homenajea la figura del poeta, pero ante todo exalta su unión con la poesía. Unión, porque estas obras de Chillida muestran su actitud como lector. Dejaba que la emoción se apropiase de él hasta experimentar cada palabra en lo más profundo de su ser, hasta abandonar la distancia entre poesía-lector y transformarse en uno con ella. En Chillida se encontraba la poesía, la hallaba y buscaba incesantemente. Más allá de lo conocido, más allá del conocimiento buscaba el conocer (ver Aguinagalde Martínez, 1998), y quizás sea este el punto de unión más fuerte con San Juan de la cruz.

Y es que Chillida siempre ha habitado, ha cohabitado con la poesía.

Quizás al principio hasta sin darse cuenta, en la profundidad de la materia, como nos ha pasado a todos, hasta que la poesía se ha despertado, se ha revelado, se ha aposentado en él, se ha aposentado en él la poesía.

En su querido << Lo profundo es el aire>>, En sus <<Levantes de la aurora>> amados de Juan de la Cruz, hermanado para siempre (Aurtenetxe, 2007, p. 101)

Hermanado para siempre en su nada, en su espacio, en su vacío, en su búsqueda. Hermanado para siempre en su “hacer sitio” para poder conocer. Su postura ante los textos del Santo es la de una participación en el suceso del arte. Más que una participación es ser parte de él, ser suceso. Siente los textos, los hace suyos y cada obra que realiza sobre la poesía de San Juan es un nuevo mundo, una nueva posibilidad de su propio ser. En muchos de sus dibujos introduce estrofas del cántico espiritual, estrofas que se convierten en composición y parte formal de la obra pero que también nos obligan a una doble lectura: la de la imagen y la palabra situados en el mismo espacio, alterando la una a la otra, modificándola y transformándola. Las palabras de San Juan se convierten en imagen y la imagen se convierte en poesía.

Las obras de Chillida encuentran la poesía en la correspondencia del silencio. El silencio expresado en escultura, en dibujo o en obra gráfica igual que San Juan lo expresó en palabras.

Chillida solía afirmar que su obra era una pregunta constante, que se interrogaba sin cesar sobre todo. Creemos que su actitud como lector de San Juan de la Cruz es interrogativa y que es interrogativa la obra que surge de ella. Pero también pensamos que toda pregunta lleva en sí misma la respuesta. O como dice Florencio Aguinagalde Martínez en *Palabra de Chillida*: “quien pregunta ya responde” (1998, p. 19)

Preguntas en las que el espectador queda incluido en su experiencia. Preguntas sobre la poesía, sobre lo sublime, lanzadas desde el arte. Así podemos entender la obra realizada para una exposición en la Iglesia Sankt Peter, en Colonia en 1993. Su título *Homenaje a San Juan de la Cruz*, nos une directamente al origen de la obra presentada por Chillida. La exposición estaba formada por un tríptico realizado en fieltro con formas sobrias en blanco y negro. El fieltro cortado y colgado, desafiando la gravedad y elevándonos en vuelo. Un vuelo que Chillida entendía desde la espiritualidad. En el centro, en el suelo, una escultura que parece contener –y del que emerge- todo el espacio de la catedral.

El tríptico deniega todas las expectativas de visión orientadas a lo figurativo. No interpreta ninguna historia ni se refiere a ningún motivo. Tan solo muestra un espacio configurado formalmente. Así Chillida toca el tema propiamente dicho de su arte. El espacio es para él la finitud física

recortada de las infinitudes que –como él dice- pone en movimiento la materia y ordena sus ritmos. Este espacio debería encontrar su correspondencia y su eco en nosotros, y alcanzar una especie de dimensión espiritual. (Mennekes, 2005)

Es un espacio en el que Chillida encontró la expresión de lo inenarrable a través de la manipulación del espacio, del vacío. Es un espacio en el que Chillida se encontró en la Nada de San Juan.

3.3.4. Alberto Corazón: Puertas a la poesía

Cada uno de los artistas presentados hasta ahora muestran sus trabajos y nos ofrecen puertas a otros mundos, nos ofrecen visiones aprendidas desde su propia experiencia, desde su propio conocer el arte.

Puertas a los mundos de la poesía, de las letras, de los versos, son lo que nos ofrece el último de los ejemplos que vamos a mostrar: *Canciones del Alma de San Juan de la Cruz* de Alberto Corazón. Puertas dibujadas, con sus jambas y dinteles, que nos llevan a entrar en la pintura en tensión con la palabra, con el signo, con la imagen que leer.

Alberto Corazón se basa en *Noche Oscura. Canciones del alma* para la génesis de este trabajo. Dedicó una obra de papel de 210 x 100 cm. a cada estrofa del poema, a través de las cuales, tanto en su grafismo como en su poesía, se estructura toda la composición. Alberto Corazón introduce caligrafía, nos invita a su lectura y esta varía la percepción de la imagen a la vez que la guía para alzarse en una sola significación. Palabra que es dibujo que compone y significa. Imagen que es signo que se siente y que se lee. Entiende la poesía de San Juan a través de sus palabras y cada signo está lleno de fuerza. Las hace suyas y las vuelve a crear para transformarlas en pintura.

Juan de la Cruz es el místico que deposita su visión sobre palabras.
Escribir lo inefable.
Despojar a las palabras de toda adherencia inútil o banal.
Cinco versos para cada canción.
Palabras escritas.
Me ha importado mucho que, en mi transcripción,
las palabras siguieran siendo escritas,
que tuvieran una carga grafológica precisa y conforme.
Escritura como dibujo. (Corazón, 2011)

Las palabras se mueven por el papel blanco, puro. Han sido depositadas en él. San Juan *deposita su visión sobre las palabras* y Alberto Corazón las convierte en imagen. El imaginario de Alberto Corazón se enraíza en la nada de San Juan y en su experiencia mística. Introduce en su imaginario casas, vasos, cuchillos, llamas o escaleras. Las casas son metáforas de la morada, el vaso nos traslada hacia el interior de nosotros mismos, la llama nos inflama, la escalera asciende en la búsqueda y el cuchillo... el cuchillo hiere.

Alberto Corazón propone un diálogo entre pintura y poesía que se une en la palabra como grafismo y dibujo, el dibujo como forma de pensar y sentir. Unas obras en las que nos ofrece su visión de los versos para transformar la nuestra.

4. CONCLUSIONES

Las obras de Sempere, Sicilia, Chillida y Alberto Corazón nos permiten acercarnos a una forma de comprender la poesía de San Juan de la Cruz desde la experiencia vivida de cada uno de ellos. Nos muestran emociones ocultas, formas de comprender personales, interpretaciones libres y únicas que abren nuevos mundos que ser experimentados desde sí mismos, volviendo a retar al espectador a introducirse en ellas para unirse al otro y en última instancia a la nada, común en la experiencia mística y la experiencia estética. No son ilustraciones, nacen como obras autónomas de aquella que les dio origen, pero su vez se depositan en la poesía de San Juan y expanden su experimentación.

5. REFERENCIAS

- Aguinalgalde Martínez, F. (1998). Palabra de Chillida. Universidad del País Vasco.
- Aurtenetxe, C. (2007). Ser música de algo. En Chillida 1980-2000. Fundación la Caixa.
- Corazón, A. (2011). Palabras. En Oscuro es el Canto. Pinturas de Alberto Corazón a partir de las Canciones del Alma de San Juan de la Cruz. Ivam-Instituto Cervantes.
- Fernández Aparicio, C. (s.f.). Museo Reina Sofía. Obtenido de <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/escultura-espacios-publicos/jardin-chillida.html>
- Jauss, H. (2012). Caminos de la comprensión. La balsa de medusa.

- Jullien, F. (2008). La gran imagen no tiene forma o del no-objeto por la pintura. Albert galvani.
- Luengo, J. (1991). Sobre la transformación plástica de la posesía mística. San Juan de la Cruz y el arte abstracto". Actas del congreso internacional Sanjuanista, III. Junta de Castilla la Mancha.
- Mennekes, F. (2005). Pérdida de seguridad y dudas en el dolor del nacimiento permanente. Eduardo Chillida y Juan de la Cruz (1542-1591. En Chillida, Cántico espiritual. Museo Reina Sofia.
- Monocromos, de Malevich al presente. (2004). Museo Nacional Reina Sofia.
- Rose, B. (2004). Los significados del monocromo. En Monocromos, de Malevich al presente. Museo Reina Sofia.
- Sánchez Robayna, A. (2000). Bajo el abrigo céreo: la pintura de José María Sicilia. Cuadernos Hispanoamericano, 595.
- Sicilia, J. (1998). Vi textos. En l'horabaixa. José María Sicilia. Madrid-Charleroi: Museo Reina Sofia-Palaix des Beaux-arts.
- Soria Heredia, F. (1984). Eusebio Sempere. Caja de ahorros del mediterráneo.
- Valente, J. (2008). La experiencia abisal. En J. Valente, Obras completas II. Ensayos. Galaxia Gutenberg.
- Vega, A. (2001). Zen, mística y abstracción. Ensayos sobre el nihilismo religioso. Trotta.
- Vega, A. (2005). Tratado de los cuatro modos del espíritu. Alpha-Decay.
- Vega, A. (2006). Antoni tàpies: negatio negationis. En V. Cirlot, & Vega, A., Mística y creación en el siglo XX. Herder Editorial.
- Zambrano, M. (1989). San Juan de la cruz (De la noche Oscura a la más clara mística.). En M. Zambrano, Senderos. Los intelectuales en el drama de España. La tumba de Antígona. Anthropos.

LA PERSPECTIVA A ESCENA.
USOS DE LA PERSPECTIVA EN LA ESCENA
CONTEMPORÁNEA Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS

TOMÁS MUÑOZ ASENSIO
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

Perspectiva y escena han estado estrechamente unidas desde sus respectivos orígenes. En la actualidad la escena, virtual y real, proyectada y realizada, es quizá el último ámbito de las artes donde la perspectiva sigue desempeñando un papel fundamental gracias a su capacidad de crear ilusión espacial.

2. OBJETIVOS

- Analizar los usos contemporáneos de la perspectiva en la escena, razón de su vigencia actual
- Comprenderlos como parte de un proceso histórico

3. METODOLOGÍA

En primer lugar, se traza la impronta de la perspectiva en el desarrollo histórico de la escena para comprender mejor los antecedentes de sus usos contemporáneos. A continuación, estos usos se analizan mediante ejemplos de escenografías emblemáticas desde inicios del siglo XX hasta hoy, escogiendo entre movimientos o artistas interesados en la relación entre perspectiva y escena. Los ejemplos se refieren tanto a imágenes dibujadas en perspectiva que visualizan proyectos escenográficos como a escenografías realizadas usando recursos de perspectiva. Se

analizan ejemplos teatrales, aunque también algunos procedentes de la escenografía (o dirección de arte) en cine o videojuegos.

4. RESULTADOS

Queda constancia de:

- La relación de continuidad en el uso de la perspectiva entre las imágenes escenográficas históricas y las contemporáneas
- La mayor complejidad y ambigüedad en el uso de la perspectiva en las escenografías contemporáneas en relación a la escenografía histórica

Al no existir estadísticas o datos cuantitativos los resultados se remiten directamente al apartado de conclusiones.

5. DISCUSIÓN

5.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL USO DE LA PERSPECTIVA EN ESCENA

La perspectiva en occidente nace en Grecia vinculada a la escena. Los primeros intentos se producen alrededor del siglo v a. C. como parte del interés en producir la ilusión óptica de profundidad en los escenarios teatrales. Este interés por lo visual es determinante sabiendo que la palabra griega *théatron* significa “lugar para mirar”. Del teatro griego se conoce el uso de los *periaktoi*, prismas triangulares que giran mostrando sus tres diferentes caras con pinturas que representan escenas distintas. Ya en época romana, Vitrubio (1995) describe las ilusiones ópticas de la escena griega creadas mediante una perspectiva intuitiva y explica las diferentes escenas trágicas, cómicas y satíricas.

Por otra parte, las pinturas pompeyanas del tercer estilo muestran cómo pudieron ser las pinturas en perspectiva usadas en la escena clásica. Utilizan una perspectiva caballera aproximada donde los objetos se representan mediante líneas paralelas que en las zonas altas se dirigen hacia abajo y en las zonas bajas se dirigen hacia arriba. En otros casos, las pinturas ofrecen vistas próximas al sistema diédrico.

Los artistas medievales conocen el principio de variar el tamaño relativo de los elementos según la distancia, pero cuentan con motivos para ignorarlo. Es habitual el uso de la perspectiva invertida, así llamada porque funciona al revés que la perspectiva cónica: los puntos de fuga se sitúan delante de la pintura y por eso los objetos más alejados se dibujan más grandes. Esta perspectiva será reinterpretada por vanguardias como el cubismo. Otros ejemplos muestran una perspectiva caballera intuitiva. También es habitual combinar en una misma imagen distintos procedimientos.

No quedan testimonios que confirmen que estas perspectivas son utilizadas en los distintos géneros de la escena medieval. El dibujo que representa los escenarios múltiples del Misterio de la Pasión representado en Valenciennes en 1547 usa una perspectiva mayoritariamente invertida para representar los escenarios múltiples o mansiones del misterio, pero los escenarios reales no cuentan con ningún efecto de perspectiva.

FIGURA 1. *Misterio de la Pasión representado en Valenciennes en 1547, dibujo de Hubert Cailleau*



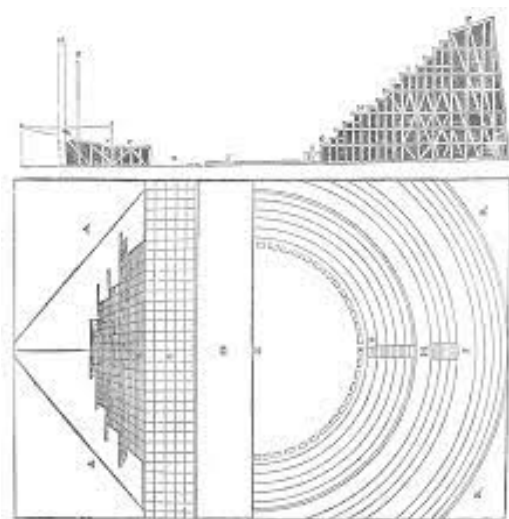
Fuente: passiondevalenciennes.com

Tampoco los encontramos en otros testimonios como un grabado decimonónico que representa el misterio de Chester, cuyo origen se remonta al siglo XV, la pintura de Pieter Brueghel I *El triunfo de la muerte* que muestra una mansión del infierno, o la *Kermesse, teatro y procesión* de Pieter Brueghel II que muestra un teatrillo profano.

La perspectiva matemática, la perspectiva cónica, se descubre como es sabido en el Renacimiento. Su invención está vinculada a los nuevos espacios modulados y geométricos de la arquitectura renacentista. A pesar de que artistas como Paolo Ucello tratan de aplicar las reglas de la perspectiva a todos los objetos y espacios de la realidad, resulta evidente que la perspectiva muestra su poder cuando se aplica a los espacios arquitectónicos.

En este contexto, la escena va a convertirse en un campo privilegiado de la aplicación de la perspectiva. De hecho, la escena renacentista está marcada por dos factores básicos: el intento de recuperar los espacios teatrales clásicos y el uso de la perspectiva. Así, en su famoso Tratado de Arquitectura publicado en 1545, Sebastiano Serlio (1986) dedica su segundo libro a la perspectiva, donde equipara perspectiva y escenografía. Serlio recoge la disposición ideal de los teatros que empiezan a crearse en las cortes italianas: en sus salas rectangulares se insertan graderíos semicirculares de tipo clásico, mientras que los escenarios se disponen frontalmente al público; sobre estos escenarios inclinados se colocan bastidores con frente y lados realizados en perspectiva mientras que el espacio delantero de proscenio permanece plano.

FIGURA 2. Proyecto de implantación teatral, Serlio, Tratado de Arquitectura, II libro, 1545



Fuente: *Todas las obras de Arquitectura y Perspectiva*

Del mismo modo que los cuadros renacentistas en perspectiva funcionan como ventanas abiertas a un mundo ideal, el escenario de mediados del siglo XVI se convierte en una “caja de ilusiones” en la que reconocidos pintores muestran su maestría creando decorados que enmarcan la acción dramática. Es interesante señalar que, si los actores abandonan el proscenio y se dirigen hacia el fondo del escenario en perspectiva, el ilusionismo queda anulado. Se trata de un efecto anti-ilusionista que sí ha sido usado en la escena contemporánea. Por otra parte, la perspectiva no solo crea una ilusión visual, sino que puede tener un valor simbólico, creando jerarquía en los elementos de la imagen y poderosas emociones en el espectador, como ocurre, por ejemplo, cuando el punto de fuga central coincide con un motivo importante de la imagen. Se trata de enseñanzas propias de la pintura cuyo ejemplo más famoso sería *La última cena* de Leonardo.

Serlio, siguiendo a Vitrubio, sintetiza tres tipos de escenas. Se trata de escenas fijas, favorecidas por el hecho de que los textos escénicos, ya sean recuperaciones de textos clásicos o textos contemporáneos, suelen mantener las unidades clásicas de acción, tiempo y lugar. La primera escena representa una ciudad ideal de la antigüedad, la segunda, una ciudad contemporánea, la tercera, un paisaje natural ideal.

FIGURA 3. Grabado de escena trágica, Serlio, *Il libro de la Arquitectura*, 1545



Fuente: Todas las obras de *Arquitectura y Perspectiva*

Escenas de ciudades en perspectiva existen en dibujos previos de Baldassare Peruzzi, maestro de Serlio, que muestran una gran capacidad ilusionista y que se inspiran en cuadros anteriores como *La ciudad ideal* pintado quizá por Piero della Francesca.

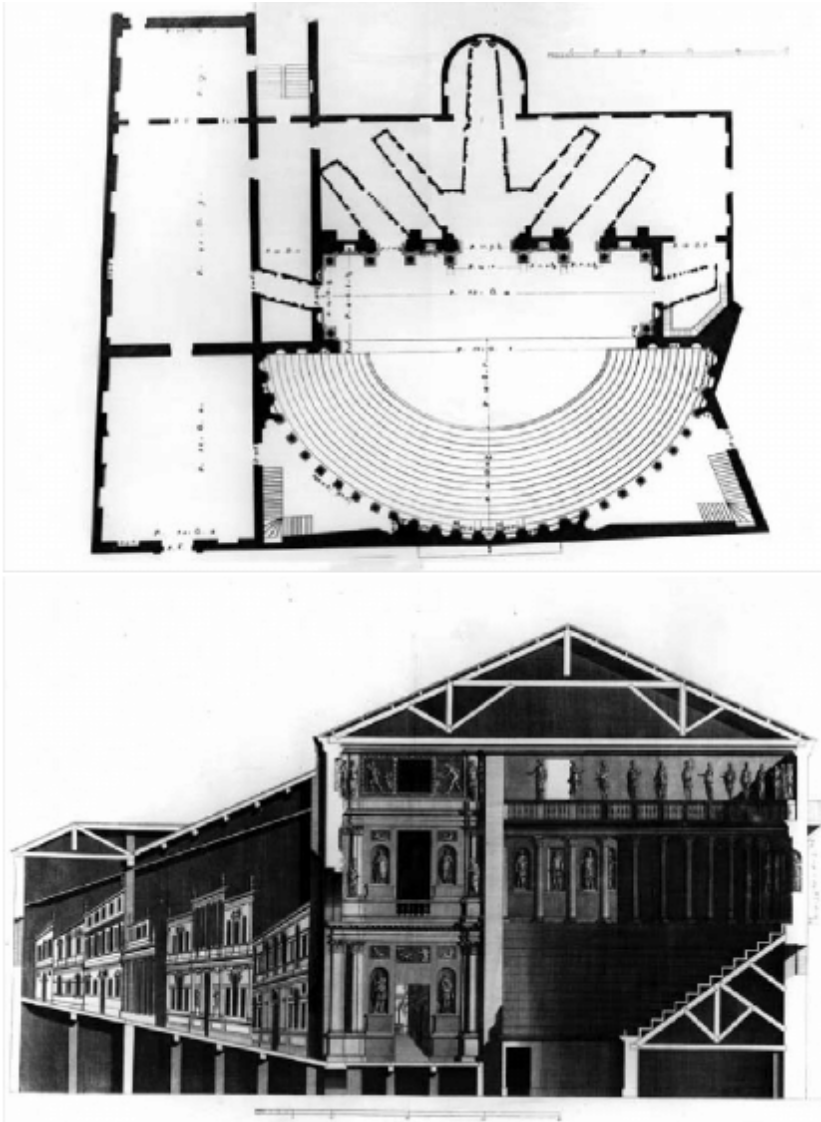
FIGURA 4. Dibujo de escena teatral, Baldassare Peruzzi, ca.1514



Fuente: Escenaperuzzi.com

De estas escenas en perspectiva solo se ha conservado la escenografía construida para el Teatro Olímpico de Vicenza finalizado por Andrea Palladio en 1585. Este edificio supone el intento definitivo de conciliar los dos factores básicos ya citados: el espacio teatral clásico y el uso de la perspectiva. Palladio no solo construye un hemiciclo para el público, a la manera de Serlio, sino que levanta en el escenario el característico frente de escena o *frons scenae* del teatro romano. Pero ¿cómo combinar la presencia del frente de escena en el escenario con la escena de una ciudad en perspectiva? La solución, ejecutada por Vincenzo Scamozzi, discípulo de Palladio, consiste en situar las calles de la ciudad detrás de las cinco aberturas del frente de escena. El conjunto resulta sublime, pero revela la imposibilidad de conciliar una reconstrucción filológica del teatro romano con la utilización decisiva de la perspectiva. Hay que elegir y la vencedora será la perspectiva.

FIGURA 5. *Plano y sección del Teatro Olímpico, de Andrea Palladio y Vincenzo Scamozzi, Vicenza, 1585, grabado de Ottavio Bertoni, 1776*



Fuente: Teatrootimpico.com

Por eso, poco después, en el *Teatro all'antica* de Sabbioneta, Scamozzi prescinde del frente de escena y recupera la disposición más sencilla de Serlio. En este teatro se puede apreciar una reconstrucción actual de una escena cómica renacentista.

FIGURA 6. Teatro all'antica, Vincenzo Scamozzi, Sabbioneta, 1590



Fuente: Teatroallantica.com

Mientras, en los desaparecidos teatros de la corte de los Medici en Florencia, Bernardo Buontalenti y su discípulo Giulio Parigi empiezan a desarrollar otro tipo de escenas muy diferentes caracterizadas por bastidores pintados planos, cambios de decorados, efectos de luz, humo, fuego y agua. Estas escenas, conservadas en grabados, se van a convertir en el origen de la escenografía barroca. Se puede destacar las escenas diseñadas para los intermedios de *La pellegrina*, espectáculo estrenado en 1589 en el marco de las celebraciones nupciales de los Medici. Desde este momento hasta hoy, los dibujos de los escenógrafos, a diferencia de los dibujos de los arquitectos, serán sensibles a representar los efectos atmosféricos y de luz.

FIGURA 7. Dibujo para *La pellegrina*, primer intermedio: *L'armonia delle sfere*, Bernardo Buontalenti, 1589



Fuente: Lapellegrina.com

El siguiente hito decisivo en la relación entre perspectiva y escena se entiende visitando el teatro Farnese en Parma, inaugurado en 1618, que ejemplifica la evolución de la escena renacentista a la barroca. Aquí, el arquitecto Giovan Battista Aleotti, seguidor de Palladio, crea un elemento esencial: la *bocascena*, llamada embocadura o arco de proscenio. El frente de escena se sustituye por una única gran abertura a modo de arco de triunfo. Este arco de proscenio, origen al *teatro all'italiana*, separa hasta nuestros días el espacio de la escena y el del público. La embocadura funciona a modo de marco de una pintura y subraya así la visualidad de la escena. Imagen y espacio no tiene por qué coincidir. Por eso, el teatro utiliza las nuevas escenas pintadas en una sucesión de planos, fáciles de cambiar por otros planos con distintas escenas. Los cambios se realizan a vista de público y satisfacen el gusto barroco por la transformación continua. Toda esta evolución ocurre en relación al desarrollo un género nuevo, la ópera.

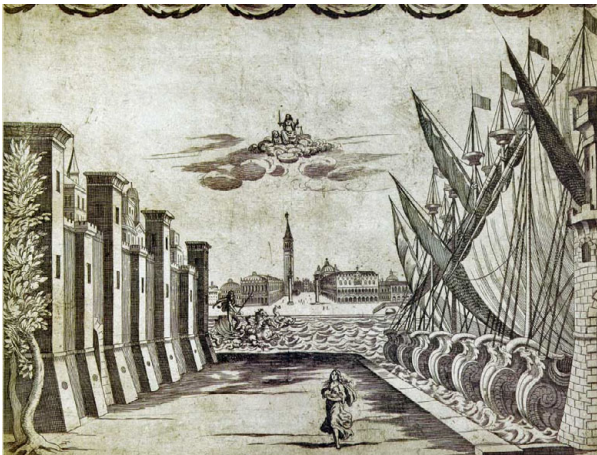
FIGURA 8. Teatro Farnese, Giovan Battista Aleotti, Parma, 1618



Fuente: Teatrofarnese.com

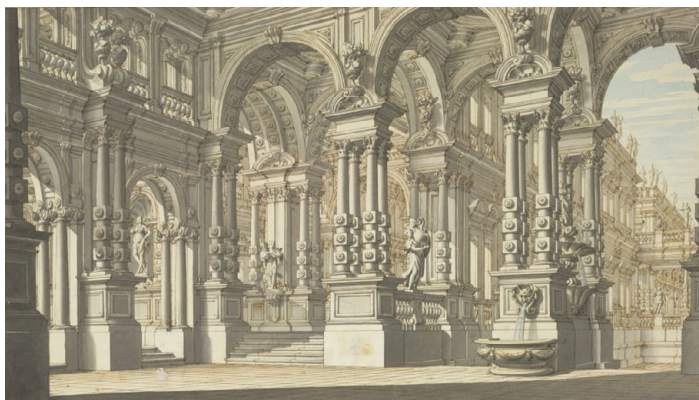
A excepción de la escena barroca en el Teatro Eggenberg en Cesky, Chequia no se conservan escenografías de época, pero los testimonios gráficos son innumerables ya que los escenógrafos barrocos encargan cuadros o grabados que reproducen sus escenografías tal como eran vistas por el público. Giacomo Torelli, el primer gran escenógrafo barroco, lleva a su apogeo la perspectiva frontal con un único punto de fuga central y el escenario parece extenderse hasta el infinito. La ópera contemporánea revisitará en ocasiones estos procedimientos barrocos.

FIGURA 9. Giacomo Torelli, *Bellerofonte*, grabado de Francesco Sacratti, 1642



Un discípulo de Torelli, Ferdinando Galli Bibbiena, miembro de una larga saga de escenógrafos, empieza a diseñar *scene ad angolo* realizadas en perspectiva oblicua con dos puntos de vista. En el siglo XVIII su hijo Antonio lleva este procedimiento a su máxima sofisticación con escenografías que no dejan libre el centro de la imagen; por esto cada plano escenográfico presenta grandes aberturas que permiten ver los planos sucesivos.

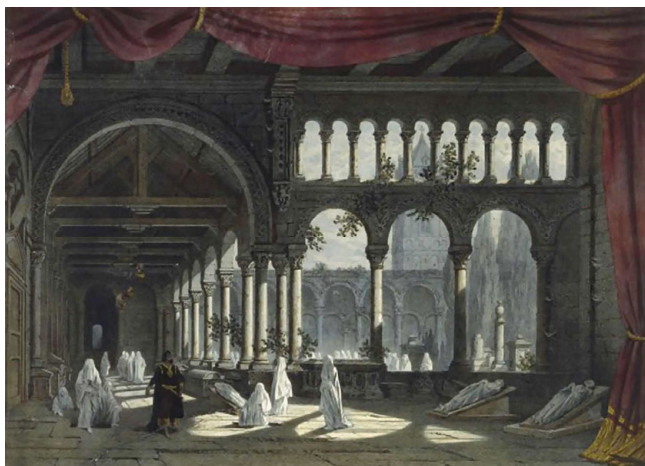
FIGURA 10. Dibujo de *scene ad angolo*, Antonio Galli Bibbiena, 1740



Fuente: Gallibibbiena.com

En el siglo XIX el deseo de ilusionismo pictórico en la escena llega al máximo. Las escenografías usan tanto perspectivas frontales como oblicuas; también perspectivas frontales con el punto desplazado hacia un lateral o situado muy bajo. Pero ahora las escenografías alternan planos pintados paralelos a la embocadura con otros en diagonal, creando volúmenes, y también elementos tridimensionales. Por eso las escenas ya no se cambian a vista, sino que es necesario echar el telón para realizar los cambios. Pierre Louis Ciceri, jefe escenógrafo de la Ópera de París durante treinta años, es un representante insigne de esta escena ilusionista. Se conservan los bocetos y las imágenes acabadas de su escenografía para *Robert le diable* de 1831.

FIGURA 11. *Imagen de Robert, le Diable*, Pierre Louis Ciceri, 1831.



Fuente: RobertdiableCiceri.com

Y no es casual que uno de los colaboradores de Ciceri sea el pintor Louis Daguerre, el inventor del diorama y también del daguerrotipo, precursor de la fotografía. Aún admira el realismo fotográfico de su enorme pintura para diorama, *Ruinas de la capilla de Holyrood*. La escena contemporánea recurre habitualmente a la pura fotografía.

FIGURA 12. *Ruinas de la capilla de Holyrood*, Louis Daguerre, 1824.



Fuente: DaguerreHolyrood.com

La mera búsqueda de la ilusión entra en crisis a finales del XIX. Adolphe Appia y Gordon Craig, padres de la escenografía contemporánea, rompen con la tradición del telón pintado. Appia busca un espacio sintético y “geometrizado”, no descriptivo. Craig trabaja en dos direcciones: una idea central que resume el espacio escenográfico o módulos geométricos que se combinan para crear distintas escenas. La escenografía contemporánea deja de ser un mero decorado de la acción escénica; a partir de ahora aporta una interpretación y un concepto comprometidos con la obra, trazados desde múltiples tendencias o interpretaciones personales que condicionan también las relaciones entre perspectiva y escena.

5.2. USOS DE LA PERSPECTIVA EN LA ESCENA CONTEMPORÁNEA

Se pueden señalar dos usos principales de la perspectiva en la escena contemporánea.

En primer lugar, la perspectiva se utiliza en los dibujos realizados por el escenógrafo para visualizar su proyecto escenográfico. Estos dibujos son de dos tipos:

- Bocetos iniciales que ayudan a la creación del proyecto.
- Imágenes finales que ayudan a presentar el proyecto escenográfico de una manera clara y precisa, pero también evocadora.

En este primer uso la función de la perspectiva es visualizar el proyecto. La perspectiva utilizada habitualmente es la cónica frontal, aunque hay casos que usan otros tipos de perspectiva. La preferencia por la perspectiva cónica se debe a que, desde el barroco, se trabaja habitualmente para teatros con una disposición frontal del público. También se prefiere esta perspectiva por su carácter de mayor realismo respecto a otras perspectivas.

En segundo lugar, la perspectiva se aplica en escenografías tanto en:

- Imágenes en un único plano o en planos sucesivos que crean la ilusión óptica de profundidad espacial.
- Espacios que crean una ilusión de mayor profundidad espacial de la que realmente existe; es decir, el espacio percibido no se corresponde con el espacio real, engañando visualmente al espectador.

En este segundo uso la primera función de la perspectiva es ilusionista. En las imágenes en un solo plano la antigua pintura barroca suele ser sustituida por la fotografía, la imagen digital o el video. El ilusionismo puede cuestionarse o no, como se analizará en un siguiente capítulo. La perspectiva cónica puede tener una segunda función emocional o simbólica. Así, las líneas de fuga que convergen en un personaje le conceden importancia y jerarquía; y si se aceleran o subrayan pueden crear un espacio opresivo o angustioso.

Además de los espacios diseñados para crear espacios ilusorios, podríamos citar también espacios diseñados sin engaño visual, pero fuertemente “geometrizados”, induciendo a ser vistos de acuerdo a las leyes de la perspectiva. Un ejemplo emblemático lo encontramos en *El resplandor* de Kubrick. El decorado del hotel protagonista de la película está diseñado con motivos geométricos y esquemas simétricos; al ser vistos desde una cámara situada en el centro del espacio (lo que crea una visión cónica frontal) y con un gran angular (lo que crea una aceleración de la perspectiva) se crean intensos efectos emocionales y simbólicos. Otro tanto ocurre en escenas del interior de la nave o en la escena final de *2001, una odisea del espacio*, también de Kubrick, donde el suelo cuadriculado de la estancia, a la manera de cuadros renacentistas, crea en la visión del espectador una serie de líneas de fuga que convergen en el monolito negro, realzando su poder simbólico.

FIGURA 13. *2001, una odisea del espacio*, Stanley Kubrick.

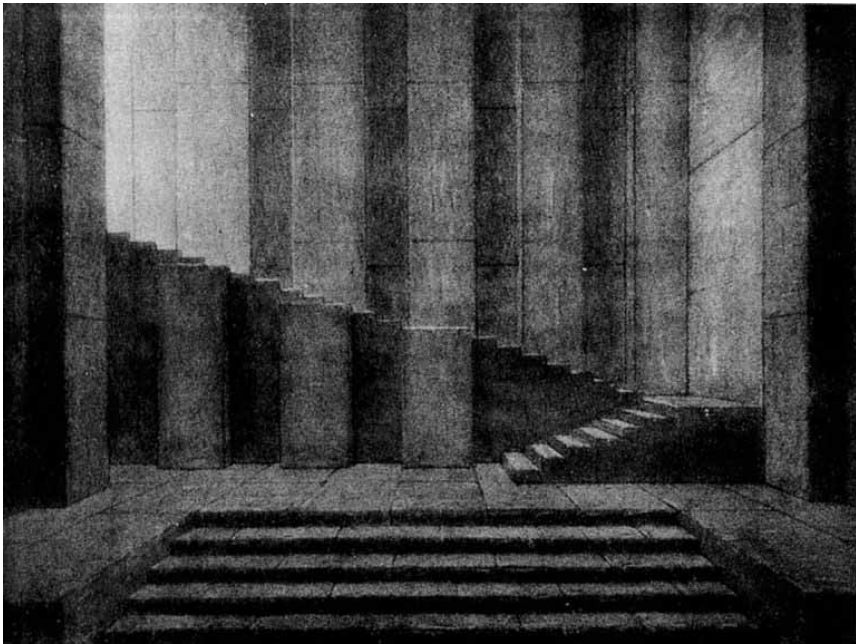


Fuente: Kubrick2001.com

5.2.1. La perspectiva en los dibujos escenográficos contemporáneos

Es significativo que la gran influencia de Adolphe Appia, padre de la escenografía contemporánea, se deba en gran medida a sus dibujos. Plasman proyectos no realizados o ideas escenográficas donde los motivos habituales de escaleras, plataformas, rampas y muros se representan en perspectiva cónica frontal. Destacan los dibujos de su serie *Espacios rítmicos* de 1909-1910 o los realizados en 1912 para *Orfeo y Euridice*,

FIGURA 14. Dibujo para *Orfeo y Euridice*, Adolphe Appia, 1912



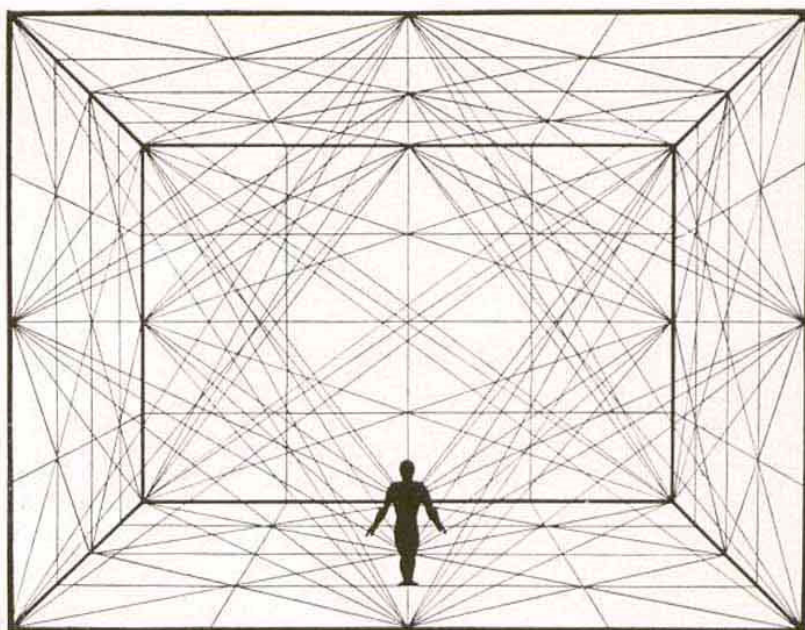
Fuente: Adolphe Appia. Escenografías

Son dibujos que recogen efectos de luz y de atmósfera. Appia elige la perspectiva cónica frontal para visualizar los dibujos escénicos: esta va a ser la perspectiva más usada en la escenografía contemporánea.

Oskar Schlemmer, profesor de teatro en la Bauhaus, recurre también a la perspectiva cónica frontal para reflejar la red de líneas invisibles de relaciones planimétricas del espacio cúbico a pesar de que los dibujos proyectuales realizados en la Bauhaus utilizan habitualmente la

axonométrica. Interesado por despojar la caja escénica de contaminaciones previas, Schlemmer sitúa la figura del hombre en el eje central y traza todas las líneas de acuerdo con una línea de horizonte situada en el centro de la imagen.

FIGURA 15. *Líneas espaciales con figura*, Oskar Schlemmer, 1924.



Fuente: Schlemmer.com

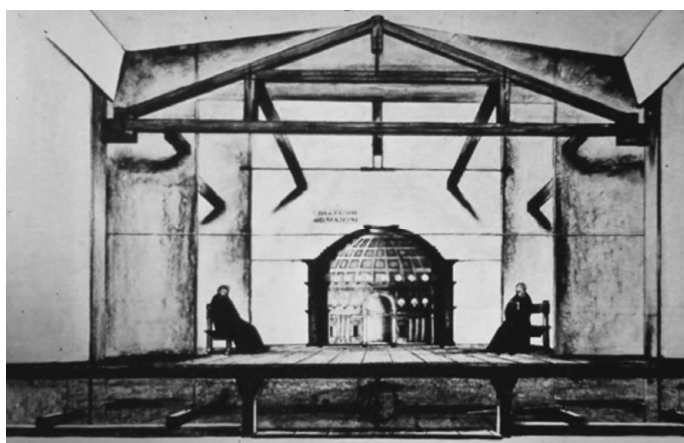
Entre las distintas tendencias y aportaciones individuales de la escenografía contemporánea, es relevante el uso de la perspectiva cónica en los escenógrafos centroeuropeos y alemanes vinculados al Teatro épico de Brecht. La perspectiva cónica sirve para subrayar el postulado del distanciamiento: la escenografía queda perfectamente enmarcada y “distanciada” en su caja escénica. Podemos citar como ejemplos paradigmáticos el dibujo final de Karl von Appen para *El círculo de tiza caucásica* o los dibujos finales de Luciano Damiani (escenógrafo italiano pero muy “brechtiano”) para *La vida de Galileo*.

FIGURA 16. Dibujo para *El círculo de tiza caucasiano*, Karl von Appen, 1955.



Fuente: Foto del autor, Quadriennale Praga, 1995

FIGURA 17. Dibujo para *La vida de Galileo*, Luciano Damiani, 1963

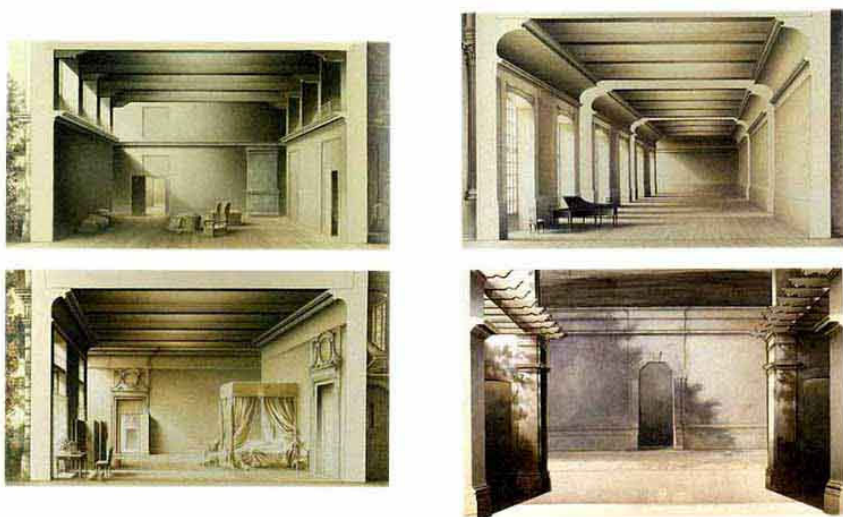


Fuente: Luciano Damiani. Architetto dell'efimero. Costruttore di teatri

El primer dibujo muestra otra consecuencia del “distanciamiento brechtiano” decisiva en la escenografía contemporánea: el rechazo del ilusionismo. Las imágenes renuncian a la función mágica en detrimento de su función explicativa. Por eso, los telones de fondo recurren a dibujos (como en el ejemplo señalado), grabados, fotos, gráficos, en vez de a imágenes de pinturas ilusionistas. Esta característica se analizará en el siguiente subapartado.

En la segunda mitad del siglo XX existe una tendencia entre los escenógrafos italianos que podríamos denominar “eclecticismo italiano”³⁶. Su recurso a los dibujos en perspectiva cónica frontal se debe a dos motivos: su labor se desarrolla habitualmente para los teatros clásicos a la italiana y en sus escenografías predominan las citas arquitectónicas, clásicas o contemporáneas, inscritas en la tradición barroca. Ejemplos paradigmáticos son, entre los innumerables dibujos de Ezio Frigerio, sus dibujos para producciones como *Las bodas de Figaro* de 1973.

FIGURA 18. Dibujos para *Las bodas de Figaro*. Ezio Frigerio, 1973.



Fuente: Ezio Frigerio alla Scala

Cada producción se presenta en una serie de dibujos que explican la secuencia temporal mediante las sucesivas escenas. En ocasiones Frigerio recurre a escenografías cuyos elementos se sitúan oblicuamente a la embocadura por lo que recurre a una perspectiva cónica oblicua con dos puntos de vista, en la tradición de Bibbiena, como en su dibujo para *La dama de picas* de 1990. Y en ocasiones añade un tercer punto de vista elevado.

³⁶ Denis Bablet usa la expresión “Bajo el signo del eclecticismo” para referirse a las tendencias escenográficas del periodo 1940-1975.

FIGURA 19. Dibujo para *La dama de picas*, Ezio Frigerio, 1990.



Fuente: Ezio Frigerio. Escenógrafo

En la actualidad quizá la mayoría de los escenógrafos usa la perspectiva cónica en sus dibujos. Resultan emblemáticos los dibujos del estadounidense Bob Wilson, escenógrafo único por su combinación de estilo radical y guiños a la tradición. Son bocetos que funcionan también como imágenes acabadas, cuentan con un valor artístico intrínseco y han merecido exposiciones específicas. Se puede citar, a modo de ejemplo, los dibujos para *A dream play* de 1998.

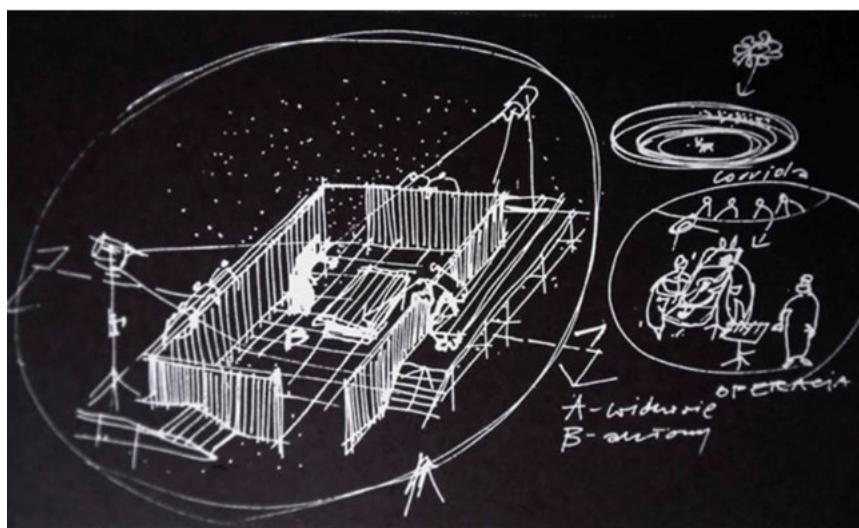
FIGURA 20. Boceto para *A dream play*, Bob Wilson, 1998.



Fuente: Composición, luz y color en el arte de Bob Wilson

Como se ha indicado, hay casos donde los escenógrafos recurren a perspectivas distintas de la cónica porque la propuesta escénica se destina a un teatro sin disposición frontal del público, algo habitual en el teatro político de los años 60 y 70 del siglo XX. Se puede citar el emblemático montaje de *El príncipe constante* de 1965 donde el escenógrafo Jerzy Gurawski usa una perspectiva axonométrica aproximada.

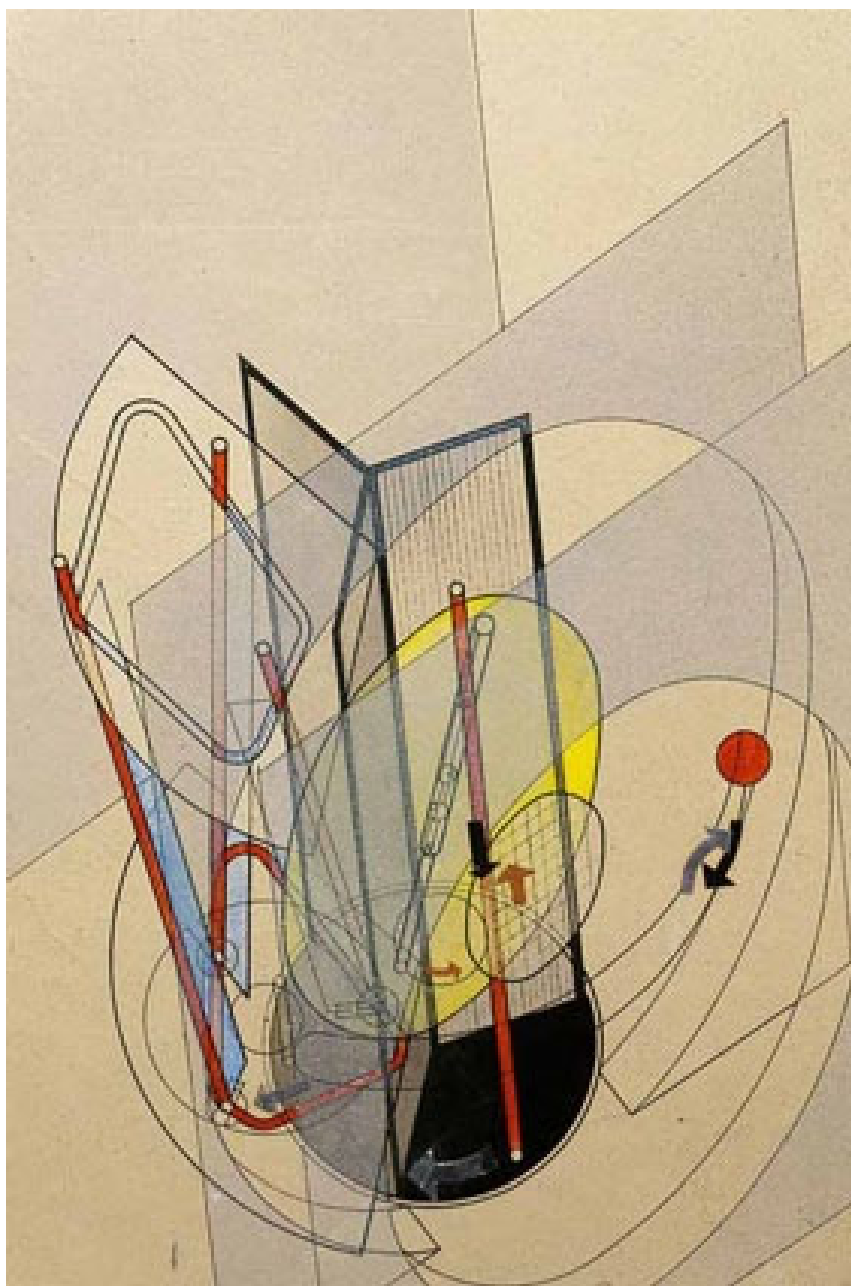
FIGURA 21. Boceto para *El príncipe constante*, Jerzy Gurawski, 1965.



Fuente: A mirror of world theatre

La perspectiva axonométrica es usada también cuando se prefiere dar una imagen más “objetiva” de la escenografía sin privilegiar un único punto de vista subjetivo. Los escenógrafos vinculados a la Bauhaus y al constructivismo ruso se decantan por este tipo de perspectiva. Un buen ejemplo son los dibujos de Moholy Nagy como su *Objeto de luz para un teatro eléctrico*. La axonométrica confiere al dibujo un carácter industrial; además, se subraya el dinamismo inclinando los ejes.

FIGURA 22. Dibujo para Objeto de luz para un teatro eléctrico, Moholy Nagy, 1930.



Fuente: Moholynagy.com

Otro ejemplo significativo de Moholy Nagy es el conjunto de dibujos para la escenografía de *Los cuentos de Hoffman* de 1929 que rompe con la tradición con una propuesta decididamente antirromántica e “industrial”; por eso Moholy Nagy alterna dibujos en perspectiva cónica con otros en axonométrica, más adecuados a su nueva visión “objetiva”.

FIGURA 23. Dibujo para *Los cuentos de Hoffman*, Moholy Nagy, 1929.



Fuente: Talesofhoffmann.com

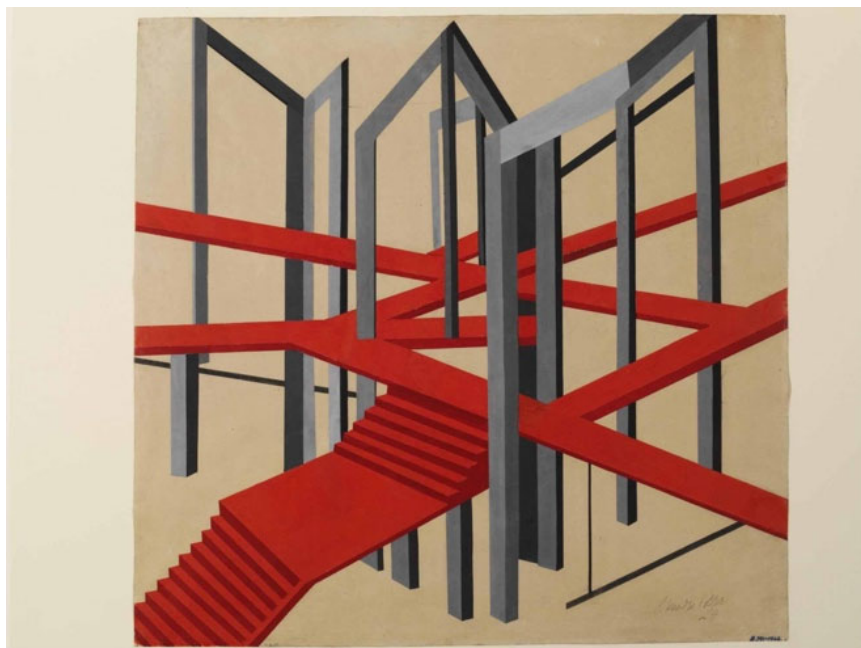
FIGURA 24. Dibujo para *Los cuentos de Hoffman*, Moholy Nagy, 1929



Fuente: Talesofhoffmann2.com

Alexandra Exter, figura del constructivismo ruso, supone un caso único en su preferencia por perspectivas al margen de la perspectiva cónica. Resulta emblemático su *Diseño para una escena constructivista* de 1924 realizado en una axonométrica irregular. El dibujo se ha asociado con una de las producciones de Alexander Tairov, director del Teatro Kamerny de Moscú, con el que trabaja Exter.

FIGURA 25. *Diseño para una escena constructivista, Alexandra Exter, 1924*



Fuente: Alexandraexterdesign.com

En otros casos los dibujos se aproximan a vistas diédricas o en perspectiva caballera como en el dibujo para el *Ballet satánico* de 1922 o la *Maqueta de luz* de 1927.

FIGURA 26. Dibujo para Ballet satánico, Alexandra Exter, 1922.



Fuente: Satanicballet.com

FIGURA 27. Maqueta de luz, Alexandra Exter, 1927



Fuente: Maquettelumiere.com

Y en ocasiones Exter mezcla elementos en distintas perspectivas próximas a la axonométrica, a la caballera o a la vista diédrica, como ocurre en su dibujo para *Don Juan* perteneciente a su libro *Décors de théâtre* publicado en 1930.

FIGURA 28. Dibujo para *Don Juan, l'enfer*, Alexandra Exter, 1930.

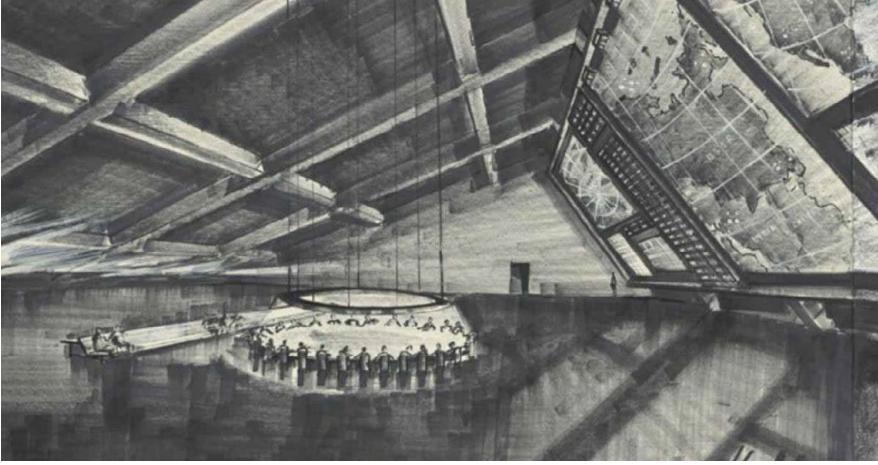


Fuente: Donjuan.com

Hay que señalar que la objetividad de las perspectivas de Exter es solo aparente porque en ninguno de sus dibujos el uso de la perspectiva es matemático. Exter se mueve por motivos estéticos y su aproximación intuitiva, su mezcla de distintas perspectivas y el ignorar los preceptos de la perspectiva cónica la acercan al proceder de los pintores de iconos rusos, pero desde una estética vanguardista.

Fuera de la escena teatral, los dibujos en perspectiva tienen una gran importancia en los dibujos cinematográficos realizados por los directores de arte o por ilustradores del departamento de arte. De nuevo son dibujos realizados en perspectiva cónica con características similares a los dibujos teatrales. A modo de ejemplo clásico se puede citar el boceto inicial y el posterior dibujo final para la gran sala de la película *Dr. Strangelove* de Kubrick realizados por Ken Adam.

FIGURA 29. Dibujo para la Gran sala de Dr. Strangelove, Ken Adam, 1964.



Fuente: Kenadam.com

En la actualidad, la perspectiva es también esencial en el llamado *concept art*, que diseña las imágenes que anticipan el estilo y aspecto del producto final en las grandes producciones cinematográficas y en los sectores de la animación y videojuegos. La necesidad de ilusionismo es máxima y la perspectiva cónica juega un papel esencial. Se busca el máximo dinamismo y la inmersión del espectador, con vistas oblicuas con dos y tres puntos de fuga, situados muy próximos para acelerar la perspectiva. Son además constantes los efectos luminosos y atmosféricos muy marcados. Se distingue entre *moodpaintings*, rápidos bocetos a color, y *environment concept art*, dibujos más acabados de los escenarios. Las técnicas tradicionales se complementan con trabajo digital. Ejemplos emblemáticos son las obras de Nacho Yagüe para películas como *Total recall* o videojuegos como *Assasins Creed*.

FIGURA 30. Concept art para *Assasins Creed*, Nacho Yagüe, 2014.



Fuente: Conceptart.com

5.2.2. La perspectiva en escenografías: imágenes y espacios

La perspectiva se aplica tanto en elementos planos de las escenografías, imágenes, como en espacios construidos, espacios.

La escenografía barroca, desarrollada en una sucesión de planos pintados en perspectiva que crean un efecto de continuidad, ha sido revisitada en ocasiones por la escenografía contemporánea. Un ejemplo emblemático es la escenografía de Michael Levine para el *Don Giovanni* dirigido en 2011 por Robert Carsen. Los planos pintados han sido sustituidos por planos fotográficos que repiten un mismo motivo que disminuye de tamaño, creando sensación de profundidad, y que se prolonga en la imagen de un telón final. El esquema es similar a las escenografías de Torelli, y confiere a la escena un inequívoco gusto italiano teñido por la angustia que crea la estricta repetición y simetría.

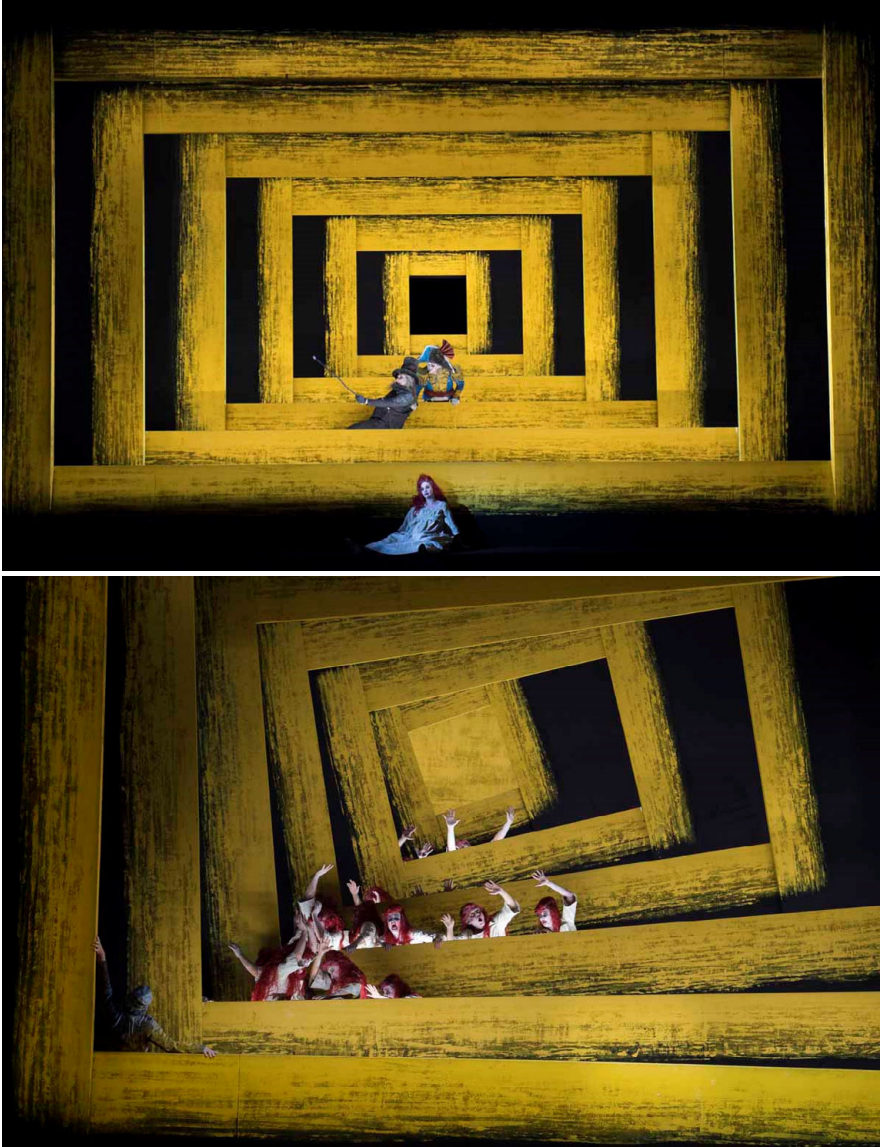
FIGURA 31. *Don Giovanni*, Michel Levine, Teatro alla Scala, Milán, 2011



Fuente: Carsendongiovanni

Un ejemplo similar pero de carácter distinto es la escenografía de Levine para *Wozzeck*, resuelta en planos sucesivos que repiten un mismo elemento, un marco rectangular, que también disminuye de tamaño. Pero la escenografía, en un principio ordenada, se transforma mediante un giro progresivo de los sucesivos marcos en una espiral que engulle a los personajes, subrayando la estética expresionista de esta ópera.

FIGURA 32. *Wozzeck*, Michel Levine, Zurich Opera, 2015



Fuente: Levinewozzeck.com

La escenografía que incluye imágenes en perspectiva ofrece estrategias diversas. Los escenógrafos que pueden adscribirse al “eclecticismo italiano”. apelan a la magia del ilusionismo en línea con la tradición barroca, sin ambigüedad ni cuestionamiento como ocurre en los

escenógrafos alemanes. Los talleres italianos aún recurren a la pintura frente a las impresiones fotográficas y las imágenes digitales. Algunas escenografías de Ezio Frigerio son un buen ejemplo de este ilusionismo pictórico, como la pintura en perspectiva para la *Medea* de 1986 dirigida por Cavani, con una perspectiva frontal con el punto de fuga elevado.

FIGURA 33. *Medea*, Ezio Frigerio, Teatro alla Scala, Milán, 1986



Fuente: Ezio Frigerio. Escenógrafo

Un precedente de este ilusionismo tan sofisticado lo encontramos en la mítica *Tosca* diseñada en 1947 por Josef Svoboda. Es una escenografía que alterna una pintura de estilo barroco italiano con elementos tridimensionales en perspectiva.

FIGURA 34. *Tosca*, Josef Svoboda, Teatro Nacional, Praga, 1947.



Fuente: Svobodatosca.com

El uso de la perspectiva en las escenografías con imágenes es más sofisticado y complejo en el actual teatro posdramático alemán³⁷. Los escenógrafos aprovechan la sensación óptica de profundidad de la perspectiva y al mismo tiempo contradicen esta ilusión. Esto se debe a que este tipo de teatro se caracteriza por la inclusión de una pluralidad de elementos y lenguajes, sin jerarquía, que parecen contrarrestarse unos con otros. Un buen ejemplo es la escenografía de Klaus Grunberg para la obra de Eraritjaritjaka de Heiner Goebbels estrenada en 2004. En una silueta blanca en forma de casa se proyecta la imagen digital en perspectiva de un interior con habitaciones. El resultado es ambiguo porque la casa parece estar abierta y mostrar el interior, pero las aberturas reales de las ventanas, por donde asoma el actor, indican que la silueta funciona también como exterior. Además, la imagen proyectada está en blanco y negro, lo que también cuestiona el efecto ilusionista.

³⁷ Usando el concepto de Hans-Thies Lehmann para incluir las nuevas tendencias escénicas desde finales del siglo XX.

FIGURA 35. *Eraritjaritjaka*, Klaus Grunberg, Théâtre de Vidy, Laussane, 2004.



Fuente: Grunbergeraritjaritjaka.com

Otro ejemplo significativo es la escenografía para *Européras* □&2 de 2012, también con dirección de Heiner Goebbels y escenografía de Klaus Grunberg. Aquí, se suceden tres tules translúcidos, impresos con el mismo motivo: una imagen de Venecia. La imagen no es estrictamente ilusionista porque imita un grabado, como podría hacer un escenógrafo “brechtiano”, pero la perspectiva cónica crea una sensación espacial muy poderosa. El efecto de nuevo es complejo y ambiguo porque los tres tules comparten un mismo eje, y el espectador puede creer que proponen un espacio unitario, pero a la vez cada tul tiene su propio punto de fuga.

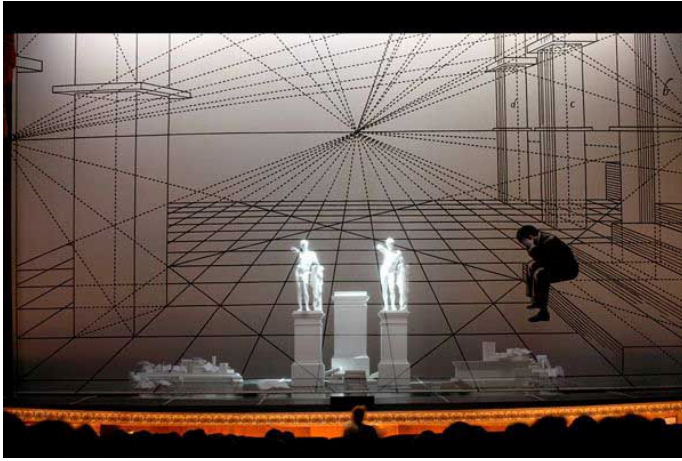
FIGURA 36. *Europeras 1&2*, Klaus Grunberg, Ruhrtriennale, 2012-2014.



Fuente: Grunbergeuroperas.com

El tul de boca diseñado por Giulio Paolini para *Parsifal* en 2007 es utilizado en una similar línea posdramática es utilizado. Representa un dibujo lineal en perspectiva cónica propio de los manuales de perspectiva. La imagen no es realista sino lineal, pero crea una potente ilusión espacial. Se añade la figura fotográfica de un hombre sentado que apoya el efecto de la perspectiva y a la vez lo contradice por estar en un código más realista y subrayar la linealidad de la perspectiva. Finalmente, la ilusión de la imagen impresa es cuestionada por la imagen “real” que se transparenta tras el tul, unas esculturas que poseen su propia perspectiva, distinta a la propuesta por el tul.

FIGURA 37. *Parsifal*, Giulio Paolini, Teatro San Carlo, Nápoles, 2007.



Fuente: Paoliniparsifal.com

Bob Wilson también ha usado en ocasiones motivos realizados en perspectiva donde el ilusionismo es cuestionado al desvelarse el artificio de la imagen. Esta estrategia hace un guiño al “distanciamiento” de Brecht con imágenes que parecen antiguas pinturas o dibujos a lápiz, como ocurre en su icónica *A dream play* de 1998, presidida por un telón con la imagen de una casa dibujada en perspectiva oblicua.

FIGURA 38. *A dream play*, Bob Wilson, Stadsteatern Stockholm, 1998



Fuente: Wilsonadreamplay.com

Las escenografías de espacios construidos en perspectiva no son tan habituales.

En cine resulta emblemático el decorado de la oficina de *El apartamento*, construida en perspectiva según el diseño del director de arte Alexander Trauner, escenógrafo europeo, que con esta película ganó en 1960 el *Oscar* a la mejor dirección artística. El decorado en perspectiva crea en el espectador una sensación de inquietud subrayada por los motivos impersonales y repetitivos de la escenografía.

FIGURA 39. *The office, The apartment, Alexander Trauner, The Mirisch Company, 1960.*



Fuente: Traunertheapartment.com

En teatro, los escenógrafos expresionistas alemanes usaron con frecuencia el recurso de espacios construidos en perspectiva en los años 20 del siglo XX. El ejemplo más emblemático es la escenografía de Ludvig Sievert para *La gran calle* en 1923, de la que se conserva un dibujo. Aquí la aceleración de la perspectiva es rotunda y el espacio funciona como un abismo que atrapa a los personajes y crea en el espectador una sensación de angustia. En cine el ejemplo más conocido de esta escenografía expresionista de planos inclinados y oblicuos es la película *El gabinete del doctor Caligari*.

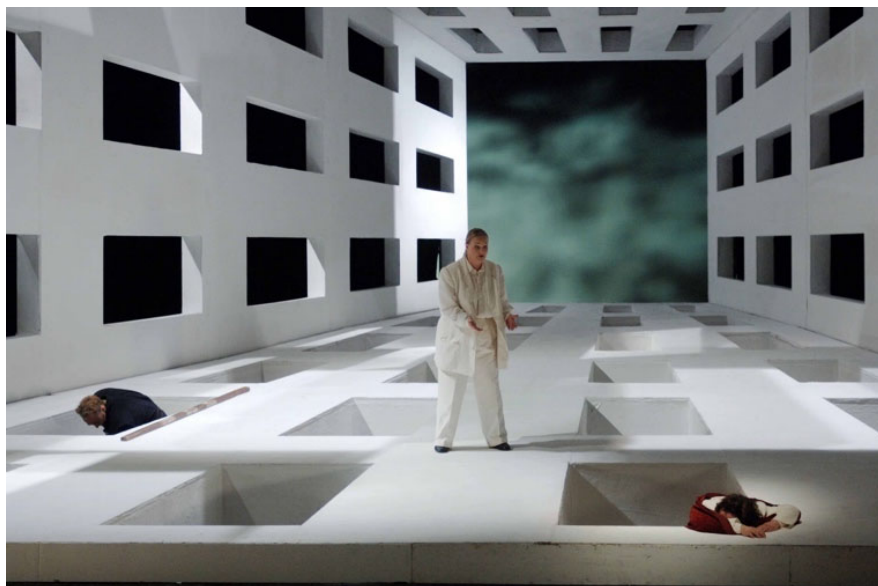
FIGURA 40. Dibujo para *La gran calle*, Ludwig Sievert, 1923



Fuente: Sievertgrancalle.com

Esta tradición expresionista alemana de perspectiva forzada llega hasta hoy en ejemplos como la escenografía de Scandurra Studio de 1994 para *Fidelio* o la de Bettina Meyer de 2006 para *Medea*. La ilusión queda cuestionada al situarse el actor en el interior de la caja en perspectiva; este cuestionamiento de la ilusión ya se señaló al explicar el escenario en perspectiva renacentista. En el segundo caso la complejidad de la propuesta, con un espacio en falsa perspectiva y otro no, responde a las estrategias características del teatro posdramático alemán.

FIGURA 41. *Fidelio*, Scandurra Studio, 1994.



Fuente: Scandurrastudiofidelio.com

FIGURA 42. *Medea*, Bettina Meyer, Deutsches Theater Berlin/Schauspielhaus Zürich, 2006.



Fuente: Meyermedea.com

Entre los escenógrafos italianos, se encuentran ejemplos de espacios ilusionistas en las escenografías de Ezio Frigerio. Podemos citar el muro en perspectiva con el punto de fuga elevado para el *Fidelio* dirigido en 1999 por Werner Herzog. También se inscribe en esta tradición italiana la escenografía diseñada por el autor de este artículo para la ópera *Fantochines* estrenada en 2015.

FIGURA 43. *Fidelio*, Ezio Frigerio, Teatro alla Scala, Milán, 1999



Fuente: Ezio Frigerio. Escenógrafo

FIGURA 44. *Fantochines*, Tomás Muñoz, Fundación Juan March, Madrid, 2014



Fuente: Muñozfantochines.com

Y Bob Wilson, mostrando siempre su cultura teatral, también ha apelado a la tradición de escenografías con espacios ilusionistas, de nuevo de una manera muy personal y sintética. En su caso, recurre a elementos tridimensionales que representan un mismo motivo y que disminuyen de tamaño a medida que se alejan de proscenio. Un ejemplo significativo es su escenografía para Lulú en 2011, creada con unos pocos elementos repetidos en tamaño decreciente que crean una perspectiva forzada.

FIGURA 45. *Lulú, Bob Wilson, Berliner Ensemble, Berlín, 2011.*



Fuente: Wilsonlulu.com

6. CONCLUSIONES

La perspectiva mantiene su vigencia en la escena. Un primer motivo es su capacidad de crear ilusiones espaciales y, en este sentido, el uso de la perspectiva oscila entre la continuidad y el cuestionamiento respecto a la tradición histórica.

La perspectiva es un medio insustituible para visualizar espacios construidos. La perspectiva muestra todo su poder cuando se aplica a los espacios arquitectónicos, pero los dibujos escénicos son distintos de los

dibujos arquitectónicos porque reflejan efectos de luz y de atmósfera. El tipo de perspectiva más usual es la perspectiva cónica. Todas estas características son comunes al *concept art* que supone un importante campo de aplicación actual de los recursos de la perspectiva. Los dibujos contemporáneos en perspectiva se insertan en una tradición que se remonta a los dibujos renacentistas.

La perspectiva se puede aplicar a los espacios o imágenes que forman las escenografías, tridimensionales o planas, como ocurrió respectivamente en el Renacimiento y en el Barroco. Existen distintas estrategias en el aprovechamiento del ilusionismo de la perspectiva. Algunos escenógrafos, generalmente italianos, apuestan por la magia del ilusionismo creado por la perspectiva, continuando una tradición histórica barroca. Otros escenógrafos, como los alemanes adscritos al teatro posdramático, utilizan la perspectiva como un recurso más, cuestionando su ilusionismo y creando lecturas espaciales ambiguas.

Un segundo motivo por el que la perspectiva mantiene su vigencia en escena es su valor simbólico y su capacidad de crear poderosas emociones en el espectador.

7. REFERENCIAS

- Aware. (2022). Alexandra Exter. <https://awarewomenartists.com/en/artiste/alexandra-exter/>
- Bablet, D. (1975). Les Révolutions scéniques du XXe siècle. Société Internationale d'Art XXe siècle.
- Bauhaus bookshelf. (2022). Bauhausbuch 04 Oskar Schlemmer die bühne im bauhaus 1925. <https://www.bauhaus-bookshelf.org/bauhausbuecher-4-oskar-schlemmer-die-buehne-im-bauhaus-pdf-1925.html>
- Bettinameyer.com (2002). Medea. <https://www.bettinameyer.com/projekte/medea/>
- Crespi Morbio, V. (2019). Ezio Frigerio alla Scala. Amici della Scala – Grafiche Step Editrice. Navarro Zubillaga, J. (1996) Imágenes de la perspectiva. Ediciones Siruela.
- Fabrizi, M. (2014) Light prop for an electric stage by Laszlo Moholy-Nagy (1929-1930). <https://socks-studio.com/2014/01/18/light-prop-for-an-electric-stage-by-laszlo-moholy-nagy-1929-1930/>

- Fernández D. (2014) Vestuario escénico. Giacomo Torelli. El gran mago del ilusionismo teatral.
<https://vestuarioescenico.wordpress.com/2014/05/03/giacomo-torelli-el-gran-mago-del-ilusionismo-teatral/>
- Filmaffinity. (2022). 2001: Una odisea del espacio (1968)
<https://www.filmaffinity.com/es/film171099.html>
- Lehmann, H-T. (2016). Teatro Posdramático. Cendeac.
- León, J.M. (2021). La ciudad y la arquitectura a escena.
<https://laciudadvisitada.blogspot.com/2021/06/la-ciudad-y-la-arquitectura-escena.html>
- Leroux, J. (2019). Passion de Valenciennes, 1547. <https://www.passion-de-valenciennes-1547.fr>
- L'opera oggi (2015). Teatro all'antica. <https://operaincasa.com/2015/04/25/teatro-allantica/>
- Mc Ney Art Museum. (2022). Scene design for The Tales of Hoffmann.
<https://collection.mcnayart.org/objects/12597/scene-design-for-the-tales-of-hoffmann>
- Michaellevinestudio.com (2022). Wozzeck. 2015
<https://www.michaellevinestudio.com/ajax-reader/nojs/225Moldoveanu>,
 M. (2001). Composición, luz y color en el teatro de Robert Wilson.
 Lunweg editores.
- Millán, S. (2022). Cinemadesign. Alexander Trauner y la concepción del decorado. <https://cinemadesign.wordpress.com/2010/08/23/alexandre-trauner-y-la-concepcion-del-decorado/>
- MoMa. (2022). Light Maquette (Maquette De Lumière) From Alexandra Exter: Stage Sets (Alexandra Exter: Décors De Théâtre)
<https://www.moma.org/collection/works/85212>
- Nachoyagüe.com (2022). Assassins Creed. <https://nachoyague.com>
- National Theatre (2022). Tosca. <https://www.narodni-divadlo.cz/en/show/tosca-2006389>
- Operavore. (2012, 6 de enero). La Scala captures Italian Zeitgeist in New Don Giovanni. <https://www.wqxr.org/story/179603-planet-opera-la-scala-captures-italian-zeitgeist-don-giovanni/>
- Paris Diary by Laure (2020, 24 de enero). Antonio Galli-Bibiena, Projet de Perspective Scénique, 1740- <https://parisdiarybylaure.com/cite-de-larchitecture-explodes-with-drawings/14-antonio-galli-bibiena-projet-de-perspective-scenique-1740/>

- Pinterest. (2022). Giulio Paolini. Alcuni maestri. Peroni.
<https://www.pinterest.es/pin/375698793899064928/>
- Pinterest. (2022). Europeras 1&2.
<https://www.pinterest.com.mx/pin/181410691217753879/>
- Ptácková, V. (1955). A mirror of world theater, Theatre Institute Prague
- Reprodart. (2022). Laszlo Moholy-Nagy <https://www.reprodart.com/a/moholy-nagy-laszlo.html>
- Robertwilson.com (2002) A dream play. <https://robertwilson.com/iconic-works>
- Robertwilson.com (2002) Lulú. <https://robertwilson.com/iconic-works>
- Serlio, S. (1986). Todas las obras de Arquitectura y Perspectiva, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Asturias.
- Süddeutsche Zeitung. (2022, 5 de febrero). Ken Adam zum 100. Geburtstag.
<https://www.sueddeutsche.de/kultur/ken-adam-james-bond-deutsche-kinemathek-1.5195516>
- Theatre Database (2022). Teatro Farnese. <https://www.theatre-architecture.eu/en/db/?theatreId=376>
- Tozzi, L. (2017, 23 de enero). Zero. Alessandro Scandurra.
<https://zero.eu/it/persona/intervista-alessandro-scandurra/>
- Tronchin, L. (2013). Plan and Section of the Teatro Olimpico, by Ottavio Bertotti Scamozzi (1776). https://www.researchgate.net/figure/Plan-and-Section-of-the-Teatro-Olimpico-by-Ottavio-Bertotti-Scamozzi-1776_fig5_233961354
- Ursini, G. (2006). Luciano Damiani. Architetto dell'efimero. Costruttore di teatri. Giorgio Ursini Ursic - Unione del Teatri d'Europa.
- Ursini, G. (2006). Ezio Frigerio. Escenógrafo. Giorgio Ursini Ursic - Unione del Teatri d'Europa.
- Vasilismakris.com (2002). Eraritjaritjaka.
<https://www.vasilismakris.com/?p=1889>
- Varios autores. (2004). Adolphe Appia. Escenografías. Círculo de Bellas Artes de Madrid.
- Victoria&Albert Museum. (2022) Design for a constructivist Stage Setting.
<https://collections.vam.ac.uk/item/O130787/design-for-a-constructivist-stage-design-exter-alexandra/>
- Vitrubio. (1995). Arquitectura, Alianza forma.

Wikipedia. (2017). Archivo: La pellegrina 1589 - Intermedio 1 - L'armonia delle sfere.jpg. https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:La_pellegrina_1589_-_Intermedio_1_-_L%27armonia_delle_sfere.jpg

Wikipedia. (2011). Archivo: Meyerbeer RobertDiableCiceri.jpg
https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Meyerbeer_RobertDiableCiceri.jpg

Wikipedia. (2011). Archivo: Ruinas de la capilla de Holyrood, 1824.jpg.
https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Ruinas_de_la_capilla_de_Holyrood_%28Walker_Art_Gallery,_Liverpool,_1824,_214_x_260_cm%29.jpg

LA IMAGEN EXPERIMENTAL Y EL FENÓMENO
DE LA CONCIENCIA. CASO DE ESTUDIO DE PELÍCULA
REALIZADA EN TIEMPOS DE PANDEMIA
DE FORMA NO-PRESENCIAL

PEDRO ORTUÑO MENGUAL
Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN. EXPERIMENTAR EN
LA NO-PRESENCIALIDAD

La película *Ruido* (2021) de José Ramón da Cruz ha sido realizada en modo no-presencial, es decir, sin contacto físico con su equipo de grabación, durante el confinamiento de la pandemia de la Covid-19. Fue en un momento en el que todos mirábamos y nos relacionábamos con el exterior a través de las pantallas. La película está formada, por un lado, por imágenes de vigilancia de varias webcams que, conectadas a través de Internet, emiten imágenes a tiempo real de ciudades y espacios naturales o arquitectónicos alrededor del mundo. Por otro lado, observamos imágenes de archivo ya emitidas por los medios de comunicación y descargadas de la web. Mayoritariamente son imágenes que nos conducen a momentos claves “hitos según el autor” que hicieron cambiar en transcurso de la historia. Todas ellas grabadas de nuevo desde la pantalla con un móvil, con la intención de conectar mentes y cuerpos a través de la distancia y para precipitarnos a un viaje espectral en los recuerdos de nuestra conciencia a través de una poética formada por imágenes y sonidos reciclados del contexto audiovisual.

Si observamos nuestra historia reciente podremos observar que el progreso tecnológico audiovisual ha ido ofreciendo resultados conducentes al desarrollo de instrumentos de comunicación como el cine, la radio, la televisión, el video y actualmente las redes sociales a través de Internet,

entre otros. Estas tendencias, cada vez más están basando sus estrategias en la erradicación de la observación pasiva-consumista de los mensajes emitidos por los medios de masas. En el contexto del arte ya se venía realizando en las últimas décadas del siglo pasado, un tipo de prácticas artísticas basadas en la conexión de los cuerpos a través de la distancia.

La conexión entre cuerpos a través de formatos audiovisuales de manera no-presencial, podríamos decir que inició con la filmación de performances en cine, pero realmente alcanzó su punto álgido con el vídeo, pues este soporte permitía a los artistas no sólo documentar sus performances, sino difundirlas a través de las cintas de vídeo. Posteriormente, en los años 70 del siglo pasado, la videoperformance se constituyó como el primer intento sistematizado de los artistas de crear y mostrar sus acciones en primera persona de forma no-presencial. No era una mera documentación de algo ya sucedido, sino que se trataba de acciones concebidas tan sólo en función de la cámara y desde esta perspectiva desarrollaron sus creaciones paradigmáticas artistas como Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Peter Campus, Linda Benglis, Ulrike Rosenbach, Dan Graham, Marta Minujín, William Wegman, o Marina Abramovic y Ulay entre otros más. La proliferación de este tipo de obras, precisamente, condujo a la crítica de arte Rosalind Krauss a asegurar en 1976 en su libro *Video: The Aesthetics of Narcissism* que el medio videográfico era fundamentalmente narcisista (Krauss, 1976).

En este sentido la propia Rosalind Krauss (1976) afirma que:

En *El yo en la teoría de Freud y en la teoría psicoanalítica*, Lacan comienza por caracterizar el espacio del intercambio terapéutico como un extraordinario vacío creado por el silencio del analista. El paciente proyecta en ese vacío el monólogo de su propia relación de los hechos, algo que Lacan denomina “la construcción de la estatua de su narcisismo”. Al utilizar el monólogo para explicar su situación tanto a su silencioso oyente como a sí mismo, el paciente empieza por sentir una frustración muy profunda. Y esta frustración, argumenta Lacan, aunque en principio pudiera considerarse provocada por el silencio exasperante del analista, al final se descubre que tiene un origen distinto. (p. 51)

En referencia al vídeo, lo califica como un nuevo medio de expresión del que se ha escrito poco. En los últimos 15 años (antes de 1976) ha tenido un gran auge en el arte porque es el artista el que debe de

reconocer el objeto externo (o medio) de creación como algo inherente que caracteriza la subjetividad del discurso artístico:

Si el psicoanálisis comprende que el paciente está comprometido con un proceso de recuperación de su ser en relación con su historia real, entonces la modernidad ha comprendido que los artistas reubiquen su propia expresividad con el descubrimiento de las condiciones objetivas, tanto del medio elegido como de la historia de éste. Es decir, las propias posibilidades de recuperar la subjetividad exigen que el artista reconozca la independencia material e histórica de un objeto externo (o medio). (p. 53)

En referencia a la obra de Peter Campus la autora nos dice que sus piezas reconocen el narcisismo de manera tan fuerte que impulsan al espectador hacia atrás “se puede entender como algo absolutamente Otro, como parte de un mundo de objetos ajenos al yo” (p.58):

Es en este cuerpo de trabajo donde me gustaría incluir la obra de Campus. Este cierre narcisista inherente al medio del vídeo, se convierte para él en parte de una estrategia psicológica por medio de la cual puede examinar las condiciones generales del pictorialismo en relación con sus espectadores. Es decir, puede dar cuenta críticamente del narcisismo como forma de poner el mundo y sus características entre paréntesis, al mismo tiempo que puede reafirmar la facticidad del objeto a contrapelo del impulso narcisista que tiende a la proyección. (p. 59)

FIGURA 1. *Fotogramas de Ruido (2021) de José Ramón da Cruz. Se observa el paisaje urbano de una ciudad*

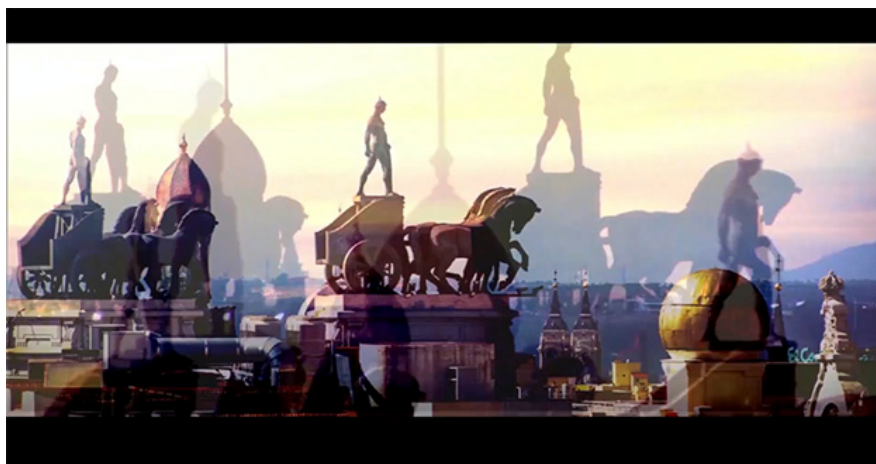


FIGURA 2. Fotogramas de Ruido (2021) de José Ramón da Cruz. Se observa una Web-Cam en directo donde hay imágenes de un nido de palomas



FIGURA 3. Fotogramas de Ruido (2021) de José Ramón da Cruz. Observamos como el monje vietnamita Thich Quang Duc en 1963 se quema a lo bonzo en señal de protesta



FIGURA 4. *Fotogramas de Ruido (2021) de José Ramón da Cruz. Thich Quang Duc en 1963 grabado por los medios*



FIGURA 5. *Fotogramas de Ruido (2021) de José Ramón da Cruz. Imagen de satélite a través de WebCam*



Si bien en los años 70 tuvieron lugar estas experiencias no-presenciales fomentadas por la experimentación de los artistas con el vídeo y la televisión, a partir de la década de los 90's, la implementación mundial de Internet fue definitiva para que se produjera un gran aumento de producciones artísticas que utilizan el propio medio para la creación y difusión

de sus obras. Uno de los proyectos más destacados fue *The File Room* (1994) de Antoni Muntadas, que consistió en una base de datos multimedia, interactiva y ampliable que invitaba al público a ejercer al mismo tiempo de archivista y consumidor de una extensa recopilación de memorias sobre casos de censura artística y cultural a lo largo de la historia a escala global (Ortuño y Gallego, 2017).

La fotografía en redes sociales como Instagram y el vídeo online de *Youtube*, son los dos formatos que más y mejor se prestan a esta creación/difusión conjunta a través de Internet. En este sentido, resulta ejemplar la obra *Excellences & Perfections* (2014) de Amalia Ulman, una performance online donde creó en su cuenta de Instagram un personaje ficticio que emula los roles identitarios más frecuentes adoptados por las adolescentes en las redes sociales: una *cute girl*, una *sugar baby* y una *life goddess*. También resulta paradigmática la trayectoria artística de Natalie Bookchin que realiza sus obras apropiándose de las charlas banales y las exhibiciones miméticas de vídeos registrados en primera persona que proceden de las redes sociales -*Youtube* y *vblogs*- para abordar temas como la sexualidad, la medicalización, al racismo o la pérdida del trabajo (*Mass Ornament*, 2009; *Testament*, 2009-2017; *Now he's out in public and everyone can see*, 2012-2018) (Baigorri y Ortuño, 2021).

FIGURA 6. Excellences and Perfections (2014) de Amalia Ulman. Captura del archivo ARCHID (Amalia Ulman) <https://www.ub.edu/archID/obra/excellences-and-perfections/>

The image shows a screenshot of the ARCHID website. At the top, there is a navigation menu with links: INICIO, ARCHIVO, CUERPOS CONECTADOS, INVESTIGADORES, DIFUSIÓN, BIBLIOGRAFÍA, CONTACTO. A search icon is on the right. The main content area is titled 'EXCELLENCES AND PERFECTIONS'. It features a central image showing a collage of social media posts and a person in a room. To the right of the image is a metadata section with the following details:

- Países: Argentina
- Año: 2014
- Duración: 6 meses (abril-septiembre)
- Producción:
- Formato y tecnologías:
- Categorías: Auto-referencialidad, Eximidad, Identidad
- Temática: Auto-retrato, Feminismo
- Palabras Clave: fake, selfie
- Web: <http://web.archive.org/web/201404250552/http://instagram.com/amaliaulman>
- Autor/a: Amalia Ulman

Below the image is a descriptive text in Spanish: "Excellences and Perfections" (2014), Amalia Ulman. Fuente: <http://web.archive.org/web/201404250552/http://instagram.com/amaliaulman>. Performance en línea guiada por el cópied *selfie performance* en la que la artista, a partir de un autoexamen crítico de su cuenta de Instagram, crea tres personajes ficticios que intentan emular los roles identitarios más frecuentes adoptados por las adolescentes en las redes sociales: una chica *cute girl*, una *sugar baby* y una chica *life goddess* reproducen conductas y expresiones de dichos estereotipos femeninos.

2. APROXIMACIONES AL FENÓMENO DE LA CONCIENCIA DESDE LA FILOSOFÍA

El trabajo de José Ramón da Cruz nos lleva a plantearnos sobre el fenómeno de la conciencia, y cómo ha ido evolucionando su significado en la filosofía y en la estética del arte. La palabra conciencia proviene del latín *conscientia*, palabra compuesta de *cum* y *scientia* (con conocimiento, literalmente). En castellano existe también la palabra consciencia en un sentido psicológico. En cambio, cuando se usa en el sentido moral se usa sólo el término conciencia. Del mismo modo, en inglés se utilizan, respectivamente, los términos *consciousness* y *conscience*.

Según Searle, la conciencia es un fenómeno biológico que consiste en el apercebimiento de poseer experiencias subjetivas, de poseer sentimientos y pensamientos. Su característica principal es la cualidad subjetiva y privada de ese apercebimiento. A esta característica se la denomina ontología en primera persona o subjetividad ontológica (Searle, 2000), según la cual nadie es capaz de conocer nuestros pensamientos si no informamos de ellos. Según Ballin Klein, clásicamente la autoconciencia se ha identificado con el Yo o la mismidad, en términos psicológicos y fenomenológicos (Ballin, 1984).

2.1. LA FILOSOFÍA GRIEGA

El estudio de la conciencia en el pensamiento occidental se remonta a los primeros filósofos griegos. Algunos de ellos, especialmente los presocráticos, asumieron una postura materialista, en el sentido de que no se refirieron a un “alma” u otra causa inmaterial de vida.

El desencadenante del problema mente-cuerpo consiste en la consideración de la mente como una realidad distinta de la materia. El padre de esta distinción es Platón, para el cual lo claramente real son las ideas. Esta tesis se apoya en la idea de que, mientras que el mundo sensible es fugaz e inestable, las ideas son eternas e inmutables. Así, la realidad que vemos es sólo apariencia, mientras que la realidad ideal no la vemos, porque vive en un mundo aparte: el mundo de las ideas (Platón, 1997, p. 517). Así, el ser humano está compuesto por un cuerpo y un alma, que, tras vivir un tiempo en el mundo de las ideas, ha sido condenada a vivir en un cuerpo

durante su vida terrestre. Con la muerte del hombre, muere el cuerpo, pero el alma puede volver al mundo de las ideas y seguir existiendo.

El mito de la caverna es una alegoría de la que Platón se vale para exponer su teoría de las ideas, pretende hacernos ver que sólo el mundo de las ideas, por su universalidad, inmutabilidad y necesidad, constituye el objeto de un conocimiento riguroso y a la vez jerárquico, que culmina en la idea del bien, describe a personas encadenadas en la parte más profunda de una caverna (*Op cit*). Atados de cara a la pared, su visión está limitada y por lo tanto no pueden distinguir a nadie. Lo único que se ve es la pared de la caverna sobre la que se reflejan modelos o estatuas de animales y objetos que pasan delante de una gran hoguera resplandeciente. Uno de los individuos huye y sale a la luz del día. Con la ayuda del sol, esta persona ve por primera vez el mundo real y regresa a la caverna diciendo que las únicas cosas que han visto hasta ese momento son sombras y apariencias y que el mundo real les espera en el exterior si quieren liberarse de sus ataduras. El mundo de sombras de la caverna simboliza para Platón el mundo físico de las apariencias. La escapada al mundo soleado fuera de la caverna simboliza la transición hacia el mundo real, el universo de la existencia plena y perfecta, que es el objeto propio del conocimiento.

La crítica a la tesis platónica procede de su discípulo Aristóteles, para el cual las ideas tienen muchas ventajas sobre los seres sensibles, pero ni están vivas ni sirven para explicar la actividad y el movimiento. Aristóteles afirma que las ideas se encuentran en la mente, en la acción del intelecto, que es lo verdaderamente separado de la materia y, en consecuencia, incorruptible e inmortal. No obstante, con este razonamiento Aristóteles no consigue resolver totalmente el problema del dualismo, pues no explica cómo se conjuga la actividad intelectual —que parece que hay que atribuir a un intelecto inmortal— con el principio vital del organismo que la ejerce, al que denomina alma.

Así, el intelecto parece distinto del alma, ya que le viene al hombre de fuera, de instancias externas, por lo que parece tener un carácter divino, y podría existir sin el cuerpo humano y ser considerado inmortal. En cambio, el alma, en la medida en que está ligada por naturaleza a su propio cuerpo, no puede existir separada de él. Las consecuencias de

esto se muestran en sus aparentes vacilaciones a la hora de atribuir inmortalidad al alma humana: el alma es sustancia porque es la forma del cuerpo que está en potencia de vida: “el alma es la entelequia primera de un cuerpo natural que posee la vida en potencia” (García del Castillo, 1990) y, por tanto, el alma no puede existir sin el cuerpo, razón por la cual no puede ser inmortal.

2.2. LA FILOSOFÍA MEDIEVAL

Durante la Edad Media, las diferentes escuelas escolásticas se dividieron en seguidores de Platón y de Aristóteles. Y predominó la orientación platónica dualista, impregnando toda la mentalidad antropológica popular. La línea franciscana siguió los planteamientos de Platón y se adscribió más bien a las tesis dualistas. Así, para San Agustín es una sustancia plenamente espiritual e inmortal, no dependiente del cuerpo, que surge por la voluntad creadora divina, y es el centro de la subjetividad del hombre, que es “un alma racional que se sirve de un cuerpo mortal y terrestre”. Es en el alma donde el hombre encuentra a Dios y a la verdad, y es, al mismo tiempo, imagen de la Trinidad. Como en el caso de la Trinidad, el alma es una, pero posee facultades distintas.

En cambio, Santo Tomás de Aquino trató de cristianizar la filosofía de Aristóteles. Para Santo Tomás, al igual que para Aristóteles, el hombre es la síntesis de dos principios ontológicos: la materia y la forma, que forman una unidad indisoluble (Gevaert, 1990). Por su unión con el cuerpo, el alma no pierde su propia naturaleza. Si una operación del alma, como el pensamiento, aunque hecha posible gracias al cuerpo, no se cumple por medio de un órgano corporal, esta potencia no es un órgano del cuerpo. Por eso el intelecto es una facultad separada del cuerpo.

Al margen de las variantes entre los argumentos que se aducen para afirmar que ningún órgano material puede explicar suficientemente la actividad mental, lo que interesa subrayar ahora es que lo que podríamos denominar el dualismo clásico no se establece entre la conciencia y la materia de que consta el cuerpo humano, sino más bien entre dicha materia y el intelecto.

2.3. EL IDEALISMO DE KANT

Así, la noción de autoconciencia pasará, a través del racionalismo y el empirismo, a los autores idealistas, que se la plantean con tal radicalidad que la consideran el primer principio de la Filosofía. Por ejemplo, Schelling no duda en considerar la conciencia como el principio supremo del saber, apoyándose en la experiencia de que, sea cual sea el objeto del saber, también el que se refiere a la realidad no mental, siempre aparece ante nuestra conciencia y es, por lo tanto, inseparable de ella (Schelling, 2005).

Kant (1989), que consideraba que debía asumirse la existencia de un sujeto trascendental que acompañara todas nuestras representaciones, en lo que denominó “la unidad de la apercepción”, afirma en la “Crítica de la razón pura” que se tiene conciencia:

[...] por la experiencia interna, de mi existencia en el tiempo. Lo cual, aunque es algo más que tener simplemente conciencia de mi representación, es idéntico a la conciencia empírica de mi existencia, la cual sólo es determinable en relación con algo que se halle ligado a mi existencia. (p.32)

Kant, influido por el racionalismo de Descartes, postula un yo trascendental, que modela y coordina las sensaciones y las ideas, transformando el caos de percepciones de la experiencia en una unidad ordenada de conocimiento. Pero, por influencia del empirismo, Kant postula que este yo trascendental no podrá conocer la existencia sino a través de la percepción sensible. Según María Corsi (2004):

Para Kant, mente y cuerpo no son dos cosas diferentes, sino dos formas de representar sensaciones: la primera a través de un sentido interior y la segunda mediante un sentido exterior. No es posible que haya interacción entre mente y cuerpo porque no son cosas; nada puede interactuar entre ellas. (p.10)

Con la crisis del idealismo y de sus pretensiones de una explicación absoluta de la realidad desde la conciencia, se dio paso al positivismo, y con él a la generalización de la creencia de que nuestro saber se reduce a la ciencia empírica.

3. DE LA CONCIENCIA COMO OBJETO DE ESTUDIO A SU EXCLUSIÓN

La importancia de Kant para la filosofía moderna es bien conocida, pero además de esa impronta indiscutible cabe recordar que, en relación con la psicología, Kant le negó el estatuto de ciencia del alma. Después de Kant, cualquier investigador (al menos hasta comienzos del siglo XX) que se aventurase en el estudio de los procesos anímicos (conscientes o inconscientes) debía primero salvar los obstáculos que Kant había formulado para la psicología: que no podía ser una ciencia racional porque las matemáticas no pueden aplicarse a los fenómenos del “sentido interno” (en tanto estos sólo tienen una dimensión: el tiempo)³⁸; y que la psicología tampoco podía ser una ciencia empírica, porque aquello a lo que se accede por la vía de la observación interna no puede ser modificado a voluntad.

Al contrario de lo que podía esperarse, la objeción kantiana no desanimó a los filósofos alemanes, sino que abrió el campo para el desarrollo de una psicología experimental, ya que mostró por qué senderos debía transitar una psicología que aspirase a ser científica. La posibilidad de aplicación de las matemáticas a los fenómenos del “sentido interno”, el ideal de la medición y la cuantificación, parecían posibles para Helmholtz, Fechner y Wundt.

Entre los numerosos investigadores de orientación empírica que se interesaron por cuestiones psicológicas, quizás el más notorio fuese el físico y fisiólogo alemán Hermann von Helmholtz, que pretendió demostrar que gran parte de las especulaciones de Kant podían someterse al estudio empírico. Escéptico acerca de las opiniones sobre la velocidad del pensamiento, emprendió la medición de la velocidad del impulso nervioso, que cuantificó entre los 50 y 100 metros por segundo, con lo que demostró que las reacciones de la conducta eran medibles. A partir de entonces, científicos que ocupaban una posición menos destacada

³⁸ El supuesto de partida es que las matemáticas permiten la construcción a priori de los conceptos de la ciencia. La ciencia sólo se puede fundar en las matemáticas. Pero para aplicarlas es necesario contar con dos dimensiones (espacio y tiempo). Los fenómenos psíquicos, según Kant, sólo tienen una dimensión (el tiempo), carecen de localización espacial.

hicieron sus contribuciones a la psicología. Así, Gustav Fechner, profesor de física en Leipzig, en 1860 publica uno de los libros más influyentes en la psicología de todos los tiempos, sus Elementos de psicofísica, libro con gran cantidad de datos experimentales, que buscaba encontrar la teoría exacta de las relaciones entre el mundo físico y el psíquico (Fraisse y Piaget, 1972).

4. APROXIMACIONES AL FENÓMENO DE LA CONCIENCIA DESDE LA PSICOLOGÍA EXPERIMENTAL

Wilhelm Wundt observó cómo, a través del siglo XIX, las ciencias de la naturaleza avanzaban, y sobre todo la química y, por ello, se decidió a adoptar su método, su instrumento de avance: la orientación metodológica analítica. Partiendo de todos estos supuestos, Wundt intentó hacer de la psicología una ciencia independiente, cuyo objetivo es el estudio científico de la experiencia consciente, mediante una introspección científica (controlada, experimental, objetiva), que le permitiera descubrir los últimos elementos de la conciencia y los principios que regulan la combinación de los mismos para formar los fenómenos complejos de la mente.

Wundt fundó en Leipzig el primer laboratorio de psicología fisiológica experimental, en 1879, que representa para muchos historiadores el inicio de una nueva etapa en la Historia de la Psicología, marcando el paso de una Psicología de cariz filosófico a una investigación psicológica de carácter experimental con pretensiones científicas. La fundación de una nueva Psicología, en forma de “Psicología fisiológica”, se basa, según Wundt en el intento de relacionar dos disciplinas que se ocupan de los fenómenos de la vida humana: la fisiología y la psicología. El propio Wundt (1908) lo explicó con las siguientes palabras:

La fisiología nos informa acerca de aquellos sucesos vitales que percibimos mediante los sentidos externos. En la psicología, la persona se contempla a sí misma desde dentro, y trata de explicar las interrelaciones de los sucesos que esta observación interna revela”. (p. 10)

En este fragmento queda claro cómo la psicología y la fisiología constituyen conocimientos que versan sobre fenómenos correspondientes a dos ámbitos diferentes: los de la experiencia interna y los de la

experiencia externa, respectivamente. Ahora bien, además de estos dos tipos de fenómenos, hay toda una serie de fenómenos que se revelan simultáneamente tanto a la observación externa como a la observación interna y que serían los que constituirían, en sentido estricto, el ámbito de la psicología fisiológica. En el primer número de la revista *Philosophische Studien*, Wundt (1883) vuelve a especificar el objetivo y método de la Psicología. Al respecto indica:

La tarea general de la Psicología experimental se concreta en el hecho de que debe analizar el contenido de nuestra conciencia en sus elementos constituyentes; debe estudiar las características cualitativas y cuantitativas de estos elementos, y, determinar de forma exacta las relaciones de coexistencias y sucesión de los mismos. (p. 2)

Así, en su programa para la elaboración de una psicología científica independiente, Wundt trataba de aislar los “hechos de conciencia”, o sea, las sensaciones privadas de materialidad. Wundt pensaba que la psicología trataba de la experiencia inmediata, o sea, de lo que el sujeto nota directamente de los fenómenos que descubre él en sí mismo mediante la auto-observación. Su método, esencialmente analítico, como dice Reuchlin (Reuchlin, 1982, p. 32), consistía en disociar en “elementos” los procesos conscientes determinando las leyes que rigen sus conexiones. Este método, que da algunos resultados en el nivel elemental, fracasa ante los procesos más complejos, razón por la que la psicología wundtiana cayó en desuso casi totalmente después de 1920, no obstante, los muchos discípulos que tuvo en su laboratorio.

4.1. EL INCONSCIENTE TOMA LUGAR EN LA CONCIENCIA

Los estructuralistas estudian qué elementos y cómo se combinan (psicología del contenido y de la estructura); los funcionalistas, con James, insistirán en el para qué; y otros, como Freud, se interesarán en el por qué (aspectos dinámicos o motivacionales del comportamiento).

Sólo los aspectos conscientes eran estudiados por Wundt³⁹, porque la ciencia es lo que se conoce racionalmente y de lo que en sí mismo es

³⁹ Aunque el primer número de la revista *Philosophische Studien* aparece en 1881, el volumen completo aparece dos años más tarde, concretamente en 1883.

racional. Freud no estaba de acuerdo con esto, ni con el énfasis exclusivamente estructural de Wundt. Para Freud, la psicología, además de atender aspectos estructurales del aparato psíquico, tales como yo, ello y *superyo*, debe preocuparse por la dinámica de su desarrollo y por sus mutuas relaciones; y en esta dinámica lo más importante es, precisamente, lo inconsciente.

La idea del inconsciente no es de ninguna manera un invento o un descubrimiento de Freud. Por ejemplo, aunque Wundt (1896) rechazaba la idea del inconsciente como proceso que pudiera influir en la vida mental, no dejaba de considerar que ésta tiene varios grados que ocurren sin la conciencia del sujeto:

Distinguiremos grados de conciencia. El límite más bajo, o grado cero, es la inconciencia. Esta condición, que consiste en una ausencia absoluta de todas las interconexiones psíquicas, es esencialmente distinta de la desaparición de los contenidos psíquicos simples de la conciencia. (p. 206).

De hecho, en el clima intelectual que precedió a la aparición del psicoanálisis, a menudo se hablaba acerca de la actividad mental de varias clases y que ocurre sin la conciencia del sujeto. Freud mismo reconocía que “los poetas y filósofos antes de mí descubrieron el inconsciente. Lo que yo descubrí —decía Freud— fue el método científico mediante el cual puede ser estudiado.” (MacIntyre, 1958, p. 6). El psicoanálisis se dio a conocer formalmente con la publicación en 1900 de *La interpretación de los sueños*, y a través de los cambios conceptuales que fue ajustando en todas sus obras, mantuvo siempre como objeto de estudio al inconsciente y no a la conciencia. Ya en esta obra, criticaba las teorizaciones sobre la conciencia y postulaba su nuevo objeto de estudio⁴⁰. Freud modificó radicalmente la concepción anterior sobre la psicología como una psicología de la conciencia y, en ese sentido, se adelantó 15 años antes de que Watson y el conductismo la pretendieran eliminar de la investigación psicológica. Para él, lo esencialmente psíquico no era la conciencia sino el inconsciente:

⁴⁰ Freud, S. (1900/1952). *The interpretation of dreams*. En S. Freud, *The mayor Works of Sigmund Freud* (pp. 382-383). Encyclopaedia Britannica.

Lo inconsciente debe aceptarse como la base general de la vida psíquica. Lo inconsciente es el círculo más amplio que incluye el círculo más pequeño de lo consciente; todo lo consciente tiene una etapa preliminar inconsciente, en tanto que lo inconsciente puede detenerse en esta etapa y empero, se puede reclamar ser considerado como una función psíquica en su totalidad. Lo inconsciente es la verdadera realidad psíquica; en su naturaleza interna nos es tan desconocida como la realidad del mundo externo y nos es comunicada de modo tan imperfecto por los datos de la conciencia como el mundo externo nos lo es comunicado por los reportes de nuestros órganos sensoriales⁴¹.

En la concepción freudiana más desarrollada, lo inconsciente consiste en una serie de procesos heredados, propiamente instintivos, y procesos reprimidos que ejercen presión sobre el componente consciente de nuestra mente y moldean, regulan y dirigen nuestras vidas de una manera substancial.

5. A MODO DE CONCLUSIÓN

El caso de estudio que nos ocupa de la película *Ruido* (2021) de José Ramón da Cruz, realizada en modo no-presencial durante el confinamiento es especialmente significativa. Por un lado, en alegoría al mito de la caverna de platón, da un nuevo significado a las imágenes reales procedentes de blogs de vigilancia y por otro, los archivos audiovisuales los combina con sonidos que evocan a una conciencia universal, inherente en los espectadores occidentales. Al igual que menciona Rosalind Krauss (1976), el autor utiliza el medio audiovisual para realizar una creación en vídeo que es narcisista. Mira introspectivamente al medio que ha sido creado, con imágenes descargadas de la propia web, y cuestiona el propio medio llevándonos a reflexionar sobre el fenómeno de la conciencia. Qué es lo que se entiende por conciencia en filosofía y si existe alguna conciencia audiovisual de imágenes de hitos históricos en el propio medio.

Como hemos visto el fenómeno de conciencia ha evolucionado a lo largo de la historia de la filosofía. Se inicia en la filosofía griega pero Kant influido por el racionalismo de Descartes, postula un yo

⁴¹ Freud, S. *Ibid.*, p.383.

transcendental que modela las sensaciones y las ideas. Pero no es hasta 1883 cuando Wilhelm Wundt platea el concepto de la psicología experimental y Freud el del inconsciente, proponiendo a su vez un método para su análisis. *Ruido* es una alegoría del *mito de la caverna* de Platón, pretende hacernos ver que sólo el mundo de las ideas a través de imágenes obtenidas de la red que, por su universalidad, inmutabilidad y necesidad, constituye el objeto de un conocimiento riguroso y a la vez jerárquico, que culmina en la idea del bien, las imágenes al igual que Plantan, describen a personas encadenadas en la parte más profunda de un mundo que podría simular a una caverna.

José Ramón da Cruz simula que los espectadores tienen una visión limitada y por lo tanto no pueden distinguir la realidad. Tal y como argumenta Platón: Lo único que se ve es la pared de la caverna sobre la que se reflejan modelos o estatuas de animales y objetos que pasan delante de una gran hoguera resplandeciente. Uno de los individuos huye y sale a la luz del día. Con la ayuda del sol, esta persona ve por primera vez el mundo real y regresa a la caverna diciendo que las únicas cosas que han visto hasta ese momento son sombras y apariencias y que el mundo real les espera en el exterior si quieren liberarse de sus ataduras. El mundo de sombras de la pantalla simboliza para el autor, al igual que a Platón, el mundo físico de las apariencias. La escapada al mundo soleado fuera de la pantalla simboliza la transición hacia el mundo real, el universo de la existencia plena y perfecta, que es el objeto propio del conocimiento.

6. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Este texto es parte del proyecto I+D+I *Cuerpos conectados II - Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en la no-presencialidad* PID2020-116999RB-I00 del Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. (Universidad de Barcelona-Universidad de Murcia) 2021-2024.

7. REFERENCIAS

- Baigorri, L y Ortuño, P. (2021). ArchID (Archivo de Identidad Digital) iberoamericano. Proyectos artísticos en torno al cuerpo, la autorrepresentación y la construcción identitaria. En L. Baigorri y P. Ortuño (Eds.), *Cuerpos conectados: arte, identidad y autorrepresentación en la sociedad transmedia* (pp. 107-124). Dykinson.
- Ballin, D. (1984) *The concept of consciousness*. University of Nebraska Press.
- Corsi, M. (2004). *Aproximaciones de las neurociencias a la conducta*. Manual
- Fraisse, P y Piaget, J. (1972). *Historia y método de la psicología experimental*. Paidós.
- García del Castillo, P. (1990). Aristóteles, De anima III, 3: Primera exploración por el territorio de la imaginación. *Azafea*, III, 11-32.
- Gevaert, J. (1991). *El problema del hombre*. Gueme
- Kant, I. (1989). *Crítica de la razón pura*. Alfaguara.
- Krauss, R. (1976). Video: The Aesthetics of Narcissism. *October*, 1, 50-64.
<https://doi.org/10.2307/778507>
- MacIntyre, A. (1958). *The unconscious*. Routledge & Kegan Paul.
- Murillo, J. I. (2005) El nacimiento de la antropología griega. *Studia Polaina*, 7, 7-23.
- Ortuño-Mengual, P. y Lapeña-Gallego, G. (2018) Walls as documents for remembering in the face of censorship. Case study: The Des/Aparicions project by Antoni Muntadas. *Artnodes*, 23.
<https://doi.org/10.7238/a.v0i23.3193>.
- Platón. (1997). *La república*. CEPC
- Reuchlin, M. (1982). *Historia de la psicología*. Paidós.
- Schelling, F.W.J. (2005). *Sistema del Idealismo Trascendental*. Anthropos.
- Searle, J. R. (2000). Consciousness. *Annual Review of Neuroscience*, 23, 557-578.
- Wundt, W. (1883). *Ubre psychologische Methoden*. Philosophische Studien.
- Wundt, W. (1896/97). *Outlines of psychology*. Gustav E. Stechert.
- Wundt, W. (1908). *Grundzüge der physiologischen Psychologie (vol. I)*. W. Engelman.

EL TEATRO DE FORMAS ANIMADAS Y LOS MEDIOS
AUDIOVISUALES COMO TERAPIA COMPLEMENTARIA
PARA MEJORAR LA SALUD MENTAL
EN ADOLESCENTES EN CHILE

CARMEN GLORIA SÁNCHEZ-DUQUE
Universidad de Granada

RAFAEL MARFIL-CARMONA
Universidad de Granada

XANA MORALES-CARUNCHO
Universidad Internacional de la Rioja

1.INTRODUCCIÓN

La crisis sanitaria por COVID-19 vino a aumentar los problemas de salud mental en adolescentes, siendo Chile uno de los países con más desafíos en esta área. La Organización Mundial de la Salud (ONU) señala que los trastornos psiquiátricos comienzan a evidenciarse desde la niñez, siendo un motivo de preocupación de la salud pública en los diferentes países. Es así como, a temprana edad, podemos observar trastornos psiquiátricos como ansiedades, descontrol de impulsos, ideación de planes suicidas, los cuales van vislumbrándose alrededor de los 11 años de edad, acentuándose al no ser tratados, convirtiéndose en fobias sociales y trastornos adictivos antes de cumplir la mayoría de edad (De la Barra, 2009). En el caso particular de los niños, niñas y adolescentes (NNA) bajo la protección de Centro Nacional de Menores (SENAME), la vulneración de sus derechos es de tal magnitud que ha impactado profundamente su desarrollo biopsicosocial, estimando que entre un 30% y 40% de los NNA pertenecientes a este régimen, sufren de trastorno mental o del comportamiento.

Un estudio realizado por la Biblioteca del Congreso Nacional de Chile el año 2021, advierte que los NNA del SENAME están sufriendo trastornos psiquiátricos, por encontrarse sujetos a situaciones de violencia, negligencia o explotación. En el año 2007, la Clínica Psiquiátrica de la Universidad de Chile en los Centros de Administración Directa de SENAME, realizó un estudio junto a 108 NNA del SENAME, donde el 100% de estos presentaron algún tipo de trastorno de salud mental. En el año 2006, el Departamento de Protección de Derechos (DEPRODE) SENAME, realiza un estudio al 100% de los NNA de SENAME, donde señala que más del 5% presentan problemas mentales severos, encontrándose un alto porcentaje de éstos en tratamiento, pero, aun así, habían más de 300 niños, niñas y adolescentes sin tratamiento a la fecha. A esto se suma que las Direcciones Regionales de SENAME declaran el año 2005, que los adolescentes infractores de ley, ingresados a los centros privativos de libertad, en más de un 10% presentan algún tipo de trastorno mental. Sumado a esto, la Universidad Católica de Chile, el año 2007, llevó a cabo un estudio sobre prevalencia y factores asociados al consumo de drogas en adolescentes infractores de ley, siendo el 50% de los adolescentes privados de libertad quienes presentan dependencia a sustancias psicoactivas. Por su parte, el Instituto de Derechos Humanos, en el año 2017, con el objetivo de realizar un diagnóstico de la salud mental de los NNA de la red de protección del SENAME, declara que un 68,6% de estos presentan sintomatología que hace sospechar que cursan un cuadro depresivo.

El consumo de drogas, tabaco y alcohol, durante la pandemia Covid-19 probablemente agudizó la precaria situación de NNA pertenecientes SENAME en términos de salud mental, siendo así un estudio realizado el año 2021, demuestra que la asistencia a intervenciones grupales telemáticas para NNA ingresados a Unidades Hospitalarias de Cuidados Intensivos en Psiquiatría (UHCIP), por presunto suicidio debido a abusos parentales, beneficia a su estabilización en cuanto a que los NNA se sienten acompañados y tienen el referente de que hay otros que les afectan los mismos problemas, de este modo les es más fácil comunicar que les sucede (Costa et al, 2021). Además de ayudarles a salir de su rutina de encierro y pandemia. Sin duda, el tener contacto con otros les permite

crear lazos de amistad, de escucha, reflexión y acompañamiento, ayudándoles a su estado de ánimo, reforzando habilidades socioemocionales como la empatía y la autorregulación.

Es en este escenario que la *Compañía de Teatro de Animación Perrobufo*, bajo la dirección de Carmen Sánchez y Gonzalo Ruiz, especialistas en guiar proyectos educativos-artísticos en comunidades vulnerables, hospitales pediátricos y centros de menores a través del uso de la Pedagogía Teatral, propone a UHCIP del Hospital Dr. Exequiel González Cortes de Chile,- institución que acoge adolescentes en vulnerabilidad social-, llevar a cabo un proyecto de creación artística escénica y audiovisual, que se integre a las terapias complementarias realizadas en la unidad, cuyo objetivo es desarrollar habilidades socioemocionales en adolescentes internos en la unidad de salud mental en tiempos de pandemia covid19, a través de la realización de un taller de teatro de formas animadas (TFA), que contempla la puesta en marcha de un proceso de creación artística. Así, motivar a los adolescentes a movilizar sus dolencias, temores y desafíos a través de actividades propias del juego teatral y la manipulación de objetos, adquiriendo en su desarrollo competencias socioemocionales que les ayuden, durante el periodo de estabilización y posterior a este, a encontrar en las artes escénicas una vía para poder expresar aquello que no son capaces de verbalizar en una terapia convencional, encontrando nuevas maneras de sanación mediante el teatro, y de poder experimentar y expresar sus dolores.

Producto de esta propuesta y su desarrollo nace *JANIS*, un cortometraje (Ruiz, 2021), basado en hechos reales observados en la UHCIP por parte de Perrobufo, que mezcla la técnica del teatro de marionetas con la documentación, cuyo objetivo es visibilizar cuales son los desafíos propios de la salud mental en adolescentes en Chile y las aspiraciones tanto del equipo clínico y de los afectados.

1.1. LA PEDAGOGÍA TEATRAL Y EL TEATRO DE FORMAS ANIMADAS COMO TERAPIA COMPLEMENTARIA EN SALUD MENTAL PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

La pedagogía teatral surge en el siglo XX en Europa, como respuesta educativa a la necesidad de renovar metodologías que optimizaran el proceso de enseñanza-aprendizaje, profundamente alterado por las dos guerras mundiales y las consecuencias que se derivaron de ellas en el orden social, cultural, político, religioso, ético y económico. En esencia es un aporte metodológico para apoyar el proceso de transición, desde la concepción conductista hacia la constructivista imperante hasta nuestros tiempos (García-Huidobro et al., 2021). Desde este entonces, se ha demostrado que el teatro es una herramienta eficaz para el desarrollo de competencias en los procesos educativos, de formación inicial docente, terapéuticos, además de un elemento didáctico que permite dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje al interior del aula.

Es una metodología de optimización del proceso de aprendizaje que utiliza como eje estructurador el *juego dramático*, proponiendo una visión personalizada e integral de la educación que promueve la comunicación, la socialización y la afectividad, ante todo, buscando el protagonismo de los NNA y el valor del juego en su desarrollo personal (García-Huidobro, 2018). El arte de la acción, combinado con la función educativa, se convierte en el arte de enseñar mediante el juego dramático, desarrollando un sentido social y cultural en los estudiantes, además de entregar diversión, crear lazos entre diferentes personas, optimizar la comunicación, la adquisición de habilidades blandas y el pensamiento crítico (Sánchez, 2014). El recurso del teatro al interior de un grupo, ayuda a realizar procesos sociales positivos, como promover la comprensión de los problemas y la comunicación comunitaria (Motos y Ferrandis, 2015).

Es así, como la inserción del *juego dramático* en la escuela o en centro de terapias estimula la creación, favoreciendo el desarrollo personal de los estudiantes o pacientes, fomentando una mejor aceptación de los demás (Tejerina, 1994). Al respecto, se ha demostrado que la inclusión de prácticas artísticas mediante la pedagogía teatral sin duda es un aporte para la promoción de competencias socioemocionales en NNA internos,

ya que a través de actividades sencillas como: bailar, dibujar, dramatizar, manipular objetos, entre otras, los pacientes pueden expresar sus emociones, intereses y desafíos en un clima lúdico y distendido que les entrega confianza en ellos mismos y en el grupo.

El teatro es, sin duda, una herramienta eficaz para el aprendizaje emocional definido por el Centro *Colaborative for Academic, Social and Emotional Learning* como el proceso de ayudar a los niños y adolescentes a desarrollar las competencias fundamentales para la efectividad en la vida, que son las que requerimos para gestionarnos emocionalmente a nosotros mismos, nuestras relaciones interpersonales y nuestro trabajo en forma adecuada y ética (Milicic y Marchant, 2020). Elías (2003), por su parte, plantea que la meta de la educación socioemocional es desarrollar cinco competencias básicas, como el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, la autonomía y la colaboración, a lo que Bisquerra (2000) agrega que la educación emocional es un proceso de formación continua y permanente cuyo objetivo es potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, capacitándonos para la vida, con el fin de aumentar el bienestar personal y social. En el caso de los NNA internos en hospitales estos presentan cambios de inteligencia emocional constantemente (De la Peña y Quevedo, 2018). Ya que sus dimensiones afectivas se identifican en cuatro núcleos de significado: la validación de las emociones, su vivencia extrema y oscilante, la intensidad de los vínculos afectivos establecidos y la valoración de los aspectos afectivos del trabajo como un privilegio (Bustos y Cornejo, 2014). Es, por ello, que la actividad artística terapéutica vendría a fomentar una conducta activa en el período de estabilización, permitiéndoles el arte y su proceso de creación a movilizar recursos personales y encontrar el anhelado apoyo social en el equipo, sintiéndose que pueden afrontar de manera más adecuada su estabilización adquiriendo herramientas socioemocionales que potencian la resiliencia.

Respecto al teatro de formas animadas, término acuñado en el año 1991 por la titiritera-académica Ana María Amaral. Definiendo el TFA aquel que comprende en su “forma” posibles cualidades para ser *animada* la materia. Aquí, los objetos y materiales inanimados (máscaras, muñecos,

objetos o simples imágenes) ganan vida y pasan a representar esencias (por extensión de la energía vital del actor-manipulador). Se convierten en personajes, en seres animados, pierden sus características de cuerpo material inerte y adquieren ánima y transmiten contenidos-sustancias (Amaral, 2011). Simpándole a esto el TFA introduce la presencia de lo humano en un juego con todos los elementos de la escena, amplificando aspectos dramáticos, presentando nuevos dispositivos escénicos. Es, por ello, que esta técnica es tan propia de trabajar con NNA internos en salud mental, ya que dese su abstracción total de una materia, o de la utilización de un objeto cotidiano, podemos ir atribuyéndole distinto significado, interpretaciones y transformaciones. Ejemplo de esto es una tijera, elemento inanimado, de uso cotidiano -sirviendo para cortar pales o telas-, y que en su transformación poética puede servir para representar: un humano que camino por un sendero baldío, un ser de ojos grandes que se estanca en el centro de la escena, un volumen que flota como un pájaro, etc. Llegando así, el TFA a aspectos de la mente que muchas veces son imposibles de verbalizar con las palabras, pero en la abstracción de un proceso creativo dan a conocer aquellas historias, personajes o temas relevantes para el actor-paciente.

1.2. TERAPIAS COMPLEMENTARIAS Y LA CREACIÓN ARTÍSTICA COMO INSTRUMENTO PARA ADQUIRIR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

Las terapias complementarias en salud mental se han incrementado en los últimos años, a pesar de los prejuicios sobre la racionalidad científica y la ausencia de aceptación en la mayoría de los sistemas de salud. En particular, en los pacientes con patologías psiquiátricas, la literatura nos señala que son cada vez más utilizadas este tipo de terapias, teniendo un impacto positivo sobre la salud, la calidad de vida, el bienestar y sobre todo en el autocuidado (Fernández et al, 2020). Es así, como llega el arte terapia, donde la incorporación de modelos humanistas que integren la excelencia clínica basada en evidencias y una asistencia donde el cuidado y la sanación son posibles puede ocurrir de mano de las artes. El objetivo del arte terapia es incentivar cambios fundamentales a largo plazo aportando al mejoramiento del bienestar general de la persona, haciendo énfasis en la comunicación no-verbal y en los procesos

creativos. A medida que los contenidos del paciente son plasmados en la obra, la creación misma se vuelve un elemento central de la terapia, tomando vida la obra ya que es la portadora de la transferencia tanto para el paciente como para el terapeuta.

Lo que hace que una terapia complementaria artística sea una herramienta poderosa de sanación es que, mediante la esperanza, la transmisión de información, la socialización, el compartimento imitativo y la catarsis colectiva, se va generando un ambiente grupal contenido que permite soltar libremente e intensamente las emociones, produciendo un alivio emocional. De este modo, el trabajar la terapia a través de las artes, mediante grupos que van creando para demostrar sus dolencias, ayuda al paciente a sentirse protegido y complejo, permitiéndose desarrollar en un proceso de creación artística competencias socioemocionales, gracias a las interacciones con los otros miembros, proporcionando el desarrollo de su identidad. El proceso de creación mediante estrategias provenientes de la pedagogía teatral nos permite que los NNA puedan superar sus crisis mediante la utilización de estrategias lúdicas que ayudan a generar gran motivación entre los pacientes, arrojándose a la participación, creatividad, a conectar con sus vidas, emociones, cuerpo y voz en cada improvisación.

2. OBJETIVOS

- Plantear al equipo clínico de profesionales pertenecientes a la UHCIP una nueva manera de abordar las terapias complementarias, desde la pedagogía teatral y el teatro de formas animadas, otorgándole gran importancia al proceso de la creación artística, como medio para reflexionar e interpretar las dolencias y temores de los adolescentes internos.
- Utilizar el proceso de creación artística como recurso para adquirir habilidades socioemocionales que ayuden a los adolescentes internos a sobrellevar su periodo de estabilización de mejor manera, encontrando en las artes escénicas una vía para poder expresar aquello que no son capaces de verbalizar en una terapia convencional.

- Innovar en la práctica de terapias complementarias para la salud mental, promoviendo actividades desde la pedagogía teatral, que utiliza el juego dramático como recurso de autoconocimiento, contenedor de la diferencia y de la diversidad, instancia de salud afectiva y de desarrollo personal.

3. METODOLOGÍA

Población y Muestra

Esta propuesta de innovación en terapias complementarias se materializa en la puesta en marcha de un proyecto de taller de teatro de formas animadas, basado en metodologías provenientes de la pedagogía teatral, desarrollado en la Unidad de Hospitalización en Cuidados Intensivos en Psiquiatría perteneciente al Hospital Dr. Exequiel González Cortés, de la Región Metropolitana en Chile. En este proyecto participaron un total de 40 adolescente-pacientes internos en la UHCIP, personal médico, psicólogos, terapeutas ocupacionales, arte terapeuta, trabajadora social, enfermeras, técnicos, entre otros. Los adolescentes-pacientes al momento de realizar el proyecto tenían edades entre 11 y 18 años (2021). Es, en esta UHCIP donde se integraron los pedagogos teatrales de la *Compañía Perrobufo* para la ejecución del proyecto realizándose en horas destinadas a las terapias complementarias artísticas, integrando al personal clínico de lugar en la intervención.

Instrumento

La pedagogía teatral y el proceso de creación artística a través del teatro de formas animadas son las principales herramientas de trabajo utilizadas en el marco de la presente propuesta de innovación terapéutica en adolescentes con desafíos de salud mental. En el proyecto se solicitó a los adolescentes sesión a sesión el realizar diversos juegos a través de la manipulación de objetos, el dibujo y la danza, entre otros, que finalizaban con una improvisación que nos servía como lugar de retroalimentación de lo vivido.

Todas estas experiencias se organizaron en 24 sesiones de trabajo durante un periodo de seis meses. Donde el personal clínico a cargo de la UHCIP accede a qué los directores y pedagogos teatrales de la Compañía Perrobufo responsables del proyecto, puedan ir realizando notas de campo en cada sesión, fotografiando el proceso de creación y tomar registro audiovisual del proceso del taller. El objetivo de estos instrumentos era registrar, de forma escrita y visual, las reflexiones, emociones y conductas observadas en pacientes y su equipo clínico durante todo el proceso creativo hasta el estreno del documental llamada *Janis* a cargo de la *Compañía Perrobufo*.

Procedimiento

La presente propuesta se ejecuta tras el diseño y planificación desde la pedagogía teatral. Acercándonos al proceso de creación artística teatral como medio para desarrollar competencias socioemocionales en los adolescentes internos. La metodología implementada en este proyecto ha sido diseñada particularmente por los pedagogos teatrales, directores y actores de la *Compañía Perrobufo*, siendo una propuesta metodológica la cual tiene algunas variantes, según donde se proyecte su implementación, tales como:

1. Contexto social y ubicación geográfica donde se articule la propuesta.
2. Participantes (edades, cantidad, características biopsicosociales, entre otros).
3. Insumos con los que se cuenta para proceder con el trabajo (presupuesto con el que cuenta el establecimiento para pagar honorarios, compra de materiales, entre otros).
4. Espacios habilitados para su ejecución (salón de clases, aula hospitalaria, gimnasio, aula magna, SENAME, etc.)
5. Compromiso y apoyo de los docentes tutores, equipo clínico o equipo de gendarmería.

En referencia a las variables planteadas, para este proyecto se contó con:

1. La participación del Hospital Dr. Exequiel González Cortés, ubicado en la comuna de San Miguel, Región Metropolitana de Chile.
2. La participación fue de adolescentes entre 11 a 18 años de edad, ingresados por urgencia, debido a propósitos suicidas, la mayoría provenientes del servicio nacional de menores - SENAME.
3. El proyecto fue financiado en su totalidad gracias a la gestión de la *Compañía Perrobufo*, y a la selección de este proyecto en el concurso público de los Fondos de Cultura Nacional 2020 en artes escénicas, que otorga el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile.
4. El espacio hospitalario para la creación del documental *Janis* fue facilitado por el Hospital Dr. Exequiel González Cortés, bajo consentimiento firmado por su directora, equipo clínico y pacientes de la UHCIP.
5. Existo gran compromiso y participación del equipo clínico de la UHCIP.

Con estas variables en orden, se procede a realizar la propuesta de taller que consta de 24 sesiones de trabajo divididas en cuatro etapas claves para la ejecución del proyecto: confianza en el grupo-pedagogía teatral en acción, elección del tema del proyecto, experimentación de la técnica, creación del cortometraje, post producción y estreno. A continuación, pasaremos a describir de forma más pormenorizada cada una de estas etapas:

Primera etapa: Confianza en el grupo-Pedagogía Teatral en Acción

Se presenta a los participantes, un grupo rotativo de 40 adolescentes entre 11 y 18 años, su equipo clínico y de cuidadores, las bases ideológicas del proyecto a cargo de los directores y pedagogos teatrales de la *Compañía Perrobufo*. Entendiendo que la pedagogía teatral es una metodología que utiliza el juego como recurso de aprendizaje y enseñanza, y

sus estrategias a través del teatro nos permiten auto conocernos, pensar, probar, relajar, trabajar, recordar, crear y ensimismarnos (Slade, 1978).

Segunda etapa: Elección del tema del proyecto

A través de los seis meses de duración de la parte empírica de este proyecto, se fue indagando en aquellas temáticas que afectarán a los adolescentes y que quisieran abordar en un trabajo artístico escénico. Temáticas como: el abandono familiar, abuso y el suicidio, fueron aquellas que posteriormente alimentaron la construcción junto con el equipo clínico de la UHCIP, del guion audiovisual; que es fiel testimonio de la realidad que acontece a estos jóvenes, denunciando sus temores, pesares y desafío.

Tercera etapa: Experimentación de la técnica

Junto a la psicóloga-arte terapeuta, terapeuta ocupacional, enfermeras, técnicos en enfermería, psiquiatras, trabajadora social y *Perrobufo*, los adolescentes fueron abordando técnicas del teatro de formas animadas, de manera que a través de actividades simples como: la danza, el canto, el dibujo, la dramatización, la manipulación de objetos, marionetas, entre otros. Estos, fueran adquiriendo habilidades socioemocionales que les ayudasen en su periodo de estabilización, encontrando en las artes escénicas una vía para poder expresar aquello que no son capaces de verbalizar en una terapia convencional, encontrando nuevas maneras de sanación mediante el teatro, y de poder experimentar y expresar sus dolores.

Cuarta etapa: Creación del Cortometraje, post producción y Estreno.

Junto a las sesiones de trabajo con los jóvenes, comienza la creación de la marioneta JANIS, personaje principal del cortometraje. Quien fue diseñada según características propias de los adolescentes de la UHCIP.

El rodaje sucedió en el transcurso de 1 mes donde el equipo de *Perrobufo* trabajó en las inmediaciones del Hospital Dr. Exequiel González Cortés, contando con la participación de adolescentes de la unidad y el equipo clínico como actores del cortometraje.

El montaje y post producción de la pieza audiovisual duro alrededor de tres meses siendo posterior a este periodo su estreno oficial al interior de dicho Hospital, contando con la presencia del personal clínico de la UHCIP y los adolescentes participantes de este proyecto.

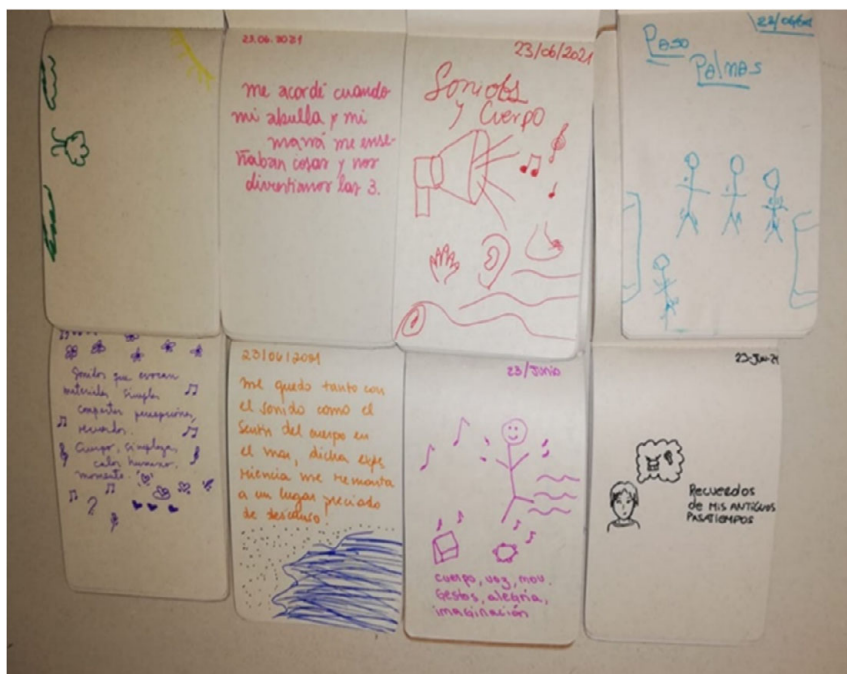
Al finalizar la actividad, se realizó un conversatorio, donde se narra la experiencia vivida desde sus inicios, tomando gran relevancia las reflexiones finales de los adolescentes y el equipo UHCIP, evaluando los objetivos planteados para este proyecto, sus alcances y posterior prosecución.

4. RESULTADOS

Los resultados de este proyecto muestran que la utilización de la disciplina teatral y el proceso de creación artística constituyeron un medio eficaz a nivel biopsicosocial en los adolescentes quienes adquirieron habilidades socioemocionales que les ayudan hoy a transitar de mejor manera sus vidas. Comprobándose que el teatro en contextos hospitalarios, contribuye a que el paciente-adolescente adquiera confianza en sí mismo, haciéndole consciente de su capacidad creadora, comunicadora y desarrollando su pensamiento crítico. A su vez el equipo clínico ha sido capaz de adquirir nuevas estrategias provenientes del teatro, que les ayudan a innovar en sus terapias, motivando a sus pacientes a la reflexión, el autoanálisis, a la creación de manera íntima y colaborativa, como medio para poder expresar sus dificultades.

Ya habiendo enunciado el procedimiento estructurador con el cual contó este proyecto de innovación en terapias complementarias para la salud mental, paso a describir y reflexionar brevemente los resultados obtenidos tras la ejecución del proceso de taller y posterior creación del documental Janis. Realizamos algunas observaciones sobre el proceso y las creaciones de los adolescentes y de la *Compañía Perrobufo*, respecto a los objetivos planteados por el proyecto tanto en el proceso de taller, como en la materialización de la pieza audiovisual.

FIGURA 1. Reflexiones de los Adolescentes de la UHCIP en el transcurso del taller. H.Dr. Exequiel González Cortés.



Fuente: Compañía Perrobufo

En esta primera figura podemos observar aspectos diversos entre los adolescentes en la primera etapa del taller. Las actividades dispuestas desde la pedagogía teatral para cada uno de ellos y ellas son parecidas en los diversos grupos rotatorios, y es así como sus reflexión sobre cada sesión durante el proceso de taller y creación develan testimonios, los cuales afirman que los adolescentes se sienten acompañados y en calma, sintiendo gran alivio en cada sesión con una sensación de descanso, comunicando que dichas prácticas les han traído recuerdos de situaciones de divertimento experimentados con algún ser querido como bailar o contar historias, mientras otros aluden a la naturaleza y su calma, y al gran sentimiento de alegría que van experimentando a través del teatro de formas animadas. De esta manera podemos observar que en el transcurso del taller y el proceso de creación los adolescentes van adquiriendo el desarrollo de habilidades socioemocionales que les ayudan a llevar de mejor manera su estancia de estabilización en la UHCIP.

FIGURA 2. Bocetos del personaje protagonista del cortometraje Janis. Realizado en el proceso de creativo, por una adolescente de la UHCIP.



Fuente: Compañía Perrobufo

En referencia a esta figura podemos analizar en detalle el alto nivel de involucramiento por parte de los adolescentes en el proceso de creación del cortometraje Janis, diseñando estos los primeros bocetos de la

marioneta protagonista de la pieza audiovisual la paleta de colores, vestuario, entre otros elementos. Se demuestra así, que el arte en sus diversas manifestaciones es un punto de conexión emotiva y creativa con adolescentes con desafíos de salud mental, quienes logran no solo expresar sus dolencias mediante las artes, sino también una vía para auto conocerse a sí mismos, mejorando su nivel de autoestima y percepción de la realidad, sintiéndose valiosos y validados por los demás, relevando la sana convivencia con otros y otras al crear colaborativamente.

FIGURA 3. Proceso de grabación del cortometraje Janis, en las dependencias de la UHCIP del H. Dr. Exequiel González Cortés



Fuente: Compañía Perrobufo

En esta figura podemos observar el proceso de grabación contemplado dentro de las inmediaciones de la UHCIP, donde actores profesionales y equipo clínico compartieron cámara. Así, como los adolescentes que estuvieron en el taller y proceso de creación pudieron participar de las jornadas grabaciones tras cámara y frente a ella, sintiéndose partícipes

de esta experiencia artística escénica y audiovisual de principio a fin. Demostrando sus capacidades expresivas y creativas, valorando las diferencias al momento de crear, respetando la diversidad y libertad puesta en la creación, desarrollando la empatía entre sus pares de diferentes géneros, logrando conocerse más a sí mismos, sus intereses y desafíos, poniendo sus voces y emociones al servicio del cortometraje.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La utilización de la disciplina teatral y la creación artística sin duda han constituido un medio eficaz a nivel biopsicosocial de los adolescentes con desafíos de salud mental para adquirir habilidades socioemocionales. Comprobándose que las artes escénicas, concretamente el teatro de formas animadas, en contextos hospitalarios, contribuye a que el paciente logre adquirir confianza en sí mismo, haciéndole consciente de su capacidad creadora, comunicadora, impulsando su capacidad de expresarse y relacionarse con el resto sin sentirse juzgado ni excluido. Por su parte, el personal clínico ha sido capaz de adquirir nuevas estrategias para sus terapias complementarias provenientes de la pedagogía teatral, que les ayuden a motivar con actividades lúdicas y simples el proceso de estabilizaciones que viven sus pacientes, optimizando el manejo de los grupos y de cada individuo, teniendo el arte como un aliado para una conexión quizás más “metafórica expresiva” que verbal. Pero que, sin duda, es de gran relevancia para la autopercepción del paciente, su desenvolvimiento en el transcurso de la terapia y para el descubrimiento de sus dolencias por parte del personal clínico.

Para los pacientes, el hecho de traer su propia realidad a la creación les ha servido para desahogar aquellos sucesos traumáticos, los que han podido recordar e incluso revivir en dramatizaciones desde una mirada externa y compasiva de ellos mismos, acompañándose unos a otros, llorando, abrazándose, sintiendo gran compañía y contención en todos los que compartimos esta instancia de taller y de creación. Siendo la pieza audiovisual Janis un nítido testimonio de la realidad que estos mismos han querido contar, para que la población en Chile pueda observar con mayor claridad que estos hechos tan desgarradores siguen ocurriendo

con adolescentes del SENAME y que necesitamos más apoyo del estado, en presupuesto, en especializaciones, en políticas de prevención de problemas de salud mental más que intervenciones, ojala no llegásemos al proceso de hospitalización, siempre y cuando el estado pudiera brindar igualdad de oportunidades de cuidado y desarrollo integral a estos adolescentes como a cualquier otro ciudadano. La forma más directa que tiene la UHCIP para proteger a estos adolescentes es acercándose a los tribunales de familia para que un juez pueda dictaminar el distanciamiento de un niño y/u adolescente que ha sufrido abuso de sus derechos, sin embargo, el lugar donde lo acogen sigue siendo el sistema nacional de menores en Chile, lugar el cual se ha demostrado que no cumple cabalidad con sus funciones y deberes.

La salud mental es un mundo, es un mar de emociones, de fragilidades, de vulneraciones, y vivenciar este proceso no ha permitido observar cómo mejorar nuestro aporte como artistas, promoviendo el bienestar entre los adolescentes utilizando el arte y nuestra *cariño-terapia*. Realizar este tipo de actividades artísticas con los adolescentes de la UHCIP nos ha permitido guiarles a un proceso de reflexión, de interacción activa con el interior y exterior, de análisis de la realidad, del contexto, de expresar que sienten, sus intereses, sus miedos, de verbalizar sus problemas, gustos y desafíos. Desarrollando la habilidad creativa, la cual les ha permitido generar gran interés y empatía por los otros pacientes-adolescentes, teniendo una mayor conciencia en el desarrollo de sus afectos y como estos pueden llegar a expresarse, entre tantas otras.

Es relevante para la *Compañía Perrobufo*, el punto, donde la afectividad cuenta un rol significativo al momento de crear y de sanar. Porque al vivenciar un proceso de creación escénica, como este taller, vamos significando estados anímicos, sensaciones, reflexiones, que debiesen estar presentes siempre en un proceso de estabilización psiquiátrica. Procesos que en definitiva no se olvidan, que van más allá del hermoso resultado artístico, pues se transforman en competencias adquiridas para poder sobrellevar de mejor manera nuestras vidas. El poner en marcha este proyecto de creación en colaboración con el equipo clínico de la UHCIP del H. Dr. Exequiel González Cortés ha ayudado a forjar en los adolescentes

su espíritu y fuerza interior, entiendo que son capaces de creer y de crear para *Sanar*.

6. REFERENCIAS

- Amaral, A. (2011). *Teatro de Formas Animadas*. Universidade de Sao Paulo.
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Praxis.
- Bustos, C. y Cornejo, R. (2014). Sentidos del trabajo en docentes de aulas hospitalarias: Las emociones y el presente como pilares del proceso de trabajo. *Psicoperspectivas*, 13(2), 186-197. <https://bit.ly/3VZP9G1>
- Costa-Cordella, S., Borgeaud, K., Díaz, N., González, A., Mazo, C., y Cozzi, A. (2021). Hospital de día en contexto de pandemia por COVID-19: experiencias de adolescentes asistiendo a intervenciones grupales telemáticas. *Scielo* 25, 1-31. <https://bit.ly/3W8QM5t>
- De la Barra, F. (2009). Salud mental de niños y adolescentes: ¿Por qué es necesario investigar? *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 47(3), 175-177. <https://bit.ly/3jaYXzA>
- De la Peña, C. y Quevedo, N. (2018). Estudio en aulas hospitalarias: relación entre resiliencia, inteligencia emocional y habilidades motrices. *Revista de Pedagogía*, 39(104), 127-146. <https://bit.ly/3CziSPs>
- Elías, J. (2003). *Aprendizaje académico y socioemocional*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Fernández, M., Izco, M. y Argüelles, M. (2020). Enfermería en salud mental y terapias complementarias. *Nuberos Científica*, 4(29), 06-10. <https://bit.ly/3FGMAml>
- García-Huidobro, V., Del Canto, L., Sedano, A. y Compañía La Balanza. (2021). *Teatro Aplicado en Educación*. Universidad Católica de Chile.
- García-Huidobro, V. (2018). *Pedagogía teatral. Metodología activa en el aula*. Universidad Católica de Chile.
- Milicic, N. y Marchant, T. (2020). Educación emocional en el sistema escolar chileno: un desafío pendiente. En M. Corvera y G. Muñoz (Eds.), *Horizontes y propuestas para transformar el sistema educativo chileno* (pp. 52-77). Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. <https://bit.ly/30VSHiL>
- Motos, T. y Ferrandis, D. (2015). *Teatro aplicado: Teatro del oprimido, teatro playback, dramaterapia*. España: Octaedro.

- Ruiz, G., Perro Bufo, 9 de mayo del 2021. *Teaser Janis* [Video] Youtube.
<https://bit.ly/3X8NoaS>
- Sánchez, C. (2014). *Drama para el aprendizaje creativo: pedagogía teatral en acción*. Santiago, Chile: Ediciones Universidad Finis Terrae.
- Slade, P. (1978). *Expresión Dramática Infantil*. España: Santillana.
- Tejerina, I. (1994). *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas*. Madrid, España: Siglo XXI.
- UNICEF (Ed.) (2021) *Child protection and COVID-19*. <https://bit.ly/3WbP9DW>

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y SU IMPORTANCIA EN LOS RECURSOS EDUCATIVOS AUDIOVISUALES BAJO EL SOPORTE SMART TV

CLAUDIA SÁNCHEZ DURÁN

Universidad de Extremadura

EVA MARÍA DOMÍNGUEZ GÓMEZ

Universidad de Extremadura

1. INTRODUCCIÓN

La creación de vídeos educativos con elementos visuales y audiovisuales en entornos educativos digitales es un recurso didáctico y pedagógico que facilita y potencia el aprendizaje de idiomas en el alumnado. El aprendizaje de idiomas basado en plataformas y entornos educativos adaptados bajo el soporte SmartTV se centra en la idea de que los mensajes instruccionales deben diseñarse teniendo muy presente cómo funciona la mente humana y, sobre todo, cómo procesa la información. A través de los contenidos multimedia se consigue aprovechar la capacidad total de los humanos para procesar información (Mayer, 2005), en otras palabras, debemos apoyarnos en los procesos cognitivos del usuario y marcarnos nuestros propios objetivos de aprendizaje.

Actualmente, la enseñanza en línea ha tomado cada vez más relevancia, por eso se hace imprescindible valorar los materiales audiovisuales con los que se diseñan estas herramientas educativas. Hoy en día, el incremento exponencial de los recursos audiovisuales gracias a su fácil acceso, ha estimulado una nueva forma de consumo. De acuerdo con Hernández y Martínez (2016), se denomina *binge – watching*⁴², es decir, vinculación sucesiva de visionados consecutivos de material audiovisual

⁴² Binge – watching: Acción de ver varios capítulos de una misma serie de forma continuada y sin descanso.

a través de Internet. Por lo tanto, estamos ante un nuevo perfil de receptor que se rehace en paralelo a la evolución tecnológica.

1.1. DISEÑO AUDIOVISUAL

La globalización en la distribución audiovisual y del público consumidor, junto con el consumo del material audiovisual y la enorme facilidad del acceso a Internet, ha creado una “adicción” y ha aumentado el ritmo de visionado consecutivo entre los más jóvenes. Por otro lado, podemos ver cambios ante la llegada y consolidación del *streaming*⁴³ y las innovaciones digitales. Mas allá de este tipo de plataformas, otro ámbito en el que se están viendo cambios que acaba afectando al consumo de contenidos audiovisuales es en el entretenimiento digital. Por esta serie de motivos, debemos aprender a cómo emplear algunos elementos del lenguaje audiovisual para captar la atención del usuario, que resulta útil para mejorar la calidad y eficacia comunicativa de los videos educativos. Como también, reflexionar sobre la limitada percepción de la realidad y la intención oculta de los mensajes con respecto a los medios audiovisuales. No todos los contenidos audiovisuales fomentan el desarrollo y aprendizaje, ya que muchos de ellos pueden llegar a repercutir en la formación de la personalidad (Fletcher y Tobias, 2005). Por ello, el lenguaje audiovisual es muy importante en el aprendizaje de idiomas ya que complementa visualmente, volviéndose un material humanizado y dinámico.

Son múltiples los beneficios que ofrece el recurso audiovisual en el proceso de enseñanza, siendo un soporte interactivo que permite la exposición de ideas e información a través de metodologías activas. A la hora de diseñar un determinado material, debemos tener en cuenta las características, necesidades e intereses del target al que va dirigido, de esta manera, podremos motivar y captar la atención de una manera activa. A la hora de crear estos materiales educativos digitales, es recomendable tener en cuenta los colores, sonidos e imágenes que favorezcan la comunicación y aporten dinamismo. Evidentemente, el diseño y concreción

⁴³ Streaming: Contenido de medios, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles en tiempo real. Los podcasts, webcasts, las películas, los programas de TV y los videos musicales son tipos comunes de contenido de streaming.

de cada tipo de material requiere unos criterios específicos que tengan en cuenta el propio medio empleado: ergonómicos, metodológicos, facilitación de los aprendizajes... con el fin de que sean asumibles por todos los agentes que intervienen en el proceso de enseñanza – aprendizaje (gestores de los contenidos, recursos didácticos, funcionalidades de aprendizaje, usuario, etc.), (Dorado, 2006). Y es que, una de las ventajas de este tipo de proceso, es que los agentes pedagógicos son tecnologías que permiten el seguimiento de las actividades y dinámicas del alumnado y pueden adaptarse en tiempo real, proporcionando ayuda y *feedback* evaluando de forma constante los resultados obtenidos. (Adams et al., 2017).

Hoy en día, las ventajas que nos puede llegar a ofrecer este soporte son infinitas, haciendo un aprendizaje personalizado, adaptando los contenidos según las motivaciones e intereses del telespectador, como también el poder ofrecer distintos niveles de aprendizaje según la dificultad que tengan. Gracias a la metodología de diseño de STVALL desarrollamos tres motores: adaptación, recomendación y evaluación, que permiten mostrar la información relacionada con la base de datos de los usuarios registrados. A partir de esta información, la herramienta de autoría basada en la web podrá transmitir el contenido adaptado al usuario específico.

Por lo tanto, aprender a través de entornos o plataformas educativas, así como visualizar vídeos educativos, y a su vez, realizar actividades en el proceso de aprendizaje, pueden llegar a romper con la monotonía del estudio a base de material teórico en la misma aula (enseñanza curricular). Es muy recomendable combinar materiales audiovisuales y sustento teórico – práctico, para hacer más apacible abordar diversas temáticas que supongan una alta complejidad en su comprensión y reflexión, desde el ámbito del hogar (enseñanza extracurricular).

2. OBJETIVOS

2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Para estructurar el diseño de nuestra investigación partimos de un planteamiento inicial que abordaremos a través de los objetivos de la

investigación. Esto no lleva a la exposición de la metodología llevada a cabo, así como la delimitación de los instrumentos utilizados para la recogida de datos, el análisis de la muestra, la extracción del patrón de buenas prácticas, el diseño y aplicación del modelo de utilidad y la evaluación de su viabilidad y efectividad. Es decir, el propósito de este apartado está en relación con establecer el diseño y los métodos que han guiado el trabajo de campo que nos han llevado a establecer las condiciones de éxito en el modelo de utilidad para la enseñanza de idiomas bajo el soporte Smart TV.

Procede ahora presentar las hipótesis, además de los objetivos generales, y después mostrar los instrumentos que se han utilizado para la recogida de datos, además de la metodología empleada.

2.2. HIPÓTESIS

Partiendo de todo el contexto descrito en los puntos anteriores, planteamos dos hipótesis:

H1. Los recursos audiovisuales de contenidos educativos implementados en los productos de las Smart TV nacionales e internacionales no han sido suficientemente trabajados desde los aspectos técnicos de la comunicación audiovisual, la gramática del lenguaje audiovisual y los estilos de aprendizaje y motivación, como herramienta educativa y social. En base a lo indicado, evidenciarían una dinámica distinta e innovadora en la educación no formal.

H2. En este sentido, creemos que, si aplicamos de forma correcta y eficaz el lenguaje audiovisual adaptado a los recursos audiovisuales de contenidos educativos implementados en la Smart TV, junto con los estilos de aprendizaje adecuados a los objetivos propuestos, el modelo de utilidad nos llevara a unas buenas prácticas en el aprendizaje de idiomas bajo este soporte.

2.3. OBJETIVOS

A partir de las hipótesis planteadas en nuestra investigación, para facilitar la estructuración de nuestro diseño, nos marcamos como objetivo principal diseñar y desarrollar recursos audiovisuales viables, efectivos

y necesarios en entornos virtuales educativos para el aprendizaje de idiomas, junto con los siguientes objetivos específicos sobre los que basaremos nuestra discusión final.

O1. Analizar la programación educativa y los recursos audiovisuales en contenidos educativos implementados en los productos de las Smart TV regional/nacionales/internacionales, poniendo especial atención en los productos de aprendizaje de idiomas para generar una categorización de los mismos, su uso didáctico y educativo, en un ámbito extracurricular como es la educación no formal, para evidenciar una dinámica distinta e innovadora.

O2. Extraer un patrón, en base a las buenas prácticas encontradas, para el diseño de los recursos audiovisuales en contenidos educativos y generar e implementar un modelo de utilidad en la enseñanza de idiomas a través de las Smart TV a través de un proyecto piloto (proyecto STVALL).

O3. Evaluar la viabilidad y efectividad, de este proyecto piloto, con especial interés en el análisis de los recursos audiovisuales implementados en los contenidos educativos y experiencia de usuario para extraer conclusiones.

En este artículo nos centraremos exclusivamente en la segunda fase de la investigación, extraer un patrón, en base a las buenas prácticas encontradas, para el diseño de los recursos audiovisuales en contenidos educativos y generar e implementar un modelo de utilidad en la enseñanza de idiomas a través de las Smart TV. Una vez extraído el patrón, diseñaremos un modelo de utilidad de acuerdo con el diseño audiovisual adecuado para el aprendizaje de idiomas y lo implementaremos en distintos contextos extracurriculares – no formal.

3. METODOLOGÍA

Al llegar a este apartado, debemos distinguir varios aspectos, ya que, nuestra investigación se encuentra estructurada en tres fases y aquí nos centraremos en la segunda fase. En este sentido, nos planteamos la

siguiente pregunta: *¿Qué metodología hemos aplicado para la extracción del patrón y creación del modelo de utilidad?*

El enfoque de la investigación es mixto. Tiene un componente cuantitativo y otro cualitativo. De acuerdo con el objetivo que nos marcamos, analizaremos el lenguaje audiovisual y su gramática. Por lo tanto, trataremos la técnica, la estética y las reglas prácticas, embarcando dos dimensiones: la visual (imágenes en movimiento, dibujos, fotografías) y la auditiva (voces, música, sonido ambiente, efectos). Específicamente, los códigos simbólicos del lenguaje audiovisual son: verbales (escritos y hablados), visuales, sonoros e ilusión de movimiento. Por ende, estos códigos confluyen en los componentes: morfológicos, sintácticos, semánticos y estéticos (Marqués, 2000).

3.1. ANÁLISIS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

En el análisis del lenguaje audiovisual, analizamos los siguientes elementos: morfológicos, sintácticos, estéticos y didácticos (Marqués, 2000).

Por un lado, los aspectos sintácticos siguen unas determinadas normas y su utilización e importancia influye fuertemente en el significado final de lo que se busca transmitir como son los diferentes planos, los tipos de ángulos, la composición etc. Los aspectos morfológicos son la forma de expresión y recreación así mismo, y su uso es de manera informativa, formativa y sugestiva. En ello, encontramos elementos visuales (imágenes) y sonoros (música, efectos de sonido, silencios).

Por otro lado, los aspectos semánticos son los elementos mostrados en una imagen como son el significado denotativo (significado propio de la imagen) y significado connotativo (parte subjetiva de lo que se muestra en pantalla). Los aspectos estéticos son la conformación de una idea y experiencias (agrado visual). Y finalmente, los aspectos didácticos son recursos que facilitan la comprensión y el aprendizaje de lo que se muestra (resúmenes, ilustraciones).

Tras marcarnos unos objetivos principales en la investigación e identificar los aspectos que tendremos en cuenta en la escala de análisis del

lenguaje audiovisual, definimos descriptores, escalas de calificación y criterios:

3.1.1. Aspectos Sintácticos

Tipología de planos

- Plano general: abarca todo el espacio en el que sucede la acción.
- Plano conjunto: aparecen dos o más personas o personajes.
- Plano secuencia: se muestra un sujeto en la explicación.
- Planos unidos: edición por corte. Parte de una o distintas tomas.
- Plano detalle: muestra máxima expresión a un objeto.

Signos de puntuación

- Corte: el plano cambia directamente.
- Fundidos: la imagen se disuelve hacia un color.
- Escaneado: mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente.

Tipo de ritmo:

- Dinámico: transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. Planos cortos.
- Suave: transmite al espectador una sensación de tranquilidad. Planos largos.

Ritmo de la historia:

- Lineal: sigue un argumento o acción y su desarrollo en escenas por orden cronológico.
- Alternativo: acciones simultáneas en lugares distintos. Diferentes escenarios.
- Invertido: no se intercalan los planos en los diferentes espacios. Presente, pasado y futuro.

3.1.2. Aspectos Sintéticos:

Tipo de iluminación:

- Suave: iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar los detalles de la sombra.
- Dura: iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y objetos.

El color:

- Cálidos: resultan excitantes y estimulantes. Parecen grandes, cercanos y pesados.
- Fríos: resultan sedantes. Parecen pequeños y lejanos.

3.1.3. Aspectos Morfológicos:

Elementos sonoros:

- Silencio.
- Música.
- Voz.
- Efectos sonoros.

Elementos visuales:

- Abstractos.
- Esquemáticos.
- Figurativos.

3.1.4. Aspectos Semánticos:

El tiempo:

- Linealidad: se expresa una continuidad en el tiempo a través de acontecimientos.
- Simultaneidad: se muestran acontecimientos que están ocurriendo en un mismo tiempo a distintos personajes.
- Adecuación: representación fiel al tiempo de desarrollo de la historia.

- *Flashback*: salta hacia atrás en el tiempo.
- Futurible o *flashforward*: salto hacia el futuro.

Elipsis (salto en el tiempo sin perder el hilo):

- Si / No

Comparación:

- Si / No

Juego de ideas:

- Si / No

3.1.5. Aspectos Estéticos (agrado, bello, armónico...):

- Si / No

3.1.6. Aspectos Didácticos (elementos que aparecen):

- Resúmenes.
- Esquemas.
- Mapas conceptuales.
- Palabras clave o palabras destacadas.
- Objetos pedagógicos (palabra – imagen = relación).
- Otros.

Gracias a la escala de análisis aplicada en nuestra muestra, nos proporcionará una nueva perspectiva para las buenas prácticas del proyecto, extrayendo un determinado patrón. Teniendo en cuenta, entre los diversos recursos audiovisuales que disponemos, el vídeo educativo es un medio tecnológico que por sus posibilidades expresivas pueden alcanzar un alto grado de motivación y comprensión, lo que hace de él una herramienta de aprendizaje muy valiosa.

3.2. MODELO DE UTILIDAD

A través de los resultados obtenidos de la escala de análisis del lenguaje audiovisual, generaremos un modelo de utilidad enfocado a la enseñanza

de idiomas y lo implementaremos en nuestro proyecto piloto STVALL en un contexto extracurricular – no formal.

Una vez analizado y evaluado esta fase, se desarrollará una coordinación con el grupo de investigación y especialistas en la materia para diseñar un demostrador/ejemplo de aplicaciones educativas interactivas con sistemas de recomendación y personalización de la enseñanza de idiomas bajo el soporte Smart TV.

Por lo tanto, nuestro patrón o modelo de utilidad debe de cumplir una serie de características como son:

- Adecuación del mensaje audiovisual a la capacidad perceptiva del usuario en el aprendizaje de idiomas.
- Lenguaje correcto y adaptado a su nivel, expresivo y claramente vocalizado.
- Presentación audiovisual atractiva, divertida y motivadora.
- Planteamiento y realización de producción audiovisual relacionado con los intereses del usuario.
- Estimular el aprendizaje y el entretenimiento de manera extracurricular.
- Favorecedor de juegos y experiencias.
- Potenciador de las capacidades del mismo usuario.
- La duración no superior a cinco minutos, como máximo.
- Basado en imágenes estáticas y dinámicas, animaciones, etc. relacionadas con un determinado contenido.

Los resultados de la gramática del lenguaje audiovisual y su contenido nos proporcionarán el dato del sistema de comunicación multisensorial empleado, como sus funciones narrativas – descriptiva y estética.

3.3. MUESTRA DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES

Recordando los primeros objetivos, analizamos la programación educativa y los recursos audiovisuales en contenidos educativos implementados en los productos de las Smart TV, poniendo especial atención en el aprendizaje de idiomas. La muestra se encuentra compuesta por los siguientes canales, proyectos educativos y plataformas internacionales, europeas y nacionales: *Zoomi Educational TV*, *Alippe TV*, *BBC*

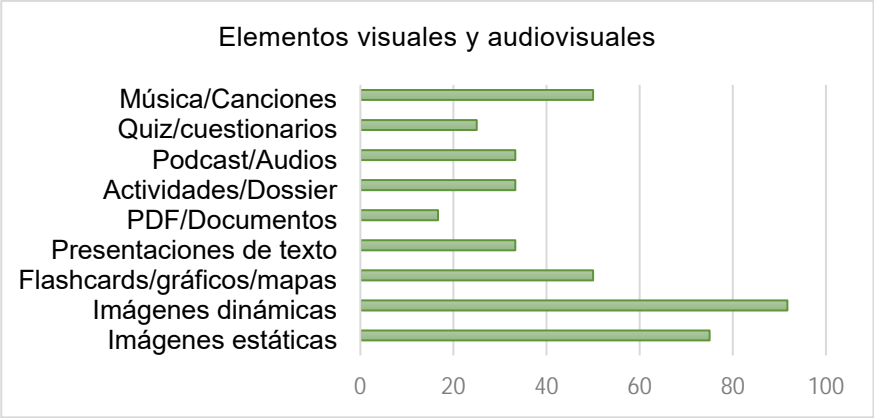
Learning English, Edu TV, DW Akademie, Helen Doron TV, La Maison Lumni, Educ'Arte, School TV, A TV Program (CEDEC), Aprendemos en casa (RTVE) y VaughanPlayTV.

Forman parte del aprendizaje de idiomas a través de la televisión educativa. Se encuentran estructurados y categorizados por apartados de gramática, vocabulario, pronunciación, niveles, modelo de usuario, etc. Como también, trabajan temáticas de ciencias, artes, matemáticas, biología, tecnología... desde el idioma extranjero. Para ello, aplicamos la escala audiovisual para saber qué tipo de lenguaje predomina en las diversas plataformas, webs y recursos educativos empleados. Por ende, extraemos un patrón, en base a las buenas prácticas encontradas, para el diseño de los recursos audiovisuales en contenidos educativos y generar e implementar un modelo de utilidad. ¿Qué elementos facilitan la motivación, estimulación, la creatividad y el autoaprendizaje?

4. RESULTADOS

En este análisis de materiales audiovisuales, utilizados en los contenidos educativos de cada proyecto, nos centraremos, por un lado, en los elementos visuales y audiovisuales básicos empleados en los canales televisivos y plataformas educativas. Y, por otro lado, en el análisis del lenguaje audiovisual de los videos educativos, ya que facilita la motivación, la estimulación y la sensibilidad hacia temas concretos, al tiempo que favorece la creatividad y el autoaprendizaje. Pestano Rodríguez (2008) y Medrano, Cortés y Palacios (2006), ya apuntaban que la televisión educativa puede tener una relación directa en el cambio de mentalidad, en el progreso de valores educacionales o en la adaptación social a los nuevos tiempos, es necesario que en los canales, proyectos y plataformas televisivas educativas aparezcan los siguientes elementos fundamentales y específicos en el lenguaje audiovisual: sintácticos, morfológicos, semánticos, estéticos y didácticos. Según los canales, proyectos y plataformas educativas analizadas aparecen los siguientes elementos visuales y audiovisuales:

GRÁFICO 1. Elementos visuales y audiovisuales que aparecen en los canales y proyectos, 2022



Fuente: Elaboración propia

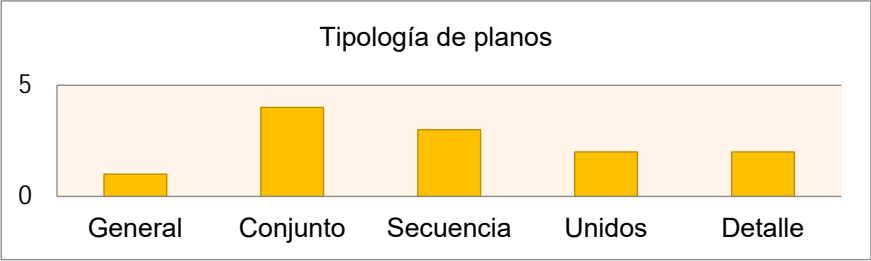
La imagen dinámica es el elemento visual y audiovisual que aparece en todos los canales, plataformas y proyectos televisivos analizados, con un 91.7% y a este dato, le sigue la imagen estática con un 75%. Los gráficos, mapas o flashcards junto con la música y canciones son elementos que aparecen igualmente, un 50%. Por el contrario, los documentos (PDF) con resoluciones de actividades y cuestionarios online (quiz) los emplean con un 25% y 16,7%. Paradójicamente, las presentaciones de texto, actividades para resolver, dossieres temáticos y podcasts (audios) los emplean en un 33,3% que se encuentran muy relacionados con la interactividad del usuario.

5. DISCUSIÓN

En el análisis del lenguaje audiovisual, como mencionamos anteriormente, hemos tomado como referente los cinco pilares fundamentales: sintácticos, morfológicos, semánticos, estéticos, y, sobre todo, didácticos.

Dentro del *campo sintáctico*, comenzamos con los siguientes resultados:

GRÁFICO 2. Tipología de planos con mayor usabilidad, 2022



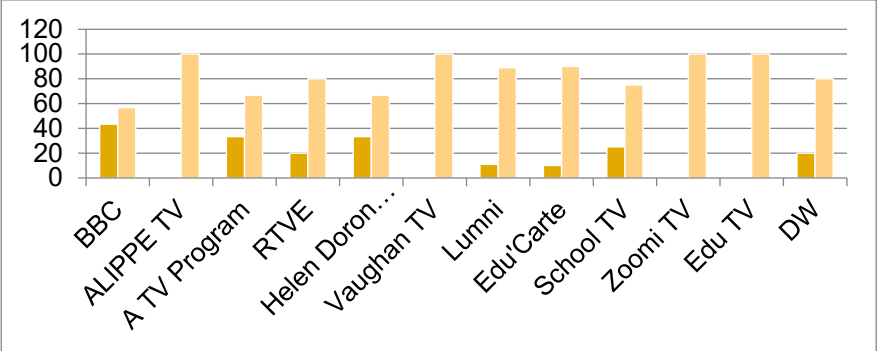
Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar, destaca el plano conjunto (varios presentadores/as) empleado por *BBC Learning English*, *Helen Doron TV*, *La Maison Lumni* y *DW Akademie*, seguido por el plano secuencia (un presentador/a) usado por *VaughanPlay.TV*, *Educ'Arte* y *School TV*. Ambos planos se diferencian por el número de sujeto/s que aparecen en la explicación, pero son los que más predominan en comparación con el plano general (abraco un solo espacio).

De acuerdo con los signos de puntuación, destacan en 7 canales educativos las transiciones fundidas, las cuales la imagen se disuelve hacia un determinado color. En cambio, en el resto de los 5 canales, proyectos y plataformas, destacan transiciones de corte, donde el plano cambia directamente. Por ende, el tipo de ritmo más usado en los vídeos audiovisuales son dinámicos (planos cortos), permitiendo la transmisión al espectador de una sensación de dinamismo y acción. Este tipo de ritmo destaca en *Alippe TV*, *A Tv Program*, *Helen Doron TV*, *La Maison Lumni*, *Zoomi Educational TV* y *DW Akademie*, canales y plataformas enfocadas para todo el público.

Continuamos con el tipo de iluminación:

GRÁFICO 3. Tipos de iluminación en los canales educativos, proyectos y plataformas educativas analizadas, 2022.



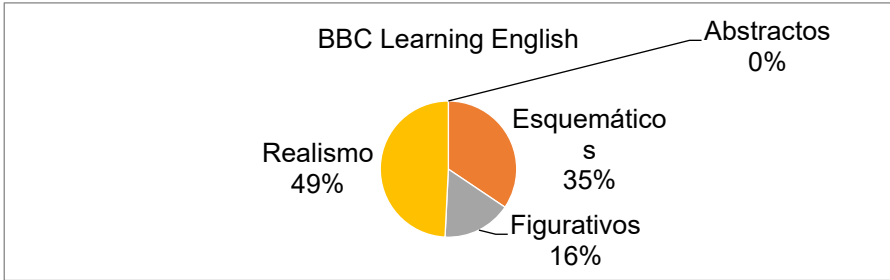
Fuente: Elaboración propia

Como podemos corroborar, el tipo de iluminación que destaca en todos los canales y proyectos es la dura, es decir, una iluminación direccional que destaca las formas y los contornos de las personas, objetos, espacio, etc. como consecuencia, los colores que más predominan en los videos educativos son los cálidos que estimulan y llaman la atención al telespectador. Despiertan sensaciones, atracción e influyen en sus decisiones ya que afectan a las emociones y al humor. Cada color tiene un significado, por lo tanto, cada tono puede transmitir un determinado mensaje.

Dentro del *campo morfológico*, por un lado, nos encontramos con los elementos visuales y sonoros, como el ritmo y el tipo de imagen que predomina en los videos educativos. En la mayor parte de los casos, estos elementos dependen del tipo de target al que va dirigido el canal, app o proyecto.

Comenzamos con una comparación del análisis de los elementos visuales en dos canales completamente distintos:

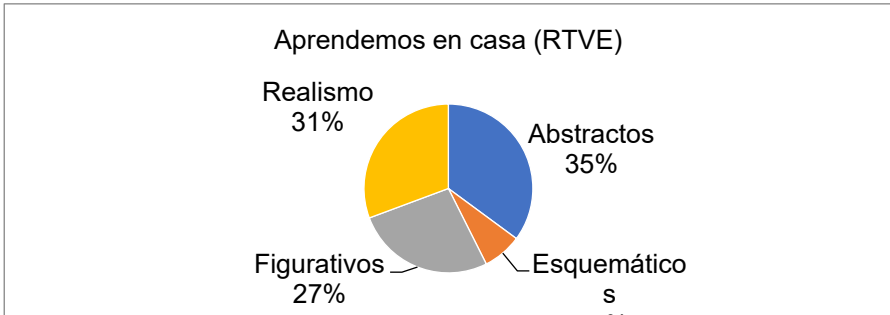
GRÁFICO 4. Análisis de los elementos visuales en los videos pertenecientes a BBC Learning English, 2022



Fuente: Elaboración propia

Por un lado, la BBC Learning English se compone de videos educativos reales (personas, objetos reales...) predominando con un 49%, seguido de los videos más esquemáticos con un 35% y figurativos con un 16%. Sin embargo, no existen videos relacionados con la abstracción.

GRÁFICO 5. Análisis de los elementos visuales en los videos pertenecientes a Aprendemos en casa (RTVE)

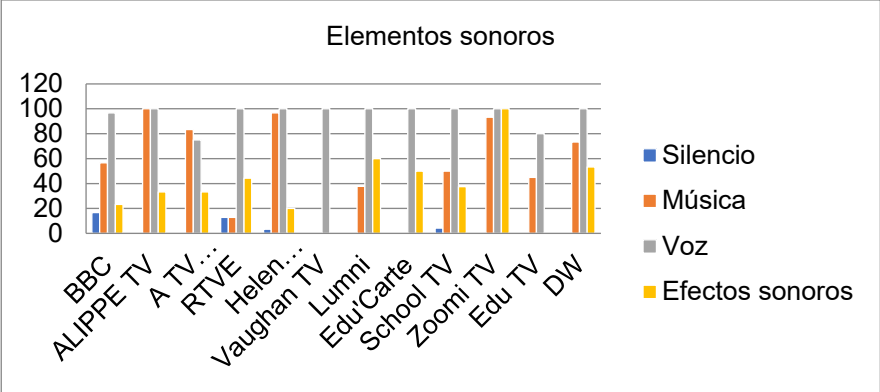


Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, en la programación de Aprendemos en casa (RTVE) colaboran editoriales escolares como McMillan o MacGraw, incluso plataformas educativas como Happy Learning English o Lingo Kids que se encuentran enfocados al público infantil y juvenil. Con lo cual, predominan los videos educativos abstractos con un 35%, muy seguido del realismo con un 31%, figurativos con un 27% y finalmente, esquemáticos con apenas un 7%.

Seguimos con el análisis de los elementos sonoros, los cuales destacamos los silencios, la música (presentación o fondo), la voz y los efectos sonoros que aparezcan.

GRÁFICO 6. Análisis de los elementos sonoros de los canales televisivos, proyectos y plataformas educativas



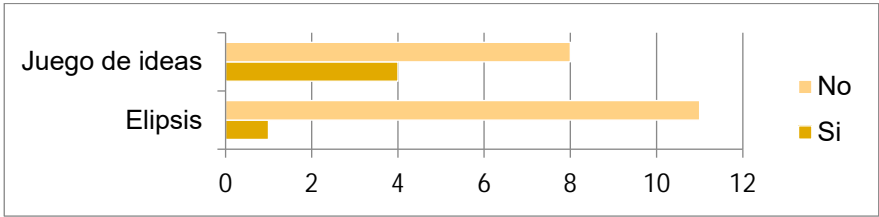
Fuente: Elaboración propia

Como podemos observar, la voz predomina en todos los canales televisivos, proyectos y plataformas educativas analizadas. Este elemento sonoro destaca en Alippe TV, Aprendemos en casa (RTVE), Helen Doron TV, Vaughan TV, La Maison Lumni, Edu'Carte, School TV, Zoomi Educational TV y DW Akademie con el 100% de todos sus videos audiovisuales. Por otro lado, la música es otro elemento predominante en canales como Alippe TV (100%), A TV Program (83,3%), Helen Doron TV (96,75%) y DW Akademie (73,3%). En cambio, los silencios, únicamente aparecen en la BBC Learning English (16,7%) y Aprendemos en casa (12,9%). Cabe destacar que el silencio tiene mucha relación con la interactividad del telespectador, ya que permite la resolución de cualquier actividad que se proponga en el vídeo educativo durante un tiempo determinado (respuesta).

Dentro del *campo semántico*, analizamos la elipsis, la comparación, el juego de ideas y la estética visual. Por un lado, en la mayoría de los vídeos educativos analizadas, existe la estética porque se relacionan las

imágenes con los sonidos, como también, el narrativo en base a la percepción y significación de los contenidos didácticos.

GRÁFICO 7. Análisis comparativo del juego de ideas y elipsis.



Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, como podemos apreciar, la elipsis y el juego de ideas no son de los elementos semánticos más empleados en los vídeos educativos analizados, ya que el target infantil y juvenil se encuentra en el proceso de enseñanza aprendizaje de un idioma. Por ende, en el momento que el telespectador adquiere un mayor nivel en las habilidades lingüísticas, podrá realizar juego de ideas, omisiones intencionales de palabras en un diálogo o en una conversación habitual.

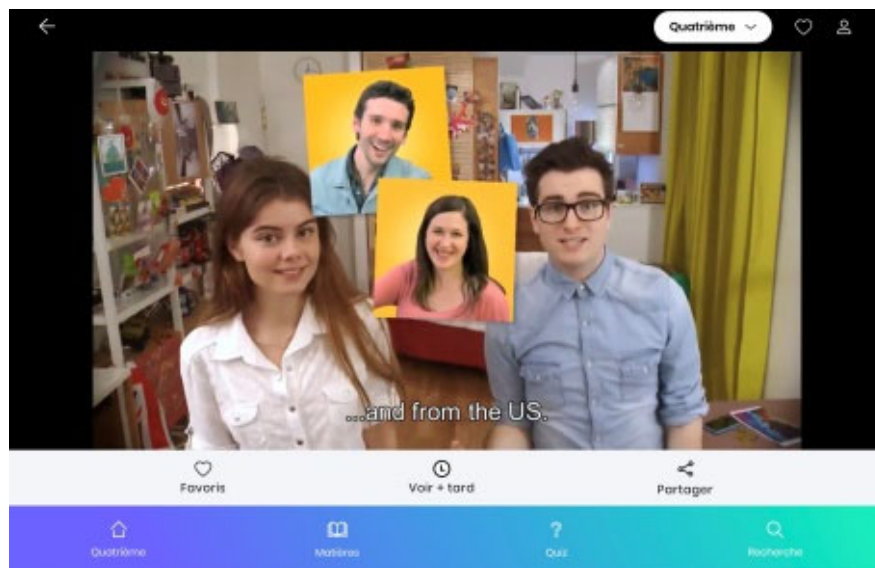
FIGURA 1. Aprendemos en casa (RTVE).



Fuente: bit.ly/3Gq0aLl

Y concluyendo el siguiente apartado, desde el campo educativo, hemos analizado los elementos didácticos empleados en los videos como palabras destacadas, mapas conceptuales, objetos pedagógicos (símbolos, figuras, pictogramas... que aparecen durante el proceso de enseñanza aprendizaje), esquemas, resúmenes, etc.

FIGURA 2. La Maison Lumni (France TV)

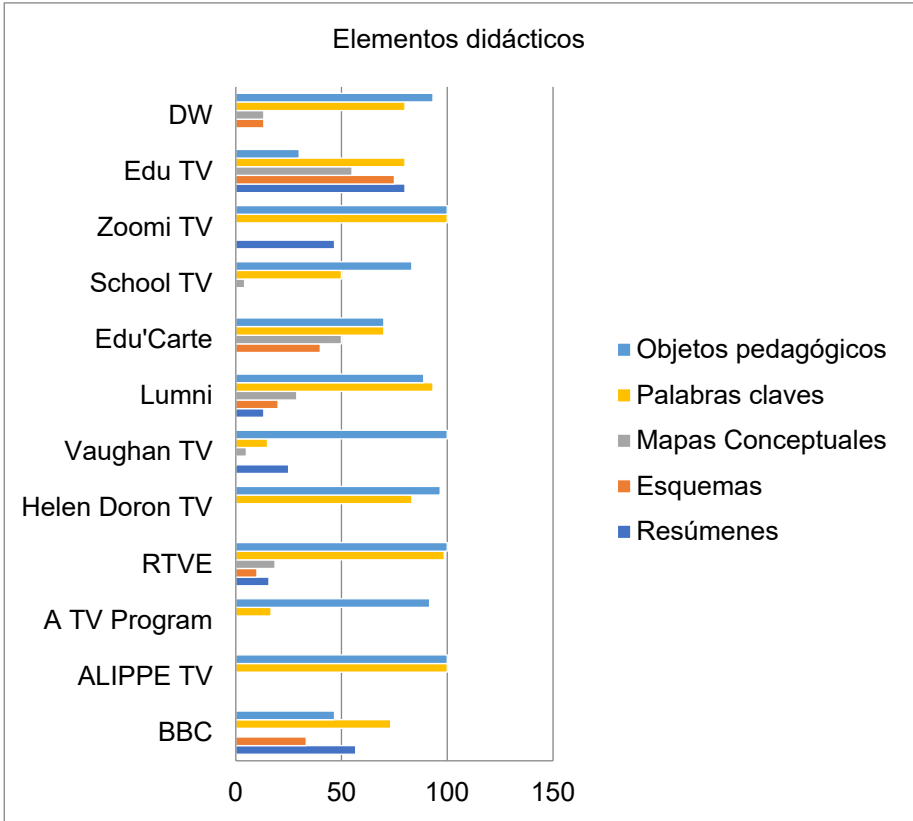


Fuente: bit.ly/3VVZlZq

La opción más destacada son el uso de objetos pedagógicos en los vídeos que aparecen con un 100% en Zoomi Educational TV, Vaughan TV, Aprendemos en casa y Alippe TV, seguido de A Tv Program (97,7%), Helen Doron TV (96,7%), La Maison Lumni (93,3%), School TV (83,35), Edu TV (80%) y Edu'Carte (70%).

El siguiente elemento más empleado han sido las palabras destacadas o claves.

GRÁFICO 8. Gráfico de los elementos didácticos empleados en los videos de los canales televisivos, proyectos y plataformas educativas, 2022.



Fuente: elaboración propia

Los más destacados en su empleo son: Zoomi Educational TV (100%), Alippe TV (100%), La Maison Lumni (93,3%), Edu TV (80%) y, finalmente, Edu'Carte (70%).

Concluyendo, a simple vista, predomina el target infantil en el aprendizaje de idiomas por encima del adulto, dando lugar a la captación del usuario y al interés del grupo. En relación a este tema, Vilchez (2004) destaca que en el material multimedia se deben tener en cuenta el texto, el sonido, la imagen, la animación y el video. En primer lugar, si se diseña un determinado contenido educativo donde no se utilice el texto, puede llegar a ser muy complejo para la comprensión, requiriendo el apoyo de imágenes y símbolos para guiar al usuario. En segundo lugar,

el sonido puede llegar a excitar los sentidos ante cualquier lengua, ya sea por música o efectos especiales. En tercer lugar, la imagen, como hemos mencionado anteriormente, es uno de los elementos visuales y audiovisuales más importante ya que transmite ideas, relaciones, conceptos, etc. Además, motiva el aprendizaje por descubrimiento, la atención activa y aclara o refuerza cualquier concepto. Y, en cuarto lugar, tanto la animación como el video educativo, son recursos que realzan la calidad de la plataforma, aumentando la sensación de realismo, credibilidad, síntesis de contenidos y autenticidad.

6. CONCLUSIONES

A continuación, y a la vista de los datos y resultados obtenidos, pasamos a detallar las conclusiones de la presente investigación. Hemos considerado oportuno dividir este apartado en tres puntos. En el primero exponremos los resultados de la investigación propiamente dicha que dan respuesta a nuestras hipótesis y objetivo destacado. Posteriormente comentaremos las limitaciones de la investigación y por último dejaremos constancia de futuras líneas de investigación que se han abierto a lo largo del presente trabajo.

6.1. CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Recordemos las dos hipótesis planteadas:

H1. Los recursos audiovisuales de contenidos educativos implementados en los productos de las Smart TV nacionales e internacionales no han sido suficientemente trabajados desde los aspectos técnicos de la comunicación audiovisual, la gramática del lenguaje audiovisual y los estilos de aprendizaje y motivación, como herramienta educativa y social. En base a lo indicado, evidenciarían una dinámica distinta e innovadora en la educación no formal.

H2. En este sentido, creemos que, si aplicamos de manera adecuada y efectiva el lenguaje audiovisual a los recursos audiovisuales de contenidos educativos implementados en la Smart TV, y utilizamos los estilos de aprendizaje más adecuados para los objetivos propuestos, podremos alcanzar buenas prácticas en el aprendizaje de idiomas a través de este soporte.

Y el objetivo principal destacado:

O2. Extraer un patrón, en base a las buenas prácticas encontradas, para el diseño de los recursos audiovisuales en contenidos educativos y generar e implementar un modelo de utilidad en la enseñanza de idiomas a través de las Smart TV a través de un proyecto piloto (proyecto STVALL).

Empecemos por exponer las inferencias que corroboran el objetivo para posteriormente abordar parte de las hipótesis planteadas.

Tras el análisis de los canales, proyectos y plataformas educativas (Zoomi Educational TV, Alippe TV, BBC Learning English, Edu TV, DW Akademie, Helen Doron TV, La Maison Lumni, Educ'Arte, School TV, A TV Program (CEDEC), Aprendemos en casa y VaughanPlayTV) relacionado con la televisión educativa, podemos afirmar que en la mayoría se emplea las imágenes dinámicas como elemento mediador y global, principalmente a través de los vídeos educativos.

Los materiales visuales y audiovisuales encontrados en los canales, proyectos y plataformas educativas, en general cumplen con los requisitos establecidos del nivel de idiomas de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia, como también, la categorización por temáticas específicas, materias escolares y el uso de aspectos básicos (imágenes, textos, gráficos, diversos sonidos, animaciones, contenidos, estructura, ritmo, contexto audiovisual) en materiales audiovisuales que fomentan el desarrollo de las habilidades y la motivación por la enseñanza de idiomas.

En base a este análisis del lenguaje audiovisual, hemos identificado los elementos más importantes para considerar en el diseño de una aplicación educativa de aprendizaje de idiomas. Estos elementos morfológicos, sintácticos, estéticos y didácticos (Marqués, 2000), cuando se aplican de manera adecuada y efectiva, pueden cubrir las carencias que existen en las aplicaciones educativas para aprender idiomas a través de la Smart TV (tanto a nivel regional, nacional como internacional).

En primer lugar, si se diseña un determinado contenido educativo donde no se utilice el texto, puede llegar a ser muy complejo para la comprensión, requiriendo el apoyo de imágenes y símbolos para guiar al usuario.

En segundo lugar, el sonido puede llegar a excitar los sentidos ante cualquier lengua, ya sea por música o efectos especiales. En tercer lugar, la imagen, como hemos mencionado anteriormente, es uno de los elementos visuales y audiovisuales más importante ya que transmite ideas, relaciones, conceptos, etc. Además, motiva el aprendizaje por descubrimiento, la atención activa y aclara o refuerza cualquier concepto. Y, en cuarto lugar, tanto la animación como el video educativo, son recursos que realzan la calidad de la plataforma, aumentando la sensación de realismo, credibilidad, síntesis de contenidos y autenticidad.

Por un lado, los videos educativos son los más destacados en la gran mayoría de los canales televisivos, proyectos y plataformas analizadas. De la misma forma, el lenguaje audiovisual es muy importante para el desarrollo de las emociones que genera al telespectador a través de lo que se muestra en pantalla. (Soto, 2018). Desde la morfología y la sintáctica que resaltan en los videos para ubicar al telespectador en el contexto de la historia y su entorno, hasta la semántica que nos permite darle cierto significado en el contexto.

Y, por otro lado, paradójicamente, las presentaciones de texto, actividades para resolver, dossieres temáticos y podcasts (audios) que llegan a complementar y fomentar la interactividad dentro de la categorización de las temáticas, únicamente se encuentran en algunas plataformas relacionadas con el canal televisivo, pero no en aplicaciones adaptadas bajo el soporte Smart TV. De acuerdo con lo descrito, estos materiales audiovisuales pueden llegar a reforzar la retroalimentación, la motivación, la atención activa, la participación, y a su vez, el fomento de los progresos (niveles), la interactividad y conectividad del mismo telespectador.

6.2. LIMITACIONES EN LA INVESTIGACIÓN

Las limitaciones observadas durante la investigación fueron las siguientes:

- Inconveniente al comienzo de la investigación, en la recopilación de todas las aplicaciones educativas relacionadas con el aprendizaje de idiomas a través de la televisión educativa, ya que existían canales, proyectos y plataformas “privatizados” o “de pago”.

- Gran cantidad de contenidos educativos en las aplicaciones, páginas webs y plataformas con respecto a la gran diversidad de temas, apartados, elementos, recursos digitales, etc.
- Ciertos inconvenientes y escasez en la información y noticias actualizadas sobre los canales, aplicaciones educativas... por motivados de “cese” de proyectos nacionales e internacionales.

6.3. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

En cuanto a las futuras líneas de investigación, citamos las siguientes:

- Analizar y revisar los elementos que forman parte del lenguaje audiovisual para mantener un control en la forma en que las personas o usuarios visualizan programas, usan aplicaciones educativas o ven vídeos educativos. ¿Cómo va evolucionando sus interés y motivaciones?
- Generar diversos modelos de utilidad, según el usuario, bajo el patrón de buenas prácticas actualizadas, ya que el soporte Smart TV se encuentra en constante evolución y cambios en su industria televisiva. Además, de buscar alternativas y compatibilidades para adaptar en los futuros navegadores.

Para concluir; es importante ofrecer a los usuarios una experiencia de aprendizaje de idiomas que les permita conectarse e interactuar con otros estudiantes o usuarios. Además, nuestro proyecto propone hacer del aprendizaje de una lengua extranjera una actividad divertida y lúdica, mediante la práctica de habilidades como la lectura, la escritura, la comprensión y la expresión oral y escrita. Para lograrlo, ofrecemos un seguimiento diario de los progresos de cada lección, con la opción de grabar las respuestas, obtener puntos y recibir recompensas. Esta forma de aprendizaje se basa en el uso de vídeos educativos personalizados, noticias, entrevistas, programas de audio y enlaces directos desde la aplicación de Youtube, entre otros recursos.

Existen infinitas formas divertidas y entretenidas de aprender idiomas que no implican ejercicios de gramática o libros tradicionales. El lenguaje audiovisual permite de una manera eficaz y entretenido aprender

un idioma de manera popular, generando puntos fuertes como bases audiovisuales, con una combinación perfecta y única en la educación y entretenimiento para generar una experiencia definitiva de *edutainment*⁴⁴. Con esta metodología de aprendizaje, es posible ofrecer actividades interactivas, recursos lúdicos, elementos digitales y otros elementos que estructuran la web o la aplicación, así como los elementos visuales y sonoros que componen el lenguaje audiovisual utilizado, especialmente los vídeos educativos, adaptándolos a la tipología de usuario o telespectador.

Aprender a través del juego tiene numerosos beneficios demostrados, como facilitar el proceso de aprendizaje, mejorar la asimilación de conceptos gracias a la motivación, agilizar los procesos de aprendizaje, mejorar la retención de la información, desarrollar una capacidad crítica y reflexiva en el usuario, fomentar el aprendizaje colectivo, personalizar el aprendizaje de idiomas y estimular la continuidad en el aprendizaje.

7. REFERENCIAS

- Adams, S., Cummins, M., Davis, A., Freeman, A., Gall Giesinger, C., y Ananthanarayanan, V. (2017). NMC horizon report: 2017 higher education edition. The New Media Consortium.
- Dorado, C. (2006). El trabajo en red como fuente de aprendizaje: Posibilidades y límites para la creación de conocimiento: Una visión crítica. *Educación*, 37.
- Fletcher, J. D., y Tobias, S. (2005). The multimedia principle. En R. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 117-133). Cambridge University Press.
- Hernández Pérez, J. F., y Martínez Díaz, M. A. (2016). Nuevos modelos de consumo audiovisual: Los efectos del binge-watching sobre los jóvenes universitarios. *Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 13, 201-221.
- Marqués Graells, P. (2000). La alfabetización audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual. Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, DIM.

⁴⁴ Edutainment o entretenimiento educativo: Surge de la combinación de las palabras inglesas education y entertainment. Se refiere a todo aquel contenido educativo combinado con elementos lúdicos para entretener.

- Medrano, C., Cortés, A., y Palacios, S. (2007). La televisión y el desarrollo de valores. *Revista de Educación*, 342, 307-328.
- Pestano Rodríguez, J. (2008). Tendencias actuales en la estructura y contenidos de los informativos de televisión. *Revista Latina de Comunicación*, 63.
- Soto, J. (2018). El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: El caso de "The Last of Us". Repositorio Digital de Tesis PUCP.
- Vílchez González, N. M. (2007). Enseñanza de la geometría con la utilización de recursos multimedia. Aplicación a la primera etapa de educación básica. TDX Tesis Doctorals en Xarxa, Universitat Rovira i Virgili.

CRISIS DE ATENCIÓN Y CADUCIDAD PERCEPTIVA. TIEMPO, ESPERA Y VELOCIDAD

SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Asistimos a una alarmante crisis de atención. El sujeto de rendimiento contemporáneo está permanentemente conectado, siempre en modo activo, produciendo y consumiendo 24/7. La constante necesidad de distracción, la incapacidad para concentrarse durante largos periodos de tiempo o la intolerancia a la soledad o el silencio son solo algunas de las averías y malestares propias de nuestros días. Las estructuras temporales se han visto profundamente afectadas en el último siglo, y la velocidad se ha convertido en la marca de las sociedades contemporáneas. En consecuencia, nociones como la contemplación o el pensamiento a largo plazo han sido desbancados por este imperativo de celeridad. Así, la condición de «ahorrar tiempo» y el consecuente culto a la velocidad se postulan como dos de las premisas que mejor perfilan nuestras sociedades. Insertada ya la esfera digital en casi todos los ámbitos de la vida, hacemos frente en nuestras pantallas a un bombardeo incesante de palabras e imágenes en permanente circulación.

Sin embargo, en los últimos años, pensadores y académicos han enjuiciado esta necesidad casi neurótica de actividad. Byung-Chul Han se muestra rotundo: la mirada necesita reposo para generar conocimiento (2012, p.41). Esta fascinación por lo instantáneo, apunta Luciano Concheiro (2016, p.12), destruye el hilvanado de una narrativa aglutinante, despojando así de un sentido cohesivo a nuestras vidas. Conviene subrayarlo: en muchos casos, la velocidad puede ser muy conveniente. El problema, como sostiene Thomas Hylland Erikssen, radica en la creciente dificultad para cambiar del tiempo rápido al tiempo lento (2001,

p. 154-155). La velocidad produce excitación, bloquea el aburrimiento, pero también nos sobrecarga y dificulta la toma de decisiones. En este sentido, Arden Reed, observando el interés que esta problemática despierta a nivel global, ha preconizado un nuevo movimiento artístico: el Slow Art. Reed justifica la necesidad de restablecer oasis, respiraderos, esos momentos de pausa meditativa -aunque solo sea para mitigar la fatiga cognitiva y emocional que la imprecendente velocidad a la que nos movemos genera. Acaso convenga, como plantea Juan Martín Prada, reivindicar una kairología visual, alguna estrategia que nos permita detener nuestra atención y resguardar la mirada de ese fluir apabullante de cosas que transitan aceleradamente ante nuestros ojos (2018, p. 26).

Este texto cuestiona, desde el prisma de las artes, la pertinencia de unas miradas otras en el contexto sociocultural acelerado del turbocapitalismo. Hoy más que nunca parece necesario recuperar y abrazar otros modelos perceptivos que vengan a compensar los excesos (de velocidad e informaciones visuales) que tanta repleción generan. El nuevo modus operandi en la cultura-red, configurado por la sensación, la inmediatez y la simultaneidad, ha desembocado en cronogramas saturados que merman nuestra capacidad de atención y percepción. En este contexto descrito, los tiempos muertos y de espera son repudiados y reemplazados por el frenesí productivo, pero conviene recordar que atender es, precisamente, aprender a esperar.

2. ATENDER = ESPERAR = MIRAR

En su celebrado ensayo *La sociedad del cansancio* de Byung-Chul Han, el autor asegura que el nuevo tipo de patologías contemporáneas no son ni de tipo bacterial ni viral, como lo eran en la *modernidad sólida*; las dejamos atrás gracias a la técnica inmunológica. Ahora son de tipo neural. Enfermedades como la depresión o el Síndrome de Desgaste Ocupacional (SDO) perfilan el cuadro patológico del inicio de este siglo XXI. Han nos dice que estas enfermedades no son de orden infeccioso, ni se trata de infartos causados por la *negatividad* de lo inmunológico: “antes bien, son fruto de una «sobreabundancia» de positividad” (2012, p. 72). De entrada, solo aquello de lo «sobreabundante» resulta

significativo, pero insistamos todavía más en lo que el autor surcoreano nos pretende revelar acerca de lo inmune:

La dialéctica de la negatividad constituye el rasgo fundamental de la inmunidad. Lo otro inmunológico es lo negativo que penetra en lo propio y trata de negarlo. Lo propio parece ante la negatividad de lo otro si a su vez no es capaz de negarla. La autoafirmación inmunológica de lo propio se realiza, por tanto, como negación de la negación. (...) También la profilaxis inmunológica, es decir, la vacunación, sigue la dialéctica de la negatividad. En lo propio se insertan solo fragmentos de lo otro a fin de provocar la reacción inmunitaria. (...) Se ejerce voluntariamente una pequeña autoviolencia para protegerse de una violencia mucho mayor, que sería mortal. La desaparición de la otredad significa que vivimos en un tiempo pobre de negatividad. Ciertamente, las enfermedades neuronales del siglo XXI siguen a su vez una dialéctica, pero no de la negatividad, sino de la positividad. (...) La violencia parte (...) también de la positividad, no únicamente de lo otro o de lo extraño, sino también de lo idéntico. (2012, p. 18)

El autor nos desvela así esa violencia de lo *positivo*, a la que se refiere a su vez Baudrillard al escribir que “no es casualidad que hoy se hable tanto de inmunidad, de anticuerpo, de trasplante y de rechazo. En una fase de penuria nos preocupamos de absorber y de asimilar. En una fase pletórica el problema consiste en rechazar y en expulsar. La comunicación generalizada y la superinformación amenaza todas las defensas humanas” (1991, p. 82). Sin embargo, para Byung-Chul Han la teoría de Baudrillard se debilita al describir el totalitarismo de lo idéntico (que no presenta ninguna otredad) desde la perspectiva inmunológica. Para Han, por el contrario, la violencia de la que habla Baudrillard no radica en la inmunología porque para el autor surcoreano el exceso de positividad está relacionado con la sobreabundancia de *lo idéntico*, y el rechazo inmunológico consiste en una reacción frente a la negatividad de *lo otro*. Así, Han define las patologías contemporáneas como neurológicas.

Por su parte, el autor francés acierta al hablar de «la obesidad de los sistemas del presente»: los sistemas de información, comunicación y producción. La violencia de la positividad sería resultado directo de esa *superproducción*, de ese *superrendimiento* y de esa *supercomunicación* que, sin embargo, y como acabamos de señalar, ya no son «virales» (o sea, no requieren acción inmunológica; de ahí que la teoría de Baudrillard sea tachada de débil por Han). “La repulsión frente al exceso de

positividad no consiste en ninguna resistencia inmunológica, sino en una abreacción digestivo-neuronal . . . El agotamiento, la fatiga y la asfixia ante la *sobreabundancia* tampoco son reacciones inmunológicas” (Han, 2012, p. 20).

Pero ¿cómo afecta todo esto al sujeto perceptor de imágenes? Parece que ese exceso de estímulos, informaciones, impulsos...han cambiado de manera radical tanto la economía como la estructura de la atención. En consecuencia, la percepción queda dividida, dispersa, fragmentada. Por otra parte, el aumento de la carga de trabajo conlleva una técnica administrativa eficiente del tiempo y la atención, repercutiendo inevitablemente en la estructura de esta última. Es por todo ello que Byung-Chul Han se manifiesta en contra de la multitarea, cavilando que “la técnica de administración del tiempo y la atención *multitasking* no significa un progreso para la civilización. El *multitasking* no es una habilidad para la cual esté capacitado únicamente el ser humano tardomoderno de la sociedad del trabajo y la información. Se trata más bien de una regresión” (2012, p. 33) En este orden de cosas, ese sujeto perceptor de imágenes encontraría su capacidad para atender y advertir el mundo, al menos parcialmente, atrofiada.

Para describir a los individuos contemporáneos, George Armitage Miller, el psicólogo estadounidense pionero en el campo de la psicología cognitiva, empleaba el término de *informávoros* (Gutiérrez Martínez y Vila Chaves, 2015), clase ésta a la que también pertenecen los ordenadores y que estaría caracterizada por la capacidad y necesidad de consumir información. El problema surge cuando la información se *consume*, pero no se *procesa* (por exceso de datos, falta de tiempo, o una combinación de ambas). Salvador Pániker alude precisamente a esta problemática y denuncia que “la mayoría de las gentes se limitan a consumir pasivamente la información, es decir, la integran en sus conocimientos previos, en su inalterable visión del mundo”, pero que “son pocos los que someten la información a tratamiento crítico, revisan sus marcos de referencia, tantean formas nuevas de adaptación, hacen interactuar unos con otros los símbolos disponibles” (2002, 363). En cierta medida, consumir sin procesar información sería equivalente a comer sin absorber nutrientes: un ejercicio fútil.

Zygmunt Bauman es otra de las voces que han incidido en el carácter inmediato de nuestro contexto sociocultural. “La flecha del tiempo ya no tiene punta: tenemos flecha pero sin punta” (2007, p.41). La velocidad y la instantaneidad de la que habla el sociólogo es un tema abordado también por Han. Uno de sus ensayos lleva por título *El aroma del tiempo: una reflexión filosófica sobre el arte de demorarse*. Han habla de “una temporalidad que hace imposible una planificación lenta, a largo plazo. Ya no es posible dejar que las cosas maduren. (...) La transparencia está dominada por presencia y presente” (Han, 2014, p. 36). Se trata de la “atomización del tiempo”: debido a la creciente destrucción de la continuidad, el mundo se estaría quedando sin tiempo (*unzeitig*, «a destiempo»).

Anteriormente se apuntaban algunas consecuencias que podría ocasionar este modelo de actuación precipitada y veloz en nuestra facultad para deducir, reflexionar y, en líneas generales, desarrollar el pensamiento. En su texto *Modernidad líquida*, Bauman nos describe como “frágiles individuos” condenados a vivir dentro de una ‘realidad porosa’” (2000, p. 220), y compara nuestro escenario cotidiano al de una pista de patinaje sobre hielo. El autor cita a Ralph Waldo Emerson en su ensayo *Pru-dence*: “al patinar sobre hielo delgado la seguridad radica en la velocidad” (p. 220). Bauman aduce que los individuos necesitan y reclaman esa seguridad, y éste es el motivo por el que procuran, forzosamente, alcanzar la mayor velocidad posible:

Cuando uno corre junto a corredores veloces, no esforzarse implica ser dejado atrás; cuando se patina sobre hielo delgado, no correr rápido implica la amenaza de ahogarse. La velocidad, por lo tanto, ocupa el primer puesto de la lista de los valores de supervivencia. Sin embargo, la velocidad no conduce a pensar, ni a pensar a largo plazo. El pensamiento requiere pausas y descansos, exige que "nos tomemos nuestro tiempo", que recapitemos los pasos que hemos dado, observando cuidadosamente el lugar al que arribamos y evaluando la sensatez (o la imprudencia, según el caso) que nos llevó hasta allí. Pensar nos distrae de la tarea del momento, que es correr y mantener la velocidad. (p. 220)

En el ámbito de lo visual esta aceleración afecta tanto a las formas de producción/distribución de las imágenes como a la manera en la que éstas son consumidas/recibidas. En un artículo titulado *Por un manifiesto postfotográfico*, Fontcuberta nos informa de que uno de los principales

diarios de Hong Kong despedía en el año 2011 a su plantilla de fotógrafos para contratar a posteriori a un grupo de repartidores de pizza (a los que proporcionaron cámaras digitales). Fontcuberta fundamenta que la decisión empresarial era del todo sensata: “es más fácil enseñar a hacer fotos a los ágiles y escurridizos pizzeros que lograr que los fotógrafos profesionales sean capaces de sortear los infernales atascos de Hong Kong y consigan llegar a tiempo a la noticia”. ¿Cómo renunciar a la calidad garantizada por profesionales experimentados? Fontcuberta lo justifica en los siguientes términos: “hay que convenir que más vale una imagen defectuosa tomada por un aficionado que una imagen tal vez magnífica pero inexistente” (Fontcuberta, 2011).

Aludiendo a las imágenes de los medios informativos, lo que el autor infiere de esta anécdota encaja precisamente con el asunto que estamos tratando en este apartado: “la velocidad prevalece sobre el instante decisivo, la rapidez sobre el refinamiento” (Fontcuberta, 2011). Asistimos a una «des-profesionalización» de las fotografías utilizadas por los medios.

La «cara oscura» de la cuestión la aventuró Milan Kundera: “un mundo obsesionado por la actualidad es un mundo obsesionado por el olvido”. Se trata de otra de las reglas de oro de la vida líquida: la “breve vida útil de las cosas y su predeterminada desaparición” (Bauman, 2005, p. 87). Es la consecuencia directa del síndrome consumista, que promueve la rapidez, el exceso y el desperdicio. El destino forzado del objeto de consumo es la basura. Se procura, además, que el trayecto desde la tienda a la misma sea corto para favorecer que nuevos objetos vengan a reemplazar los viejos. En este sentido, parece evidente que las imágenes son también objetos de consumo. Redes sociales como Snapchat minimizan la vida activa de la imagen a tan solo unos momentos. El receptor percibe la imagen durante un máximo de diez segundos, y después desaparece. Los “snaps” públicos, como las historias de Instagram, tienen una duración máxima de 24 horas.

Queda claro que la imagen tampoco escapa a la precoz caducidad tan característica de nuestro tiempo, desvaneciéndose (y a menudo olvidándose) con una facilidad sin precedentes. De nuevo, lo que importa no es la duración sino únicamente la velocidad.

En su ensayo *En el enjambre*, Byung-Chul Han se gira hacia las tecnologías, nuestras permanentes compañeras en la sociedad del rendimiento. Y lo que encuentra es que el digital es un medio, asegura, de *presencia*: su temporalidad es el presente continuo. Hoy todos queremos estar *presentes* y *presentar* nuestra opinión en todo momento. El enjambre al que alude Han actúa como metáfora sonora para describir nuestra forma de comunicación y sociedad digitalizadas. En este enjambre digital los individuos estamos más conectados que nunca pero paradójicamente aislados. El símil que propone Han responde a ese *zumbido* de abejas, ese ruido que producimos entre todos donde pareciera que cualquier cosa tiene cabida. Twitter y otras plataformas sociales ejemplifican este ferviente deseo de ver, participar y comentarlo todo. Históricamente, el poder político – de estructura vertical y jerarquizada– ha tratado de censurar o acallar aquello que no le era afín. Sin embargo, en este nuevo paradigma la prohibición deja de ser imperativa: la sobreinformación es la nueva censura. Ya no es necesario censurar nada porque los individuos hablan tanto y tan alto que se callan unos a los otros.

El pensador Franco Berardi, durante el seminario *¿Qué significa hoy pensar políticamente?*, cavilaba que “cuando la infoesfera es tan densa y sus flujos se mueven con tanta rapidez, la atención individual y colectiva ni siquiera tiene tiempo de seleccionar sus fuentes de información” (Berardi y Padilla, 2005). El italiano continúa denunciando la consecuente “censura de ‘ruido blanco’ provocada por una sobresaturación informativa (‘una sobrecarga de la red’), por una acumulación de voces que imposibilita la ‘autonomía de la atención’” –aquel enjambre al que aludía Han. Esto conduciría, asegura Berardi, a un “fracaso comunicativo”, resultado directo de la demasía de contenidos que manejamos hoy en la infoesfera.

Sobrecarga, saturación, empacho, sobreinformación... Muchos autores parecen estar de acuerdo en que padecemos una creciente dificultad para asimilar la ingente cantidad de datos a los que estamos sometidos: “Cojamos tras el medio digital, que, por debajo de la decisión consciente, cambia decisivamente nuestra conducta, nuestra percepción, nuestra sensación, nuestro pensamiento, nuestra convivencia”. Así de categórico se muestra Han en su ya citado ensayo *En el enjambre*. “Nos

embriagamos hoy con el medio digital”, escribe, “sin que podamos valorar por completo las consecuencias de esta embriaguez. Esta ceguera y la simultánea obnubilación constituyen la crisis actual” (2014, p. 12).

No en vano, en los últimos años oímos hablar con cada vez más frecuencia el Síndrome del Cansancio de la Información o IFS (*Information Fatigue Syndrom*), una enfermedad psíquica producida por un exceso de información. Los síntomas incluyen un creciente empobrecimiento de la capacidad analítica, perturbación de la atención, una menor habilidad para la asunción de responsabilidades e inquietud generalizada. David Lewis, psicólogo crítico, acuñó este concepto en 1996 para diagnosticar a los hombres cuya profesión les exigía producir y manejar una gran cantidad de información durante un tiempo prolongado. En nuestro mundo de pantallas y datos, pronostica Han, todos padecemos este síndrome: “Hoy todos estamos afectados por el IFS. Y la razón es que todos nosotros estamos confrontados con una cantidad de informaciones que aumenta velozmente” (2014, p.88). Como señalábamos, uno de los principales síntomas del SIC o IFS es la parálisis u obstaculización de la capacidad analítica. Sin embargo, el pensamiento es precisamente “la capacidad de distinguir lo esencial de lo no esencial” (Han, 2014, p. 89), lo que exige un cierto análisis. Esta necesaria capacidad para examinar, tan influyente en la producción de conocimiento, quedaría así mermada por exceso de información y velocidad. Lo curioso aquí es que una mayor cantidad de información no asegura, según el autor, la toma de decisiones más sabias o eficaces. En realidad, más bien al contrario, conduce a un atrofiamiento del pensamiento o la habilidad de razonar. Han se muestra concluyente: “En un determinado punto, la información ya no es informativa, sino deformativa; la comunicación ya no es comunicativa, sino acumulativa” (Han, 2014, p.89). La omisión es, o podría ser, rentable. Los datos no son en sí mismos esclarecedores: de hecho, sin el procesamiento adecuado no son nada.

Como hemos visto anteriormente, el sujeto de rendimiento ya está sufriendo una serie de consecuencias neurológicas como resultado de la transformación cognitiva propiciada por la digitalización y el imperativo de velocidad.

El tiempo dedicado a la toma y subida de fotos de uno mismo en las redes sociales indica una de las condiciones que marcan la construcción de la identidad en nuestras sociedades: el narcisismo. En sintonía con esto, Han hace hincapié en el carácter narcisista de la depresión -que vincula al Síndrome del Cansancio de la Información y, como ya se ha sugerido anteriormente, al modelo de sociedad en el que hoy nos desenvolvemos. A modo de reflejo, Facebook, Twitter, Instagram, Flickr y muchas otras de las redes sociales que a diario manejamos serían medios, también, absolutamente narcisistas. El pensador y profesor surcoreano explica esta vinculación entre la depresión y el narcisismo alegando que dicha enfermedad está provocada por una relación con uno mismo exagerada y patológicamente recargada. Los continuos *selfies*, *tweets*, y *posts* en los muros de los múltiples perfiles sociales que actualizamos constantemente serían prueba de ello. “El sujeto narcisista-depresivo percibe tan solo el eco de sí mismo. No hay significaciones sino allí donde él se reconoce a sí mismo de alguna manera. El mundo se le presenta solamente como modulaciones de sí mismo” (Han, 2014, p. 90)

Por otra parte, subraya que otro de los grandes síntomas del SCI es la incapacidad para asumir responsabilidades y tomar decisiones. La responsabilidad, como acto unido a condiciones mentales y temporales, ata o vincula al futuro; lo estabilizan, lo «solidifican». En cambio, nos dice el autor de *En el enjambre*, el modelo de comunicación y comportamiento actual fomenta la aleatoriedad, la ausencia de compromiso, el corto plazo: la primacía total del presente inmediato. Esta totalización del *ahora* anula las acciones que conllevan tiempo, como prometer, comprometerse, responsabilizarse -o, redirigiéndonos a nuestro objeto de estudio, establecer una relación con una imagen el tiempo suficiente como para que nos afecte, nos comunique, nos agite.

Es aquí donde se cruza nuevamente Bauman y la inmediatez que atribuye a nuestro modo de operar y observar el mundo. De esta forma, la cuestión a la que debemos atender sería: ¿es el tiempo un factor determinante en el intento por relacionarnos con la imagen? En el siguiente apartado nos aproximaremos a la pausa y los tiempos de espera para comprobarlo.

Y es que cada vez son más las voces, y de muy diversos ámbitos del conocimiento, las que alertan de la precarización a la que conducen las presiones de un mundo acelerado como el nuestro. José Tolentino escribe:

Nos hemos vuelto hipermodernos, polivalentes, equipados de tecnología como una central ambulante, multifuncionales pero cada vez más dependientes, perfeccionistas pero insatisfechos. Vivimos las cosas sin poder reflejarlas, cercanos a una actividad extenuante (...). Quizás necesitaríamos (...) reconocer el propio tiempo, el tiempo necesario para ser; tomar tiempo para uno mismo, como lugar de maduración, como oportunidad recuperada; entender el tiempo no solo como marco de sentido, sino como formulación significativa en sí misma. (2017, p. 25)

En su ensayo *El tiempo regalado*, Andrea Kohler diserta sobre lo gratificante de la lentitud. La autora alemana propone cambiar la maldición de la espera por la bendición de la pausa (2017, p. 58), y exalta así esas “formas del titubeo en las que uno está solo para sí” (p. 119), aquellos lapsos que no se pueden medir con el reloj: tiempo expandido. Kohler habla de un “hundirse vagamente”, de un “cerrar los ojos” para “dejarse mecer por las aguas de un río que nos lleva a otra temporalidad en la que no rige el rigor de fichar de la economía diaria” (p. 119). Esta revalorización de la pausa y los tiempos de inactividad que reclama Kohler resuena especialmente con la tesis que Pierre Sansot presentaba en su celebrado ensayo *Del buen uso de la lentitud*. La dilación a la que el francés se refiere no implica la incapacidad de adoptar una cadencia más rápida. Como el autor señala: “no es un rasgo de carácter, sino una elección vital: convendría no precipitar el tiempo ni dejarnos atropellar por él, una tarea saludable, urgente, en una sociedad que nos acucia, a menudo con nuestro consentimiento” (1999, 13). Sansot propone así manifestar la dimensión positiva de los momentos de tregua, aquellos que permiten entender, discernir y procesar información: pensar.

Pero la actual pulsión por la celeridad bloquea la toma de distancia necesaria en toda forma de evaluación reflexiva. La velocidad turbocapitalista obliga a la omisión de ese distanciamiento crítico, aquel que nos salva de la sumisión y la dependencia:

(...) pareciera que hoy más que nunca necesitaríamos tiempo para aplazar el exceso, una suerte de párpados para poder “cerrar los ojos” y dejar de ver todo el tiempo. Y créanme que nunca esta proclama ha sido más revolucionaria que hoy, puesto que cerrar los ojos no significaría en este

contexto resignarse (mirar hacia otro lado), o dejar de ver. Muy al contrario, significaría tomar partido por la dotación de sentido y la imaginación de la (nueva) posibilidad política en la red. Aprender a cerrar los ojos supondría una interpelación del tiempo y el pensamiento interior (...) más allá de la presión del “instante”. De forma que al obturar la mirada logremos convertir un paisaje recargado, que ya hace tiempo dejamos de ver, en un paisaje donde estar conectados no nos fagocite como masa conforme rendida a lo último y cansada al instante. (Zafra 2012)

Cerrar los ojos, ese bajar los párpados, es una de las recomendaciones más subrayadas por Zafra. La escritora y autora advierte en este gesto, por un lado, un restaurador cese perceptivo ante la sobreestimulación de la cultura-red y, por otro, el poder de otorgar pregunta crítica a nuestra cotidianidad.

Desde el ámbito de la ciencia, Robert Simone y Tommy Poggio, ambos investigadores en el Massachusetts Institute of Technology, alertan de que la atención es un recurso mental limitado, y nos avisan de que “necesitamos el equivalente a los bosques protegidos y las marismas para cuidar nuestro ecosistema mental” (Vázquez, 2011). En una conferencia titulada *No time to think* (Sin tiempo para pensar), David M. Levy, profesor en la Information School de la Washington University, afirmaba que “necesitamos una ecología de la información para luchar contra las formas agresivas de polución mental que afectan a nuestras vidas” (Vázquez, 2011). En un artículo publicado en 2006 para un diario nacional (Vázquez, 2006), se reconocía que en Austria triunfa la Sociedad por la Desaceleración del Tiempo (...); en Japón, el Sloth Club cuyo eslogan reza «Lo lento es bello»; en Estados Unidos, gana popularidad la plataforma Take Back Your Time. En los últimos años han sido publicados títulos como *Elogio de la lentitud* (RBA, 2005), escrito por Carl Honoré, en el que el canadiense se cuestiona si es conveniente hacer las cosas de una manera más despaciosa y problematiza nuestra dependencia del reloj.

Como afirma Fernando Baños en su tesis, *Tiempo lento en el cine y vídeo contemporáneo*, “cualquier acontecimiento lentificado puede ser pensado como un “intervalo de pensamiento”, de tiempo “pleno”, de acción total; un tiempo que se traduce en todo, donde el tiempo se alarga desmesuradamente, percibiéndose la duración en la espera, actuando y pensando (2013).

En el mencionado ensayo *El tiempo regalado*, Andrea Köhler, su autora, glosa las ventajas de la espera en relación con la paradoja más frustrante de nuestro contexto: *la abundancia de la falta de tiempo*. De esta forma, la autora alemana se pregunta en su libro: “¿espero a que ocurra algo, o a que algo deje de ocurrir?” (2018, p. 18). Esperar, como sugiere Köhler, podría suponer hacer las paces con la paradoja. La espera como lugar desde el que mirar. En alemán, «warten», *esperar*, significaba originalmente “mirar algún lugar, dirigir la atención hacia algo, atender, etc.”. Se trata de la pausa ante la imagen.

3. CONCLUSIONES

De la mano de pensadores de diferentes áreas del conocimiento, hemos acordado que asistimos a una proliferación ingente de información (en términos de producción/consumo y accesibilidad), y concluíamos que esta realidad desbordante puede llegar a aturdirnos. Frente a la sobreabundancia de datos y saturación visual, son numerosos los autores que aseguran que ese exceso de datos podría llegar a ser peor que su escasez. Hemos repasado así las consecuencias directas que este nuevo panorama ha acarreado en la contemporaneidad. Individuos cansados y confundidos verían ahora su capacidad de pensamiento y percepción parcialmente afectada por el flujo continuo de información al que están sometidos.

Este bloqueo producido por la contaminación visual y de datos podría quedar suavizado por la recuperación de espacios para la pausa, como sugería Arden Reed en su propuesta para un “arte lento”, que sirva de respiradero. Como nos recordaba Saul Bellow, el arte tiene algo que ver con el logro de la quietud en medio del caos; las manifestaciones artísticas tienen algo que ver con ese detener la atención en medio de la distracción (Lloyd Harper, 1966). Concentrar la mirada, detener la atención o cerrar los ojos son algunas de las invitaciones que diferentes pensadores plantean como antídoto para lidiar con la velocidad y el exceso. Hoy se vuelve imperante la necesidad de devolver tiempo a la mirada y al pensamiento para poder posicionarnos frente al mundo.

4. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Esta publicación es resultado de una investigación en activo financiada por el VI Plan Propio de la Universidad de Sevilla.

5. REFERENCIAS

- Baños Fidalgo, F. *Tiempo lento en el cine y vídeo contemporáneo* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Baudrillard, J. (1991). *La transparencia del mal. Ensayo sobre los fenómenos extremos*. Anagrama.
- Bauman, Z. (2007). *¿Arte, líquido?* Editorial Sequitur.
- Berardi, F. y Padilla, M. (2005). “Agujeros negros en la red”, dentro del seminario *¿Qué significa hoy pensar políticamente?*, celebrado en el Rectorado de la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), Sevilla.
http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=309
- Buck Morss, Susan. “Estética y anestésica. Una revisión del ensayo de Walter Benjamin sobre la obra de arte”. *La Balsa de la Medusa*, nº 25, 1993, pp. 55-98.
http://www.academia.edu/10504242/Est%C3%A9tica_y_anest%C3%A9tica._Una_revisi%C3%B3n_del_ensayo_de_W.Benjamin_sobre_la_obra_de_arte
- Fontcuberta, J. “Por un manifiesto postfotográfico”, *La vanguardia*, 11 de mayo de 2011. Disponible en:
<http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>
- Gutiérrez Martínez, F. y Vila Chaves, J. O. (2015). *Psicología Del Desarrollo II*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Han, B-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.
- Köhler, A. (2018). *El tiempo regalado*. Libros del asteroide.
- Lloyd Harper, G. “Saul Bellow: The Art of Fiction”, *The Paris Review*, Nº37, 1966.
<https://www.theparisreview.org/interviews/4405/the-art-of-fiction-no-37-saul-bellow>
- Pániker, S. (2002). *Cuaderno Amarillo*. Literatura Random House.
- Sansot, P. (1999). *Del buen uso de la lentitud*. Tusquets.
- Tolentino, J. (2017). *Pequeña teología de la lentitud*. Fragmenta Editorial.
- Vázquez, K. “El triunfo de la lentitud”, *El País*, 5/11/2006.
https://elpais.com/diario/2006/11/05/eps/1162711613_850215.html
- Vázquez, K. “Sin tiempo para pensar”, *El País*, 31/01/2011.
https://elpais.com/sociedad/2011/01/31/actualidad/1296428402_850215.html

EN UNA ETERNA VÍSPERA:
LA RELACIÓN INTERMEDIAL ENTRE EL CINE
DE VALERIO ZURLINI Y LA ESCULTURA
DE JUAN MUÑOZ

CINTIA GUTIÉRREZ REYES

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

Este capítulo examina un caso concreto de la relación intermedial entre el cine y la escultura, la presencia de la adaptación cinematográfica de la novela de Dino Buzzati *El desierto de los tártaros* (1940) dirigida por Valerio Zurlini (1976) en tres instalaciones escultóricas del artista español Juan Muñoz, *The Wasteland [La tierra Baldía]* (1986), *Dos Centinelas* (1989) y *Dos centinelas sobre suelo óptico* (1990). Tras establecer la relación entre el cine y la escultura, a través de los estudios comparativos, analizaremos la importancia del cine en la obra de Juan Muñoz, para finalmente, a través de las relaciones intersemióticas, entre las obras de Juan Muñoz y la película de Zurlini, establecer las semejanzas formales y temáticas.

1.1. LA RELACIÓN ENTRE EL CINE Y LA ESCULTURA: ESTADO DE LA CUESTIÓN

El cine es un arte multidisciplinar que integra la escultura, la pintura, la arquitectura, la música, la literatura y la fotografía en una sola experiencia. A pesar de esta integración de todas las artes, tradicionalmente, los estudios comparativos e intermedios han vinculado al cine principalmente a la pintura y a la fotografía y han dejado de lado la escultura (Wolf, 2011). Sin embargo, existe una tendencia en lo que respecta a la representación cinematográfica de esculturas. Por ejemplo, Hersey (2006) y Gross (2019) abordan la atracción natural del ser humano hacia la escultura, una fantasía llamada el *Efecto Pigmalión*, encarnada en

escritores, artistas y cineastas mediante el poder de animar esculturas o estatuas. Este efecto ha inspirado innumerables artefactos (simulacros) presentes en el cine, sin embargo, la traducción cinematográfica del *Efecto Pigmalión* ya no depende exclusivamente de las palabras y ha pasado a ser histórica y antropológica, según Stoichita (2006). Además, Felleman (2006) y Jacobs (2011) discuten la relación entre las artes visuales como motivos narrativos cinematográficos, y el caso específico del cine, la escultura y sus múltiples interacciones aparece en Jacobs et al. (2017). Todos estos trabajos siguen un patrón similar: discutir los aspectos representacionales de la escultura en el cine y otras artes y su influencia en el significado intermedial. Sin embargo, Felleman (2017) establece la necesidad de analizar lo contrario: la presencia o incorporación específica del cine en la escultura, aunque centrándose principalmente en las videoinstalaciones que utilizan medios tecnológicos, lo que Christina Spengler denomina "esculturas filmicas (2014, p.1). Por ello, en este capítulo pretendemos abordar este tema desde otra perspectiva: centrándonos en cómo las esculturas figurativas y las instalaciones sin proyección de vídeo o imagen se ven influidas e inspiradas por el cine.

La conexión entre el artista español Juan Muñoz y el director de cine Valerio Zurlini es un excelente caso de estudio para nuestra aproximación al tema de Felleman, que desarrollaremos para ilustrar la incorporación de la película *El desierto de los tártaros* (1976), en las instalaciones escultóricas *The Wasteland* [*La tierra Baldía*] (1986), *Dos Centinelas* (1989) y *Dos centinelas sobre suelo óptico* (1990).

1.2. LA IMPORTANCIA DEL CINE EN LA OBRA DE JUAN MUÑOZ

Muñoz no sólo es uno de los artistas esenciales de finales del siglo XX, sino que forma parte de una nueva ola de creadores estadounidenses y europeos, como Robert Gober, Kiki Smith, Thomas Shütte y Jeff Wall que comenzaron a revisar la figuración y la posibilidad de narrar en el arte contemporáneo (Wagstaff, 2008). Su revitalización del arte figurativo procedía, en parte, de la influencia y el uso de los medios de comunicación de masas, especialmente el cine, y Valerio Zurlini, como trataremos de ilustrar, fue una inspiración crucial.

Independientemente de los numerosos catálogos, artículos, doctorados y libros que analizan la obra de Muñoz y sus influencias, entre las más relevantes se consideran principalmente la literatura (Stuart-Smith, 2012), la cultura popular española (Warner, 2004); la arquitectura y el espacio (Cooke, 1999); y sus conexiones con otros artistas (Searle, 2009). En consecuencia, el vínculo entre la obra de Juan Muñoz y el cine parece menos relevante. Esto es extraño y podría discutirse, si tenemos en cuenta varios aspectos:

1. Cuando Muñoz empezó en el mundo del arte, según Hernández (2015), su principal interés era filmar: quería convertirse en director de cine e incluso realizó cortometrajes sobre escultura pública en 16 mm.
2. Parte de la literatura relativa a su obra, como Wagstaff (2008), Navarro (2009) y Potts (2008), menciona el "movimiento estático" desarrollado en sus proyectos escultóricos. Esto podría explicarse, como abordaremos más adelante, a través de un recurso propio del lenguaje cinematográfico: el *flashback*, porque será en la mente del espectador donde se reconstruyen los puentes con acontecimientos anteriores.
3. Además, el artista mostró su devoción por el cine a través de los títulos de algunas de sus instalaciones, como *Escalones de cine* (1988) y *Jack Palance en la Madeleine* (1986), utilizando el nombre del célebre actor o *The Killing of a Chinese Bookie* (1998), en referencia a la película de John Cassavetes.
4. Finalmente realizó dibujos figurativos a partir de fotogramas. Como ejemplo, en la serie *Breve descripción de mi muerte* (1999), Muñoz se hizo un autorretrato a partir de la copia de una serie de fotogramas del poeta Ezra Pound sacados de una entrevista realizada por Pier Paolo Pasolini, en Venecia en octubre de 1967, y emitida por la televisión italiana RAI. (Schwarz, 2022, p. 16). De este modo, Muñoz ejemplifica cómo el espectador de una película puede sentirse representado por los personajes.

En suma, considerando la mencionada presencia del cine en la obra de Muñoz, como punto final, surgen algunas preguntas cruciales, ¿renunció simbólicamente alguna vez a su carrera de director de cine? ¿Son sus esculturas como actores congelados?

2. OBJETIVOS

Aunque el título de la primera pieza coincide con el rompedor poema de T.S. Eliot y su influencia es esencial; las instalaciones de Juan Muñoz reutilizan o se corresponden con algunos decorados, fotogramas y personajes de la película de Zurlini. Nuestros objetivos en este ensayo son:

- Demostrar la relación intermedial entre el cine y la escultura en la obra de Juan Muñoz a través de la adaptación cinematográfica de Valerio Zurlini.
- Centrarnos en las narrativas compartidas entre la obra de Muñoz y la película de Zurlini y en cómo, ambos autores, han adaptado la novela de Dino Buzzati *El desierto de los tártaros*.
- Analizar los paralelismos entre el protagonista del relato de Buzzati y de la película de Zurlini y el protagonista de la instalación de Juan Muñoz.
- Trazar similitudes formales, temáticas y relaciones intersemióticas, tales como los suelos de patrones geométricos, o el uso del color, entre la instalación de Juan Muñoz y los decorados de la película de Zurlini

3. METODOLOGÍA

El análisis que proponemos de la conexión entre Muñoz y Valerio Zurlini parte de la base de que las obras de arte son intermedias o interartísticas. Analizaremos *La tierra baldía*, *Dos Centinelas* (1989) y *Dos centinelas sobre suelo óptico* (1990) conectando las piezas de Muñoz con algunos fotogramas y decorados de la película. Además, desde una perspectiva formal, las instalaciones escultóricas de Muñoz comparten principios que convergen en torno a algunos temas comunes, no sólo

visuales, y utilizan el relato *El desierto de los tártaros* de forma sistemática, como veremos. Sin embargo, tras ese primer paso y más allá de los vínculos formales y temáticos, aunque las películas de Zurlini y las piezas de Muñoz son objetos estéticos inteligibles independientes, su conexión se convierte en conocimiento al situarse entre la percepción y el pensamiento. En consecuencia, los símbolos o signos crean una experiencia de interpretación del mundo (González, 2015).

A pesar de sus diferentes soportes, las piezas de Muñoz y la obra de Zurlini son lenguajes y textos que atraviesan operaciones generales de producción de sentido gracias a lo que Greimas (1973) denomina relaciones intersemióticas o intertextualidades de alusión. A partir de esas asociaciones, determinamos cómo Muñoz alude a Zurlini en sus instalaciones escultóricas, compartiendo modos de significar en un sistema cultural a pesar de sus diferencias mediáticas (Lotman, 1998). En resumen, la diversidad y la unidad de la experiencia artística, los signos, el discurso y los modos de significar se unen a través de la narración. Si la narración en *El desierto de los tártaros*, una adaptación de la novela de Buzzati, por parte de Valerio Zurlini, parece evidente, ¿puede narrar la escultura en la obra de Muñoz?

Es una pregunta discutible, como dice Wolf:

En efecto, la narratología postclásica ha comenzado a desmontar eficazmente la hegemonía de las narraciones transmitidas por el narrador como objeto de investigación y ha enfatizado la naturaleza transgenérica y de hecho transmedial de la narratividad como una forma de organizar la información que se revela aplicable a medios y géneros cada vez más remotos (2011, p. 146).

Por lo tanto, estamos de acuerdo con Wolf en que la interpretación de las artes plásticas, en general, y de la escultura, en particular, debe considerar la narratividad. Además, el espectador tradicional debe convertirse también en lector (Stoichita, 2006), pasando de la mera esfera sensible o perceptiva a la inteligible gracias al concepto de *silencio esquizofónico*, que deriva del efecto *McGurk* un fenómeno estudiado través de las teorías de la Gestalt. Antes de continuar, conviene aclarar que el *silencio esquizofónico* es una experiencia en la que distinguimos la existencia de una voz intangible, que resuena en nuestra consciencia y que

está relacionada con las piezas escultóricas. Por ejemplo, dentro de las instalaciones de Muñoz el espectador tiene la sensación de que algo se mueve, aunque no es así, como si incluso las esculturas pudieran hablar, pero solo imaginamos que hablan al intentar interpretar sus muecas. Este concepto de silencio esquizofónico contrasta, por lo demás, con el llamado sonido esquizofónico promulgado por el musicólogo Murray Schafer. En *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (2013), afirma que vivimos bajo un horizonte sonoro al que denominó esquizofonía, con esta definición describe la sensación de disociación del habla que se produce cuando la transmisión de la voz está desligada de su fuente, por ejemplo, en aparatos como la radio o el teléfono.

El capítulo comenzará con la descripción del relato *El desierto de los tártaros* y su presencia en la instalación escultórica de Muñoz *La tierra baldía*, y analizará cómo Juan Muñoz alude a la adaptación cinematográfica de Zurlini en algunos aspectos relativos a la presencia formal y temática.

4. RESULTADOS

La fascinación que ejerció, en la obra de Muñoz, el relato de Dino Buzzati, *El desierto de los tártaros*, 1940 —regido por el método de la postergación indefinida y casi infinita— ha condicionado los entornos psicológicos creados por el escultor donde, de alguna forma, sentimos que nos encontramos en una eterna víspera. En este sentido, *La tierra baldía*

FIGURA 1. *La Tierra baldía*

(1986) [Fig. 1] representa uno de esos *Locus Melancolico* (Schmidt, 1994) o lugares para la melancolía porque, como dijo Borges: «es real y es simbólico» (Borges, 1986, p. 4). Es decir, el espacio está fuera y pertenece al mundo, pero es también un lugar psicológico para quien lo habita, el muñeco de ventrilocuo, y mientras lo recorremos, nosotros, los espectadores.



Fuente: juanmunozestate.org

Fue el propio Juan Muñoz quién relacionó al muñeco de ventrilocuo, que protagoniza *La tierra baldía*, con el relato *El desierto de los tártaros* (Poinot y Muñoz, 1987, p. 43). Una fábula sobre la (no) epopeya del capitán Giovanni Drogo, que llega a su nuevo destino con el corazón repleto de sueños y proyectos: anhela que se produzca un ataque de los tártaros para poder demostrar su valor, convertirse en un respetado héroe de guerra y progresar en su carrera militar. Está convencido de que una nueva guerra será su trampolín hacia el éxito y considera su estancia en el desierto como transitoria. Sin embargo, su vida austera y lúgubre acaba por hundirse poco a poco en la rutina, cuando el enemigo salvaje y despiadado tarda demasiado y acaba vencién­dole el tedio y la

enfermedad, hasta que comienza a pensar que la tarea del héroe ha encontrado un destino que nadie puede desear: lo patético (Castro Flórez, 2005, p. 9). Algo que también le sucede al pequeño muñeco de ventrilocuo como veremos a continuación.

Si analizamos la figura de Muñoz a través de la narración en la novela de Buzzati, y las expectativas de Giovanni Drogo —que aspira a tener una vida de reconocimiento que se trunca y termina siendo dramática— recuerda a la transformación que ha sufrido la escultura a lo largo de la historia hasta la época actual. Merece la pena recordar que, tradicionalmente, la estatuaria era el mundo de las individualidades históricas que eran celebradas y puestas sobre un pedestal. Sin embargo, Juan Muñoz, en una entrevista, reflexionaba sobre una visita furtiva que había hecho al famoso *Balzac* (1892 y 1897), la escultura de Rodin y sobre la clamorosa indiferencia con que la gente miraba o dejaba de mirar esa escultura tan pública como notoria. Esta visión tan lúcida de la situación en la que acaban algunas obras de arte, es algo que le puede ocurrir a un escultor nacido a mediados del siglo pasado: que una escultura suya, aunque presuntamente sea reconocida, termine por convertirse en una obra completamente invisible (Jarque, 2001, p. 23). Además, este argumento se ve reforzado si analizamos las primeras versiones del pelele que protagoniza *La tierra baldía* porque se fabricaron en papel maché. Un material efímero que coloca en entredicho la característica más notable que poseen las esculturas clásicas de lo eterno y de lo histórico y, por ello, realizadas con materiales inalterables como el mármol o bronce. Este cuestionamiento que enfatiza Muñoz a través del material parece heredado de las producciones del *Arte povera* o el *Land art* corrientes artísticas que producían sus objetos (obras de arte) con materiales que se deterioraban hasta llegar a desaparecer (Foster, 2001).

Todo lo expuesto demostraría el tipo de doble juego que fue la clave de muchas las piezas de Juan Muñoz. De este modo, parece que Juan Muñoz pone en duda los límites del espacio de la galería y el efecto que ejerce la obra de arte en el mundo moderno, en el que, en realidad, (como muchos monumentos) no es *nada*, y, por lo tanto, ha perdido su razón de ser (Bryars, 1995, p. 53). En conclusión, la espera del muñeco de ventrilocuo de fama y reconocimiento, parece tan lejana como la del

joven Giovanni Drogo en la novela de Buzzati. En este sentido, ambos protagonistas (Drogo y el muñeco) dan la sensación de que sus antiguas esperanzas, sus sueños, su constante espera a que algo suceda, no han sido más que un pretexto para dar a la vida algún significado.

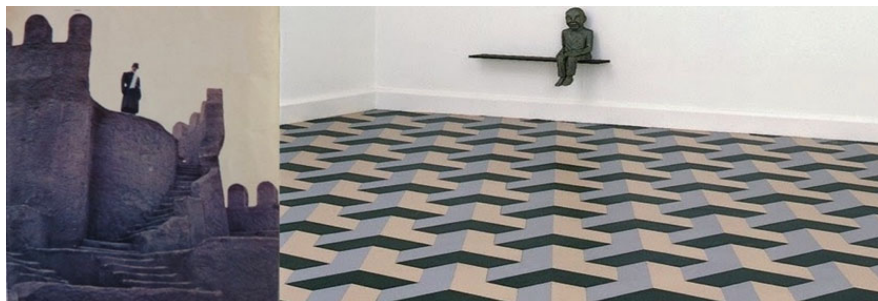
Más aún, el protagonista de Buzzati también parece una especie de marioneta manejada por fuerzas oscuras, como lo es el muñeco de ventrílocuo de Juan Muñoz. Giovanni Drogo no ha elegido el destino al que se dirige y parece atrapado en él, dentro de un engranaje del que es imposible escapar. Buzzati eligió el contexto militar para detenerse ampliamente en la idea de que todos los días son iguales a sí mismos. Esta idea de monotonía también la transmite la figura que protagoniza la instalación de Muñoz; es decir, la estatua permanece en un estado de desconcierto, como si se preguntase (metafóricamente) continuamente cuántas horas lleva esperando y cuántas le quedan por esperar. Como estamos argumentando, en *La tierra baldía* el tiempo parece que se estira, teniendo en cuenta que al pelele no le queda otra posibilidad más allá de representar, *ad infinitum*, el papel que el artista le ha asignado; esto es, un muñeco que espera a su ventrílocuo (Tosatto, 2008, p. 15).

En definitiva, los dos protagonistas, Drogo y el muñeco de ventrílocuo, no saben durante cuánto tiempo deberán permanecer en su puesto de vigía, aunque el hechizo de la espera parece que se ha apoderado de ambos. Da la sensación de que, de alguna manera, el aburrimiento hubiese mostrado su componente lúdico y el muñeco y Drogo están «gozando el aburrimiento», de esperar y desesperar, de perderse en las divagaciones que implica la incertidumbre, lo que les conduce simplemente a observar un paisaje de desolación. Curiosamente, Juan Muñoz recordaba el embelesamiento que produce mirar el dibujo del pavimento, donde no ocurre nada. El terreno seco de la instalación es lo contrario al mar y, sin embargo, ambos tienen cierto paralelismo, consecuencia del movimiento continuo que provocan esos suelos ilusionistas (Poinsot, 1988, p. 14).

Precisamente esa ilusión de ondas que provoca el suelo de Muñoz evoca no solo a las escenas del libro de Buzzati, sino a las dunas del desierto que aparecen en la adaptación cinematográfica del texto realizada por Valerio Zurlini, [*Il deserto dei tartari*, 1976] rodada en Irán, en la ciudadela de Bam, y protagonizada por el héroe antiheroico Jacques Perrin,

rodeado de un paisaje desolador donde únicamente se divisa el confín del horizonte [Fig. 2].

FIGURA 2. . Fotograma de la película *El desierto de los tártaros* y *La tierra baldía*



Fuente: juanmunozestate.org y fotograma de *El desierto de los tártaros*.⁴⁵

La ruina de Arg-e Bam, que muestra Zurlini, con bóvedas y edificios hundidos vistos desde la fortaleza, recuerdan los espacios creados por Muñoz, no solo en *La tierra baldía* (1986), también en *Dos Centinelas* (1989), una instalación que se compone de dos columnas de color ocre que sostienen la figura de unos soldados, que cargan sus escopetas [Fig. 3].

FIGURA 3. *Dos Centinelas* y fotograma de la película *El desierto de los tártaros*

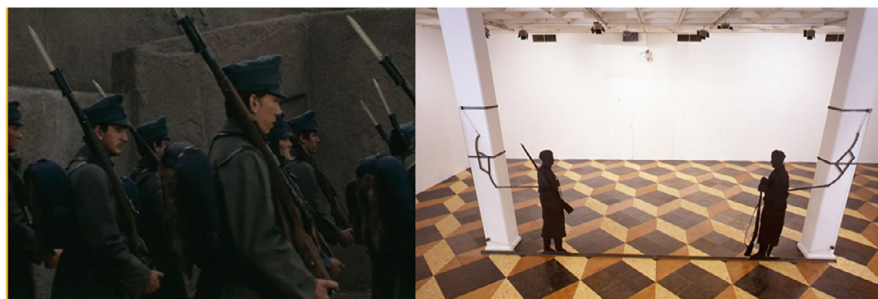


Fuente: juanmunozestate.org y fotograma de *El desierto de los tártaros*

⁴⁵ Todos los fotogramas han sido extraídos de Zurlini, V. (Director). (1976). *El desierto de los tártaros* [Película]. Cinema Due, France 3 Cinéma.

Estas mismas figuras aparecen de nuevo en *Dos centinelas sobre suelo óptico* (1990) [Fig. 4], donde Muñoz emplea un suelo de patrones ópticos como el empleado en *La tierra baldía*. Si miramos el entarimado del suelo que nos rodea en ambas instalaciones, *La tierra baldía* o *Dos centinelas sobre suelo óptico*, recuerdan al desierto árido y pedregoso que va más allá de los muros de la Fortaleza Bastiani, que recrea Zurlini en su película. Cuya gran aportación son, precisamente, sus ambientaciones [Fig. 5].

FIGURA 4. *El desierto de los tártaros* y *Dos Centinelas sobre suelo óptico*



Fuente: juanmunozestate.org y fotograma de *El desierto de los tártaros*

Así es como el poder evocador de los escenarios, la naturaleza desolada que asedia a los actores, juega un papel por derecho propio, como ocurre en la instalación de Muñoz, que parece fuertemente influenciada por la película. En este sentido, los primeros críticos de mediados del siglo XIX, siguiendo a Gutzkow, creían poder identificar, a través de los pasajes descriptivos del paisaje, los estados de ánimo del protagonista (Schmidt, 1994, p.17). Por este motivo, los suelos vuelven a ser un catalizador y proyectan en el espectador los sentimientos e impresiones que siente el personaje.

Podemos deducir que, dentro de estos espacios, la fortaleza y el desierto de la película y los suelos de la instalación, es como si nos encontráramos en un lugar con un aire ambiguo de castigo y de exilio que parece inmobilizado en un tiempo sin tiempo, siempre a la espera de un enemigo que quizá no exista, o solo sea una invención enfermiza nacida de la irreprimible necesidad de dar sentido a la vida que aqueja al ser humano (Cercas, 2008).

FIGURA 5. *El desierto de los tártaros*



Fuente: Fotograma de *El desierto de los tártaros*

Finalmente, en *El desierto de los tártaros* la historia se retuerce, aún más, cuando parecía que nada podía ir a peor. Giovanni Drogo, casi moribundo por estar gravemente enfermo, aparece en la última escena llevado en una camilla hacia el hospital, y puede asistir a la transformación de la dimensión soporífera de la vida vivida hasta entonces, cuando la fortaleza es al fin atacada por los tártaros. Pero para él ya es tarde, y solo le resta la retirada y la muerte.

Esa resignación del general Giovanni Drogo también la percibimos en la figura del muñeco de ventrílocuo. Teniendo en cuenta que esa melancolía que proyecta la escultura es uno de los rasgos que destaca la investigación de Juan Muñoz que, por otro lado, también representa una de las trampas, ya que el espectador, ante esta obra, se ve siempre remitido a su propia subjetividad. Esto sucede a través de una experiencia a la que hemos denominado *silencio esquizofónico*. Esto sucede porque la obra de Juan Muñoz recurre continuamente a un fenómeno perceptivo que demuestra una interacción entre la audición y la visión llamado efecto *McGurk*. Esto es, hace uso de elementos visuales que forman parte del imaginario subconsciente del espectador, no solo a través de su forma, sino del recuerdo de su sonido. Según Steven Connor:

A menudo, esto implica la influencia de lo que vemos sobre lo que oímos. Lo que se conoce como el efecto *McGurk* demuestra lo dispuestos que estamos a escuchar algo que creemos que debería estar ahí, pero que no lo está. Lo sorprendente del efecto *McGurk* es que, por muchas veces que uno lo vea o lo oiga en acción, no parece posible contrarrestar la determinación del cerebro de conjurar un sonido que no está ahí para que se corresponda con los movimientos del habla que sí lo están. Parece que estamos tan indefensos ante nuestra propia determinación de oír voces, o de oírlas de una manera determinada, como lo está el psicótico ante las voces que le atormentan (2012, p. 3)

Como estamos argumentando, el muñeco de ventrilocuo activa en nuestra mente el sonido sin necesidad de ser audible. Para lograr esta experiencia, Juan Muñoz nos coloca de forma súbita en el torbellino dramático de la historia. En *La tierra baldía* el muñeco de ventrilocuo parece que ha sido abandonado por su ventrilocuo y permanece solo en medio de un espacio hostil. De este modo, el autor sitúa la noción de conflicto en la cabeza del espectador, al que le surgen preguntas: ¿qué ha pasado? ¿Por qué se ha dejado su muñeco el ventrilocuo? Como si fuese un *flash-back* o escena retrospectiva —un procedimiento característico del lenguaje cinematográfico que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado— esa experiencia de silencio esquizofónico activa la voz interior dentro de nuestra consciencia que comienza a hablar y reconstruye los puentes de lo sucedido, dentro de la instalación, con el pelele, a través de episodios anteriores de nuestro propio pasado. Una experiencia que podríamos equiparar a la voz en *off* del narrador omnisciente en el cine.

Este relato que genera el espectador, dentro de su caberza, se adhiere a las nuevas corrientes narrativas donde no existe una sucesión lógica de la historia. En este sentido, Thomas Hardy cuestiona la nueva forma de representar el tiempo en la literatura, en el que el «ahora lo han cambiado todo. Antes pensábamos que había un principio, un medio y un final. Creíamos en la teoría aristotélica» (Kern, 1983, p. 31). Sin embargo, esa progresión del tiempo que añora el escritor, no tiene sentido si atendemos al hecho de que nuestro cuerpo tiene una memoria orgánica. Por lo tanto, esa progresión del tiempo del relato clásico era inexacta y tiene poco que ver con la forma que tenemos de contar, incluso a nosotros mismos, lo sucedido. Lo cierto es que nuestros recuerdos hacen caso

omiso a las exigencias de la lógica y el espacio, así como del tiempo. En este punto, merece la pena evocar el episodio de la magdalena de Proust. Cuando Marcel regresa a París después de la guerra, asiste a una fiesta en la princesa de Guermantes; allí, a su llegada, experimenta cinco recuerdos involuntarios que finalmente le aclaran sus misteriosas fuentes de poder y alegría. El primero, desencadenado por la sensación de un adoquín irregular bajo los pies y que recuerda una sensación similar que había tenido años antes en el baptisterio de San Marcos de Venecia, elimina toda ansiedad por el futuro y le recuerda la felicidad que había sentido cuando probó la magdalena empapada en té. Los recuerdos involuntarios que siguen le revelan su tremenda potencia: le devuelven el tiempo perdido. El acto más sencillo está asociado a colores, olores y temperaturas que las palabras no pueden recrear, los recuerdos involuntarios rememoran el pasado asociando todos los sentidos corporales (1983, p. 40).

Dicho lo anterior, y volviendo a la analogía entre las imágenes de la película de Zurlini y la instalación de Juan Muñoz, ambas obras son capaces de abrir asociaciones y afectos sobre la espera y la melancolía, a través de los ambientes desérticos, el uso de las ruinas, y el color, que también nos acerca la atmósfera de la instalación de Muñoz. Los suelos de *La tierra baldía* intentan, de alguna manera, como ocurre con los ambientes de Zurlini, actuar en nuestros recuerdos, evidenciando que el espacio también tiene capacidad para evocar, manipular y dirigir nuestras emociones. En relación con esto, Gabriele D'Annunzio afirmaba que «las experiencias más enriquecedoras suceden mucho antes de que el alma se dé cuenta. Y cuando empezamos a abrir los ojos al mundo visible, ya hemos sido defensores de lo invisible durante mucho tiempo» (2015, pp. 12-13). Así pues, las obras de arte nos afectan mental y emocionalmente antes de entenderlas, si es que llegamos a entenderlas alguna vez. Es un claro elemento integrante de la imagen artística, un cortocircuito mental entre lo vivido, lo emotivo y la comprensión intelectual.

Según Rosalind Krauss, la escultura es un medio especialmente localizado en la articulación entre la quietud y el movimiento (2015, pp. 30-44). Juan Muñoz coloca al muñeco de ventrílocuo (quietud) en mitad de un escenario que tenemos que recorrer (movimiento), pero una vez que

hemos llegado hasta el muñeco descubrimos que, al entrar en el espacio, el espacio ha entrado en nosotros y la experiencia es un intercambio entre el espectador y el objeto, es decir, la escultura. De alguna manera, el peleele parece transmitirnos (metafóricamente) sus reflexiones sobre los vacíos existenciales, las expectativas y el tiempo de la cotidianidad que pasa sin hacer nada que valga la pena. Finalmente, parece que a Juan Muñoz lo que le interesa resaltar a través de *La tierra baldía* y su interpretación de *El desierto de los tártaros* es el carácter universal de la melancolía, una enfermedad vivida como una inadecuación entre el sentimiento interior y el mundo exterior, entre el ideal inalcanzable y la realidad decepcionante.

5. CONCLUSIONES

Al abordar el tema de Felleman sobre la incorporación específica del cine en la escultura, hemos pretendido mostrar, desde una perspectiva diferente, que no es imprescindible contar con un elemento de vídeo, videoocreación o imagen en movimiento para analizar la relación entre escultura y cine. Como caso de estudio, hemos analizado la influencia de la película *El desierto de los tártaros* de Valerio Zurlini, una adaptación de la novela homónima de Dino Buzzati, en tres instalaciones de Juan Muñoz, *La tierra baldía*, *Dos centinelas* y *Dos centinelas sobre suelo óptico* (1990).

Aparte de sus notables diferencias mediales, la película de Zurlini y las instalaciones de Muñoz comparten, aparte de algunos elementos temáticos y formales, la sensación de melancolía que se hace patente a través del paisaje. Los actores, en la película, parecen no poder evadirse de esa larga espera en la que están atrapados. En las instalaciones de Juan Muñoz las esculturas parecen actores congelados o petrificados. Por ejemplo, en la instalación de *Dos centinelas* y *Dos centinelas sobre suelo óptico* (1990), las esculturas podrían leerse como equivalentes a los actores que interpretan las escenas de vigía en la película de *El desierto de los tártaros*. Del mismo modo, el muñeco de ventrílocuo de *La tierra baldía* podría sustituir a la figura de Giovanni Drogo y nos insta a contemplar los suelos cinéticos de la instalación como si fuesen las dunas

del desierto. De este modo, ambos —los actores y la escultura— parece que tienen un papel más contemplativo que activo: la espera. En este sentido, el tiempo alude a que durante la proyección de la película o al caminar por la instalación, el espectador entra en un nuevo espacio fuera de la cronología estándar del mundo; es el tiempo de la obra de arte.

Más aún, en las instalaciones de Muñoz interviene el lenguaje cinematográfico. Hemos explicado, por ejemplo, cómo las esculturas de Muñoz generan una experiencia comparable a un *flashback* a través de un tipo de narración, *in medias res* (en medio de la acción), en el que la escena aparece ante los ojos del espectador, por primera vez, como si la historia estuviese en marcha y el relato muy avanzado, de este modo se consigue que el observador reconstruya en su mente los pasajes anteriores con sus propios recuerdos. Por lo tanto, el lenguaje cinematográfico puede proyectarse en la obra de arte estática.

Sin embargo, además de trabajar con el tiempo para generar esa sensación de monotonía, Zurlini y Juan Muñoz también construyen el espacio como un elemento físico y mental. Es físico porque los actores se mueven por la fortificación y penetran en el desierto, pero también es mental ya que el espectador, al ver la película y seguir a los actores (metafóricamente) imagina el laberinto que genera la fortaleza de Bastiani aunque nunca la haya visitado, pero sí que recrea los espacios través de su experiencia; es decir, a través de sus recuerdos de espacios que ya ha vivido y ha transitado. Del mismo modo, Juan Muñoz también abre un puente entre el espacio físico, la ubicación de la obra, y el espacio mental, que es la interpretación que el espectador hace del recorrido siguiendo las líneas quebradas de los patrones del suelo. Por tanto, ambos mundos, físico y mental, se ven superpuestos o solapados en la película y las instalaciones, mostrando el cambio de escenario. Por lo tanto, cada espectador será dueño de su laberinto o espacio porque su conciencia lo recrea a través de la imaginación.

Por último, este capítulo se centra en las múltiples manifestaciones y aspectos de la exploración de Muñoz sobre cómo la escultura y el silencio esquizofónico conectan los ámbitos de la conciencia (lo que el espectador puede ver) y la inconsciencia (sus recuerdos) gracias al efecto McGurk, en el que la audición y la visión se interrelacionan y

determinan la percepción. La instalación de Juan Muñoz *La tierra baldía* ha sido un claro ejemplo de cómo la escultura activa la voz inaudible pero psicológicamente inflexible de la conciencia del espectador, contribuyendo a una narración, a una historia, que éste debe completar. Hemos equiparado la experiencia del silencio esquizofónico a la voz en *off* del narrador omnisciente en el cine. En el caso de Valerio Zurlini, esta voz del narrador parece fundamental y se relaciona con el muñeco de ventrílocuo, teniendo en cuenta que es el propio Drogo quien narra su historia, con una voz que parece surgir del interior de su conciencia, como si estuviese recordando. En el caso del muñeco de ventrílocuo hemos dicho que activa la voz de nuestro interior, por lo que podemos concluir que el ventrílocuo de ese muñeco somos nosotros mismos.

En resumen, la presencia de Zurlini en las instalaciones de Muñoz cuestiona los límites de lo que el arte puede alcanzar. Las piezas del artista español generan experiencias constantemente renovadas para ilustrar cómo la percepción y la imaginación trabajan juntas en los límites de la quietud y el movimiento. Es la mezcla de realidad y ficción, el espacio intermedial compartido del cine y la escultura figurativa, donde el espectador es el co-creador de la obra de arte, contribuyendo a una empresa interconectada para el conocimiento humano.

8. REFERENCIAS

- Bryars, G. (1995). A man in a room, gambling, Parkett, 43, 52-55. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Buzzati, D. El desierto de los tártaros. Orbis.
- Castro Flórez, F. (2005). El espacio inquietante del hombre: el lugar del ventrílocuo. Unas reflexiones sobre la obra de Juan Muñoz. CENDEAC
- Cercas, J. (2008, 18 enero), La épica de los sueños, El País. <http://bit.ly/3igPGG8>
- Cooke, L. (1999). Juan Muñoz. Dia centre for the Arts.
- D'Annunzio, G. (1912). Contemplazione della morte. Mondadori.
- Felleman, S. (2006). Art in the Cinematic Imagination. University of Texas Press.

- Felleman, S. (2017). Coda: Returning the Favor (A Short History of Film Becoming Sculpture). En S. Jacobs, S. Felleman, & V. Adriaenssens (Authors), *Screening Statues: Sculpture in Film*, 156-168. Edinburgh University Press.
- Foster, H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal.
- González, M. (2015). Interartístico, interdiscursivo, intersemiótico. Sobre los estudios comparados de arte y literatura. En J.A. Pérez and J. Pardo (eds.), *Transescrituras audiovisuales*, pp. 249-259. Pygmalion.
- Greimas, A. J. (1973). *En torno al sentido: ensayos semióticos*. Fragua.
- Gross, K. (2019). *The Dream of the Moving Statue*. Pen State University Press.
- Hernández, I. (2015). *La puesta en escena en la obra de Juan Muñoz*. [Tesis], Universidad del País Vasco.
- Hersey, P. G. L. (2009). *Falling in Love with Statues*. University of Chicago Press.
- Jacobs, S. (2011). *Framing Pictures*. Edinburgh University Press.
- Jacobs, S. et al. (2017). *Screening Statues*. Edinburgh University Press.
- Jarque, V. (2001). La Figura táctil o las imágenes de Juan Muñoz, *Arte y parte*, 32, 22-31. Archivo Lafuente S.L.U.
- Kern, S. (1983). *The culture of time and space (1880-1918)*. Cambridge University Press
- Krauss, R. (2015), *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Editorial.
- Lotman, I. (1998). *La semiosfera II. Semiótica de la cultura, del texto, la conducta y del espacio*. Cátedra y Universitat de Valencia.
- Navarro, J. (2009). “Está viajando y está solo”. In L. Cooke (Ed.), *Permítaseme una imagen... Juan Muñoz*, pp. 167-179. Centro de Arte Reina Sofía.
- Poinsot, J. M. (1987). *Juan Muñoz: Sculptures de 1985 à 1987*. Capc Musée d’Art Contemporain.
- Potts, A. (2008). “El teatro escultórico de Muñoz: el espacio intersticial es el terreno del significado”. In S. Wagstaff (Ed.), *Juan Muñoz. Retrospectiva* (pp. 125-133). Guggenheim.
- Schafer, M. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Intermedio.
- Schmidt, H. (2013). *Melancholie und Landschaft. Die psychotische und ästhetische Struktur der Naturschilderungen in Georg Büchners "Lenz"*. Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH

- Schwarz, D. (ed.). (2022). Juan Muñoz. Drawing (1982-2000). Centro Botín – La Fábrica
- Searle, A. (2009). Juan Munoz Writings. La Central.
- Spengler, C. (2014). Hitchcock and Contemporary Art. Palgrave Macmillan.
- Stoichita, V. I. (2006). Simulacros. El Efecto Pygmalion. Siruela.
- Stuart-Smith, M. (2012). Juan Muñoz and Silence: Images and Words [Tesis]. The Birkbeck University of London.
- Wagstaff, S. (ed.). (2008). Juan Muñoz. A Retrospective. Tate Publishing.
- Warner, M. (2004). “Here comes the Bogeyman: Juan Muñoz and the Late Grotesque”. In L. Cooke et al. (Eds.), New York Robert Lehman Lecture on Contemporary Art. Dia Art Foundation.
- Wolf, W. (2011). Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences. In G. Olson (Ed.) Current Trends in Narratology, 145–180. De Gruyter.
- Zurlini, V. (Director). (1976). El desierto de los tártaros [Película]. Cinema Due, France 3 Cinéma.

RADICALISMO, PRENSA PERIÓDICA
Y MOVIMIENTOS EXPERIMENTALES EN
LOS AÑOS SESENTA Y SETENTA.
LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL
EN EUROPA

BLANCA MILLÁN DOMÍNGUEZ
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

A día de hoy, está bastante claro que, en el siglo XX, hubo dos períodos clave de radicalización en el arte reconocidos por la historiografía oficial: los años veinte y los años sesenta, más en concreto, el periodo que va desde 1965 a 1975. Este último es conocido como la Década Prodigiosa por la abundancia de cambios y revoluciones que se suceden, tanto en el terreno social, político, económico, como en el estético. A partir de 1963 da comienzo un proceso de transformación en todo el mundo, centrado en la experimentación, y que tiene como base la comunicación visual. Es en este momento cuando las llamadas “revistas de neovanguardia” van cobrando cada vez más protagonismo, coincidiendo con una actitud generalizada de sobrepasar los límites de la página escrita y de emprender poco a poco un camino de alejamiento con respecto a las estructuras convencionales. Se inicia un cambio en el que el campo editorial cobrará cada vez más presencia, y así las revistas pasan de ser meras difusoras de noticias o conocimientos a transformarse en verdaderos espacios de creación.

Este tipo de revistas, surgieron como reacción a las vías de publicación oficiales y como manera de exaltación del acto creativo, convirtiéndose los propios artistas en editores y redactores. Desde sus páginas, se va a llevar a cabo una auténtica “guerrilla semiológica” con la intención de

luchar contra los problemas políticos y sociales del momento y con la vocación de provocar un cambio radical en la sociedad y en sus mentalidades. Su distribución se va a producir de muy distintas maneras, casi siempre con pocos medios, incluso en muchas ocasiones su reparto será exclusivamente postal entre los propios artistas. Su estructura va a ir desde un grupo de obras fotocopiadas y recogidas en un sobre, hasta publicaciones más elaboradas con obras de arte originales. Sus antecedentes más inmediatos se podrían establecer en Marcel Duchamp y sus prácticas de recopilación en cajas y maletines de bocetos y fotografías de sus obras, o en los *fluxkit* o *fluxboxes* de los años 60.

A partir de 1963, estas revistas se convertirán en el campo de experimentación fundamental de la neovanguardia, en especial de la poesía experimental, y en el nexo de unión de todos los poetas europeos que participarán no sólo en las publicaciones propias sino en las de otros países. Esta red de comunicación interartística que se genera va a ser crucial para el desarrollo y establecimiento del carácter del nuevo género de la *poesía visual*. A través de estas revistas los artistas se van a acercar al mundo que los rodea aproximándose a “una de las utopías clásicas de los movimientos vanguardistas de principios del siglo XX, la abolición de la distancia entre el arte y la vida” (Pujals Gesalí, 2002). A partir de los años setenta, se multiplicarán el número de revistas de este tipo en paralelo y en estrecha relación con el *mailart* y el *netart*.

La importancia que las revistas van a adquirir en el campo de la poesía en la segunda mitad del XX, realmente tiene sus raíces en el siglo XIX. Es el momento en que este medio se convirtió en un vehículo privilegiado para este género. Ya a principios del siglo XX, movimientos como dada, basaron su difusión en revistas como *Cabaret Voltaire* (1916) o *dada* (1917-1919). Otros ejemplos importantes en ese momento fueron *Maintenant* (1912-1915) de Arthur Cravan o *Le coeur à barbe* (1922) de Tristán Tzara. Desde el futurismo, el formato de la revista cobró aún más importancia, multiplicándose el número de publicaciones en todos los países. Sólo por citar algunas, tenemos en Italia *Lacerba* (1913-1915) o *L'Italia Futurista* (1916-1918), aunque Filippo Marinetti ya desde 1905 había abierto camino con la revista mensual realizada en Milán *Poesia. Rassegna Internazionale* (febrero de 1905-octubre de 1909), donde no

sólo había reunido a autores de diferentes generaciones, sino que ya había comenzado a realizar investigaciones sobre el verso libre a partir de las innovaciones del francés Gustave Kahn. Ligadas al futurismo fuera de Italia, también nacieron multitud de revistas, como *Orpheu* (1915) de Fernando Pessoa y Mário de Sá-Carneiro o desde España la revista catalana *Un Enemic del Poble* (1917-1919) por citar algunas.

La neovanguardia tenía desde el principio una conciencia muy clara sobre la importancia de las revistas, por lo que toma el relevo de las primeras vanguardias y las convierten en su principal medio difusor. El movimiento del letrismo y de la poesía concreta, considerados antecedentes directos de la poesía visual, contarán también con sus respectivas publicaciones: la *Internationale Lettriste*, *Potlatch* o *Ur* (del letrismo) y *Noigandres* o *Spirale* (de la poesía concreta brasileña).

En relación directa con las publicaciones de vanguardia, y en paralelo a estas, cabría mencionar, con la intención de no tener una idea sesgada de lo sucedido, la aparición de un número importantísimo de antologías y publicaciones colectivas, carteles, tarjetas, etc. Estas manifestaciones artísticas, a pesar de no ser revistas, formaban parte de este trabajo de promoción y se anunciaban habitualmente en estos medios. Es cierto que las revistas y el resto del llamado arte efímero en general, no han sido objeto de demasiada atención o de estudio por parte de la crítica del mundo del arte hasta hace relativamente poco. Ha habido que esperar más de 50 años para que empiecen a ser del interés de los críticos y para que se les permita formar parte del mercado del arte y del coleccionismo, a diferencia de otras expresiones artísticas similares como el “libro de artista”.

La elección de la revista como medio difusor de las nuevas ideas de la poesía experimental tenía una lógica absoluta, ya que era el medio perfecto en una recién nacida sociedad del espectáculo, en la que se hacía imperativa esa necesidad de acción y respuesta inmediata. Era el recurso idóneo para una poesía visual que “ve en la subversión crítica del lenguaje de los *mass media* su objetivo, ya que consideraban este lenguaje como un medio de alienación del hombre. Como consecuencia, para ellos la poesía debe ser violencia, *guerrilla semiológica* (...) las revistas son consideradas los verdaderos actos de guerra, actos revolucionarios (...)” (Maffei y Peterlini, 2005, p. 23). El concepto de “guerrilla

semiológica” va a ser muy utilizado por los poetas experimentales, especialmente los italianos y lo analizaremos más en profundidad en el siguiente apartado.

Dar una idea general de todas las publicaciones experimentales que surgen durante estos años en Europa resulta una labor inabarcable en un estudio de este tipo, por lo que vamos a analizar las publicaciones experimentales más significativas de los países con una mayor producción editorial, centrándonos especialmente en Italia, país con una mayor producción, seguida por Francia y Alemania, aunque existieron publicaciones de este tipo por todo el mundo, incluso en países como la antigua Yugoslavia, Japón o la antigua URSS.

2. LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL EN ITALIA

El caso de Italia durante la segunda mitad de los años sesenta y los años setenta es muy particular. Pese a ser un país con escasos recursos económicos tras la II Guerra Mundial, nos encontramos durante esos años con la concentración de publicaciones culturales y artísticas más grande de Europa. La aceleración política, económica y social en esos momentos fue muy apresurada. Tuvo como resultado un importante desarrollo cultural detrás del cual, estuvo sin duda, la gran cantidad de periódicos y revistas (de temas tanto políticos como culturales) que aparecieron en esos momentos. Prácticamente cada mes nacía y moría alguna. Esta es una de las características de muchas de estas ediciones, su carácter efímero. Se apartan de los canales oficiales de venta al público y se distribuyen mayoritariamente por correo de manera gratuita o por entrega directa. El principal punto en común de todas estas revistas, como afirmó Patrizio Peterlini, es que todas se acogían a la fórmula de lo que los poetas italianos denominaron *esoeditoria* (Maffei y Peterlini, 2005, p. 7). Podríamos definir *esoeditoria* como la edición y autoedición al margen de las casas editoriales oficiales y del mercado oficial del arte.

Otra característica común en la práctica totalidad de estas revistas en Italia, es que nacieron ligadas no sólo al mundo de la contracultura sino también a sus ideales políticos. Muchas estuvieron relacionadas, más o menos directamente, con el movimiento estudiantil de los años sesenta

y setenta, mayo del 68, el PCI, los partidos de la nueva izquierda italiana o el operaismo, incluso algunos de los artistas italianos tuvieron relación directa con los periódicos y revistas creados por estos movimientos de la nueva izquierda, como *Lotta Continua* o *Quaderni Rossi*.

Será en Italia, como ya se ha mencionado, dónde se tomen más en serio la labor de realizar una “guerrilla semiológica” desde las páginas de sus revistas. A partir del nacimiento de la poesía visual italiana en 1963, los artistas integraron los símbolos de la comunicación de masas y del mundo de la política en el campo poético, no para estetizarlos, a la manera del pop art, sino para deformarlos y devolverlos a la sociedad. El poema se convertía así en un instrumento de intervención de la realidad, en un instrumento de *guerrilla* que buscaba chocar con la sociedad (Menezes, 2008). El poeta visivo Lamberto Pignotti, afirmó sobre la “guerrilla poética”: “Un escritor que se mete a hacer la lucha armada es uno más, en cambio, lo que sí puede hacer es actuar sobre el lenguaje a nivel revolucionario. Como dijo Mayakovski, un lenguaje de lucha” (Carpi De Resmini y Montecelio, 2017). Durante los años sesenta se había ido configurando y extendiendo en el mundo el uso del concepto de “guerrilla cultural”, que implicaba el compromiso sociopolítico de muchos artistas con la intención de desestabilizar el sistema social (y político) y crear confrontación con las políticas imperialistas de los Estados Unidos (Barreiro López, 2015, p. 1). El uso del término “guerrilla”, como Jacopo Gallimberti dijo, estaba directamente conectado al ambiente que se estaba desarrollando a causa de las políticas de descolonización, la guerra de Vietnam, etc. Galimberti, 2013, p. 423).

Volviendo a las revistas experimentales italianas, si trazáramos un mapa zonal en relación al número de publicaciones que salen a la luz en Italia durante esos años, resulta abrumadora la gran diferencia existente entre norte y sur. Este hecho está relacionado directamente con el nivel de desarrollo económico e industrial existente entre las dos mitades, teniendo el sur un carácter más rural y sufriendo en mayor medida muchos otros problemas como el de la mafia. La casi totalidad de las revistas van a aparecer por lo tanto en la mitad norte de Italia. Dentro de esa mitad, a su vez, se podría trazar un triángulo editorial en torno a Génova-Milán-Florenia y alrededores dónde se agruparon a su vez el mayor

número de trabajos. A pesar de la importancia cultural de Milán, será en Génova donde se den los requisitos necesarios para que en 1958 apareciera la primera revista como tal de la poesía visual: la revista *Ana Eccetera* (1958-1961), dirigida por Anna y Martino Oberto. A pesar de su limitada distribución, se va a convertir en punto de referencia durante toda la década siguiente. También en Génova, tras esta revista, va a surgir en 1965 la revista *Modulo*, del poeta visual Arrigo Lora-Totino, basada en series monográficas, pero de la que sólo salió un número. En este único número participaron teóricos y artistas de la talla de Max Bense o Germano Cellant. Se trataría de la primera antología sobre poesía concreta publicada en Italia.

En Florencia cabría destacar la revista *Tèchne* (1969), dirigida por Eugenio Miccini, uno de los principales representantes de la poesía visual italiana y miembro fundador del *Gruppo □0* de poesía visual. Esta revista permaneció activa hasta 1976, publicando nueve números que giraban en torno al tema de la *poesía visiva*. Miccini promueve desde esta revista la *guerra de guerrillas* estética a través de la difusión autónoma.

FIGURA 1. Las revistas *Ana Eccetera*, *Modulo* y *Tèchne*



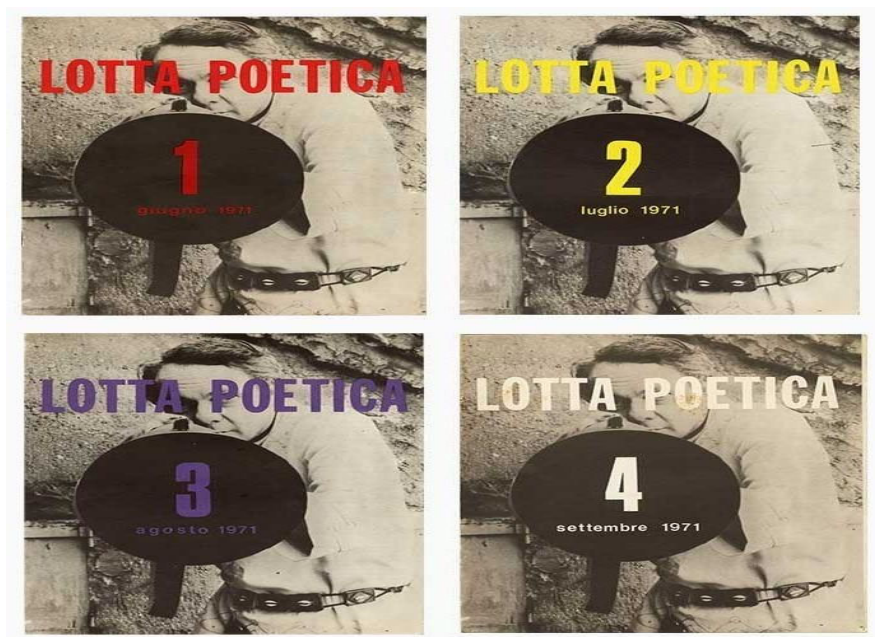
Fuente: archivola Fuente.com

Dentro del triángulo Milán-Génova-Florencia, hay que incluir a la ciudad de Brescia, donde el poeta visual Isaia Mabellini, alias Sarenco, inició y llevó a cabo sus proyectos editoriales más importantes, entre los

que se encuentran la revistas *Amodulo*, *Factotum* o *Lotta Poetica*, editada esta última conjuntamente con el poeta belga Paul de Vree. Nos vamos a detener en *Lotta Poetica* ya que se va a convertir en una de las publicaciones fundamentales y con mayor apertura a nivel internacional del momento. Cuenta con tres series y una coda (2010), iniciándose su publicación en 1972 y finalizando la tercera serie en 1987. Peterlini la calificó como “el órgano oficial de la poesía visiva italiana” (Peterlini, 2005a, p. 34)⁴⁶. Fue la revista más importante y longeva del poeta Sarenco y un claro reflejo de sus ideales políticos (marxistas-leninistas y maoístas) y de sus aspiraciones vanguardistas. Para ello, el poeta va a inspirarse directamente en la ya citada revista de principios del siglo XX *Maintenant* de Arthur Cravan (Peterlini, 2005b, p. 11), de la que tomará su ironía crítica y su vocación de poner todo y a todos en tela de juicio. La principal diferencia de *Lotta poetica* con otras publicaciones coetáneas, es precisamente esa vocación implícita de órgano internacional y su dedicación crítica a todos los niveles, aunando por primera vez de una manera tan eficaz estos dos elementos. Para Sarenco, *Lotta poetica* consistía en una acción programática dirigida a “eliminar elementos negativos y enfermedades sociales” (Peterlini, 2015), una elección deliberadamente utópica y destinada al fracaso, algo de lo que era consciente. El título *Lotta poetica* nace de una clara alusión a la organización extraparlamentaria de extrema izquierda italiana *Lotta Continua* (Wright, 2002, p. 126), surgida en 1969 en Turín, y que contaba con un periódico homónimo. Según declaró Sarenco, el nombre de la revista pretendía ser la afirmación de un compromiso destinado a establecer una “batalla continua” (Sarenco, 1971, p. 3) (*lotta continua*) en dos niveles: por un lado, a nivel discursivo, para la destrucción de las estructuras culturales de la sociedad burguesa y por otro, a nivel político, junto a la vanguardia de la clase obrera y el movimiento estudiantil (Sarenco, 1971, p. 10).

⁴⁶ La rivista *Lotta Poetica* è considerata l'organo ufficiale della Poesia Visiva in Italia.

FIGURA 2. Revista *Lotta Poetica*



Fuente: archivolafuente.com

En cuanto a la ciudad de Milán, se va a convertir en un lugar privilegiado en el campo de la experiencia editorial. Confluirán las editoriales “oficiales” (Feltrinelli, Mondadori, etc.), con las *esoeditorias* al margen del sistema, especializadas en todo tipo de temas sociales, políticos y artísticos. En Milán publicará varias revistas el poeta visual Ugo Carrega, desde el *Bolletino Tool* de 1968, a la revista *Aaa. azioni off Kulchur* (1969), junto con Mario Diacono.

También en el norte, en Turín, van a aparecer varias publicaciones destacadas a cargo de dos de los poetas visuales italianos más relevantes: *Antipiugìù* en 1961 del ya citado Lora Totino y los trabajos de Adriano Spatola. En cuanto a Spatola, sus publicaciones merecen una mención especial por su riqueza, diversidad y abundancia. Su actividad editorial da comienzo en 1962 con *BAB ILU*. En 1964 forma parte de la revista surrealista *Malebolge*, ligada al *Gruppo 63*, junto con Alfredo Giuliano y Nanni Balestrini. En 1967, junto con

sus hermanos Maurizio y Tiziano, comienza a publicar *Geiger. Antologia di testi sperimentali*, que se convertirá también en editorial. Se publicaron 9 números entre los años 1967 y 1982, y en 1996 se editó un número homenaje. Nació como una antología anual sobre la experimentación poética y su labor va a ser fundamental en el establecimiento de una red de poetas experimentales de todo el mundo.

En cuanto al sur de Italia, pese a estar como ya se ha mencionado en una situación bastante desfavorecida con respecto al resto del

FIGURA 3. Revista *Geiger. Antologia di testi sperimentali*



Fuente: arengario.it

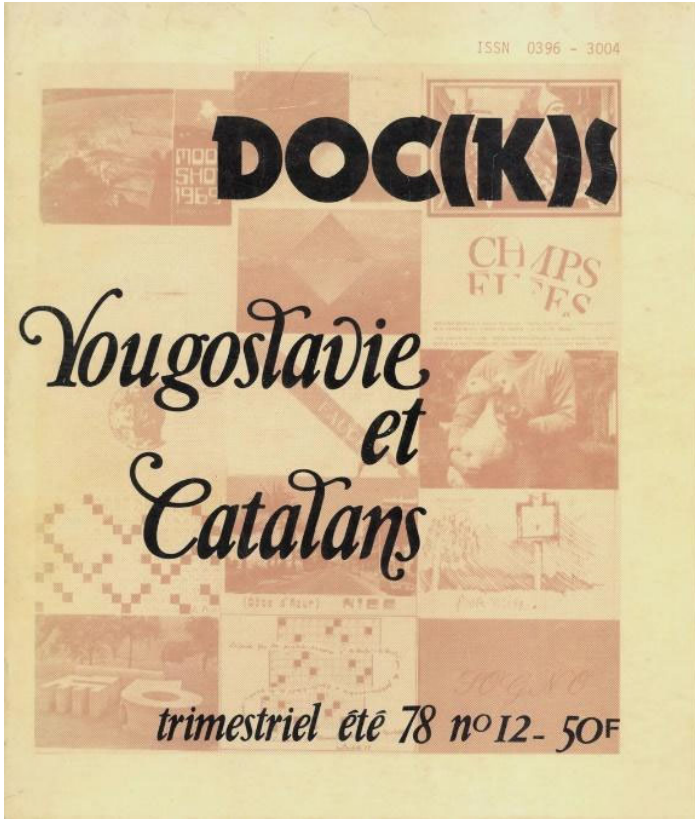
país, la producción de neovanguardia surgida en la ciudad de Nápoles va a ser de gran importancia. La mayoría de las publicaciones que van a ser iniciativa de los mismos artistas visuales: Luciano Caruso, Stelio Maria Martini, Mario Diacono y Luigi Castellano (alias Luca). La primera en aparecer fue la revista *Documento Sud* en 1959 (revista del *Gruppo '50* de poesía visual). De la experiencia de *Documento Sud*, aparecerá de la mano de Luca la revista *Linea Sud* (1963). Esta revista recuperó el espíritu combativo de su predecesora y buscó la superación de las diferencias entre el lenguaje del arte y de la poesía. Posteriormente verán la luz muchas otras publicaciones de la mano de este poeta como *Continuum* (1968) o *Continuazione A/Z* (1973).

3. LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL EN FRANCIA

Durante los años sesenta y setenta en Francia, van a destacar tres nombres en el ámbito de las revistas de la neovanguardia francesa: los poetas Julien Blaine, Jean-François Bory y Pierre Garnier. Este último había empezado ya a publicar desde 1961, junto con André Silvaire, la revista *Les Lettres-Poésie Nouvelle*, que se convertiría en el eje de la *poesía espacial* o *espacialismo* (que él mismo creó con su esposa Ilse) a partir de 1962. En *Les Lettres*, Garnier declara el comienzo de una nueva era y propone el nombre de *espacialismo* para congrega a todas las nuevas corrientes de poesía, como la concreta, la visual, la objetual, la permutacional, la fonética, etc.

En 1966, Blaine creó junto con Bory la revista *Approches* (1966-69) y un año después Blaine lanzó *Robho* (1967-71). En 1968 nuevamente Bory y Blaine engendraron *Ediciones Agentzia*. En 1970 Bory junto con otros artistas, lanza *L'Humedité*, con la que van a colaborar habitualmente los poetas visuales italianos. Finalmente, en 1976, Blaine va a sacar a la luz una de las operaciones editoriales más importantes del mundo sobre experimentación poética, la revista internacional *Doc(k)s*. Blaine asumió su dirección y edición hasta 1989. A día de hoy, se han publicado unos 120 números de gran tamaño en cuatro series con distintos hilos conductores. Blaine llevó a cabo toda una labor de difusión más allá de los circuitos literarios de la

FIGURA 4. Revista DOC(K)S



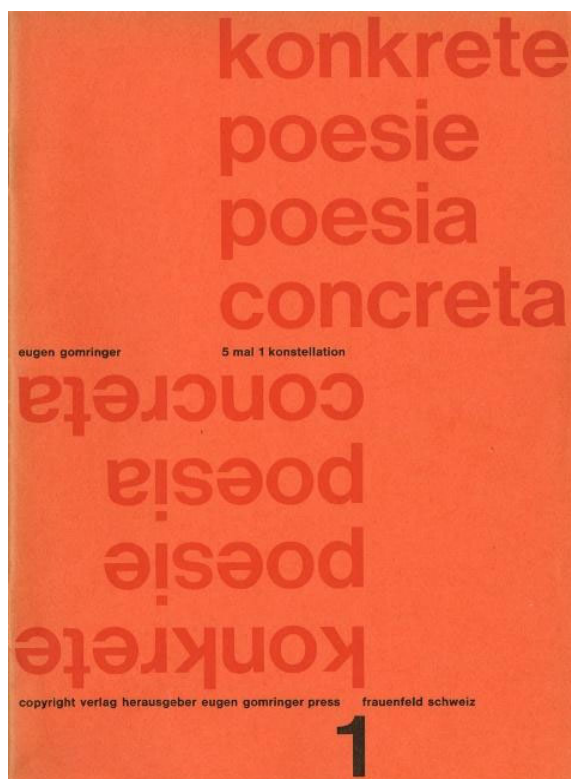
Fuente: theideaofthebook.com/

poesía experimental. También consiguió a través de su trabajo, anular las distinciones entre géneros y entre aspectos creativos y técnicos, convirtiendo a esta revista en un importante punto de encuentro y de reunión a escala global. *Doc(k)s* y *Lotta poetica* son sin duda dos de las revistas más internacionales y con una mayor influencia en el desarrollo de la poesía experimental de los años 70, pero tienen diferentes enfoques. Lo que las diferencia fundamentalmente es que la revista francesa no tiene una línea de discriminación artística clara ni una ideología marcada. En *Lotta poetica*, sin embargo, la idea de la poesía visual como arma de lucha contra el sistema, contra el arte conceptual americano, como lucha al fin y al cabo como reza su nombre, está presente de una manera mucho más clara y radical, especialmente en su primera serie.

4. LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL EN ALEMANIA

En Alemania, gracias a la presencia de figuras como el poeta suizo-boliviano Eugen Gomringer, Franz Mon o Max Bense, se desarrollarán desde muy pronto las teorías de la poesía concreta y posteriormente de la poesía experimental. Va a ser en 1960 cuando Gomringer saque a la luz en Ulm, la que será la primera publicación periódica como tal sobre poesía experimental de Europa: *Konkrete Poesie/Poesia Concreta* (editada en Suiza). Aparecieron once números en forma de cuadernillos desde 1960 a 1964, y aunque sus intereses se centraban en la poesía concreta, recogerá obras de poesía experimental en general además de sus propias teorías sobre la poesía.

FIGURA 5. Revista *Konkrete Poesie/Poesia Concreta*



Fuente: contemporary.burlington.org.uk/

En 1960, el propio Bense, en colaboración con su ayudante y futura compañera Elisabeth Walther, comenzó un nuevo proyecto editorial llamado Ediciones rot. Bajo este título, Rot, se publicarán a partir de 1968, una serie de revistas sobre poesía concreta y estética informativa. En sus números aparecerán los primeros trabajos realizados por computadora, así como el Manifiesto para el arte permutacional de Abraham Moles, que posteriormente se tradujo al italiano en la citada revista Malebolge de Anceschi y Spatola entre otros.

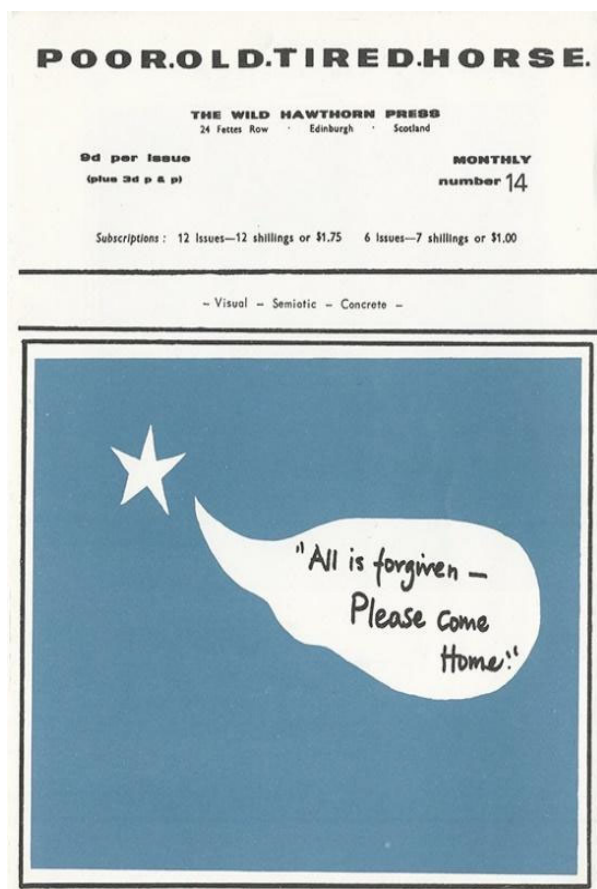
En 1965 el poeta, impresor y editor Hansjörg Mayer, criado en Stuttgart y de familia de impresores, es quien saca a la luz, tras colaborar en la edición de Rot, la serie de poesía concreta Futura de Max Bill en colaboración con Dieter Roth, llamada así por utilizar el tipo de letra denominado “futura” de la Bauhaus. Se trataba de un cartel plegado dedicado normalmente a un poeta concreto. Estuvo activa hasta 1968. Desde 1966 a 1969 Mayer dirigió también la revista Poetrie nuevamente centrada en la poesía concreta (Allen, 2015, p. 286)⁴⁷.

5. LAS REVISTAS DE POESÍA EXPERIMENTAL EN OTROS PAÍSES

Como ya se ha dicho, hubo publicaciones sobre poesía experimental en la práctica totalidad de los países, y resulta imposible mencionarlos a todos, pero a modo de muestra, cabría destacar la revista sobre poesía visual *Poor.old.tired.horse* (1962-67), dirigida por el poeta escocés Ian Hamilton Finlay, la revista belga *De Tafelronde* (1953-

⁴⁷ Allen, G. (2015). *Artists' Magazines: An Alternative Space for Art*. MIT Press Ltd. p.286.

FIGURA 6. Revista *Poor.Old.Tired.Horse*

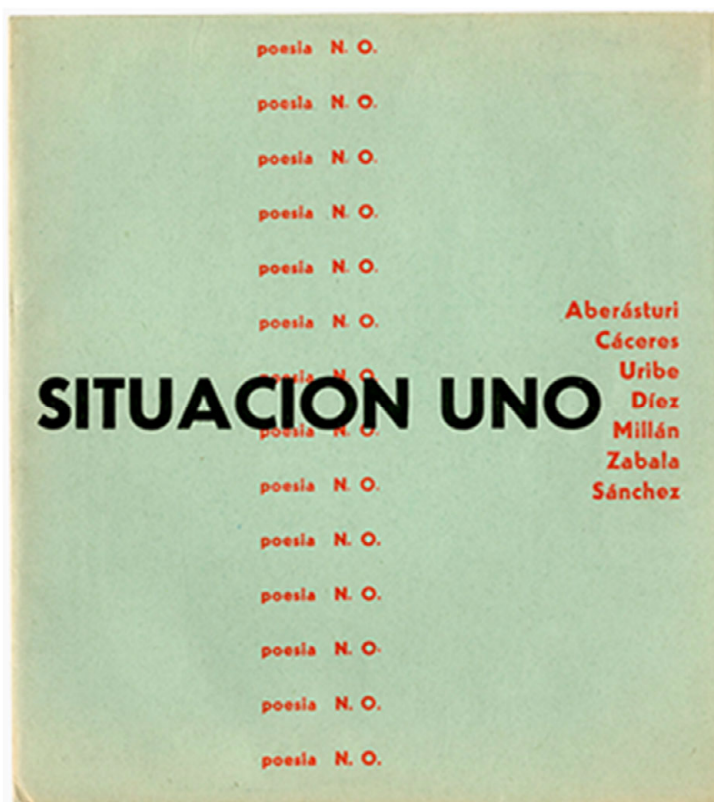


Fuente: verdantpress.com

1982) del poeta Paul de Vree, la revista *Diagonal Cero* del poeta visual argentino Edgardo Antonio Vigo, considerada además una de las plataformas decisivas de la poesía experimental en Latinoamérica durante la década de los sesenta, la *Revista de cultura Brasileña*, editada por la Embajada de Brasil en Madrid por el poeta João Cabral de Melo Neto en 1962 con la colaboración del poeta español Ángel Crespo, las revistas *OVUM* □ (1969-1973) y *OVUM* (1973-1975) del uruguayo Clemente Padín o las publicaciones surgidas durante esos años en España, donde, a pesar de ser un país con un panorama totalmente adverso a cualquier tipo de nuevas ideas por parte del poder establecido, la neovanguardia

literaria española consigue abrirse paso con ciertos problemas durante el franquismo con publicaciones como las del grupo *Problemática-63* (1964), las del *Grupo N.O.* de poesía visual denominadas *Situación* o la revista *Perdura* orquestada por Mariano Hernández de Ossorno en 1972.

FIGURA 7. Revista *Situación Uno*



Fuente: archivolafuente.com

6. CONCLUSIÓN

Si algo queda claro después del paso de los años, es la importancia, la visibilidad y el impulso que este tipo de publicaciones otorgaron a la poesía experimental europea durante los años setenta y ochenta. Muchos de estos poetas fueron auténticos visionarios, que predijeron desde las páginas de sus revistas el futuro desarrollo a gran nivel del imperialismo

cultural norteamericano. También predijeron la evolución e influencia de los medios de masas, o el uso conjunto de palabra e imagen basado en una serie de elementos prefijados, que se han convertido en parte fundamental de nuestra comunicación en la actualidad a través de memes, emoticonos o emojis. En la poesía visual, como en el meme, la mezcla de texto e imagen produce una nueva situación a la que se tiene que enfrentar el individuo en su experiencia visual, asimilando el conjunto, no una suma de palabra e imagen, sino una multiplicación de estos. Los poemas visuales y los memes contienen información que se percibe de inmediato de manera sintética produciendo un impacto excepcional. La efectividad e influencia de estas ideas se ha mantenido en el tiempo de forma subrepticia hasta nuestros días, demostrándose ahora más útil que nunca.

En conclusión, todas estas experiencias editoriales que se producen durante los años sesenta y setenta tienen como punto de encuentro una conciencia colectiva de que el lenguaje es la clave a la vez que el problema. Conscientes del momento histórico que están viviendo, buscan exprimir al máximo el potencial del lenguaje mediante la experimentación, con la intención no solo de cambiar la sociedad a través de este, sino también de establecer un pensamiento crítico que sustituya al establecido, tanto individual como colectivamente.

7. REFERENCIAS

- Allen, G. (2015). *Artists' Magazines: An Alternative Space for Art*. MIT Press Ltd.
- Barreiro López, P. (2015). Collectivization, participation and dissidence on the transatlantic axis during the Cold War. *Cultural Guerrilla for destabilizing the balance of power in the 1960s. Culture & History Digital Journal*, 4(1). 72-92. p. 1.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7352061>
- Carpi De Resmini, B y Montecelio, G. (2017). *Lotta poetica. Il messaggio politico nella poesia visiva 1965-1978 [Catálogo de la exposición]*. Iacobelli Editore.
- Galimberti, J. (2013). A Third-worldist Art? Germano Celant's Invention of Arte Povera. *Art History*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.12006.x> p. 423
- Maffei, G. y Peterlini, P. (2005). *Riviste d'Arte d'avanguardia gli anni sessanta/settanta in Italia*. Edizioni Sylvestre Bonnard.

- Menezes, P. (2008, enero-febrero). El experimentalismo poético moderno. Poesía visual: en busca del arte total. Escaner Cultural, 101.
<https://revista.escaner.cl/node/596>
- Peterlini, P. (2005a). Discorsi di arte contemporanea [traducción propia].
<http://www.patriziopeterlini.it/discorsi-darte-contemporanea.html>
- Peterlini, P. (2005b). Sarenco: Le reviste, la lotta. Nomadnomad.
- Peterlini, P. (2015, agosto). Sarenco, il guerrigliero». Utsanga.
<https://www.utsanga.it/peterlini-sarenco-il-guerrigliero>
- Pujals Gesalí, E. (2002). ¿Poesía visual en traducción? El otro “estilo internacional” de 1965. En Miguel Gómez (Ed.). Ética y política de la traducción literaria. (pp. 265-291). Miguel Gómez Ediciones.
- Sarenco (1971). Editorial I. Lotta poetica, 1, Edizioni Amodulo.
- Wright, S. (2002). Storming Heaven: Class Composition and Struggle in Italian Autonomist Marxism. Pluto Press.

EL ARTE Y EL OTRO ANIMAL. NUEVAS MANERAS DE PENSAR Y VIVIR EN EL ARTE ECOFEMINISTA

CARMEN GUTIÉRREZ JORDANO
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN. EL ANTROPOCENTRISMO Y SU RESPUESTA EN EL ARTE

Esta investigación propone vincular la práctica artística como un camino hacia el pensamiento empático que llega hasta los animales no humanos. Estaríamos hablando de una experiencia est-ética. Esta visión del arte más social que busca devolver su contenido a la vida real no es algo nuevo, pero sí que es mucho más reciente el rechazo de la visión androcéntrica y antropocéntrica. A través de una aproximación histórica a la presencia del animal en el arte plástico se hace visible el distanciamiento y la negación de los animales como un inmenso conjunto de individuos sintientes que quedan recogidos bajo un singular infranqueable, ‘el Animal’. A partir de ‘el Animal’ Derrida hará un juego de palabras para crear la palabra ‘animot’ (2008, 58), y con ello muestra el valor de comodín estereotipado y cerrado frente a la heterogeneidad que se escapa del término. Nuestras relaciones con lo animal -y con lo humano, que también es animal- han estado presididas por una actitud de dominio y sometimiento. Esta superioridad humana sobre lo animal no es más que otra consecuencia de la visión supremacista que nos ha llevado a auto-destruirnos entre nosotros. Si hemos podido hacerlo dentro de nuestra misma especie, la frontera con el resto de especies no puede hacer más que incrementar la violencia y desconsideración. La idea del Otro en el plano de la identidad es fundamental para comprender la cuestión animal, pues los animales son los mayores Otros existentes. Haciendo hincapié en obras literarias fundamentales como *Frankenstein o el nuevo Prometeo* (1818) de Mary Shelley y *La metamorfosis* (1915) de Franz

Kafka, entendemos ese rechazo a la diferencia, al Otro, que se desarrolla en nuestra constante y desapercibida relación con el resto de animales. Este tema transversal, originario y actual a la vez, queda perfectamente ejemplificado en ambas obras literarias, las cuales suponen la reafirmación del pensamiento de terror y dominio hacia lo indómito que vemos reflejado en la historia del arte. Frente a esta visión que se basa en un dualismo metafísico antropocéntrico y androcéntrico, que señala quiénes son los monstruos, son excepcionales los casos que proponen una vía empática para una relación más fraternal con el resto de animales.

El culmen de estas ideas que rompen con la tradición de dominio y explotación sobre la naturaleza lo encontramos en el ecofeminismo, movimiento que todavía no tiene un largo recorrido en comparación con el bagaje histórico de instrumentalización y supremacía, y que aún está formándose. Así es cada vez más recurrente en el arte ecofeminista, en plena expansión, reafirmar la relevancia de los animales como tema del que todos formamos parte y que nos hace ver los nexos de todas las luchas, desde las sociales hasta la ecológica. El ecofeminismo une la voluntad ecológica por la salvación de la naturaleza y la biodiversidad con la lucha feminista por los derechos y libertades de las mujeres. Esto muestra la riqueza, complejidad y permeabilidad de este concepto a pesar de que solo cuenta con unos 50 años de vida. El Land Art se considera el inicio de esta dirección ecologista del arte, que como cualquier arte hoy día se expande más allá de las etiquetas. Obras como *Asphalt Rundown* (1969) o *Glue Pour* (1969) de Roberth Smithson, sin embargo, no seguirían las ideas éticas y estéticas del arte ecofeminista actual. La explotación de la biosfera es un tema vigente que no era tan tenido en cuenta en los 70 como hoy día. Aun así, es por estos años cuando encontramos ya las primeras artistas que cuestionan claramente el pensamiento dualista y antropocéntrico. *Public Lunch* (1971) de Bonnie Ora Sherk (1945-2021) es un claro ejemplo. La autora realiza una performance en la que en una jaula del zoo de San Francisco come encerrada como el resto de animales. Enfrentada a unos tigres o en la habitación contigua a unos leones, Sherk toma el posicionamiento del que está por detrás de la reja. Así,

en lugar de utilizar a los animales como sustitutos de otra cosa, fuera ésta una obra de arte u otra realidad, Sherk es la que sustituye a uno de estos animales, invirtiendo con ello los términos y asumiendo el papel de objeto de contemplación. (Zulueta, 2015, p. 185)

Vistas tradicionalmente como seres irracionales, más próximas a la naturaleza, la empatía de las mujeres con el resto de animales no humanos considerados sistemáticamente inferiores ha convenido en una convivencia y cercanía que se entrelazan. Nada tiene que ver con ideas esencialistas sobre la naturaleza de la mujer, sino con el papel y la consideración impuesta, las cuales unen a ambos sujetos negados precisamente como tales ‘sujetos’. Representan la alteridad y la diversidad. De hecho, como afirma Vandana Shiva, una de las grandes representantes del ecofeminismo, “la marginación de las mujeres y la destrucción de la biodiversidad son procesos que van unidos”, porque “la pérdida de la diversidad es el precio del modelo patriarcal de progreso” (Shiva, 1998, p. 13). También Alicia Puleo ha analizado “las relaciones entre patriarcado y dominio sobre la naturaleza” (Puleo, 2015, p. 391) mostrando de nuevo el nexo en el que convergen Otros maltratados y rechazados. Puleo añade que el ecofeminismo se fundamenta sobre una “ética del cuidado”, lo que implica, además de la responsabilidad ecológica, “la superación del especismo, concebido como visión arrogante patriarcal sobre los animales no humanos” (Puleo, 2015, p. 395). Desde la experiencia artística encontramos a Mierle Laderman Ukeles (1939) que ya concibe su arte como uno ‘de mantenimiento’, focalizado en el bien de la comunidad. Las tareas domésticas impuestas son elevadas a la acción política que se expande en el espacio público. Como Sherk, Laderman es una pionera del ecoarte y el arte feminista, lo que nos lleva al concepto fusionado de arte ecofeminista. El desafío hoy sería recoger al resto de especies en esta ética del cuidado aplicada al arte. Hoy día este concepto de comunidad se extiende hasta una más plural, pues para afrontar las circunstancias postmodernas sólo podemos “seguir con el problema en mundos multiespecies serios” (Haraway, 2019, p. 35).

Es preciso anotar que, aunque los orígenes de la ética del cuidado se remontan a la filosofía platónica, su formulación contemporánea se encuentra especialmente en Foucault, Piaget, Kohlberg y Gilligan (Alvarado, 2004, pp. 30-39). Por tanto, el nexo entre ecofeminismo y

animalismo está ya asegurado. Pero no sólo eso. Sobre las especies exóticas invasoras, un tema que afecta tanto a los animales como a las plantas, Sonia Shah (1969), en *The Next Great Migration* (2020) hace un delicado y controvertido símil entre el desprecio hacia los migrantes humanos y hacia las especies exóticas invasoras, un término que fuera de unos límites temporales concretos carece de sentido. El mestizaje y los desplazamientos tanto en humanos como en no humanos diluyen el significado de autóctono, especie invasora y raza. Otro nexo de la ética animal con otro ámbito es el que hacen Sue Donaldson y Will Kymlicka en *Zoópolis* (2011). En el libro señalan que la cuestión animal “no debe pensarse sólo desde la ética, desde las interacciones entre individuos, sino también desde la política, esto es, desde las relaciones entre las comunidades” (Tafalla, 2022, p. 311). Así hablan de los animales como una especie de conciudadanos que, según su casuística, si son animales domésticos, liminares o salvajes, deben ser tratados y considerados de una forma. Seguramente *I like America and America likes me* (1974) de Beuys sería vista de otra forma: la captura de ese coyote mismo representaría ese espíritu de colonización y dominio que el propio Beuys pretende cuestionar, saliéndose de la ética del cuidado animal que aquí se está defendiendo. Los factores a tener en cuenta a la hora de crear en la contemporaneidad tienen unos parámetros éticos que no eran perceptibles ni relevantes. El cambio de paradigma, que visibiliza la investigación en este tema que siempre ha estado ahí sin ser visto, no es una caza de brujas ni una restricción que merme la creatividad, sino todo lo contrario. El arte ecofeminista es todo un camino apenas explorado en la creación artística que supone crear-con y pensar-con formas alternativas pocas veces dadas en nuestras cabezas. Si bien la mayoría de la historia ha estado regida por una mentalidad que es más evidente que ha impregnado el arte, es estos tiempos cuando el mismo arte nos evidencia el progreso ético que estamos llevando a cabo. Volviendo a Beuys, hay que subrayar su carácter innovador y visionario en la conciencia ecológica dentro del campo artístico. Su obra es al fin y al cabo un desencadenante y un punto de partida.

2. OBJETIVOS

Esta investigación propone una visión activa del arte. Pretende ser una experiencia estética, que va de la contemplación a la acción en relación con los animales. Como objetivo general se plantea la búsqueda de perspectivas alternativas, que cuestionan los planteamientos tradicionales ser humano-animal desde el dualismo occidental metafísico, para encontrar nuevas maneras de acercarnos al Otro y al entorno. La virtualización de la realidad junto con el encierro en las urbes ha hecho que la mayoría de personas desconozcamos otras perspectivas no humanas del mundo físico que nos rodea. Otros objetivos más específicos son demostrar la actualidad de la cuestión animal en la contemporaneidad y la participación e interrelación del arte en los cambios profundos sociales y éticos. La transgresión y cuestionamiento se expresa en la creación de aquello que siendo considerado muchas veces desde el utilitarismo como inútil es lo que acaba siendo más temido. Otro objetivo es la conexión que se busca demostrar que existe en todos los tipos de discriminaciones, desmantelando así el pensamiento antropocéntrico y androcéntrico que, por una parte, provoca temor y, por otra, instrumentalización de lo diferente o ajeno a nuestros ojos.

3. METODOLOGÍA

Los pasos seguidos han comprendido desde la investigación práctica artística, a través de la producción de obra (<https://bit.ly/3V0tqgY>), hasta la documentación abierta a distintas fuentes bibliográficas procedentes de distintos campos, como la ética, la estética, la literatura, etc. En esta fundamentación teórica-práctica se han establecido relaciones entre artistas contemporáneas que mantienen un discurso plural, que recoge lo transversal del asunto al vincularlo con teorías queer, poscolonialistas y ecofeministas. A través de la variedad de acercamientos a un mismo motivo, se busca visibilizar la interdisciplinariedad y riqueza del panorama artístico como agente activo en las transformaciones de nuestra sociedad. La multiplicidad de formas para acercarse y tocar este tema transversal hace posible el debate abierto sobre nuestra comunidad multiespecies de la cual desconocemos bastante. Artistas como Giulia

Cenci, Anicka Yi, Tamara Kostianovsky, Bianca Fields o Jessica Segall son sólo algunas de las muchas que trabajan actualmente en la plástica alrededor de lo no humano. La aportación de cada una de estas perspectivas enriquece el mosaico de la cuestión animal.

4. DISCUSIÓN

Nuestra extraña fascinación hacia lo animal se contradice con nuestra actuación general hacia los animales, habiendo llegado al mayor genocidio animal jamás vivido. Aun produciendo y consumiendo tantos animales, el distanciamiento nunca ha sido mayor tampoco. Esta situación representa parte de la problemática medioambiental, cuya causante, una actitud de explotación y dominio propia del Antropoceno, es cada vez más cuestionada, como se pretende defender en este trabajo. En este tema ético, político y socio-económico siempre ha existido desde los albores de nuestra civilización el pensamiento hegemónico de supremacía y egoísmo, y es interesante ver cómo el ecofeminismo llega a abarcar conceptos como el decrecimiento, la ética del cuidado, el animalismo y el *rewilding*. En esta alternativa se busca “una economía que prioriza el cuidado de las personas y la naturaleza” (Echave-Sustaeta, 2021, p. 31), pero sin construir utopías en el aire. Este cuidado no puede darse más que tras una concienciación y transformación mucho más lenta que las que se producen por los nuevos avances tecnológicos.

4.1. APROXIMACIÓN A NUESTRA RELACIÓN CON LO ANIMAL EN EL ARTE. EL ARTE ECOFEMINISTA COMO ALTERNATIVA

La presencia de la animalidad en las manifestaciones artísticas, que sólo podemos exponer de forma introductoria, tiene una historia tan larga como la de la humanidad y el propio arte que nació el ser humano, pues verdaderamente desde que el ser humano se humanizó hizo arte. Efectivamente, en el arte rupestre, “el acto de pintar satisfacería la necesidad básica de expresión que es innata a todos los seres humanos” (Powell, 2019, p. 10). Incluso podemos decir que las primeras creaciones artísticas son ya un síntoma de la humanización del ser humano. Sólo hay que constatar la aparición a la par de seres humanos y no humanos en las

pinturas rupestres, si no fueron los animales primero. Lo animal es originario, previo a la condición humana, tal y como respalda la propia teoría evolucionista. El mismo Berger considera los animales como “la primera metáfora” del ser humano (1980, p. 5), existiendo esta vinculación que ata lo humano y lo animal como complementarios interdependientes por más que se hayan tratado de hacer opuestos y excluyentes uno del otro. A lo largo del arte nos encontramos innumerables ejemplos de ese ‘animot’ que queda reducido a un animal de compañía, a un caballo que sirve de trono o transporte o de animales ya convertidos en objetos. El culmen de esta posición podría ser *El buey desollado* (1655) de Rembrandt. Lo que nos queda es la pieza de carne en la que aún es reconocible la morfología original del animal. En la actualidad sería más bien un filete de hamburguesa o un nugget lo más representativo de nuestro olvido de lo que son los animales.

Retomando el hilo sobre el pensamiento ecofeminista hay que preguntarse cuáles son sus orígenes y desde cuándo se comenzó a hablar de ecología y feminismo como si fuesen de la mano. Podemos situar sus inicios en la década de los setenta, en la ola ecologista del Land Art y del arte feminista. Françoise D’Eaubonne (1920-2005) fue una escritora feminista francesa que en 1974 ya hace la contracción entre feminismo y ecología en su obra *Le féminisme ou la mort* (Gandon, 2009, p. 5). Sin embargo, este nuevo camino que vincula la lucha de la mujer con la ética del cuidado ante la degradación del planeta no tuvo tanto eco en Francia como en Estados Unidos. Con esta base y tras cofundar el primer movimiento revolucionario gay de Francia, el Frente Homosexual de Acción Revolucionaria creó en 1978 el Movimiento Ecologismo-Feminismo, que apenas destacó en París. Su pensamiento tan vanguardista, impulsado por la lectura de *El segundo sexo* y su amistad cercana con su autora, Simone de Beauvoir, no han servido para que se traduzca su obra, siendo un personaje de la historia que ha quedado más bien en el olvido. En español es casi imposible encontrar textos suyos, aunque ya empiecen a aparecer traducciones de colectivos que comparten gratuitamente su obra (<https://bit.ly/3Foa7Ze>). En cambio, el mensaje de su obra sí que se expandió a otros países, como se refleja en la revista neoyorquina *Heresies* (1977-1993) que es una de las primeras revistas feministas que

tratan de aunar filosofía, arte y ética para hablar de feminismo y ecología. Estos son pasos iniciales que ahora hacen que nos encontremos con inmensidad de fuentes, como es el blog *El caballo de Nietzsche* de Ruth Toledano y Concha López para elDiario.es creado en 2014. En 2016 junto a Ruth Montiel, Rafael Doctor y Alessandro Zara crean Capital Animal, una plataforma para hablar de lo animal en el plano general de la cultura. En uno de los artículos de Rafael Doctor, habla de 2016 al 2022 sobre la casi nula sensibilidad hacia la situación de los animales en ARCO (<https://bit.ly/3uVwAYT>). Sin embargo, obras como la de *We Walked the Earth* de Uffe Isolotto o *Metaverse Petshop Beta* de Exonemo son obras de este mismo año 2022 que nos dirigen la mirada a un tema destacado que todavía se encuentra en eclosión.

La hibridación entre lo humano y lo animal, algo que siempre ha existido en las representaciones mitológicas y religiosas, hoy día es más y más recurrente. Aunque no suponga una ruptura total, sí que es sintomático de la caída que está sufriendo la mentalidad antropocéntrica y androcéntrica. Wangechi Mutu (1972) es una artista que trabaja la hibridación de las mujeres con elementos orgánicos y con animales que nos habla de los estereotipos femeninos, y también de política, ecología e identidad. En ella podemos leer como

el reconocimiento del trabajo destinado al cuidado de la vida —y las condiciones que favorecen la misma—, y asignado a las féminas, ha sido mayoritariamente ‘secuestrado’ por la instrumentalización de las mujeres. (Perales, 2019, p. 117)

En sus collages recortes de revistas pornográficas o de moda nos señalan el prejuicio o canon que construyen la figura de la mujer tanto físicamente como psicológicamente. El secuestro del que habla Perales es equivalente al mismo que hacemos con los animales, ya sea domesticándolos y convirtiéndolos de una forma u otra en nuestros esclavos o bien privándolos de su libertad y de sus hábitats. La instrumentalización en productos de consumo o meros adornos nos incapacitan para tener una experiencia estética profunda que nos haga entenderlos como Otro que, sin ser Otro como yo, es Otro yo. Todos somos una pieza más del entramado de vida del que formamos parte sin ser el centro inamovible de éste.

Como seres que nos afectamos, y dada nuestra posición, habría que plantearse cómo afectar al resto de animales. En las interacciones que tenemos con ellos constantemente vemos el desequilibrio de afectos. En la vivisección o investigación con animales no humanos nos demuestran que esos “mismos experimentos que revelan el altruismo de los animales, revelan también la crueldad humana” (Tafalla, 2012, p. 63). La obra de *Dogs that cannot touch each other* (2003) de Sun Yuan y Peng Yu fue una performance realizada en una galería de Beijing ese mismo año. Pitbulls de pelea trataban de alcanzar a su oponente en cintas de correr atados, enfrentados unos a otros. En cambio, el vídeo de esa performance 14 años más tarde en el Guggenheim de Nueva York fue cancelado de la exposición *Art and China after 1949: Theater of the World*. De forma sutil y lenta, como ocurren los grandes cambios de paradigma, el arte nos muestra el lento y tortuoso progreso de nuestros valores estéticos.

4.2. LA ALTERIDAD ANIMAL: OTREDAD COMO ALTERNATIVA AL ANTROPO-CENTRISMO EN METAMORFOSIS Y FRANKENSTEIN

En la cuestión animal encontramos por una parte una fascinación ante la belleza y majestuosidad animal y lo monstruoso (p. e., los bestiarios) que entiende lo animal

desde la deformación, lo feo, lo abyecto, lo horrible, lo cosmético y lo transgénico. Empieza entonces a proliferar, dentro de la esfera del arte, todo un repertorio de obras y de artistas que integran la naturaleza viva en sus procesos creativos. (Silva-Cañaverl, 2011, p. 42)

El temor a lo indómito, a la naturaleza que se nos presenta como misterio desemboca por una parte en la instrumentalización de esta misma naturaleza como neutralizador de nuestro miedo. Esto aplicado a los animales nos conduce a desanimalizar al animal desde la literatura, con fábulas y cuentos que toman valores humanos y los disfrazan con pelo, plumas, patas y hocicos. Lo animal es una funda, una cáscara que acoge todas nuestras facetas y peculiaridades humanas sin sopesar el carácter del animal en cuestión. Pero no solo se ha humanizado al animal. También se ha animalizado al ser humano en el sentido negativo de deshumanizarlo, de volverlo un extraño para sí mismo, como es el caso de Gregorio Samsa, transformado en insecto en *La metamorfosis* (1915). Habría que

exponer una visión más abierta que señale esta animalización también como una liberación quimérica y originaria en un mundo humano más y más deshumanizado paradójicamente. Parece como si la animalización supusiese deshumanización de forma intrínseca, cuando quizá la humanización se consiga también a través de cierta animalización. Lo animal en este caso se convierte en algo negativo, un espejo invertido de lo humano. Un animal que, a pesar de su descripción, se queda en un extraño insecto, una alteridad indefinida de la cual no podríamos siquiera ponernos de acuerdo sobre su color, forma y tamaño por lo descrito en el relato. Esta transformación kafkiana parece significar que lo único que le queda al ser humano de humano en la sociedad alienada contemporánea es lo animal.

Más de cien años después, puede que esta idea sea todavía más evidente. Junto a Gregorio Samsa, se encuentra el otro personaje que ya hemos mencionado, la criatura creada por el doctor Víctor Frankenstein en *Frankenstein o El moderno Prometeo* (1818). De primeras podríamos entender que difieren, siendo en principio dos obras dispares y distantes en el tiempo. Uno es un insecto y el otro un ser artificial formado además por partes de cuerpos humanos, lo cual lo alejaría de la animalización directa. Aun así, la transformación en insecto de Gregorio no deja de ser algo más simbólico o metafórico, y la animalidad de Frankenstein reside en su alteración y creación humana. Sin embargo, Frankenstein, sin ser un animal no humano evidente, es continuamente calificado de ‘demonio’, ‘diablo’ y por supuesto, de ‘monstruo’, palabra de una etimología reveladora. Procede del latín *monstrum*, cuya raíz es *men*, y una de las familias de palabras que proceden de ella es *monstrare* y *monere*, que significa aviso divino (Kappler, 1986, p. 267), de manera que el término ‘monstruo’ está conectado con la señal divina y el acontecimiento sobrenatural. Es decir, lo inexplicable dentro de nuestros parámetros humanos y que al escaparse de nuestra comprensión roza lo sublime. Lo diferente, en suma, se relaciona con lo sagrado, lo divino y lo siniestro. Todos aquellos calificativos quedan por supuesto reservados para ‘el Animal’, que queda recogido en bestiarios, deformado y estilizado para dar una imagen de fealdad que se aleja del canon humano. Tampoco podemos olvidar esa relación de lo divino con lo animal más primitiva.

Además de esto, el nexo de Frankenstein con lo animal nos lo recuerda a la perfección el hecho de que hoy día el ser humano sigue manipulando genéticamente todos los animales, retocando y creando artificios no humanos cada vez más *humanizados* en pos de mayor productividad y beneficio. Lo divino en lo animal ha muerto debido al reduccionismo materialista que nos hace reducir sujetos y entes a la categoría de objeto. Igualmente, Frankenstein es un producto de la misma voluntad de poder técnica de dominio y manipulación que controla a los animales, en su mayoría a los domésticos.

La vinculación de ambas obras no se debe sólo a la aparente condición monstruosa de sus personajes protagonistas, sino que además la trama de los dos textos permite establecer otros lazos entre ellas. Gregorio antes que preocuparse por su nueva condición de insecto esa mañana, lo primero que tiene en mente es su trabajo y lo que pensará su jefe por su ausencia. ¿Puede ser que hubiese dejado de ser humano mucho antes, y que esta transformación física no sea más que la consecuencia de una metamorfosis existencial y mental anterior? Lo humano parece supeditado al trabajo y ese pensamiento es ya más deshumanizante que su propia apariencia. Su deshumanización no es inmediata al transformarse en insecto, sino que se produce a medida que pasa el tiempo y es aislado en su habitación. Es entonces cuando va perdiendo su capacidad de hablar, comienza a trepar por las paredes y el techo y empieza a desarrollar un peculiar sentido del gusto. Todo esto subraya su proceso de deshumanización. El rechazo y la falta de contacto humano es clave para su pérdida de identidad y humanidad, algo que comprobamos de forma evidente especialmente en Frankenstein: el desprecio por parte de los seres humanos va modelando a la pobre criatura, que acaba matando y desarrollando sentimientos vengativos. Pero la monstruosidad no ha radicado esencialmente en su apariencia. Recordemos también, en este sentido, el film de David Lynch *The Elephant Man* (1980), en el que se narra la desgraciada vida de John Merrick, un hombre que, debido a las graves malformaciones que padeció desde niño, tenía un aspecto ‘monstruoso’ y que, por ello, llevó una lamentable vida expuesto en ferias y circos, aunque realmente era una persona enormemente sensible y muy inteligente. Pero no hay que irse a la ficción, pues los espectáculos de

fenómenos o monstruos, ‘freak shows’, fueron algo que se llevó desde el periodo medieval hasta casi la segunda mitad del siglo XX. La barrera ontológica dualista entre animal y humano practicada por la Ilustración, el zoológico, no ha sido siempre tan estricta y ha tenido entre sus barrotes personas inusuales desde la perspectiva del canon hegemónico.

Gregorio Samsa y Frankenstein sufren la soledad del Otro, y ésta es incluso más cruel cuando es la propia familia de Gregorio la que le da la espalda. Aun siendo un insecto, en el transcurso del texto percibimos una humanidad ejemplar en el protagonista, que piensa continuamente en el bienestar de su familia antes que en el suyo propio. Casi al final, y a pesar de las consecuencias, Samsa sale de su habitación al quedar embelesado por la música de su hermana tocando el violín. Esta búsqueda de deleite estético, junto con su deseo de saltar a los brazos de la hermana, nos demuestra lo mucho que queda de humano dentro de su animalidad. En cambio, tras la muerte de Gregorio, nos hallamos ante un final demoledor en el que, como quien barre una cucaracha muerta con el recogedor y la tira a la basura, nos despedimos del protagonista. La familia no sufre la muerte de su hijo y hermano, como si se hubiese ido mucho antes y en ese insecto no quedase nada de Gregorio Samsa, reducido ya a mera corporalidad, sin alma humana. Somos nosotros los lectores los que sopesamos quiénes son menos humanos o con qué valores y características definir lo humano. Puede que las apariencias de estos dos personajes no sean humanas. Sin embargo, lo que nos encontramos en ambos son dos corazones humanos, o sea, no solitarios. Recordemos los versos machadianos: “Poned atención: / un corazón solitario, / no es un corazón” (Machado, 1995, p. 78). Si suspendemos la comprensión antropocentrista que lo reduce todo a la burbuja de lo humano y que no entiende nada si no es relacionándolo con el patrón de medida universal ‘ser humano’, no nos resulta difícil reconocer que nuestros personajes muestran sufrimiento, afecto, empatía. Si, con Machado, entendemos que “un corazón solitario / no es un corazón”, nuestros personajes son lo más humano que se podría llegar a ser. De hecho, cuando son aislados, marginados y discriminados, es cuando Gregorio Samsa y Frankenstein realmente se deshumanizan hasta el punto de morir, el primero perdiendo las ganas de vivir y enfermando sin ningún

amparo, y el segundo, tras estar huyendo de ‘su padre’, cuando éste muere recoge su cuerpo y promete quitarse la vida. El sentido de justicia, el hastío o desencanto por seguir viviendo, son realmente motivos que aun hablando de su proceso de deshumanización muestran cómo siempre queda un vestigio de auténtica humanidad. Es el aislamiento y la soledad proporcionados por los congéneres los que los deshumanizan hasta el punto de la muerte.

Resulta curioso que mientras que el insecto, Gregorio Samsa, cuenta con nombre, pues antes era humano, nuestra criatura de laboratorio acaba adoptando por las masas y el público general el nombre de su creador, Víctor Frankenstein. Como la mayoría de los animales en este mundo, esta criatura es anónima, ni siquiera recibe un nombre. El nombrar es un acto ambiguo y complejo. Por una parte, puede ser entendido como una primera forma de sometimiento o dominio. El que nombra algo parece situarse por encima de lo nombrado, como si fuera un objeto bajo su poder. Pero, por otra parte, también cabe una segunda lectura del nombrar como forma de acercamiento y reconocimiento de lo Otro. Al fin y al cabo, lo que no se nombra ni se dice, deja de existir o ser tenido en cuenta, casi ni existe. Así lo poetizó George en 1928: “Aprendí la renuncia con tristeza: / nada hay donde la palabra quiebra” (2011, 178). Sin nombre no hay ser. Tras lo expuesto, podemos deducir que estos dos personajes, que se mueven en el filo entre lo humano y lo no humano, hacen que nos cuestionemos nuestra propia humanidad y planteemos la gran pregunta filosófica: ‘¿Quién soy yo?’. Esta pregunta presupondría otra más sencilla, como la de Bentham en 1789 sobre los animales: “¿Pueden sufrir?” (1988, p. 311). Sufren, luego se parecen a los humanos.

5. CONCLUSIONES

Las reflexiones finales son el resultado de una búsqueda inagotable de ejemplos en el arte sobre la revisión de nuestra relación con el mayor Otro existente, el animal, con más de un millón de especies. Este mismo análisis de obras como *La metamorfosis* o *Frankenstein* refleja un espíritu que rechaza y huye de lo diferente, lo extraño o incomprensible dentro de los parámetros humanos. Ante las consecuencias que ya se están

viviendo y un círculo moral en expansión, el arte responde con una actitud alternativa a la anterior, una que reconcilia y reconoce lo humano en lo animal y viceversa y que integra muchas corrientes que acaban conciliándose y asociándose. El racismo, el sexismo, el clasismo, son -ismos que suelen verse apartados sin relación aparente. Es en el arte donde se hacen más palpables las vinculaciones que nos atañen a todos en una misma causa que abrace las diferencias entre individuos. Frente a la homogeneidad, la biodiversidad en el entorno es equivalente a la pluralidad en el pensamiento colectivo. Ambas nutren al mundo y nos enriquecen, pues sujetos e ideas interrelacionadas que ‘piensan-con’ son la base de estas nuevas formas de pensar que se recogen en el ecofeminismo.

Los animales nunca carecieron de voz, y es gracias al arte que podemos amplificarla. *Dawn Chorus* (2007) de Marcus Coates es una obra de vídeo-instalación con monitores que muestran a personas a cámara rápida con sonidos de pájaros. La clave está en que esos sonidos son los han producido esas personas al cantar el gorjeo del pájaro, pero con velocidad de reproducción reducida. Luego los sonidos han vuelto a ponerse a la velocidad real para que así podamos percibirlos “como si fueran extraños pájaros, y de una manera que podría considerarse como una especie de empatía visceral, cuerpo a cuerpo, nos sentimos pájaros, nos sentimos vivos” (Cortés, 2015, p. 609). Dejamos esta última obra como ejemplo concluyente de la vinculación y afección que nos hace ser tan animales, que somos humanos.

6. REFERENCIAS

- Alvarado, A., (2004). “La ética del cuidado”. *Aquichan*, 4, 30-39.
- Bentham, J. (1988). *The Principles of Moral and Legislation*. Prometheus Books.
- Berger, J., (1980). *About looking*. Pantheon Books.
- Cortés, C., (2015). *Fundamentos biológicos de la creación: animales en el arte y arte animal*. [Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Madrid].
Repositorio UAM <https://bit.ly/3YsyDRB>
- Derrida, J. (2008). *El animal que luego estoy si(gui)endo*. Trotta.

- Echave-Sustaeta, A., (2021). Decrecimiento ecofeminista: Los aportes de la teoría feminista a la teoría del decrecimiento. *Derechos Fundamentales a Debate*. Editorial Comisión Estatal de Derechos Humanos, 17, 23-33
<https://bit.ly/3BHXRvd>
- Gandon, A.-L., (2009). L'écoféminisme : une pensée féministe de la nature et de la Société, *Recherches féministes*, 1(22), 5-25.
<https://doi.org/10.7202/037793ar>
- Haraway, D., (2019). Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno. Edición Consonni.
- Kappler, C. (1986). *Monstruos, demonios y maravillas a fines de la Edad Media*. Akal.
- Machado, A. (1995). *Antología poética*. Alianza Editorial.
- Perales, V., (2019). La Odisea de la Especie revisada. Educación multidisciplinar para la Igualdad de Género. Perspectivas traductológicas, ecoartísticas, socioeducativas y jurídicas, 111 - 127. Editorial Universidad Politécnica de València.
- Powell, J., (2019). *From Cave Art to Hubble*. Cham, Springer.
- Puleo, A. H., (2015). El ecofeminismo y sus compañeros de ruta. Cinco claves para una relación positiva con el ecologismo, el ecosocialismo y el decrecimiento. En Alicia H. Puleo (ed.), *Ecología y género en diálogo interdisciplinar*, 387-405. Plaza y Valdés.
- Segarra, M., (2022). *Humanimales. Abrir las fronteras de lo humano*. Galaxia Gutenberg.
- Shiva, V., (1998). El saber propio de las mujeres y la conservación de la biodiversidad. En María Mies y Vandana Shiva, *La praxis del ecofeminismo. Biotecnología, consumo y reproducción* (M. Bofill, trad.) (pp. 13-26). Icaria.
- Silva-Cañaveral, S. J., (2011) Los animales en el arte y la hibridación como fundamento para la exploración creativa. *Revista Nodo*, 10(5), 39-54.
- Tafalla, M., (2012). ¿Son algunos mamíferos sujetos proto-morales? Tres observaciones y una paradoja. *Dilemata*, 9, 53-63.
- Tafalla, M., (2019). *Ecoanimal: una estética plurisensorial, ecologista y animalista*. Plaza y Valdés.
- Tafalla, M., (2022). *Filosofía ante la crisis ecológica. Una propuesta de convivencia con las demás especies: decrecimiento, veganismo y rewilding*. Plaza y Valdés.

LO BELLO, LO FEO Y LO PULIDO. LA ESTÉTICA, SUS LÍMITES Y POSIBILIDADES ACTUALES

FRANCISCO JOSÉ GARCÍA LOZANO
Universidad Loyola

1. INTRODUCCIÓN

El tema de los trascendentales fue tratado ampliamente en la Edad Media. Lo bello, el *pulchrum*, es el “trascendental olvidado”, en palabras de E. Gilson, sin embargo, juega un papel fundamental en la estética del occidente cristiano hasta la irrupción de la fealdad en la teoría estética de la escuela hegeliana y sus consecuencias en el siglo xx. Hoy nos encontramos en una nueva quiebra estética, las “no-cosas”, o el arte digital no físico, que bate records de ventas y confirma su auge, los NFT (Non Fungible Tokens). Esta aportación quiere hacer un recorrido diacrónico del mismo, desde la escolástica hasta nuestro hoy en la educación de lo estético, su evolución y sus consecuencias en la actualidad.

2. OBJETIVOS

El presente trabajo tiene como objetivo realizar un recorrido por las mutaciones estéticas de la modernidad, partiendo del planteamiento escolástico de lo bello hasta el presente. Tomamos aquí estético en el sentido de las categorías de lo imaginario, según la *Crítica del juicio*. Recordemos cómo, al hablar de las Ideas estéticas, Kant las relaciona con la imaginación productiva que, según él, “da más a pensar”, porque la capacidad de determinar un objeto por un concepto resulta sobrepasada por la de presentar en imágenes las Ideas de la razón.

3. METODOLOGÍA

El tema de los trascendentales fue tratado ampliamente en la Edad Media por diversos teólogos parisinos, entre ellos Felipe el Canciller, Alejandro de Hales, Alberto Magno, y Tomás de Aquino. Aunque las elaboraciones sobre la idea de la trascendentalidad que se recogen en las obras de estos teólogos, así como en el pensamiento de Enrique de Gante, Meister Eckhart, Duns Escoto y otros varían bastante las unas de las otras, la doctrina de los trascendentales permite, sin embargo, hacerse una idea de la dimensión propiamente filosófica del pensamiento medieval. Más aún, se ha llegado a pensar que la filosofía medieval puede denominarse con propiedad una filosofía trascendental⁴⁸.

Si bien las teorías medievales de los trascendentales puedan variar según el número y el orden de los conceptos trascendentales, según el modo de predicarlos, es decir, por analogía o univocidad, y según su referencia a Dios, todas estas teorías explican el concepto del ente (*ens*) en términos de las nociones más comunes –*communissima*– tales como lo uno (*unum*), lo verdadero (*verum*), y lo bueno (*bonum*). Así, las nociones trascendentales se entienden como aspectos o propiedades del ser, es decir, aspectos derivados de modo necesario del ente. Como aspectos que pertenecen al ente en cuanto tal, las teorías medievales exponen los trascendentales dentro de la metafísica como ciencia de lo real.

Las obras de Aristóteles, cuya lectura medieval fue mediada por comentaristas islámicos, constituyen sin duda la fuente más importante para el desarrollo de la teoría de los trascendentales. A este respecto, el más importante de los textos aristotélicos se encuentra en el libro IV de su *Metafísica*: “[...] contemplar todas las especies del Ente en cuanto ente, y las especies de las especies, es propio de una ciencia genéricamente una. Ahora bien, si el Ente y el Uno son lo mismo y una sola naturaleza porque se corresponden como el principio y la causa, no lo son en cambio como expresados por un solo enunciado...”⁴⁹. Según la lectura Tomás de Aquino, la metafísica que es filosofía primera, estudia el ente en

⁴⁸ Cf. AERTSEN, J. *Medieval Philosophy and the Transcendentals: The Case of Thomas Aquinas*, E. J. Brill, Leiden 1996.

⁴⁹ *Metaph.* IV, c. 2, 1003b 21-25.

cuanto ente y los aspectos o propiedades que pertenecen al ente en cuanto tal. Al tratar de la relación entre el ente y lo uno, Aristóteles subraya la identidad real de la unidad con el ente, pero también hace hincapié en la diferencia conceptual, ya que se niega la división interior de lo que es uno⁵⁰. El ente y la unidad son realidades idénticas, son equivalentes; y en el orden de la predicación, todo ente es uno. Por consiguiente, el texto de Aristóteles en el libro IV de la *Metafísica* permite hablar de la convertibilidad del ente y lo uno, es decir, *ens et unum convertuntur*. Este texto es sin duda el punto de partida para el desarrollo de la doctrina de los trascendentales en la Edad Media. Influyó en la *Summa de bono* de Felipe el Canciller (ca. 1225), quien presenta el primer tratamiento sistemático de los aspectos comunes a todo ente, empezando con la relación entre el ente y lo uno y añadiendo a la unidad del ente, la verdad y la bondad.

Otro texto importante para los pensadores medievales se encuentra en la *Ética a Nicómaco* I, 6 donde Aristóteles critica la idea platónica del bien. Según el filósofo, como el bien se expresa en diferentes categorías no puede ser único. Ya que la palabra bien se expresa en tantos sentidos como la palabra ser, no puede haber una noción común universal y única, porque entonces sólo podría usarse en una categoría y no en todas. Según el Aquinate, este argumento aristotélico lleva a plantear la trascendentalidad del bien y su identidad real con el ser.

En su relación con la antropología el ente en relación con otra cosa no sólo se considera según división, sino que también se considera según su conformidad con el alma. De ahí que santo Tomás hable del alma como aquello que es “en cierto modo todas las cosas”⁵¹, citando el tercer libro del *De Anima* de Aristóteles. Ahora bien, el alma tiene facultades cognoscitivas y apetitivas. Lo *verdadero* expresa, según Santo Tomás, la correspondencia o la conveniencia del ente con la facultad cognoscitiva: el ente es verdadero y por ello puede ser conocido por la inteligencia. Por otra parte, el *bien* expresa la correspondencia del ente con la facultad apetitiva, con la voluntad, ya que el bien es deseado por todos.

⁵⁰ *Metaph.* X, c. 1, 1052b 16.

⁵¹ *Summa Theologiae* I, q. 16, a. 3. co.

Todo ente es bueno y amable y por tanto el apetito voluntario se mueve hacia él. Por último, el ente puede decirse *bello*, ya que, al ser aprehendido o contemplado, lo bello causa cierto placer, agrada. Así el ente como bello se relaciona con el conocimiento y también con el apetito. Aunque Santo Tomás no incluya la belleza en su enumeración de los trascendentales en el *De veritate*, puede considerarse que la belleza como último transcendental recoge en sí el *verum* y el *bonum*, ya que lo bello se da a conocer porque es verdadero o inteligible y nos deleita porque es bueno.

3.1. EL PULCHRUM EN LA MODERNIDAD

El siglo XVI fue testigo de una renovación de la escolástica. La obra de Francisco Suárez nos presenta un tratamiento sistemático de las propiedades básicas del ser, enumerando sólo la unidad, la verdad, y el bien⁵². Al proponer estos tres trascendentales, se puede decir que el pensamiento de Suárez al respecto se conforma más con lo que dice Alberto Magno, ya que para éste *res* o cosa es sinónimo con el ente, mientras que *aliquid* se encuentra contenido en el concepto de unidad. La escolástica tardía sigue la dirección inaugurada por Suárez; su pensamiento además influirá en la filosofía moderna.

Entre los pensadores modernos que de algún modo se ocupan de los trascendentales se encuentra G. W. Leibniz, especialmente al desarrollar la doctrina de la monadología. Según Leibniz, la mónada se presenta como una unidad originaria que se desarrolla a través de la percepción y del apetito y que por consiguiente abarca la verdad y el bien. Se puede decir entonces que aquí el ente se considera como mónada e implícitamente como unidad, verdad, y bien.

En Kant también hay cierta mención de la herencia escolástica acerca de los trascendentales en su *Crítica de la razón pura*, donde habla de la filosofía trascendental de los antiguos y hace referencia a la proposición escolástica, “*quodlibet ens est unum, verum, bonum*”. Según Kant esta proposición no se refiere a las propiedades metafísicas del ente sino más bien a las condiciones lógicas que preceden la comprensión de un

⁵² Disputationes Metaphysicae 3.2.3.

objeto; estas condiciones son necesarias como la base de ciertas categorías como la unidad, la pluralidad, y la universalidad⁵³. No cabe duda de que el modo kantiano de pensar los trascendentales influirá en la filosofía de Hegel donde las propiedades metafísicas del ente serán tratadas en su “Lógica”. Además, si se considera la belleza como trascendental, es evidente en la *Crítica del juicio* que Kant no ve lo bello como propiedad intrínseca de las cosas; habla de la belleza *como si* fuera una característica o propiedad objetiva. Lo que prima en la estética de Kant es el gusto por lo bello, el placer causado por la experiencia de lo bello, y las condiciones requeridas para la validez universal del juicio estético. Para Kant lo bello, sin referencia a lo que siente el sujeto, a la satisfacción que experimenta, no es nada (en el segundo momento de lo bello, en la “Analítica del juicio estético” de la *Crítica del Juicio*). Así como en Santo Tomás se relaciona lo bello con lo verdadero y lo bueno, en Kant no existe esta relación, ya que el juicio estético no se encuentra atado, por así decirlo, a un concepto y por tanto no es un juicio cognoscitivo.

Hegel completó su sistema: lógica (el ser, la esencia y el concepto), filosofía de la naturaleza y filosofía del espíritu. En esta última, Hegel aborda, en secciones respectivas, el espíritu subjetivo, el espíritu objetivo y el espíritu absoluto. El esquema es simple. La realidad se ordena según tres grandes momentos. El primero es el pensar que se piensa y al hacerlo piensa las condiciones de todo lo posible, pero, al comprenderse como pura condición de posibilidad, muestra su carácter abstracto, que sólo cobra realidad en la medida en que, sabiéndose negatividad autorreferida, se niega a sí misma y se hace exterior así, en lo cual consiste la naturaleza. Ésta, como Idea enajenada en la exterioridad del tiempo y el espacio, tiene que recuperarse por una reflexión del Espíritu para llegar a ser Idea plena⁵⁴.

La filosofía del arte o Estética completa el gran programa hegeliano, su sistema entero. Junto con la religión y la filosofía, culmina el programa de su Filosofía del Espíritu. Aquí pone en juego las funciones del

⁵³ I. KANT, *Crítica de la Razón Pura*, Colihue, Buenos Aires 2007, 154.

⁵⁴ Véase JORGE AURELIO DÍAZ, “La concepción metafísica de Hegel”, en: JORGE J. E. GRACIA (ed.), *Concepciones de la metafísica*, Trotta, Madrid 1998.

concepto y lo sensible en el campo de las representaciones sensibles de lo supremo⁵⁵. “Uno de los rasgos más geniales de la estética hegeliana, a pesar de su ubicación en un sistema de la filosofía, es hacer justicia, por medio de la consideración de su cualidad específica, a la obra de arte, que considera, como la filosofía misma, expresión de lo divino”⁵⁶.

Hegel absorbe, como un todo, el fenómeno estético en su gran programa totalizador de lo fenoménico espiritual reconociendo, además, la necesidad de filosofar sobre el arte en el preciso momento en que éste aparece con el aura de su fenecimiento. Frente a la muerte del arte se hace preciso, como aprecia Hegel, volver a restablecer la relación entre la belleza y el conocimiento o la verdad, o, tomando prestadas las palabras de Gadamer, la recuperación de la pregunta por la verdad del arte⁵⁷.

Si en Hegel el ámbito de la disciplina estética respondía a las exigencias de unidad de su sistema filosófico, a una clarificación de los conceptos de lo que implicaba lo bello artístico, para Kierkegaard la estética se trataría, primordialmente, de una toma de posición del individuo existente, en cuanto existente. La experiencia estética como vía necesaria para llegar a la desesperación, que posibilita el salto a la fe, es descrita por Kierkegaard mediante un intrincado conjunto de categorías, de estados de ánimos y figuras, que atraviesa el “estadio estético”. Su crítica al hegelianismo no equivale a una caída en el pathos romántico que no reconoce alternativa real entre estética y ética, sino que para Kierkegaard es una vía nueva, que no cede a los atajos de la mediación dialéctica, pero tampoco se abandona a la ebriedad de los estados de ánimo⁵⁸.

⁵⁵ “La estética de Hegel no sólo constituye ya parte de su sistema filosófico, se encuentra como síntesis monumental al final de una época en que la ocupación teórica estaba estrechísimamente ligada a la poesía de la investigación histórica y de la producción misma”, en: P. SZONDI, *Poética y filosofía de la historia I*, Visor, Madrid 1992, 155.

⁵⁶ *Ibid.*, 164.

⁵⁷ Véase H. G. GADAMER, “Recuperación de la pregunta por la verdad del arte”, en: *Verdad y método I*, Salamanca, Sígueme 1999, 121-142.

⁵⁸ Es necesario advertir que Kierkegaard disientirá del pensamiento hegeliano desde la raíz. Si bien se considerará, como lo hemos señalado, y en cierto sentido, un discípulo de Hegel en lo que se refiere a su valoración estética, su disensión radical estará ampliamente explicitada en lo que compete a los ámbitos ético y religioso, así se expresa cabalmente en su obra más

La concretez de lo estético no abandona por tanto el camino del pensamiento y de la vida, que se abre al estadio ético y llega finalmente al salto de la fe: el hilo que mantiene unidos los varios estadios es precisamente la *singularidad*. Es en ella dónde la belleza resplandece en lo finito sin quedar asfixiado por la totalidad: “Lo *singular* es la categoría a través del cual deben pasar –desde el punto de vista religioso- el tiempo, la historia, la humanidad... Con esta categoría, cuando aquí todo era sistema sobre sistema, yo tomé polémicamente de mira el sistema, y ahora de sistema no se habla más”⁵⁹.

La *singularidad* es para Kierkegaard la dimensión decisiva de la verdad del hombre y de Dios: “Lo *singular*: con esta categoría se mantiene en pie o cae la causa del cristianismo, después que el desarrollo del mundo ha alcanzado el grado actual de reflexión... como singular, todo hombre está solo: solo en todo el mundo, solo –en la presencia de Dios- y ciertamente entonces no le costará obedecer”. La relación no es sino la autocomunicación de la Verdad en lo Singular, la paradójica oferta de la singularidad de lo verdadero: “el objeto de la fe es la realidad de Dios en la existencia, es decir, como *singular*, es decir, que Dios ha existido como un hombre singular”⁶⁰.

3.2. EL PULCHRUM POSMODERNO

Los procesos de estetización posmoderna influyen en el agotamiento y relax de las categorías modernas de trascendentalismo, sublimidad, autenticidad, monumentalidad estética, individualidad creadora. Estamos ante la “muerte del arte” intuita y sentida por Hegel. Ahora vivimos con los fragmentos donde todo se funde y se disipa en un fondo de producción plural y múltiple. Allí donde unos proponían unidad y coherencia, la *transvanguardia* propone multiplicidad, dispersión, colección e imprecisión.

densa en términos filosóficos y dialécticos: el *Postscriptum no científico y definitivo a Migajas filosóficas*.

⁵⁹ S. KIERKEGAARD, *Diario*. Citado por B. Forte, *En el umbral de la belleza*, Edicep, Valencia 2004, 30.

⁶⁰ *Ibid.*, 34.

Se ha diluido un paradigma concreto: el sentimiento de lo sublime, la necesidad de trascendencia a través de la obra de arte, su inquietante capacidad para abordar la infinitud, de mirar lo invisible. Estamos ante un nuevo *sensorium* generacional, ¿pero ello significa que están agotadas las vías estéticas de acceso a la trascendencia? Y si no están agotadas, igualmente podemos hacernos la pregunta que al príncipe Myskin le hace el joven nihilista Hipólito en *El idiota*: “¿Es verdad, príncipe, que una vez dijiste que el mundo será salvado por la belleza?... ¿Qué belleza salvará al mundo?”.

Pero ¿cualquier forma artística indica –*in limine*–, vehicula, la irrupción del misterio, del todo en la parte, de la infinitud en la finitud? En este sentido puede sernos de utilidad la reflexión del coreano-alemán Byung-Chul Han (Seúl, 1959) en su obra *La salvación de lo bello*. Para Han, vivimos en un sistema colonizado por nuevas formas de explotación, donde el hombre ha interiorizado los mecanismos de autocontrol para exigirse a sí mismo una mejora constante del rendimiento. El malestar que este estilo de vida genera se domestica a su vez con remedios espurios, bien sean las recetas individualistas de la autoayuda o cualquier otro imperativo de la pura positividad, que renuevan en el sujeto la convicción de que debe superar su cansancio, volver a mostrarse activo y atractivo ante los demás y recuperar su valor en el mercado.

Para ello, comienza estableciendo un curioso nexo entre el arte de las esculturas insulsas e hiperpulidas de Jeff Koons, el diseño ultrafino de los smartphones y la depilación brasileña. ¿Qué tienen en común estas expresiones, aparentemente tan dispares, para proclamarlas señas de identidad de nuestra época? Según Han, el hecho de que todas responden a esa exigencia de positividad que impera en un mundo que difícilmente tolera alteridad o negatividad alguna.

Por eso gusta hoy tanto lo pulido, lo liso: porque no daña ni ofrece resistencia. Nuestro deleite tiende a circunscribirse a cosas puramente positivas, cada vez más planas y transparentes. Tal sería el modo de comunicación extendido por las redes sociales, limitado al “Me gusta” de Facebook, y donde la adicción al *selfie* testimoniaría el vacío interior de un yo que trata en vano de producirse a sí mismo, sin lograr a la postre otra

cosa que reproducir ese mismo vacío de una vida sin consistencia. Un arte que “no ofrece nada que interpretar, que descifrar ni que pensar”⁶¹.

Pero la genuina experiencia de lo bello no es la del sometimiento del objeto a las expectativas acostumbradas del sujeto en su trato cotidiano con el mundo; supone, por el contrario, la sacudida de lo inesperado, una esencial dimensión de contraste, opacidad y misterio -de negatividad, en suma.

Lo pulido, lo liso, lo igual que caracteriza a esta estética, responde asimismo a la generalización interesada de un carácter -o un no-carácter- que propende a la no confrontación y al agrado, a la huida de la alteridad, de la posibilidad del conflicto, del dolor, de la construcción de un nosotros desde lo no-idéntico, de aquello que precisa, en definitiva, de la vinculación y no de la mera conexión⁶².

En el paradigma de la estética de lo pulido nos encontramos: anestesia general (formas y temas que nos provocan una sensación de perfección y plenitud), la pornografía del dato (somos ya una compleja transacción de datos manejados mediante algoritmos), vaciamiento del yo (adicción al selfie), la conexión instantánea, la sobrecarga de estímulos y la atención sobresaturada (comunicación acelerada que evita la demora y la latencia), la pérdida de carácter, de la constancia, la firmeza, etc. (el consumo, el sharing, etc.).

Por otra parte, resulta interesante poner en relación la afirmación de Han acerca de esta falta de carácter del sujeto contemporáneo - “el consumidor ideal es un hombre sin carácter. Esta falta de carácter es lo que hace posible un consumo indiscriminado”⁶³- con la idea clásica del sujeto

⁶¹ BYUNG-CHUL HAN, *La salvación de lo bello*, Herder, Barcelona 2015, 12.

⁶² Véase el rechazo de la negatividad del otro en su forma de desigualdad social y económica: cf. A. CORTINA, *Aporofobia, el rechazo al pobre. Un desafío para la democracia*, Paidós, Barcelona 2017. Para caracterizar la pobreza, Adela Cortina se apoya en Amartya Sen y la considera desde una perspectiva no sólo económica, sino también social. Ser pobre implica con frecuencia mala salud, violencia y muchos otros problemas. Enfermedades mentales, adicción al alcohol, a las drogas o una esperanza de vida más corta que el resto de la población son algunas de las contrariedades implícitas en la falta extrema de recursos.

⁶³ Byung-Chul Han, *La salvación de lo bello*, 72.

“externamente dirigido”⁶⁴ (other-directed sense of self), que trajo consigo la primera fase de la sociedad de consumo y los medios de comunicación de masas. Lo que el autor observa hoy como falta de carácter, puede analizarse como la evolución de lo que Riesman estudió como una estrategia de diferenciación social. De acuerdo con el sociólogo estadounidense, la emergencia de la clase media durante la segunda mitad del siglo XX en Estados Unidos favoreció que la clase social ya no fuera una categoría tan visible como lo era antes de la entrada en la sociedad de consumo, lo que alentó que los individuos buscaran un nuevo modo de diferenciación y encuentro con los iguales: “los estilos de vida”⁶⁵. La evolución de estos estilos de vida puede conectarse con el auge actual de la “estetización de lo cotidiano”⁶⁶ y de la propia comunicación con los otros en el espacio digital, que impediría, de acuerdo con el filósofo coreano, “la experiencia de lo bello como experiencia de lo vinculante. Lo único que engendra dicha estetización son los objetos de un agrado pasajero”⁶⁷.

Lo bello hoy ha dejado de ser un acontecimiento de la verdad (*verum*), carece de consagración, un mero ente, objeto del agrado inmediato del consumo. El verdadero arte es vinculante, como señala Platón, lo “bello en sí” es “aei on”⁶⁸ (eterno). Recuperar lo bello, es recuperar lo vinculante, lo normativo, lo que da la medida por excelencia. El eros platónico es la aspiración a lo vinculante, una apuesta a la religación⁶⁹, frente a al ser des-ligado.

⁶⁴ Cf. DAVID RIESMAN Y OTROS, *La muchedumbre solitaria*, Paidós, Barcelona 1971.

⁶⁵ STIG HJARVARD, *The mediatization of culture and society*, Routledge, Abingdon/New York 2013, 143.

⁶⁶ BYUNG-CHUL HAN, *La salvación de lo bello*, 109.

⁶⁷ Ibid.

⁶⁸ PLATÓN, *El banquete*, 211b.

⁶⁹ X. ZUBIRI, *El Hombre y Dios*, Alianza Editorial, Madrid 1988, 12. Zubiri considera que este encontrarse ligado al poder de lo real es un “hecho”, la religación. Todos al realizar nuestros actos nos experimentamos fundados en la realidad, al margen de lo que posteriormente entendamos y aceptemos que sea ese fundamento. Pero es un hecho de carácter “total”, ya que abarca a la persona en su dimensión individual, social e histórica. Y finalmente es un hecho total “radical”, que penetra estructuralmente al ser del hombre. Es imposible constituirnos como relativamente absolutos sin estar religados a algo otro que nos hace “ser”.

En el paradigma de la estética de lo pulido nos encontramos: anestesia general (formas y temas que nos provocan una sensación de perfección y plenitud), la pornografía del dato (somos ya una compleja transacción de datos manejados mediante algoritmos), vaciamiento del yo (adicción al *selfie*), la conexión instantánea, la sobrecarga de estímulos y la atención sobresaturada (comunicación acelerada que evita la demora y la latencia), la pérdida de carácter, de la constancia, la firmeza, etc. (el consumo, el *sharing*, etc.).

Por otra parte, resulta interesante poner en relación la afirmación de Han acerca de esta falta de carácter del sujeto contemporáneo - “el consumidor ideal es un hombre sin carácter. Esta falta de carácter es lo que hace posible un consumo indiscriminado”⁷⁰ - con la idea clásica del sujeto “externamente dirigido”⁷¹ (*other-directed sense of self*), que trajo consigo la primera fase de la sociedad de consumo y los medios de comunicación de masas. Lo que el autor observa hoy como falta de carácter, puede analizarse como la evolución de lo que Riesman estudió como una estrategia de diferenciación social. De acuerdo con el sociólogo estadounidense, la emergencia de la clase media durante la segunda mitad del siglo XX en Estados Unidos favoreció que la clase social ya no fuera una categoría tan visible como lo era antes de la entrada en la sociedad de consumo, lo que alentó que los individuos buscaran un nuevo modo de diferenciación y encuentro con los iguales: “los estilos de vida”⁷². La evolución de estos estilos de vida puede conectarse con el auge actual de la “estetización de lo cotidiano”⁷³ y de la propia comunicación con los otros en el espacio digital, que impediría, de acuerdo con el filósofo coreano, “la experiencia de lo bello como experiencia de lo vinculante. Lo único que engendra dicha estetización son los objetos de un agrado pasajero”⁷⁴.

⁷⁰ BYUNG-CHUL HAN, *La salvación de lo bello*, 72.

⁷¹ Cf. DAVID RIESMAN Y OTROS, *La muchedumbre solitaria*, Paidós, Barcelona 1971.

⁷² STIG HJARVARD, *The mediatization of culture and society*, Routledge, Abingdon/New York 2013, 143.

⁷³ BYUNG-CHUL HAN, *La salvación de lo bello*, 109.

⁷⁴ *Ibid.*

Otro de los rasgos que explicaría la desaparición de lo bello, se relaciona con la naturaleza de los dispositivos táctiles que median el acceso a la obra estética o a la conexión con la alteridad, ya que el sentido del tacto -a diferencia de la vista- mermaría la distancia contemplativa precisa para el juicio estético en favor del consumo impulsivo de lo instantáneo. Esta consagración de la instantaneidad, de la emoción frente al sentimiento - que respondería a un vínculo, que necesita de una historia-, es potenciada por la cultura del dataísmo del internet de las cosas, que habría llevado los procesos de autovigilancia a nuevas cotas con la emergencia del yo cuantificado⁷⁵. Tanto la obsesión por el autocontrol como la compulsión a la publicación de *selfies* son entendidos por Han como estrategias de autoafirmación que apuntarían hacia un creciente vacío del yo, a ese yo sin carácter que se autoafirma en el *like*, en el progreso que le ofrece la gráfica de kilómetros recorridos de una app o en la conexión digital a una red de contactos⁷⁶. El tercer factor que el autor sostiene para explicar la imposibilidad de lo bello es el tiempo propio de la sociedad de consumo. Como aborda en el penúltimo epígrafe de la obra - “Belleza como reminiscencia”⁷⁷-, lo bello, siguiendo a Platón, “es una repetición de lo que ha sido, un reconocimiento”. Sin embargo, tanto el consumo como las imágenes digitales, según Han, precisan de una temporalidad distinta a la de lo bello como recuerdo, ya que el consumo destruye la temporalidad misma para maximizar la aceleración en la búsqueda de objetos y su renovación; mientras que las imágenes digitales se caracterizarían por un consumo instantáneo.

⁷⁵ Cf. BYUNG-CHUL HAN, *Psicopolítica*, Herder, Barcelona 2014; Y. N. HARARI, *Homo Deus: Breve historia del mañana*, Debate, Barcelona 2016.

⁷⁶ Frente a la otredad digital, recuperar la corporeidad como trascendental, una hermenéutica de la carne, que en su polisemia supone la alteridad como experiencia de lo extraño, y la alteridad como heteroafección (relación *Bewusstsein-Gewissen*): “La carne es el lugar de todas las síntesis pasivas sobre las que se edifican las síntesis activas (...) en una palabra: ella es el origen de toda alteración de lo propio”: P. RICOEUR, *Si mismo como otro*, Siglo XXI, Madrid 2006, 360. En otra línea la obra de Didier Franck es una buena muestra de la relevancia de la fenomenología genética para poder determinar las “capas” de extrañeza (*Fremdheit*) en las que se asienta la subjetividad. Cf. D. FRANCK, *Chair et corps. Sur la phénoménologie de Husserl*, Minuit, Paris 1981.

⁷⁷ HAN BYUNG-CHUL, *La salvación de lo bello*, 94-104.

“En presencia de las esculturas bruñidas y abrigadas, uno no se encuentra con el otro, sino solo consigo mismo”, se trata de un monismo ontológico incapaz de pensar lo otro. De acuerdo con esto, la tarea del arte y de lo bello consiste en la salvación de lo otro como salida de su propio vacío, el paso del *ego* al *alter ego*⁷⁸. El sí mismo ha de recorrer la senda de la otredad para encontrarse con su mismidad⁷⁹. La salvación de lo bello es la salvación de lo distinto. Siendo lo enteramente distinto, lo bello cancela el poder del tiempo. Precisamente hoy, la crisis de la belleza consiste en que lo bello se reduce a su estar presente, a su valor de uso o de consumo. El consumo destruye lo otro. Lo bello artístico es una resistencia contra el consumo.

Es posible el rescate de esta aséptica estética de la complacencia y del escaparate, de ese mundo en el que un escondite se convierte en lugar maldito. La primera posibilidad que apunta Han es poner en valor lo sublime (Adorno mediante), lo que no suscita placer de manera inmediata, sino que, incluso, nos procura sobrecogimiento y dolor. Para sobrevivir, el arte necesita la “categoría de la resistencia” (*Kategorie des Widerstands*), resistencia de y contra la materia “social” cosificada, de y contra lo de-forme de esta última. La fuerza de la negatividad en la obra de arte es “proporcional” al espacio existente entre la praxis social y la utopía entendida en términos eudemónicos⁸⁰. El mundo actual se muestra profundamente intolerante frente a la negatividad. La otra posibilidad que apunta Han, que es una prolongación de la primera, es la de introducir elementos negativos, opacos, en esta orgía pornográfica de la positividad y la transparencia. Lo inesperado, lo oculto o lo escondido.

⁷⁸ P. RICOEUR, *Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II*, Fondo de Cultura Económica, México 2002, 271: “El significado del ego no es unívoco, a falta de un género ego, ni equivoco, puesto que yo puedo decir alter ego. Es análogo. El término ego, constituido en su significación primitiva gracias a la hipótesis hiperbólica del solipsismo, es transferido analógicamente de yo a tú, de manera que la segunda persona significa otra primera persona. La analogía no es, pues un razonamiento, sino el trascendental de múltiples experiencias perceptivas, imaginarias, culturales.”

⁷⁹ Cf. P. RICOEUR, *Sí mismo como otro*, 172: “Todavía es preciso que la irrupción del otro, que rompe el cierre del mismo, encuentre la complicidad de este movimiento de oscurecimiento por el que sí se vuelve disponible para el otro distinto de sí”.

⁸⁰ TH. W. ADORNO, *Teoría estética*, Taurus, Madrid 1971, 24.

Lo secreto, lo sugerido o lo encubierto. Las imperfecciones, las tardanzas y lo metafórico.

En su último acercamiento al plano estético, en su obra *No-cosas. Quiebras del mundo* de hoy, señala lo siguiente: “hoy estamos en la transición de la era de las cosas a las no-cosas. No son las cosas, sino la información, lo que determina el mundo en el que vivimos”.

El término “desmaterialización” no es un concepto o metáfora que haya que explicar: es simplemente eso, la eliminación de lo material, lo físico de nuestras vidas. Mientras que todo sea información, esta es la que va a ir haciendo desaparecer las cosas puesto que la digitalización aboca a la desmaterialización del mundo.

El autor aboga por la romantización del mundo, esto es, a través de una re-materialización de nuestras vidas, la resurrección de “lo otro” y en definitiva el llamado giro romántico.

4. CONCLUSIONES

Lo bello no es un brillo momentáneo, sino seguir alumbrando en silencio. Su preferencia consiste en este reservarse. Los estímulos y los logros inmediatos obturan el acceso a lo bello. Su oculta belleza, su esencia, las cosas solo se desvelan posteriormente y a través de rodeos, aquella “vía larga”, hermenéutica, tan apreciada por P. Ricoeur⁸¹. Largo y espacioso es el paso de lo bello. A la belleza no se la encuentra en un contacto inmediato. Más bien acontece como reencuentro y reconocimiento.

El verdadero arte, lo verdadero, en general, es aquello que se nos revela desde el signo de lo contrario, de lo distinto, de lo ambiguo. Lo diferente como espacio de revelación. El cristianismo encontró en la cruz el símbolo en el que la divinidad adquirió su expresión suprema y su suprema diferenciación respecto de todas las demás revelaciones y revoluciones: en ese acto de entrega hasta el límite, la divinidad se ha manifestado no como poder, ni ha reaccionado como Absoluto, sino como Amor

⁸¹ “La vía larga que propongo tiene también por ambición llevar la reflexión al nivel de una ontología; pero lo hará gradualmente, siguiendo los reclamos sucesivos de la semántica y de la reflexión”: P. RICOEUR, *El conflicto de las interpretaciones*, FCE, Barcelona 2003, 10.

humilde y humillado, como Palabra silenciada, como Belleza ausente, “pues desfigurado no parecía hombre, sin figura, sin belleza, sin aspecto atrayente (Is 52, p. 14; 53, pp. 2-3). La cruz es la heterotopía pura: lo otro, lo diferente contra lo cual se estrella toda la idolatría consoladora de una belleza manipulable, de consumo, hecha a la medida de los espejismos más ficticios de nuestro deseo y sociedad. Y, sin embargo, desde esa situación abyecta, el Misterio sacó a luz toda belleza, el amor se hizo digno de fe, la bondad se reveló más fuerte que el mal del pecado y de la muerte, la justicia alcanzó su máxima exigencia, y la verdad logró expresar su poder de convicción. De ese modo, la Gloria suprema de Dios se hizo absolutamente visible en la carne de su Hijo, como “gloria Dei et gloria hominis”⁸².

El verdadero arte, lo verdadero, en general, es aquello que se nos revela desde el signo de lo contrario, de lo distinto, de lo ambiguo. Lo diferente como espacio de revelación.

Sólo una vida auténtica (*verum*), que acoge lo ético (*bonum*) y se abre a lo estético (*pulchrum*), está en disposición de captar esos valores últimos que constituyen lo verdaderamente humano. Romantización del mundo: a través de una re-materialización de nuestras vidas, la resurrección de “lo otro” y en definitiva el llamado giro romántico.

“Fue el tiempo que pasaste con tu rosa lo que la hizo tan importante” (Antoine de Saint-Exupéry): la domesticación (como identificación) de las cosas que es imposible con la información digital. La falta de domesticación hace que todos los zorros sean iguales aludiendo al famoso capítulo del *Principito*. Sólo el tiempo del otro crea lazos fuertes y solo con las cosas reales podemos alcanzar esa relación afectiva.

⁸² Cf. H. U. von Balthasar, *Gloria. Una estética teológica. La percepción de la forma*, Encuentro, Madrid 1985.

5. REFERENCIAS

- Adorno, Th. W. (1971). Teoría estética. Taurus
- Aertsen, J. (1996). Medieval Philosophy and the Transcendentals: The Case of Thomas Aquinas. E. J. Brill
- Cortina, A. (2017). Aporofobia, el rechazo al pobre. Un desafío para la democracia. Paidós
- Forte, B. (2004). En el umbral de la belleza. Edicep
- Franck, D. (1981). Chair et corps. Sur la phénoménologie de Husserl. Minuit
- Gadamer, H.G. (1999). “Recuperación de la pregunta por la verdad del arte”. Verdad y método I. Salamanca
- Gracia, J.J.E. (1998). Concepciones de la metafísica. Trotta
- Han, B-Ch. (2014). Psicopolítica. Herder
- Han, B-Ch. (2015). La salvación de lo bello. Herder
- Han, B-Ch. (2021). No-cosas. Quiebras del mundo de hoy. Taurus
- Harari, Y.N. (2016). Homo Deus: Breve historia del mañana. Debate
- Ricoeur, P. (2002). Del texto a la acción. Ensayos de hermenéutica II. Fondo de Cultura Económica
- Ricoeur, P. (2003). El conflicto de las interpretaciones. FCE
- Ricoeur, P. (2006). Sí mismo como otro. Siglo XXI
- Riesman, D. y otros (1971). La muchedumbre solitaria. Paidós
- Szondi, P. (1992). Poética y filosofía de la historia I. Visor
- Von Balthasar, H.U. (1985). Gloria. Una estética teológica. La percepción de la forma. Encuentro
- Zubiri, X. (1998). El Hombre y Dios. Alianza Editorial

UN NUEVO RELOJ MENTAL. UNA PROPUESTA ARTÍSTICA PARA REPENSAR Y ALARGAR EL AHORA

SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

El presente texto examina “The Clock of the Long Now”, un proyecto en vías de desarrollo donde arte y ciencia se dan la mano para expandir nuestra concepción del tiempo y cuestionar la relación entre nuestras civilizaciones y el futuro.

El reloj, que será construido a escala monumental e irá situado en el interior de una montaña en el oeste de Texas, Estados Unidos, ha sido diseñado para mantener la hora exacta durante los próximos diez mil años. De manera significativa, esta cifra corresponde, aproximadamente, con la edad de la civilización moderna. Diseñar un reloj para mensurar otros diez milenios es imaginar un futuro sostenible que posibilite a la humanidad continuar su viaje. Con sus cientos de pies de altura, este gigantesco aparato cronométrico funcionará con energía mecánica proveniente del sol y de las personas que lo visitan. El acceso al emplazamiento del reloj no será fácil. Para verlo habrá que salir de madrugada, realizando una suerte de peregrinación que requerirá una caminata de un día para alcanzar sus engranajes interiores.

El reloj marcará el tiempo con pantallas astronómicas y calendáricas. Además, empleando tecnología de música generativa —una técnica de composición que utiliza un pequeño conjunto de reglas para generar muchos resultados únicos—, el aclamado compositor Brian Eno ha creado un generador de campanas capaz de producir más de tres millones y medio de sonidos distintos: uno por cada día que se visite el reloj durante

los diez próximos milenios. El proyecto resuena con otras propuestas artísticas experimentales, como *Organ²/ASLSP* (As SLOW As Possible), ideada por John Cage, que se postula como la interpretación musical más larga jamás efectuada (639 años – una cifra sorprendentemente alta para una composición, pero que palidece frente a los diez mil años que el *Long Now Clock* estará funcionando).

Ese “ahora prolongado” que sugiere el título del reloj hace referencia directa a la intencionalidad del proyecto: fomentar el pensamiento a largo plazo. En nuestro contexto turbocapitalista, digitalizado y acelerado, el cor-toplacismo se ha impuesto como único *modus operandi*. Así, de manera inusual, este reloj invita a pensar y conjeturar en una escala de tiempo expandida, configurándose como símbolo material y perdurable de nuestra conexión con el futuro no inmediato. En este sentido, el propio Eno, vinculado al proyecto desde el inicio de su concepción, ha declarado que “*The Long Now*” es el reconocimiento de que el momento preciso en el que te encuentras surge del pasado y es una semilla para el futuro. Resulta irónico, como señala el artista, que, en un momento en que la humanidad está en la cima de sus poderes técnicos, capacitada para generar enormes cambios globales con consecuencias durante siglos, la mayoría de nuestros sistemas sociales estén basados en concepciones temporales cada vez más breves.

2. LAS PRESIONES DEL CRONÓMETRO. PRESENTE CONTINUO O EL AHORA MÁS INMEDIATO

Una densa red de relojes y plazos se expande ahora sobre la vida, como asegura Rüdiger Safranski, que defiende la angustiada sensación de frenesí actual en los siguientes términos:

Vivimos hoy bajo un estricto régimen del tiempo. Tenemos tiempos de trabajo, de ocio, de escolarización y formación exactamente regulados, así como horarios coordinados con toda precisión en el tráfico y en la producción. En cualquier ocasión hay que atender a los plazos (...). En la economía competitiva, se trata de ganar tiempo: hay que llegar el primero al mercado con los nuevos productos, es necesario introducir con mayor rapidez las innovaciones. Bajo esa presión del tiempo, él mismo se transforma en una especie de objeto, que podemos dividir, dedicar, acelerar, ahorrar, emplear bien y vender. (...) Esa es la moderna escasez de tiempo. (2013, p. 20)

Tiempo comprimido, acelerado, atomizado. Ya en 1936, Jacques Leclercq declaraba que el mundo se ufana de llevar una vida intensa, que no es más que una vida “agitada, porque el signo de nuestro siglo es la carrera, (...) se enorgullece (...) de velocidad” (2019, p. 13). A lo largo de las últimas décadas, esa obsesión por la prisa ha ido creciendo exponencialmente hasta desembocar en la sociedad de alta velocidad que hoy habitamos, caracterizada por una ubicua impresión de ajeteo. La celeridad es el objeto último de deseo: queremos transportarnos más deprisa, una conectividad más veloz, cocinar en el menor tiempo posible, incluso buscamos citas más rápidas. Explica Gabriela Speranza que, por un lado, la apresurada expansión de la sociedad de consumo, con sus ritmos cada vez más acelerados de producción y obsolescencia, y la revolución digital, por otro lado, con sus redes de conexión global inmediata y sus flujos virtuales de capitales financieros y simbólicos, han terminado por comprimir el tiempo en un presente devorador e instantáneo (2017, p. 15). Hoy pareciera que el único modo temporal que nos quedase fuera un extenuante presente continuo: ahora “el tiempo es sólo el momento presente, hic et nunc” (Maffei, 2016, p. 71).

Para Luciano Concheiro, la aceleración es el fenómeno que moldea y perfila nuestro comportamiento y nuestra psique, la economía y la política (2016, p. 11). Dice el pensador mejicano que en la actualidad percibimos una sucesión continua de eventos sin cohesión que se desplazan mutuamente en un ciclo interminable; no hay dirección, no hay avance: “vivimos en una época de inmovilidad frenética” (2016, p. 12). No sorprende que autores como Jorge Freire hablen de un nuevo Homo Agitatus, “yonqui de la información instantánea” (2020, p. 63). Y es que la nuestra es la era de la atención dispersa. Obligatoria la práctica del multitasking, alternamos nuestro foco de atención en varias tareas u objetos simultáneamente en una angustiada hiperactividad. La yuxtaposición de labores y la hipervisibilización se han convertido en rasgos esenciales de la cotidianidad en la cultura-red. Como recuerda Juan Martín Prada en su ensayo *Otro tiempo para el arte*, hace ya décadas que Marshall McLuhan presagió que la velocidad electrónica inherente a los medios de comunicación y sus tecnologías harían peligrar el tiempo y la conciencia humana al eliminar la demora entre el efecto de un

acontecimiento y el siguiente (2012, p. 57). El modo que no es interesa es el ya, el ahora, un estar aquí, en la pantalla, ante nuestros ojos, a golpe de clic, en *streaming*. Imágenes y palabras transitan ante nuestra mirada como un flujo hipnótico e interminable.

Difícil dejar de preguntarse por los peligros de esta constante sobreexposición perceptiva y cognitiva en el nuevo mundo de pantallas, excedentario en datos, donde todo se articula en seductoras configuraciones visuales que nos distraen y aturden. “Vivimos hoy en un permanente traslapamiento perceptivo de acontecimientos, eventos y situaciones que hace difícil pensarlos, (...) imposible valorarlos” (ibíd.). El pensamiento crítico y la interpretación, siempre ejercicios esforzados y lentos, son reducidos a formas de respuesta pueriles e inmediatas: like it /dislike it; follow/unfollow; retweet... No hay tiempo para la revisión o la reflexión prolongada: en la cultura-red, inmersos nuestros ojos en las corrientes mediáticas, todo acontecimiento parece solaparse, superponerse. Martín Prada alerta: “la vida, articulada por flujos comunicativos y afectivos a través de las redes, se caracteriza por impulsos momentáneos, por acciones a corto plazo, lo que para algunos no sería sino una existencia insensata” (2018, p. 27).

Y es que son muchos los pensadores que cuestionan esas dinámicas del gerundio propias de las transformaciones temporales (vía aceleración) que han tenido lugar en las últimas décadas. Remedios Zafra interroga esos espacios de conexión digital en los que el presente se posiciona como criterio dominante para “ver” bajo las aguas informacionales que navegamos:

Esta sensación de celeridad, de vivir sin tiempo, se materializa en la intrusión del mundo conectado en cada momento como algo muy presente en la vida cotidiana, caracterizada por la ansiedad y la sobreproducción bajo una primacía que denominaría de presente continuo. En la actualidad conectada a las personas nos cuesta bajar el ritmo, incluso en los tiempos de vida que antes no era trabajo seguimos enganchados a pantallas y prácticas diversas que dificultan los espacios y tiempos vacíos, aquellos que merodean concentración e intimidad, bajar los párpados. Un horror vacui tecnológico nos ha asaltado disfrazado de oportunidad y la rueda gira y gira, haciéndonos partícipes de una presión explotadora y auto-explotadora. (Zafra, 2019)

3. MÁS ALLÁ DEL TICTAC

3.1 RELOJES: OBJETOS SOCIALES

Safranski asegura que el reloj ejerce un enorme poder en la convivencia de los hombres, por cuanto “Son un hecho social en la coordinación y la organización de la red humana” (2013, p. 14). El autor subraya el dominio social del reloj de la mano de Lewis Mumford, quien concluyó que “El reloj, y no la máquina de vapor, es la máquina decisiva para la moderna época industrial” (pp. 14-15).

El sentido del tiempo, evidentemente vinculado a la idea de duración, queda medido por estos aparatos que nos obsesionan. No en vano, en inglés son llamados *watch*, aludiendo a la frecuencia con la que los relojes de pulsera son mirados a lo largo del día. Este mandato del tiempo de reloj ha introducido una condición revolucionaria en la vida moderna: la puntualidad. Así, los relojes no solo se limitan a mensurar el paso de las horas, sino que, como defiende Safranski

actúan como dirección de la conducta. Concuera con esto el hecho de que los relojes mayores, y también los más bonitos, brillaran muy pronto en las torres de las iglesias y desde allí sonaba su mensaje exhortador. Más tarde los encontramos en las estaciones y en las naves industriales, hasta que finalmente aparecen en el extremo de nuestro brazo como relojes de muñeca. Desde ese momento saben todos qué hora ha dado (pp. 18-19).

Defiende el alemán que, siglos atrás, la cosa era distinta. Aunque la humanidad ha buscado siempre ayudarse de ciertas regulaciones temporales, nunca antes fueron tan precisas ni intensas como hoy. “Se eleva la presión del tiempo engendrada socialmente” (p. 19). Es cierto que el movimiento de los astros y los transcurros de la naturaleza, con sus estaciones y sus ritmos circadianos, han servido de orientación a la humanidad desde sus orígenes, regulando los días y la vida. Los relojes de sol, agua, arena o fuego son ejemplos de primitivos intentos de las civilizaciones por fragmentar y calcular la unidad de tiempo, y algunos de estos aparatos se remontan al segundo milenio antes de Cristo. No sería hasta el siglo XV cuando los sistemas de medición se harían más precisos: aparecen los primeros relojes mecánicos –de rueda, con peso y freno y, finalmente, ya en el siglo XVII, los de péndulo.

En otro de sus recientes ensayos, Rüdiger Safranski vincula la socialización del tiempo con la simultaneidad exigida por el desarrollo de los sistemas de transporte (2020, pp. 91-93). Los avances del tren en el siglo XX demandaban puntualidad para coordinar los trayectos en diferentes ciudades y países, lo que supuso, por primera vez en la historia, la homogeneización del tiempo. Este nuevo orden unitario del mundo hacía que los datos temporales, a diferencia de las monedas, pudieran calcularse de forma idéntica en distintos lugares gracias a la estandarización de los segundos. De manera paulatina, y tras la introducción de una hora unitaria por parte de Inglaterra (GMT: Greenwich Mean Time), diversos países fueron adoptando sus relojes para hacerlos coincidir. Esta transición, como podemos imaginar, no fue fácil. En la Inglaterra decimonónica, se produjeron numerosas revueltas en las que no solo las máquinas fueron destrazadas, sino también los relojes – los nuevos y omnipresentes símbolos de medición temporal y control que habían transformado las vidas y rutinas de los trabajadores.

Toda reserva de tiempo, por insignificante que fuera, lo mismo que las pausas ocultas y todo retraso, tenían que descubrirse y eliminarse con el objetivo de la racionalización. Se produjo una concordancia entre el compás temporal del proceso de las máquinas y el proceso de la vida. Y así se llegó a una completa transformación del tiempo vivencial en el tiempo de las máquinas. (Safranski, 2013, p. 17)

La coordinación horaria revolucionó la economía social del tiempo, de la que se vendría a alimentar el capitalismo temprano. Además, este control impuesto por la contabilización de los minutos y segundos ejerce también una función normativa en tanto en cuanto modifica y rige nuestra conducta. El tiempo público de los relojes, ese que regula el tráfico y la jornada laboral –arguye el pensador alemán– se interioriza como conciencia subjetiva del tiempo. En su libro *Cronometrados*, el periodista Simon Garfield glosa esta obsesión moderna por el tiempo reglado del reloj. En el texto, Garfield recoge un comentario jocoso del cómico irlandés David Allen sobre la peculiar manera en que solemos ordenarnos la vida:

Veamos (...) vivimos atados al reloj, de muñeca o de pared. Se nos cría al pie del reloj, se nos cría para respetar al reloj, para admirarlo. La puntualidad. Vivimos la vida en torno al reloj. (...) Fichamos en el reloj del trabajo. Volvemos a casa a la hora que nos dice el reloj. Comemos, bebemos y nos acostamos según el reloj. [...] Te pasas cuarenta años haciendo lo mismo, te jubilas y ¿qué te regalan? ¡Un puto reloj! (Garfield, 2016, p. 18)

Esta presión del tictac, como sugeríamos en el apartado anterior, se ha visto magnificada en las últimas décadas y, de forma más acusada, tras la implantación de la sociedad red, en la que las nuevas tecnologías aceleran aún nuestra percepción del tiempo. Judy Wajcman, en su ya mencionado libro sobre la esclavización que sufrimos por parte de los nuevos esquemas de gestión temporal, rescata la idea de “tiempo instantáneo” propuesta por John Urry, que estaría caracterizado por el cambio continuo, la impredecibilidad y la simultaneidad cuántica: “Este nuevo tiempo se basa en instantes inconcebiblemente breves que se hallan totalmente fuera del alcance de la conciencia humana, y, en consecuencia, el carácter simultáneo de las relaciones sociales y técnicas viene a reemplazar a la lógica lineal del tiempo de reloj” (2018, pp. 39-40). Y, si bien es cierto que la imposición del cortoplacismo y la fragmentariedad componen el nuevo paradigma temporal, la proliferación de relojes inteligentes es prueba de la obsesiva, y excesiva, dependencia que aún sufrimos por regular nuestras agendas y calendarios atendiendo al transitar de los minutos. El principio de urgencia queda, ahora más que nunca, subrayado en el smartwatch, que permite hablar por teléfono, consultar el correo o recibir mensajería instantánea, entre otras funciones. Estas oficinas portátiles o protésicas nos recuerdan, como constata Concheiro, que “Debemos vivir en alerta, listos a responder urgentemente a los se nos solicite”. (2016, pp. 71-72)

3.2. RELOJES: OBJETOS PSÍQUICOS

En 2019, la isla noruega de Sommar se postuló como la primera zona del mundo “libre de tiempo”. La noticia no tardó en hacerse viral. Más de trescientos cincuenta residentes se movilizaron y firmaron una petición para suspender el tiempo de reloj en el lugar. Y es que, debido a la inclinación terrestre en la temporada de verano, la isla recibe constante luz diurna durante estos meses: el sol no se pone jamás durante 69 días. Las convenciones sociales fijan unos horarios (levantarse cuando amanece, acostarse cuando anochece) que resultan muy difícil de seguir en esas condiciones. Los isleños llevan décadas sin prestar atención a las indicaciones del reloj, y en mayo de 2019 Kjell Ove Hveding, líder de la campaña “Detengamos el tiempo” de la isla, acudió al Parlamento

nacional en Oslo para entregar el documento en el que instan a los organismos judiciales a que se debata la propuesta.

Como gesto simbólico del reconocimiento de esa concepción fluida del tiempo en la isla, los residentes invitaban a los visitantes a atar sus relojes en la barandilla del puente que separa Sommar del resto del municipio al que pertenece, Tromsø, para evidenciar así su liberación de todo compromiso horario. La campaña aseguraba que los negocios seguirían abiertos, pero con una mayor flexibilidad. Cada persona podría aplicar su jornada laboral con flexibilidad al horario que más le interesase. La manera de hacer planes en Sommarøy no se vería afectada por esta medida, pues sus residentes claman no usar nunca horarios fijos. Mikkelssen, embajador de publicidad digital en el único hotel de la isla, comentaba al respecto: “Jamás dices [en Sommar]: ‘Pasaré a las seis en punto’. Siempre decimos simplemente: ‘Más tarde’” (Schaverien, 2019).

La fascinación mundial por la noticia, que tuvo una gigantesca repercusión mediática, acabó por convertirse en desencanto. Apenas unos días después de que se diera a conocer la propuesta, el director de la Agencia de Innovación y Turismo, Håkon Haugli, reconoció que la idea nació como una campaña de ‘marketing’ para atraer a turistas que se le acabó yendo de las manos al;”obie’no noruego. El país escandinavo pidió disculpas públicamente, aunque recalcó que la isla de Sommar verdaderamente es una “zona libre de tiempo”. Su “concepto del tiempo flexible”, insistió Huagli, permite a los isleños salir a comer cuando apetece, abrir las tiendas según las necesidades, dormir durante el día o nadar en el mar durante la madrugada sin ningún prejuicio social.

En cualquier caso, bulos y campañas de márketing frustradas aparte, la noticia subrayó el deseo e interés a escala global por escapar de la prisión de los plazos y el tictac del reloj.

En el apartado anterior, veíamos como el reloj es un objeto social que asume un poder inmenso en la convivencia y organización humanas en la era moderna. Pero, como nos recuerda Safranski, el reloj también “es un objeto psíquico” (2013, p. 14). Lo que esto quiere decir es que la noción temporal es una mental. Y, aunque acordada socialmente, su dimensión no deja de ser abstracta. Y si el tiempo es, como sabemos, una

noción mental, entonces puede, y debe, ser repensado. Tal es el planteamiento seminal para *The Clock of the Long Now*, el proyecto científico-artístico que introducíamos al inicio de este texto. El objetivo último de esta propuesta es indagar en el binomio tiempo-responsabilidad. En un libro publicado en abril del año 2000, Steward Brand hablaba del origen del proyecto en los siguientes términos:

Time and Responsibility. What a prime subject for vapid truisms and gaseous generalities adding up to the world's most boring sermon. To spare us both, let me tie this discussion to a specific device, specific responsibility mechanisms, and specific problems and cases. The main problems might be stated, How do we make long-term thinking automatic and common instead of difficult and rare? How do we make the taking of long-term responsibility inevitable? (Brand, 2000)

Facilitar el pensamiento a largo plazo es una de las premisas de Brand y los fundadores de la Long Clock Foundation. ¿Cómo hacerlo? Construyendo un reloj, uno muy grande y lento. Para los propósitos del libro, escribe Brand, es estrictamente nocional, un “Reloj de la mente”, un instrumento para pensar el tiempo de otra manera. Pero el reloj, de hecho, se está construyendo. Según el autor, el propio desafío de construirlo –por qué y, sobre todo, cómo hacerlo– fuerza su pensamiento en direcciones interesantes, en especial hacia la responsabilidad a largo plazo. A finales del año 1998, los autores del Proyecto redactaron una suerte de statement o declaración de intenciones en torno al reloj de los 10000 años:

Civilization is revving itself into a pathologically short attention span. The trend might be coming from the acceleration of technology, the short- horizon perspective of market-driven economics, the next-election perspective of democracies, or the distractions of personal multi-tasking. All are on the increase. Some sort of balancing corrective to the short- sightedness is needed-some mechanism or myth that encourages the long view and the taking of long-term responsibility, where "the long term" is measured at least in centuries. (Brian, 2000)

En 2006, en su ensayo titulado *El futuro tendrá que esperar*, Michael Chabon reflexionaba:

El Reloj del Largo Ahora está siendo diseñado para prosperar bajo un mantenimiento humano regular a lo largo de ese largo lapso, aunque durante los periodos en los que no haya nadie para sintonizarlo, el reloj gigante se las arreglará para ajustarse solo. Pero incluso si el Reloj del Largo Ahora no durase diez mil años, incluso si se estropease a la mitad,

un cuarto o una décima de ese lapso, este loco artilugio ya habrá cumplido su propósito. De hecho, el Reloj puede haber realizado su mayor tarea antes de que esté terminado, tal vez sin haber sido construido en absoluto. El objetivo del Reloj del Largo Ahora no es medir el paso, hacia un futuro desconocido, de la raza de criaturas que lo construyeron. El objetivo del Reloj es revivir y restaurar toda la idea del Futuro, hacernos pensar en el Futuro nuevamente, en la medida en que solíamos hacerlo, y reintroducir la noción de que no nos limitamos a legar el futuro, aunque lo hacemos, tanto si nos damos cuenta como si no. Nosotros también, en el sentido más amplio del pronombre de la primera persona del plural, lo heredamos. (Longnow, 2006)

A medio camino entre la instalación artística y la experimentación en tecnología computacional, el reloj marcará el tiempo con pantallas astronómicas y calendáricas. Además, empleando una tecnología de música generativa –una técnica de composición que utiliza un pequeño conjunto de reglas para generar muchos resultados únicos–, el aclamado compositor Brian Eno ha creado un generador de campanas capaz de producir más de tres millones y medio de sonidos distintos: uno por cada día que se visite el reloj durante los diez próximos milenios. El proyecto resuena con otras propuestas artísticas experimentales, como *Organ²/ASLSP* (As SLow As Possible), ideada por John Cage, que se postula como la interpretación musical más larga jamás efectuada (639 años – una cifra sorprendentemente alta para una composición, pero que palidece frente a los diez mil años que el Long Now Clock estará funcionando).

El término Long Now fue acuñado por uno de los miembros fundadores de la Fundación encargada del proyecto, el propio Brian Eno. Al mudarse a la ciudad de Nueva York, el artista descubrió que "aquí" y "ahora" significaban "esta habitación" y "estos cinco minutos" en oposición a la concepción más amplia de ambos conceptos a la que estaba acostumbrado en Inglaterra. *Long now* era su forma de expresar ese sentimiento y desde que acuñó el término la fundación ha adoptado el término como título de todos sus esfuerzos tratando de extender la experiencia temporal de la gente. Así, de manera inusual, este reloj invita a pensar y conjeturar en una escala de tiempo expandida, configurándose como símbolo material y perdurable de nuestra conexión con el futuro no inmediato. En este sentido, el propio Eno ha declarado que “The

Long Now” es el reconocimiento de que el momento preciso en el que te encuentras surge del pasado y es una semilla para el futuro.

Kevin Kelly, otro de los miembros de la Fundación, se pregunta, “¿Por qué alguien construiría un reloj dentro de una montaña con la esperanza de que suene durante 10.000 años?” Como parte de la respuesta, Kelly sugiere: solo para que la gente haga esta pregunta, y habiéndola hecho, imaginen otras escalas temporales. Si concebimos un reloj en marcha durante 10,000 años, ¿qué tipo de preguntas y proyectos a escala generacional sugerirá? Si un reloj puede seguir funcionando durante diez milenios, ¿no deberíamos asegurarnos de que nuestra civilización también lo haga? Si The Clock sigue funcionando después de que los que lo concebimos llevamos mucho tiempo muertos, ¿por qué no intentar otros proyectos que requieran que las generaciones futuras terminen? (Longnow).

Son muchas las cuestiones que genera una construcción como la propuesta, no solo por lo colosal de su envergadura, sino por las imbricaciones antropológicas, socioculturales, filosóficas y artísticas que conlleva. Pero como señalábamos anteriormente, quizá sea más estimulante la propia concepción de este instrumento de tiempo que su ejecución. Lo relevante del proyecto es que nos hace repensar la temporalidad de otra forma, ralentizada, política, ecoconsciente, y por todo lo anterior, quizá también más empática – especialmente con las generaciones futuras. Como decíamos, el reloj del largo ahora es, o debería ser, ante todo, un reloj mental.

4. CONCLUSIONES

La aceleración tecnológica y las distracciones de la sociedad red, con su permanente imposición de activar el modo multitarea, disuelven el tiempo en un agotador presente continuo. Como veíamos de la mano de numerosos autores que advierten de los peligros de vivir instalados en las dinámicas del gerundio, hoy se vuelve imperante la necesidad de repensar la noción temporal. En este texto hemos repasado brevemente la historia del reloj como instrumento de medición y regulación del tiempo, y, como sugería Safranski, subrayábamos su función como objeto social y psíquico. La primera ha llegado a desembocar en un dispositivo de

control que acucia y presiona, hoy más que nunca. La segunda, sin embargo, es una función potencialmente redentora. Como pone de relieve el proyecto *The Clock of the Long Now*, repensar la concepción del tiempo y su experiencia no es solo posible, sino también redentor. Concebir el futuro distante y recuperar el pensamiento a largo plazo son opciones redentoras frente a la perversión del cortoplacismo y el ahora más miope al que hoy hacemos frente.

5. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Esta publicación es resultado de una investigación en activo financiada por el VI Plan Propio de la Universidad de Sevilla.

6. REFERENCIAS

- Brand, S. (2000). *The Clock of the Long Now. Time and Responsibility*. Basic Books.
- Concheiro, L. (2016). *Contra el tiempo. Filosofía práctica de instante*. Anagrama.
- Garfield, S. (2018). *Cronometrados. Cómo el mundo se obsesionó con el tiempo*. Taurus.
- Freire, J. (2020). *Agitación. Sobre el mal de la impaciencia*. Páginas de Espuma.
- LongNow. *The Clock of the Long Now*. <https://longnow.org/clock/>
- Leclerq, J. (2019). *Elogio de la pereza*. Rialp.
- Maffei, L. (2016). *Alabanza de la lentitud*. Alianza.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.
- Safranski, R. (2013). *Sobre el tiempo*. Katz.
- Safranski, R. (2020). *Tiempo. La dimensión temporal y el arte de vivir*. Tusquets.
- Schaverien, A. “La isla noruega que quiere liberarse de los relojes”. *The New York Times*, 29/06/2019, <https://www.nytimes.com/es/2019/06/29/espanol/isla-noruega-sin-horarios.html>
- Speranza, G. (2017). *Cronografías. Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo*. Anagrama.
- Wacjman, J. (2017). *Esclavos del tiempo. Vidas aceleradas en la era del capitalismo digital*. Paidós.
- Zafra, R. 2019. “La (im)posibilidad de un mundo sin párpados. Ensayo sobre la intimidad conectada”. *Isegoría*, (60), 51-68.

SPEED / SLEEP. DEL DORMIR Y LA VELOCIDAD. UNA APROXIMACIÓN DESDE LAS ARTES VISUALES

SALVADOR JIMÉNEZ-DONAIRE MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

¿Acaso descansamos hoy peor que nunca? El nuestro es un mundo de pantallas, de ininterrumpidos horarios de trabajo y de excesos (de datos e imágenes). Víctimas del capitalismo 24/7, en la actualidad digitalizada nos cuesta cerrar los ojos. Hablamos frecuentemente de hiperrendimiento, hiperproductividad, hiperactividad e hipervigilia. Hoy nos vemos sometidos a un régimen temporal vertiginoso en el que el descanso se ve apocado y peligra de manera exponencial. La mirada no encuentra asidero, lugar donde cesar de mirar. El *scroll* infinito, el modo de visualización en redes, se ha impuesto como principal modelo perceptivo: la información no deja de fluir aceleradamente ante los ojos, ahora siempre abiertos. Bajar el ritmo, desconectar, tomar distancia... resultan opciones cada vez más inaccesibles.

En este contexto, el acto de dormir – apagar el cuerpo, cerrar los párpados – se ha vuelto un episodio subversivo. Dormir es la acción, biológica pero también simbólica, de detenerse. El tiempo queda entre paréntesis. También el mundo. La presente contribución plantea el sueño como una toma de posición, una política y una forma de resistencia. Como forma de interrupción, de abandono, dormir resulta emancipador. Las horas de sueño constituyen una reapropiación, por parte del durmiente, de su propio tiempo. Frente al ritmo frenético de la vida contemporánea, la siesta es un bajarse del tren, un “ya no más”, un “hoy no sigo”: una barrera natural contra la angustia de la velocidad turbocapitalista. Dada su pasividad intrínseca, con las descomunales pérdidas que genera en el tiempo de producción, consumo y circulación, el acto de dormir colapsa

con las demandas de un mundo 24/7. Como asegura Jonathan Crary, la ingente proporción de nuestras vidas que pasamos dormitando persiste como una de las grandes ofensas humanas a la avidez del sistema capitalista. El tiempo mercantilizado y atomizado del mundo exterior se ve bloqueado, aún solo por unas horas al día, por la entrega al bostezo y la oscuridad del cuarto. La transparencia y la luz de la pantalla cesan de brillar. De alguna manera, el recogimiento y el refugio de la cama constituyen una reconexión con la materialidad corporal, una recuperación de intimidad.

2. METODOLOGÍA

En paralelo al análisis de referencias teóricas, nuestra investigación vira hacia el campo de la creación artística al objeto de examinar una serie de obras y propuestas que imaginan y persiguen un tiempo re-naturalizado, tiempo sensible a nuestros cuerpos y sus necesidades; una regularización horaria, en última instancia, menos tirana. Hoy se vuelve imperante la necesidad de recuperar la cadencia natural de los días y nuestros biorritmos. Ante la sobreestimulación de la cultura-red, rendirse al tiempo pleno, horizontal y dilatado del sueño podría desembocar en un restaurador cese perceptivo.

3. SUEÑO, ARTE Y SUBVERSIÓN

“Hubo tiempos en que los hombres usaban el concepto «sueño», donde nosotros diríamos «noche»; el concepto «luna», donde nosotros hablaríamos de «mes», y el concepto «cosecha» (...), donde nosotros nos referiríamos a «año»” (Elías, 1989, p. 51). Hubo tiempo(s). Hoy, sin embargo, éste ha sido desnaturalizado, mercantilizado y sometido a las presiones de optimización y rentabilización propias de las lógicas capitalistas.

En nuestro contexto de permanente conectividad, todo pasa por el filtro de las pantallas. La pantalla media y la pantalla rige nuestro día a día. Trabajo y ocio se difuminan porque ambos son condensados y contenidos en nuestros dispositivos electrónicos: leemos, escribimos, trabajamos, socializamos, nos entretenemos y nos vemos a través de pantallas. En términos espaciales ocurrió lo mismo: la oficina es ahora cualquier

sitio. El coche, el bar y hasta el propio hogar se han convertido en los nuevos escenarios laborales. Como defiende Remedios Zafra (2017), la mercantilización de las redes afectivas y la digitalización del trabajo han ido acaparando nuestro tiempo personal. En su ensayo sobre la esclavitud temporal que hoy padecemos, Judy Wajcman problematiza la imbricación del uso de las tecnologías, la esfera laboral y el ocio: “Pero ¡un momento! ¿No se suponía que las máquinas modernas ahorran tiempo y, de ese modo, dejaban más tiempo libre?” (2017, p. 15). El tiempo de trabajo, como aseguran numerosos pensadores y podemos reconocer todos de manera empírica, se ha totalizado hasta convertirse hoy en tiempo absoluto. En su celebrado ensayo *La sociedad del cansancio*, Byung-Chul Han percibe al individuo contemporáneo como un ser reducido a animal laborans. “La sociedad del rendimiento y actividad produce un cansancio y agotamiento excesivos” (2012, p. 45). La violencia de la superproducción y la supercomunicación que describíamos más arriba desemboca en agotamiento, fatiga y asfixia. No hay tiempo (para el descanso). La sociedad de rendimiento deviene así en una sociedad de dopaje (Han, 2012, p. 45). La vitalidad es reducida a mera operatividad, funcionalidad, rentabilidad:

Nos dicen que lo que importa son los resultados, solo los resultados. (...) La jornada laboral se extiende e invade la esfera privada. Pero también aquí hay que estar conectado y disponible en todo momento. Pasamos a vivir en un espacio abierto, sin paredes ni márgenes, sin días diferentes unos de otros, sin rituales transformadores, en un continuo obsesivo, controlado al minuto. Nos sentimos agobiados y hacemos las cosas sin ganas, avasallados por agendas y jornadas sucesivas que nos hacen sentir que amanecemos con retraso (Tolentino, 2017, p. 7).

En este orden de cosas, no sorprende que enfermedades como la depresión, el Síndrome de Desgaste Ocupacional (SDO) o el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH) perfilen el cuadro patológico del inicio de este siglo XXI. Señala el profesor y pensador Franco Berardi que el tiempo es el límite de la expansión del ciberespacio, y que:

Si nosotros aceleramos la productividad del cerebro colectivo sin tener en cuenta sus límites afectivos y orgánicos provocamos las patologías de aceleración que, en efecto, se rastrean en la primera generación post-alfabética: el pánico, que se manifiesta sobre todo entre los jóvenes (...) que trabajan en ambientes de alta densidad informativa, y también la

depresión, que es la reacción que sigue a la sobrecarga, cuando el organismo renuncia a mantener abierta su relación deseante con el mundo. (Armella y Picotto, 2013)

En los últimos años ha surgido con fuerza, además, un nuevo síndrome psicológico como consecuencia de la sobreexposición a los datos e imágenes provenientes de los medios de comunicación digitales: el FOAM (fear of missing out), un miedo irracional a perderse alguna noticia, no estar al día de un evento o quedar al margen de la interacción social. Este tipo de ansiedad social ha sido catalizada por la ubicuidad de los teléfonos inteligentes, la posibilidad de conexión a internet desde casi cualquier sitio y el boom de las plataformas de compartición de datos e imágenes como Facebook, Instagram, TikTok, etc.

Decíamos que no hay tiempo (para el descanso). En su discurso sobre la pereza, Leclercq aseguraba que “el trabajo, el esfuerzo, ha de partir de un reposo y desembocar en un reposo” (2019, p. 14). Señalaba el francés que ese letargo es necesario para todo nacimiento, y que el pensamiento reclama periodos de morosidad para su formulación. Frustrado, Leclercq lamentaba el ensordecimiento y atontamiento que produce el tumulto: “todos los sentidos entran en un ruido de Babel, una confusión de sonidos, de colores y de formas, de sensaciones, de ideas, de imágenes en tropel” (2019, p. 28). Son muchas las voces que, en los últimos años, reclaman espacios de sosiego y la recuperación de un ritmo despacioso que permita pensar y mirar de otra manera. Ante la pérdida del dique temporal, de su ritmo y dirección, pareciera esencial revalorizar los tiempos de desconexión y de descanso. Andrea Soto Calderón escribe: “Pestañeo, porque nunca he sabido mirar, más que pronunciar tartamudeo. Los ojos son la superficie más turbadora, debiéramos poder, a ratos, cerrarlos sin el acecho del día insufrible que nos espera. (...) Derecho a la pereza decía Paul Lafargue. Yo reivindico el derecho al sueño” (2018).

Las horas de sueño constituyen una barrera natural contra el imperativo de la aceleración. El primer mandamiento turbocapitalista–prosumir más– encuentra un tope, un límite biológico de orden físico y mental:

El anhelo de disponibilidad permanente del trabajador, que no es otra cosa que la posibilidad de una productividad y consumo sin pausas, radica en el corazón mismo del capitalismo. El deseo a lo largo de los años ha sido crear un trabajador y un consumidor que no duerman, que in-somnemente trabajen y compren 24/7. (Concheiro, 2016, pp. 72-73)

Nada sería más rentable para el sistema capitalista que unos dedos que no dejaran de teclear, unos ojos que no dejaran de mirar, un sujeto que nunca cesara su actividad... por cuanto tal situación aseguraría el flujo sempiterno del capital. Pero, insistimos, hasta cierto punto el cuerpo y la mente humanos fijan barreras contra el imperativo de la velocidad. En su ensayo sobre el potencial de la siesta, Miguel Ángel Hernández habla de un “tiempo enloquecido” (2020, p. 12), el que habitamos hoy, que sólo el sueño interrumpe o transforma. Frente al ritmo incesante, acelerado y capitalizado de la experiencia diaria, Hernández reconoce la siesta como intervalo necesario para frenar, como reencuentro con nuestra biología y como refugio: “la casa, el sofá, la cama, el territorio de la retirada. La siesta como trinchera, como espacio de desconexión con el exterior” (2020, p. 17). Hace más de dos décadas, el filósofo y catedrático francés Thierry Paquot instaba a dejarse llevar por la llamada de la siesta, esa voluptuosa zambullida en el sueño diurno, rompiendo así con la cotidianidad de la vida cronometrada: “La siesta es una reapropiación, por parte de uno mismo, de su propio tiempo, fuera de los controles relojeros. La siesta es emancipadora” (2003, p. 40). Las horas de sueño se revelan así como un desafío a las imposiciones del tiempo exterior, una suerte de resistencia aparentemente nimia, trivial, pero significativamente restauradora en el extenuante paradigma del rendimiento anteriormente referido. El agotamiento y el potencial revolucionario del acto de dormir son abordados por Jonathan Crary en su ensayo 24/7: Capitalismo y el fin del sueño. Nuestro mundo de pantallas es un mundo sin sombras, iluminado las veinticuatro horas del día, los siete días de la semana. Apagar, desconectar, cerrar los ojos, son acciones que se procuran eludir a toda costa:

En su profunda inutilidad y en su pasividad intrínseca, con las incalculables pérdidas que ocasiona en el tiempo de producción, circulación y consumo, el sueño siempre chocará con las exigencias de un universo 24/7. La enorme porción de nuestra vida que pasamos durmiendo, liberados de una ciénaga de necesidades simuladas, subsiste como una de

las grandes afrentas humanas a la voracidad del capitalismo contemporáneo. Se trata de una interrupción sin concesiones al robo de tiempo que sufrimos por parte del capitalismo. (Crary, 2016, p. 22)

La siesta, práctica asociada frecuentemente al perezoso, al ocioso, al holgazán, adquiere así una cualidad contestataria. Frente a la capitalización del sueño, siestear y dormirar permite reencontrar un tiempo propio y libre de presiones: tiempo que posibilita, aun solo durante un rato, frenar, es decir, poner entre paréntesis el mundo.

Velocidad y sueño. Estos dos fenómenos o eventos que han articulado hasta el momento nuestro texto colapsan en una obra firmada por Ed Ruscha. El artista estadounidense pinta-escribe SPEED / SLEEP sobre un etéreo fondo gris. Se trata de palabras homófonas que comparten el mismo número de letras, y en las que además las consonantes s, p y la vocal e (dos veces repetida) son coincidentes. Ruscha plantea así un juego visual que parece proponer intercambiar la primera (velocidad) por la segunda (sueño). Detrás de las dos palabras en blanco, vuelve a escribir los mismos vocablos, de manera casi camuflada con el fondo, aunque esta vez alineados, como en una frase: SPEED SLEEP – “sueño rápido”, “dormir rápido”. ¿Una queja? La obra puede leerse así en clave de lamentación o protesta, sobre todo si se interpreta en relación con otras dos piezas anteriores del artista, que rezan: SPEED BUMPS – “reductores de velocidad”, firmada en el año 1975, o “CLOCK TIME” NO LONGER VALID HERE – “el ‘tiempo de reloj’ ya no es válido aquí”, del año 1982.

Son muchos los artistas que imaginan otras formas de temporalidad – unas que, alejadas de la mitificación del utilitarismo y la eficacia que hoy son premisas para cualquier actividad, permitan experimentar, sentir y reconocer el propio tiempo.

Si Ruscha preconizaba, en las obras antes referidas, esa ruptura con las imposiciones del “clock time” (tiempo medido, comprimido y opresor), otros creadores como David Horvitz conjeturan nuevos relojes capaces de engendrar un sentido desconocido del tiempo. Así, en su obra Proposals for clocks, el californiano vislumbra un reloj que se queda dormido, un reloj cuyos minutos tienen la duración de nuestra respiración o un reloj cuyos segundos están sincronizados con el latido de nuestro corazón.

Protestas visuales y poéticas que imaginan y persiguen un tiempo re-naturalizado, tiempo sensible a nuestros cuerpos y sus necesidades; una regularización de las horas, en definitiva, más amable y menos tirana. Como señala Byung-Chul Han en una entrevista reciente: “Realmente deberíamos inventar una nueva forma de tiempo. Si (...) nuestro tiempo vital o la duración de nuestra vida coincide por completo con el tiempo laboral, como en parte está sucediendo ya hoy, entonces la propia vida se vuelve radicalmente fugaz” (Martínez, 2019).

A través de esa invitación a dejar que el reloj se duerma, son numerosos los artistas buscando abrir grietas en el dique temporal que permitan descansar de la cotidianidad frenética para tomar distancia –una recomendación que muchos pensadores contemporáneos comparten, como Carl Honoré, bautizado como el gurú de la lentitud, o los citados Byung-Chul Han o Lamberto Maffei. Creadores contemporáneos como Sam Taylor-Wood, Bill Viola, David Claerbout, Luca Pancrazzi, Olafur Eliasson o Douglas Gordon han explorado en su trabajo narrativas, metodologías y unos ritmos lentificados y despaciosos.

En 2009, David Horvitz lanzó cada día una propuesta en su blog: en un procesador de texto, el artista californiano planteaba una serie de acciones colaborativas que se sublevaron contra una forma de comportamiento/observación apresurada. El propósito era encargar a sus lectores y seguidores que llevaran a cabo tareas específicas con el fin de repensar las actividades cotidianas. Una selección de éstas fue recogida y publicada en un libro titulado *Everything that can happen in a day*, divulgado en el año 2010 por Mark Batty Publisher. En la publicación se incluyeron fotografías documentales de lo que ocurría cuando sus lectores ejecutaban esas ideas. Sus propuestas tienden a quebrantar las acciones rutinarias provocando que el receptor/lector las cuestione y enjuicie. En una obra sin título, Horvitz nos hace recapacitar sobre el bullicio visual al que estamos expuestos en la cultura-red, y nos invita a “cerrar los ojos” para “rechazar el estímulo visual” a través de la grabación de vídeos silentes en los que nosotros, participantes de la obra, permanecemos durante un minuto y veintidós segundos con los párpados bajados. La compartición y acumulación en Internet de estos videos generaría una suerte de “agua mansa” dentro de las agitadas mareas informacionales en la red. La

propuesta de Horvitz deriva así en una multiplicidad de grabaciones que registran una imagen (casi estática) de unos sujetos (cuyos ojos no miran) que ni dicen ni hacen nada: la inactividad como forma de protesta.

En esta defensa del descanso de la mirada y de las horas de sueño que preconizan artistas como Horvitz o Ruscha y autores como Crary, Hernández, Paquot o Zafra hay una intención subversiva y revolucionaria; una suerte de revisión o actualización del relato Rip Van Winkle, la famosa historia de Washington Irvin. Publicado por primera vez en 1819, el cuento describe a un hombre de temperamento reposado que se toma la vida con calma. Su mujer no deja de amonestarle por su ociosidad hasta que un día, huyendo de estas broncas, Rip Van Winkle se marcha a pasear con su perro Wolf y llega a las montañas Catskill. Allí conoce a unas extrañas criaturas ataviadas con antiguas ropas que beben y juegan. El protagonista se une a la fiesta y se queda dormido. Cuando despierta, descubre que ha amanecido 20 años más tarde. Literalmente, Rip Van Winkle es olvidado por el tiempo. El mundo en el que amanece es radicalmente desconocido: la aldea monárquica que dejó se había convertido en un pueblo democrático y libre de colonos; dejó una esposa peleona y encontró una hija amable y cariñosa; había abandonado una vida en la que era percibido como un holgazán y había pasado a ser reverenciado como hombre sabio... El tiempo le había quitado tiempo y vida, sí, pero también le había regalado un mundo nuevo, quizás mejor. Como hace constar Irving en el *Post Scriptum*, el lugar donde Van Winkle se adormece no es aleatorio: las montañas de Catskill eran consideradas por los indios nativos como la morada de los espíritus regidores del tiempo.

La de Rip Van Winkle es una historia sobre el valor del tiempo. En ella es central la idea del letargo como agente transformador. El sueño como motor de cambio, alterador, revolucionario. Precisamente ésa es la tesis de Jonathan Crary en el mencionado ensayo *24/7: El capitalismo al asalto del sueño*. Claro está que la propuesta de Crary no radica en echarse a dormir con la esperanza de levantarse en un mundo mágicamente transformado, pero en nuestro contexto de disomnias y pantallas el sueño es el “principal obstáculo que queda en pie para la realización del capitalismo 24/7 y última instancia de lo que Marx llamó «barreras

naturales»” (Crary, 2015, p. 28). El autor reconoce que, aunque el sueño no puede ser eliminado, sí puede ser empobrecido y despreciado, y advierte cómo su desmantelamiento está en activo:

En el transcurso del siglo XX hubo un esfuerzo constante contra el tiempo de sueño: en la actualidad, el adulto promedio estadounidense duerme, por la noche, aproximadamente seis horas y media, una erosión de las ocho horas de la generación anterior, y de las diez horas de principios del siglo XX. (Crary, 2015, p. 22)

Precisamente en la ciudad que nunca duerme, Nueva York, el artista Doug Aitken presentó en 2007 *Sleepwalkers*, una gigantesca videoinstalación proyectada en las fachadas del Museo de Arte Moderno. El proyecto muestra un día en las vidas de cinco individuos (interpretados por los actores Tilda Swinton y Donald Sutherland, los músicos Cat Power y Seu Jorge y el intérprete y compositor Ryan Donowho). Esta instalación multimedia muestra, desde siete puntos de vista interconectados y sincrónicos, diferentes escenas en la jornada de los protagonistas desde que se despiertan en la cama por la mañana para ir al trabajo y atender sus responsabilidades diarias. Del título de la obra, *Sonámbulos*, en español, se infiere una suerte de protesta contra lo extenuante y automático de nuestras rutinas que, como se percibe en las proyecciones, convierte a los individuos en sujetos-máquinas. Estos sujetos de rendimiento, como denomina Han, realizan tareas banales en un estado de alienación y soledad que ni siquiera les permite cuestionar sus acciones. Aun así, todas las escenas que componen la obra (silente –aunque el ruido de la ciudad insomne actúa como una suerte de soundtrack), presentan una belleza surreal, en especial aquellas en las que los protagonistas duermen. En medio del caos de la ciudad, de los pitidos del tráfico y las ráfagas de luz de los carteles publicitarios, los primeros planos de esos rostros durmientes de escala gigantesca resultan abrumadores.

Las imágenes de estos sujetos durmientes, inactivos y relajados colapsan con el caos y ajeteo propios de la ciudad. Estas escenas hipnotizan y extrañan por igual: hay algo tranquilizador en la observación del sueño ajeno, pero también tremendamente inquietante, inapropiado. En prácticamente todas las civilizaciones de las que se tiene registro han sido encontradas representaciones visuales del sueño. Uno de los ejemplos más

antiguos hallados es el de una escultura de barro, encontrada en Malta, datada alrededor del año 3000 a. C y conocida como La dama durmiente. Hay una atracción por el sueño que se hace evidente en las numerosas manifestaciones artísticas que se han articulado en torno a él (o a través de él, en el caso del surrealismo, que reconocía el poder creativo del onirismo y los estados de automatismo psíquicos).

Al hablar de sueño y arte resulta imposible no pensar en *Sleep*, el filme experimental de más de cinco horas en el que Warhol registra a su amante, John Giorno, dormido. Grabado en 1963, la pieza aborda nociones como la inactividad o el aburrimiento contemplativo.

Mucho se ha escrito sobre el carácter subversivo de este tipo de registros de videoarte. Como señala John Miller (2001, p. 72), las famosas cintas de Warhol (*Sleep*, *Empire*, *Eat*, *Blowjob*...) presentan una serie de rasgos comunes (la falta de cortes, la ausencia de movimiento de la cámara y la representación de un motivo o sujeto relativamente estático) que demandan una “persistencia de la visión” que desafía la estructura fragmentaria del propio medio cinematográfico y la capacidad de atención del espectador. Las largas tomas que caracterizan estas propuestas (*Empire* supera las ocho horas de duración) hacen de las mismas, ante todo, un ejercicio perceptivo y de exposición al propio tiempo. En una entrevista con Joseph Gelmis, Warhol explicita que sus películas son una manera de absorber el tiempo (McDonough, 2017, p. 88). A través de la lentitud del ritmo narrativo que caracteriza estas obras, y como subraya Jonas Mekas, la mirada adopta un insólito ángulo y cada detalle revela un significado desconocido: un mundo nuevo se abre al percibir no solo los evidentes movimientos a toda velocidad, sino también los más despaciosos y sutiles (1970, p. 144).

Innegable la influencia que esta propuesta radical (en duración, contenido y ejecución) ha tenido en artistas posteriores como Pierre Huyghe o Bik Van der Pol. En su obra *Sleeptalking* (d’après “*Sleep*”, 1963 de Andy Warhol accompagné de la voix de John Giorno) (1998), Huyghe captura nuevamente a John Giorno durmiendo —esta vez más de treinta años después— en la misma posición en la que apareció en la película de Warhol. Huyghe procesó digitalmente las imágenes grabadas para suavizar los rasgos del envejecido Giorno, cuya voz habla lacónicamente del pasado. Se trata de una propuesta poética en la que entran en

juego los binomios duración y paso del tiempo, sueño e inactividad, atención y aburrimiento. Por su parte, en *Sleep With Me*, ejecutada por primera vez en 1997, Bik Van der Pol acomodó en la sala expositiva treinta camas para acoger el mismo número de espectadores que fueron invitados a pasar la noche para ver la proyección completa de la película *Sleep*, de Warhol. Los visitantes se convierten así en público y, simultáneamente, en performers de la obra: *Sleep with me* es, literalmente, una invitación a (ver) dormir. El artista holandés señala cómo los límites entre ilusión y realidad, de un lado, y el tiempo real y el tiempo del film, de otro, son problematizados en la obra.

Esa invitación a observar durante horas el sueño ajeno (y hasta a entregarse a él) que lanzaban Huyghe o Van der Pol a partir de la obra de Warhol recuerda a la propuesta, aún más radical, que planteaba Sophie Calle en *The Sleepers* (1979). La artista escribe en el statement de la pieza:

I asked people to give me a few hours of their sleep. To come and sleep in my bed. To let themselves be looked at and photographed. To answer questions. To each participant I suggested an eight hour stay. (Curtis 1992).

En el caso de Calle, al igual que sucede en la obra *Surveillance Bed* (1994) de Julia Scher, el acto de dormir evoca temas más oscuros como la vigilancia y el voyerismo. Y es que dormir es una de las actividades más privadas que realizamos: un período en el que no tenemos control sobre nuestros movimientos, nuestro aspecto o lo que pasa por nuestra mente.

Este grado de exposición y vulnerabilidad que supone el sueño es llevado al contexto de la galería por Chris Burden en 1972 con su obra *Bed piece*. De una estética lacónica (una cama con ropa blanca situada en la pared trasera del espacio expositivo vacío) y partiendo de una premisa aparentemente sencilla (el artista debe yacer tumbado en la cama durante veintidós días), *Bed Piece* se propone alargar la experiencia del tiempo. Escribe Chapman (2016) que la cama permite a Burden cambiar su concepción del tiempo, alargarlo. La cama hace de refugio, como sugería Miguel Ángel Hernández más arriba, frente a las exigencias y presiones de horarios y plazos. La cama como amparo del mundo exterior. Durante los veintidós de días que dura la acción, Burden lleva al paroxismo ese no hacer nada propio de los períodos de descanso y detención.

Similar en concepción es *The Maybe*, la performance que Tilda Swinton llevó a cabo por primera vez en la londinense Serpentine Gallery en 1995 y que volvió a presentar en el MoMA de Nueva York en 2013. Swinton se presentaba sin preaviso en el espacio expositivo para dormir dentro de una caja de cristal que solo contenía cojines y una jarra de agua. Como en la pieza de Burden, los espectadores presencian un acontecimiento inusual en nuestra cotidianidad: el de la espera y la inactividad – esos lapsos temporales que el capitalismo condena y rechaza. El público observa intrigado esta bella durmiente contemporánea. Swinton, encerrada en su vitrina, un ser vivo que respira y duerme, expone precisamente su tiempo de sueño. La vitrina, formato habitualmente usado para mostrar reliquias, huellas de vidas pasadas, restos de objetos históricos y otros elementos pertenecientes al pasado, hace cuestionarnos si lo expuesto en *The Maybe*, el propio acto de dormir, ha pasado a ser una actividad extinta –y, por ende, reivindica la necesidad de recuperarla.

4. CONCLUSIONES

Aunque hoy desprotegido y desprestigiado, el sueño continúa fascinando a artistas, pensadores y espectadores por igual, que instan a respetar esta necesidad fisiológica y mental. Como hemos sugerido a partir de las obras y referencias mencionadas, que abren diálogo sobre el sueño reparador y el intrigante acto de dormir, la pertinencia de enaltecer esos momentos de inacción y de descanso se hace más evidente que nunca:

A pesar de su degradación, el sueño es la vuelta a nuestras vidas de una espera, de una pausa; afirma la necesidad de aplazamiento y de una recuperación de morada o de una reanudación de lo que se había pospuesto. El sueño es una remisión, una liberación de la «continuidad constante» de todos los senderos en los que uno está inmerso mientras está despierto. (Crary, 2015, p. 130)

Como sostiene Crary y otros autores y artistas citados, existe una infranqueable incompatibilidad entre la inactividad y las premisas de eficiencia, funcionalidad y velocidad. En este texto hemos subrayado el valor del sueño no solo como un período de recuperación física, sino como un espacio subversivo, de rebelión e insumisión que puede invocar y

provocar otros medios de interacción con y a través de los mundos de vigilia que habitamos.

El letargo, la detención, la somnolencia, la inactividad, el sopor. Apagar la luz, desconectar pantallas. Guardar el reloj en un cajón. Rebajar el ritmo, recuperar la cadencia natural de nuestros cuerpos y sus biorritmos. Rendirse a un tiempo pleno, horizontal, dilatado. Todo esto viene contenido en la entrega al bostezo, en el dormir, en ese bajar los párpados: un esquinazo a la coerción del rendimiento y sus políticas (auto)explosivas. Una forma de protesta silente contra el mandato de la velocidad.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Esta publicación es resultado de una investigación en activo financiada por el VI Plan Propio de la Universidad de Sevilla.

8. REFERENCIAS

Armella, J. y Picotto, D. (2013). “Entre la virtualidad de la infósfera y el placer de la lentitud. Entrevista a Franco Berardi”. *La Trama de la Comunicación*, 17, pp. 49-56.

Chapman, C. (2016). “The boy, the bed and the gun”. National Portrait Gallery. <https://www.portrait.gov.au/magazines/51/the-boy-the-bed-and-the-gun>

Concheiro, L. (2016). *Contra el tiempo. Filosofía práctica del instante*. Anagrama.

Crary, J. (2015). *24/7: El capitalismo al asalto del sueño*. Ariel.

Curtis, C. “Strange Bedfellows at Cal State Fullerton”. *Los Angeles Times*, 21/09/1992, <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1992-09-21-ca-769-story.html>

Han, B-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.

Martínez, L. “Byung-Chul Han: ‘El ocio se ha convertido en un insufrible no hacer nada’”, *El Mundo*, 12/02/2019, <https://www.elmundo.es/papel/lideres/2019/02/12/5c61612721efa007428b45b0.html>

Hernández, M. A. (2020). *El don de la siesta: notas sobre el cuerpo, la casa y el tiempo*. Anagrama.

Leclercq, J. (2019). *Elogio de la pereza*. Rialp.

- Maffei, L. (2016). Alabanza de la lentitud. Alianza.
- McDonough, T. (2017). Boredom. Documents of Contemporary Art, Whitechapel Gallery.
- Mekas, J. (1970). "Notes after reseeing the movies of Andy Warhol". Andy Warhol Film Factory, pp. 28-41.
- Miller, J. (2001). "No More Boring Art". Kunst/Kino: Jahresring, 48, Colonia: Oktagon Verlag, pp. 69-78.
- Paquot, T. (2003). El arte de la siesta. José J. de Olañeta.
- Safranski, R. (2013). Sobre el tiempo. Katz.
- Tolentino, J. (2017). Pequeña teología de la lentitud. Fragmenta.
- Wajcman, J. (2017). Esclavos del tiempo: Vidas aceleradas en la era del capitalismo digital. Paidós.
- Zafra, R. (2016). El Entusiasmo. Anagrama

ESTUDIOS SEMIÓTICOS DE LA IMAGEN FIJA: APORTES PARA LA INSTRUMENTALIZACIÓN DE LA SEMIÓTICA EN LOS PROCESOS DE COMUNICACIÓN. UN ENFOQUE DESDE EL ARTE

MARCELA CATALINA CORREA SAMUDIO
Fundación Universitaria para el Desarrollo Humano UNINPAHU

1. INTRODUCCIÓN SOBRE LOS ASUNTOS DE LA RETÓRICA Y LA PUBLICIDAD

Es innegable la necesidad que tiene el arte de comunicar, pero para esto es necesario preguntarse ¿qué es lo que comunica el arte?, y cuando lo comunica ¿cómo logra comunicarlo de esa manera?; estas son preguntas claves para comenzar a hablar de lo que aquí interesa, pero se empezará por la frase citada al inicio de este escrito, la cual dará unas pautas importantes para resolver el asunto. Estas preguntas pueden encausar este artículo en términos de que el arte, lo que comunica y cómo lo comunica proporciona en los receptores de la obra, múltiples interpretaciones, cuando la temática de la obra habla de violencia en Colombia, entonces, el receptor podrá, desde el desarrollo de las interpretaciones generadas y estimuladas por la obra, armar la concepción de país, su imaginario y sus definiciones de país será, en consecuencia, el resultado de ello. Es por esto que entender qué ocurre en la obra y que procesos de interpretación puede hacer el receptor es fundamental aquí.

Según Aristóteles, el arte tiene como finalidad dar cuerpo (o dar forma, si se quiere) a la esencia secreta de algo, a eso que se encuentra oculto y que no es evidente a los ojos, mas no es copiar lo que se encuentra en la realidad y plasmarlo de la misma manera tal cual se ve, de una forma literal. Teniendo en cuenta esto se puede afirmar que el arte tiene, no solamente el objetivo, sino la virtud de mostrar lo que es inmostrable,

decir lo indecible y evidenciar lo oculto de algo, que finalmente es dónde se encuentra la esencia de eso; por ese motivo responder a la pregunta de ¿qué comunica el arte? Puede “reducirse” a contestar que comunica lo esencial de las cosas (esencia que no es evidente ante los ojos), pero responder a la pregunta ¿cómo logra comunicar esto? puede ser un poco más complejo y a eso se dedicará este trabajo.

Uno de los focos a los que nos hemos dedicado para evidenciar la reflexión anterior, es al tema del cuerpo en el arte, sin embargo, los estudios sobre el cuerpo han sido de gran interés en múltiples áreas del conocimiento, teniendo en cuenta que cada una de ellas propone una reflexión distinta y da una definición particular del mismo a partir de las necesidades mismas de su enfoque, desde Nietzsche (1882), Freud (1923), Foucault (1966), hasta Husserl (Ideas II), con miradas filosóficas e incluso fenomenológicas, han estudiado el cuerpo desde el yo y el otro, comprendiendo el cuerpo como un “vehículo” que permite la percepción y el reconocimiento del mundo y de los demás, o como un limitante para percibir la esencia pura del yo; sin embargo, y sin entrar en las profundas reflexiones que puede suscitar hablar del cuerpo, el enfoque que tendrá aquí el cuerpo en el arte será desde una mirada semiótica, inicialmente peirceana, en cuanto a su división fundamental de los signos donde se encuentran los iconos, índices y símbolos (conceptos a los que se volverá posteriormente en otros planteamientos), entendiendo el cuerpo en el arte bajo la definición de ícono de Peirce: “Un ícono es un Representamen cuya Cualidad Representativa es una Primeridad de él como un Primero. Esto es, una cualidad que tiene que hacer que se adecue a ser un Representamen. De este modo, cualquier cosa es adecuada para ser un sustituto de algo a lo que se parece” (hay que aclarar que para Peirce, los signos son algo que está en lugar de otra cosa para alguien en ciertos aspectos, es decir, un signo es eso que representa (o reemplaza) algo para alguien (por ejemplo, para un espectador de una obra, la obra de arte está repleta de signos que se encuentran ahí para su espectador y por ende para su interpretación), teniendo en cuenta lo anterior, para Peirce un ícono es una sustitución del algo y, que es sustituido por otra cosa que se parece; en este sentido será entendido el cuerpo para este trabajo, pero se mezclará con la teoría del sociólogo Abraham Moles

(1973) quien organizó los iconos por grados de iconicidad, entendiendo que un ícono de algo tiene mayor grado de iconicidad por tener mayor semejanza con lo que está representando y menor grado de iconicidad por tener menor semejanza, así, el reflejo en el espejo resulta ser una representación icónica (claramente, dependiendo del espejo) con mayor grado de iconicidad y un retrato abstracto, una representación icónica con menor grado.

Teniendo claro esto se propondrá una concepción de cuerpo para este trabajo: el cuerpo en el arte como una representación icónica del cuerpo en la realidad y que es representado con mayor o menor grado de iconicidad dependiendo el objetivo de la obra.

2. OBJETIVOS

2.1. ANALIZAR LA IMAGEN ARTÍSTICA DESDE LOS ENFOQUES PROPIOS DE LA SEMIÓTICA ESTRUCTURALISTA

2.2. GENERAR UNA INSTRUMENTALIZACIÓN DE USO DE LOS CONCEPTOS SEMIÓTICOS TRABAJADOS PARA EL ANÁLISIS Y LA INTERPRETACIÓN DE MÚLTIPLES SIGNIFICADOS DE LA IMAGEN ARTÍSTICA

3. METODOLOGÍA

De esta forma y habiendo hecho un recorrido introductorio que sirve como punto de partida para este escrito se enfocarán algunos aspectos esenciales que se abordarán teniendo en cuenta lo explicado anteriormente.

El artículo presenta un proceso de revisión, análisis y reflexión de obras de arte, a partir del reconocimiento de los signos presentes en la obra, atendiendo al contexto en el que se presenta y sus características signícas.

Posterior a ello se realizan las posibilidades interpretativas de cada una de las obras a partir de lo visto en los signos identificados, por medio de, en esencia, tres autores.

Lo anterior arroja una matriz se análisis y comparación de información que sale de los mencionados estudios de cada una de las obras, donde se

evidencian unas formulas (acotaciones lingüísticas) que permiten entender qué características sígnica deben tener las obras de arte para proporcionar en el receptor múltiples interpretaciones, o lo que es lo mismo, generar obras multicapa, siempre atendiendo a la literalidad de los signos y a la funcionalidad de la retórica como posibilidades contrarios en el uso de signos. Esta matriz se presenta en los resultados del artículo.

Las preguntas iniciales que guían la investigación son ¿cómo se logra comunicar lo esencial (lo oculto y lo no evidente ni literal) en el arte, siendo esta su finalidad? Y ¿qué le aporta al arte comunicar lo esencial de esa forma no literal?, estas dos preguntas estarán volcadas al tema del *cuerpo* en el arte basándonos en la premisa de la *ausencia y presencia del cuerpo como recurso artístico para comunicar lo esencial y generar múltiples significados*.

Teniendo en cuenta la definición de cuerpo dada anteriormente, la investigación está enfocada a estudiar la presencia o ausencia del cuerpo para cumplir con la finalidad del arte (según Aristóteles) y revisar de qué manera se consigue comunicar y qué aporte le da esto a la generación de múltiples significados de la obra.

Es importante comenzar el estudio presentando los artistas y las obras que se analizarán, explicando no solamente la escogencia del artista sino de las respectivas obras (sin embargo, a lo largo del texto se mostrarán varios ejemplos y se mencionarán otros artistas, lo que no significa que estos correspondan a los tomados aquí como eje).

Uno de los artistas escogidos es el colombiano Fernando Botero⁸³, nacido en Medellín, pintor y escultor reconocido por la característica de proporción que usa en sus obras, con la intención de dar volumen al mundo que lo rodea. Algunas de sus obras tienen una temática política y social, donde se hace evidente el tema de la violencia en el país, una de sus obras con esa característica es Masacre en Colombia (S XX), un óleo que representa una escena particular y obra que se tomará como referencia aquí para hablar de la presencia del cuerpo.

83 ver: <http://www.fernandobotero.com/> Fernando Botero

La otra artista escogida es la reconocida colombiana Doris Salcedo⁸⁴, nacida en Bogotá, escultora y dedicada a la instalación, interesada por la temática de la realidad política y social del país, la razón para basarnos en Doris Salcedo radica en que se encontró que en sus obras hay una ausencia del cuerpo entendido como ícono y se evidencia otro tipo de elementos que usa para comunicar y aludir al tema del humano y el cuerpo en determinados acontecimientos de carácter político y social, por ende, desde ella se revisará el tema de la ausencia del cuerpo en su obra (instalación) *Atrabiliarios* (1991 – 1992).

Otros artistas que servirán como referentes son la colombiana Clemencia Echeverri (para hablar de su concepto de política en el arte), Edith Arbeláez y el artista nuevo Christian Cely, con los cuales se realizarán unas comparaciones, respectivamente, con las temáticas mencionadas en los dos artistas anteriores, que son la base del estudio.

Otro aspecto a tener en cuenta es la temática en común que tienen estos artistas, estamos hablando del tema político y social de Colombia, lo que servirá como base de análisis para comprender los posibles múltiples significados de las obras atendiendo a la presencia y ausencia del cuerpo en las obras.

La hipótesis que se plantea es: La ausencia del cuerpo explícito o con alto grado de iconicidad en el arte, proporciona información “multicapa” o de múltiple significado, gracias al uso retórico que mantienen los otros elementos de la obra y que comunican eficientemente basados en la finalidad del arte, no solamente aportando una reflexión sobre la temática misma, sino extrapolando su significado a través del tiempo y las problemáticas de varias épocas y contextos, así como aportando contenidos y significados propios de otras reflexiones, por lo que el cuerpo ausente, en comparación con el uso del cuerpo presente, proporciona usos retóricos a la obra que expanden su significado aportándole más elementos que la enriquecen.

Así, para responder a las preguntas ¿cómo se logra comunicar lo esencial (lo oculto y lo no evidente ni literal) en el arte, siendo esta su finalidad?

⁸⁴ Ver: <http://dorissalcedo.blogspot.com.co/2010/02/biografia-doris-salcedo.html> Doris Salcedo

Y ¿qué le aporta al arte comunicar lo esencial de esa forma no literal?, desde el tema central que es la ausencia o presencia del cuerpo en la obra de arte, es necesario revisar las temáticas de forma separada y comprender en cada una de ellas la posible respuesta, por ese motivo se propondrán varios subtítulos que las organizarán respectivamente.

3.1. LA FINALIDAD DEL ARTE ES POLÍTICA

Es claro que las propuestas aquí mencionadas tanto de corte estructuralista como cognitivista tienen unos aportes diferentes cada una de ellas en su postura, para el primer caso hay un importante estudio desde el enunciado, teniendo en cuenta la inmanencia de sentido en él, pero deja por fuera que hay una mente que da sentido. Para el caso de la postura cognitivista hay una preocupación por entender que los objetos, imágenes y en general los enunciados, no significan, una mente con capacidad para hacer es la que lo hace, convirtiendo así el tema del sentido de la imagen como algo que no está en la imagen, sino como un proceso que hace un sujeto que tiene una mente, en la cual intervienen muchos aspectos más, como por ejemplo el contexto, la experiencia y demás elementos que constituyen una mente y que influyen en la dación de sentido.

A lo largo del documento, en algunas ocasiones, se ha recordado el propósito dos, y revisado muy someramente en lo que se ha dicho, pero es importante tener claras tres cosas, la primera es el objetivo: ver en cuales de estas teorías hay una propuesta desde el diseñador de la imagen que pueda explicar semióticamente el proceso de creación de la misma; la segunda es aclarar que esta propuesta viene de la postura cognitivista, ya que la preocupación radica en ver el proceso de creación de la imagen, de imagen, de usuario de la imagen y de evaluación del proceso se una forma completa, entendiéndolo como un proceso que contiene unas fases que son todas importantes y las cuales no se pueden separar o dar más importancia a alguna en particular; lo tercero es que, aunque ya se revisó en las teorías anteriormente nombradas, no se plantean modelos claros con respecto al proceso completo, una de las más cercanas y que puede funcionar para comprender el proceso completo es la TIC, ya que por medio de los espacios mentales y mapeos puede evidenciarse el proceso de creación, el proceso de imagen y el proceso del usuario.

Es necesario citar aquí a la artista colombiana Clemencia Echeverri, quien en su entrevista con el reconocido curador de arte José Roca, responde a una pregunta sobre si el arte tiene responsabilidad social o no, diciendo que si responsabilidad social era hablar de grupos marginados o de poblaciones vulnerables en el arte, entonces no tenía tal responsabilidad; más bien, el arte tiene una forma de comunicar distinta a los medios de comunicación, es decir, los medios se preocupan por mostrar lo literal, lo evidente, las cosas de una forma directa, mientras que el arte es reaccionario, en ese sentido, logra comunicar de forma diferente, quiere decir lo oculto, lo esencial, lo no literal o evidente, por esa razón el arte es político, entendiendo lo político como esa reacción a la forma de comunicar de los medios, a un rechazo o acercamiento no solo por algunos acontecimientos, sino por mostrarlos de una forma diferente, desde la cara oculta por lo literal.

FIGURA 1. *Masacre en Colombia*



Fuente: *Masacre en Colombia*. Artista: Fernando Botero. Fecha de creación: S XX. Dimensiones: 129 x 192 cm. Técnica: Óleo sobre tela

Teniendo en cuenta esto, otro concepto que se va a analizar aquí desde la temática de presencia y ausencia del cuerpo corresponde a lo político

del arte en esos dos aspectos, cómo se evidencia, según la definición de política dada por Clemencia Echeverri, en ambos casos, atendiendo a que la finalidad del arte sería política.

La presencia del cuerpo en el arte (obra Masacre en Colombia (S. XX) del artista Fernando Botero).

El primero de los artistas que se va a analizar es Fernando Botero y su obra Masacre en Colombia:

Es importante comenzar el análisis de esta obra teniendo en cuenta el acontecimiento puntual que dio lugar a que Botero comenzara a abordar el tema de la violencia en sus obras de arte, esto ocurre a causa de un atentado de secuestro que sufre Botero en un viaje que hace a Colombia, lo que provoca en el artista una preocupación y un acercamiento en carne propia a la situación violenta del país, sensibilizándolo grandemente para que toque este tipo de temáticas en sus obras.

Masacre en Colombia es una pintura que recrea una escena de violencia en una calle, que por las casas y por los atuendos de los personajes, parece ser de un pueblo de Medellín, donde se encuentran una pila de cadáveres recién asesinados por balas hirientes, un hombre que aún no ha caído al piso, pero que lo hará y es lo que demuestra que es una situación que recién ocurre, además hay unas casas humildes y posiblemente campesinas destruidas y una de ellas en llamas. Esta escena recreada por Botero (a su estilo particular) corresponde entonces a un suceso que ocurre en Colombia con mucha frecuencia y que hace parte de un contexto violento que atraviesa el país, causado por las guerrillas y las luchas de poderes, el narcotráfico y, en general, todos los aspectos que lo componen apoyan la interpretación. Con lo anterior, es evidente que en la obra hay un uso icónico del *cuerpo* humano con alto grado de iconicidad, es decir de semejanzas grandes con lo que está representando, muestra explícitamente los cuerpos muertos, un cuerpo que está a punto de caer y una escena violenta.

Teniendo en cuenta esto, la pregunta que se puede hacer es ¿esto es lo que quiere comunicar el arte?, sin negar la gran habilidad estética y representacional del artista, el uso del *cuerpo* representado icónicamente y con alto grado de iconicidad solo difiere de la forma en que comunican

los medios de comunicación en el estilo y la técnica, claramente los medios usan fotografías o videos, que también corresponden a un uso icónico del cuerpo y de los acontecimientos y, Botero lo hace mediante la pintura, sin embargo la forma en que muestra el cuerpo es icónica, con grandes semejanzas y de fácil reconocimiento, es decir es evidente, directo, no da pie a otras significaciones del tema, aunque puede interpretarse desde distintos puntos de vista, el eje central y la temática evidente es el tema de la violencia, de la muerte de los cuerpos por su causa, el sufrimiento de los mismos ante la escena que les arrebató la vida, cuerpos que sufren, que sangran y mueren siendo violentados por las balas hirientes, que tienen un atuendo sencillo, humilde y se encuentran en un contexto igualmente sencillo, dado por las casas que los acompañan. Los elementos que hacen evidente la violencia en la obra son las casas destruidas y, aún más, los cuerpos muertos o a punto de morir, que son evidentes, literales y presentes.

Por lo dicho anteriormente, se puede afirmar que en esta obra de Botero a causa de que el cuerpo (y en general, todos los elementos de su composición) están explícitos, estamos ante una obra que tiene el *cuerpo presente*, con alto nivel de iconicidad y relación con respecto a la temática y a la realidad, lo que limita la forma de comunicar y más aún, de interpretar, la hace directa, concisa, de una forma similar a como lo hacen los medios de comunicación, por lo tanto podría considerarse una obra apolítica (atendiendo a la definición de política en el arte dada anteriormente), esto causa que sus interpretaciones estén limitadas a la estética y a asuntos propios de la temática que maneja, poco distintos a los que pueden hacerse con una escena de un noticiero, para reforzar esta idea se encuentra la frase que se citó al inicio del trabajo:

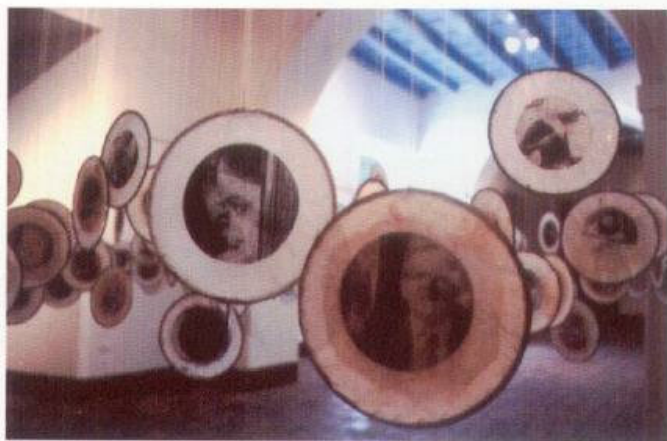
“La finalidad del arte es dar cuerpo a la esencia secreta de las cosas, no es copiar su apariencia.”

Aristóteles, con lo que se puede decir, que Botero ha copiado la apariencia de una escena violenta, de unos cuerpos humanos caídos por la guerra, por las balas enemigas que los han herido, por lo tanto, no se encontraría bajo lo que se denominaría como la *finalidad del arte*.

Sin embargo, Botero afirma que la intención de su obra no es otra que mostrar evidentemente los acontecimientos violentos para que estos no vuelvan a repetirse, para que no sean olvidados.

Otra obra de otra artista colombiana, nacida en Medellín, que aunque usa una técnica diferente a la de Botero, el análisis que puede hacerse es similar al anterior con respecto al tema que nos ocupa, el *cuerpo presente* en la obra; estamos hablando de Edith Arbeláez⁸⁵ y su obra Colombia: +5:00: GMT:

FIGURA 2. +5:00: GMT:



Fuente: Colombia: +5:00: GMT. Artista: Edith Arbeláez. Fecha de creación: 1997.
Técnica: instalación

Esa instalación, aunque posiblemente con otras interpretaciones distintas a las de Botero, tiene en su haber una problemática igualmente violenta, donde el material juega un papel importante, ya que se encuentra realizado sobre filtros de café, que es un producto insignia de Colombia y, en los años noventa (como en la actualidad), se exportaba café, pero las imágenes que se encuentran en los filtros son las que se veían en los noticieros, donde hay escenas del violencia, de políticos implicados en

85 http://universes-in-universe.de/car/havanna/centro/s_arbela.htm Edith Arbeláez

asesinatos y de personas desaparecidas, por lo que eso se convirtió en otro producto de exportación.

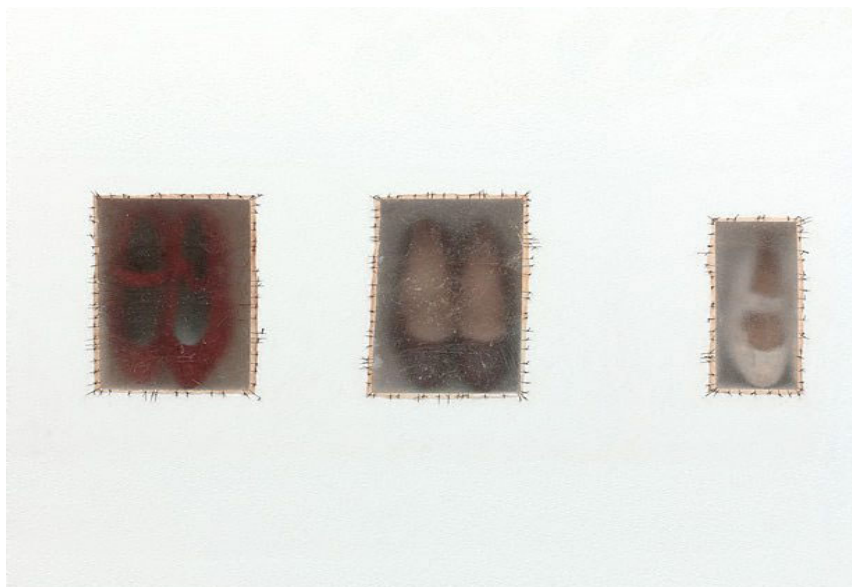
Aunque esta instalación tiene un componente distintos al de Botero, como usar los filtros de café para relacionarlo directamente con el tema de los productos insignia y de exportación del país, comparándolo con la violencia, que también se volvió insignia e imagen del país en el exterior, lo que proporciona un contenido distinto (que se abordará más adelante), usa, sin embargo las imágenes literales de los cuerpos que aparecen en los noticieros, icónicos y reconocibles, lo que proporciona en la interpretación el tema de la violencia, directamente, literal y documental, que centra inmediatamente la temática y logra conjugarla con el tema de la violencia, ya que el cuerpo y su afectación por la violencia o por las relaciones de ese cuerpo con la violencia (como el caso de los políticos) es evidente en la obra. Estos rostros son referentes violentos, algunos reconocidos contextualmente y otros con evidente dolor, son propiamente las imágenes usadas por noticieros, para comunicar la violencia y, aunque a la obra se añade un elemento distinto como los filtros de café, lo que proporciona otros contenidos diferentes y una lectura un poco más abierta que en la obra de Botero, para el caso que nos ocupa, el cuerpo, es reconocible y literal.

En conclusión, estas dos obras comparten en común la presencia literal (o con alto nivel de iconicidad) del cuerpo y del tema de la violencia que los afecta directamente y, esa afectación es también explícita, el dolor, la angustia de los rostros, los políticos, las balas, lo destruido, son aspectos que complementan a ese cuerpo presente y que, de alguna forma, limita las múltiples interpretaciones que pueden hacerse de la obra.

3.2. LA AUSENCIA DEL CUERPO EN EL ARTE (OBRA ATRABILIARIOS (1991 – 1992) DE LA ARTISTA DORIS SALCEDO).

Otra de las artistas que se abordará, pero desde la temática contraria, es decir, la del cuerpo ausente es la colombiana Doris Salcedo y su obra *Atrabiliarios*:

FIGURA 3. *Atrabiliarios*



Fuente: *Atrabiliarios*. Artista: Doris Salcedo. Fecha de creación: 1992–2004.

Técnica: Instalación

La obra corresponde a una instalación que comprende unos nichos o huecos en la pared donde se encuentran unos zapatos gastados y rotos, de mujer, con lo que la artista hace referencia a que en los noventa, en Colombia, los episodios de guerra tenían una gran fijación por la mujer, donde era tratada con mucha crueldad y, para identificar esos cadáveres de mujeres violentadas, muchas veces se usaban sus zapatos que son muestra de la muerte, pero también de la violencia, de todo lo que sufrió para que esos zapatos se encontraran ahí y en ese estado. Además, lo que cubre los huecos donde se encuentran los zapatos son fibras animales, lo que representa la vida en la muerte; también, esas fibras están puestas en la pared con suturas médicas, que de alguna forma curan o reparan el episodio, un ejercicio de aceptación o resignación con una intención de curar frente a esos acontecimientos violentos. Adicionalmente, hay unas cajas de zapatos al lado de los mismos, hechas con fibra animal, lo que connota muertes que pueden llegar, es decir, las próximas que vienen.

Es evidente que en la obra de Doris Salcedo, el cuerpo no está icónico, hay un uso de otro elemento que hace alusión a ese cuerpo, pero el cual no está presente de forma literal, este elemento son los zapatos, que están gastados por un acto violento y tienen, además una serie de contenidos en los cuales no se encuentra el cuerpo explícito, icónico, otra cosa que apela al cuerpo humano son las suturas, ya que son propias de una cirugía, de una intervención que se hace a un cuerpo con el objetivo, generalmente, de sanarlo y las fibras animales hacen referencia a la vida, a esa vida de un cuerpo humano que está ausente en la obra, pero presente por elementos que aluden a él. La obra resulta ser una alegoría al cuerpo humano, pero un cuerpo que sufre, que tiene marcas violentas, que es sanado, pero que esas cicatrices están presentes aún.

En este sentido es importante apelar a lo que está sucediendo en esta obra y que es distinto a las que se presentaron anteriormente y es que, en estas, el cuerpo (atendiendo a la definición dada para el arte), está ausente, no es icónico, pero se puede invocar a otro concepto que no solamente es usado por Peirce, sino por María Margarita Malagón (Malagón-Kurka, 2010) y es el de *índice* o *lenguaje indéxico*.

Para Peirce el *índice* es: “*donde el signo se relaciona con su objeto en términos de causalidad*”, es decir, es un signo que guarda una relación de algo que le ocurrió (y es causa) con lo que está siendo representado, por lo tanto, no es icónico del objeto en la realidad, sino indicial.

Una definición similar da María Margarita Malagón al hablar de *lenguaje indéxico*, que corresponde a esas huellas que deja una acción y que son mostradas, eso que ha ocurrido, pero no está presente o literal (la misma causalidad de Peirce), lo que ocasiona que no sea evidente el objeto, sino igualmente indicial.

Esto es importante porque el cuerpo deja de ser icónico para pasar a ser indicial, por ejemplo, los zapatos son índice del cuerpo, de ese cuerpo que se encuentra ausente, pero, además los rastros que hay en ellos, esas causas, de estar gastados, son índices de algo violento que les ocurrió, de un camino largo y cansado por el que tuvieron que pasar, de algo que los ha herido y les ha dejado unas marcas; esto es claramente distinto a lo que ocurre en las obras mostradas inicialmente, donde el cuerpo no es

indicial sino icónico, donde sesga la percepción sobre el mismo y, por ende, las interpretaciones y comprensiones de la obra.

Aunque la temática de violencia es base en Doris Salcedo, en la obra mostrada pueden hacerse otras muchas reflexiones, por ejemplo, sobre el uso de pieles y fibras animales en artículos femeninos, y al estar gastados pueden connotar ese abuso y heridas causadas a los animales que las proporcionan; también se puede hablar de la vanidad, del camino que ha recorrido una mujer del que es evidencia sus zapatos, entre muchas otras interpretaciones alejadas de la violencia, esto enriquece la obra y la hace multicapa (o portadora de múltiples significados) y esto es causado por el uso de los índices, por el cuerpo ausente que puede connotar muchas cosas en la obra y dar pie a más interpretaciones.

Una obra similar es la del artista colombiano, Bogotano, Christian Cely⁸⁶, artista plástico de la Universidad Distrital quien participó con su obra *Desarraigo* en la versión de 2013 del programa *ArteCámara* (Cámara de Comercio de Bogotá, ArteCámara, 2014, pág. 15), obra que tomaremos como comparación a la mostrada anteriormente de Doris Salcedo:

Esta obra es una escultura de cerámica de unos zapatos, dispuestos en unas cajas de madera rústicas (generalmente donde se guarda la fruta o donde se transportan cosas); hace alusión al tema del despojo, de desplazamiento forzado por causa de la violencia del país, donde los zapatos hechos en cerámica muestran la fragilidad de eso que se va, gracias al material, pero también dan cuenta de eso único y de alguna forma, efímero, que acompaña al que se va; los zapatos, que son muestra del camino por recorrer, pero es un camino que puede destruirlos (esto lo da el material), que es delicado y de tránsito cuidadoso.

Igualmente, que la obra de Doris Salcedo, el artista Christian Cely muestra un cuerpo ausente, un cuerpo indicial, marcado por los zapatos, además de un material igualmente indicial, que es la cerámica, lo cual aporta otra serie de contenidos al tema del desarraigo, la caja de madera indica ese transporte, eso delicado que se va con el que es desalojado de su

86 <https://www.flickr.com/photos/artboenlinea/15602750776> Christian Cely

tierra, sus zapatos, quizás la única pertenencia que lo acompaña y que se vuelven muy preciados.

FIGURA 4. *Desarraigo*



Fuente: *Desarraigo*. Artista: Christian Cely. Fecha de creación: 2013.
Dimensiones: 80 x 35 x 20 cm. Técnica: Cerámica

Es claro que la ausencia del cuerpo está dada por signos indiciales o por un lenguaje indécico que alude a un cuerpo que ya no está, pero que queda una causa, algo que hace parte de él y está marcado por otros índices que cuentan lo que le ha ocurrido, sin hacerlo explícito. Si esto se relaciona con la pregunta que hemos intentado responder, se puede decir que corresponde todavía más a esa finalidad del arte, que es la de no copiar la realidad, de mostrarla de forma distinta, de hacer evidente lo oculto, su esencia y apartarse de la forma como comunican los medios por lo que se vuelve política, en ese sentido.

3.3. LA RETÓRICA COMO ELEMENTO PRINCIPAL PARA COMUNICAR LO ESENCIAL EN EL ARTE Y COMO APORTE DE MÚLTIPLES SIGNIFICADOS. EL CASO DEL CUERPO AUSENTE

Hasta este momento se ha hecho evidente la comparación en cuanto a la ausencia y presencia del cuerpo en las obras de arte (para este caso, todas han tenido el mismo contexto de base, la violencia en Colombia) y, se ha demostrado que las interpretaciones pueden ser distintas entre el cuerpo icónico (el cuerpo en presencia) y el cuerpo indicial (el cuerpo en ausencia), además de plantear que, generalmente el uso del cuerpo presente (y de los demás elementos que lo acompañan en la obra) o la muestra literal de este y por ende, de la temática violenta, hace referencia a copiar una realidad y mostrarla, lo que es similar a lo que hacen los medios de comunicación, y según lo planteado, el arte es político precisamente porque comunica lo oculto, esa esencia y, por lo tanto lo hace de forma contraria a los medios, razón por la cual es político, por lo tanto se puede afirmar que un lenguaje indéxico corresponde a esa intención política del arte, con lo que se ha respondido la pregunta sobre ¿qué comunica el arte?, sin embargo, no se ha dado respuesta aún a ¿cómo lo hace? Solo, vagamente desde el uso del cuerpo ausente y presente, pero para ahondar en esto es importante hablar de la noción de *Retórica*.

Para el Grupo μ (μ , 1987) en su *Manual de retórica general*, proponen inicialmente, un enfoque pragmático del tema retórico, enfocándose en la *poética* y afirmando que la retórica son esas estructuras lingüísticas que proporcionan un efecto poético. El Grupo μ , además, hace una distinción entre la semiótica lingüística y la visual, lo que permite hablar de una retórica de lo visual (μ , Tratado del signo visual, 1992), donde se hace una diferenciación entre el signo icónico y el signo plástico, siendo el primero el signo que permite reconocer algo del mundo y el segundo son como el color, la forma, las texturas etc., que conforman ese signo icónico (aclarando que el índice, o el lenguaje indicial corresponde, desde su esencia causal, a un signo icónico también, por ser reconocible como ícono, por ejemplo, los zapatos de Doris Salcedo (Atrabiliarios) son un *índice* del cuerpo humano, del cuerpo de una mujer y sus marcas *signo indicial* de violencia, pero son *icónicos* en el sentido de que se reconocen como zapatos y las marcas como marcas).

Adicionalmente a esto, hacen una diferenciación entre el *grado percibido* y el *grado concebido*, el primero es lo que para Roland Barthes (1986, pp. 29-49) es lo *Denotativo*, es decir, lo explícito, lo que se describe sin dar una interpretación personal de eso, y lo segundo es lo *Connotativo*, o esa interpretación codificada sobre lo que se ve, estas dos componen un *enunciado*.

Para este caso, vamos a tener en cuenta ese abordaje del Grupo μ de la noción de retórica, por lo tanto: “La retórica es la transformación reglada de los elementos de un enunciado, de tal manera que en el grado percibido de un elemento manifestado en el enunciado, el receptor deba superponer dialécticamente un grado concebido” (1992, pp. 231-232), es decir, la retórica son esas transformaciones del enunciado (grado percibido y concebido) donde el receptor pone a dialogar lo que percibe literalmente con su interpretación.

Sin ahondar más profundamente en la propuesta del Grupo μ (que hace una clasificación exhaustiva de la retórica icónica y plástica), se puede afirmar, con esto, que la obra de arte es un *enunciado* (compuesto por un grado percibido y otro concebido), por lo tanto puede poseer una *retórica* que está dada por esos signos indiciales, es decir, cuando hay ausencia del cuerpo en la obra de arte, el receptor superpone ese grado concebido (sus interpretaciones) a ese grado percibido (lo que le muestra la obra, los índices) por lo tanto hace una *operación retórica* y da lugar a múltiples interpretaciones que están determinadas por su contexto, por sus conocimientos anteriores y por sus objetivos o propósitos a la hora de enfrentarse a la obra. Por el contrario, en la obra de arte que tiene el cuerpo evidente, literal, o en presencia, el grado percibido muestra tan concretamente el cuerpo y el hecho violento sobre él, que el grado concebido se ve limitado por este y no permite un proceso retórico, causando unas interpretaciones limitadas por parte del receptor y totalmente parcializadas a esa denotación de la obra, sin lograr superponer sus juicios.

Las operaciones retóricas pueden ser muchas, la metáfora, la alegoría, la alusión, la hipérbole, entre muchas otras figuras retóricas que pueden evidenciarse en la interpretación de la obra, por ejemplo, en *Atrabiliarios* es clara una metáfora, que reemplaza los zapatos por el cuerpo de una mujer, los compara, también una alusión al tema violento, dado por

las marcas de maltrato del objeto, una alegoría a la violencia, entre muchas otras operaciones retóricas que pueden variar según las interpretaciones que se den. Por lo tanto, cuando estamos en presencia de lenguaje indécico en la obra, estamos hablando de procesos retóricos implícitos, ya que los signos indiciales proporcionan en la obra múltiples interpretaciones, pero estas interpretaciones son parte de relaciones que hace el receptor de la obra con experiencias y conocimientos anteriores, es por esta razón que pueden variar de agente a agente, gracias a que los contextos y sus conocimientos, objetivos y experiencias anteriores a enfrentarse a la obra son distintas, respectivamente, por lo tanto los procesos retóricos no son iguales en cada persona. Los índices dan peso a lo connotado, es decir, en palabras del Grupo μ , al grado concebido, por lo tanto, habría un proceso retórico.

Esto no ocurre con el cuerpo literal, presente o icónico, como se ha mencionado aquí, ese tipo de representaciones proporcionan una información muy clara y directa al receptor de la obra, por lo tanto, la relaciones que hace el agente son en un solo sentido, en este caso, en el sentido de la violencia, ya que es evidente y no da pie para procesos retóricos distintos gracias a la información concreta que presenta.

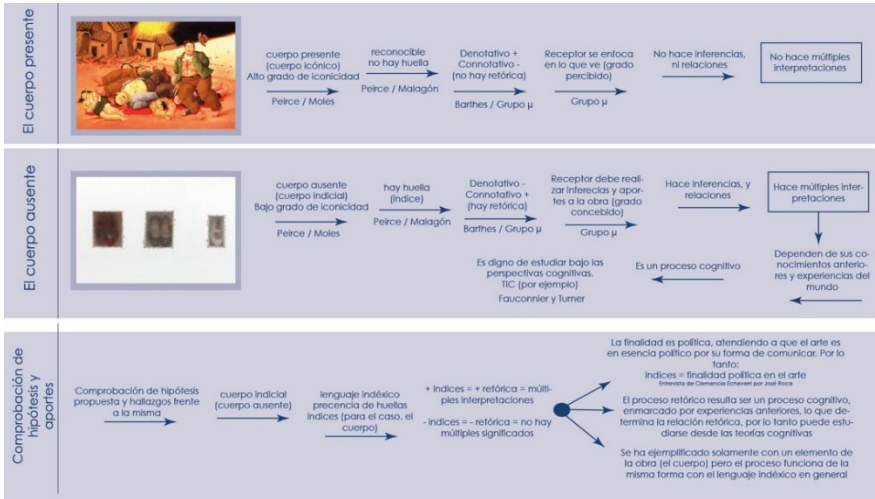
4. RESULTADOS

Con lo anterior es evidente que La ausencia del cuerpo explícito en el arte, proporciona información “multicapa” o de múltiple significado, gracias al uso retórico que mantienen los otros elementos de la obra y que comunican eficientemente basados en la finalidad del arte, no solamente aportando una reflexión sobre la temática misma, sino extrapolando su significado a través del tiempo y las problemáticas de varias épocas y contextos, así como aportando contenidos y significados propios de otras reflexiones, por lo que el cuerpo ausente, en comparación con el uso del cuerpo presente, proporciona usos retóricos a la obra que expanden su significado aportándole más elementos que la enriquecen. Lo que corresponde a la hipótesis planteada en el inicio de la investigación, sin embargo, a esto puede agregarse algo, y es el objetivo político del arte; al querer comunicar lo oculto, lo no evidente, y por esa razón ser político, requiere de procesos retóricos

para lograr su cometido, se puede afirmar que: los usos retóricos en el arte proporcionan que “La finalidad del arte es dar cuerpo a la esencia secreta de las cosas” y no “copiar su apariencia.” Aristóteles.

Posterior a la reflexión realizada, se presenta las siguientes matrices como resultado de la investigación, las cuales permiten organizar y jerarquizar la información analizada para cada una de las obras y lograr unas categorías de análisis de la obra entendiéndolas mediante unas acotaciones lingüísticas que permiten entender la función de los signos dentro de la obra, la forma como deben presentarse dichos signos para generará múltiples interpretaciones y la comparación de ello a la luz de los autores mencionados:

FIGURA 5. Matriz instrumentalización



Fuente: elaboración propia

La Matriz presenta tres categorías: el cuerpo presente, el cuerpo ausente y las comprobaciones, donde se comprenden los autores y las rutas conceptuales de análisis de cada obra con las mencionadas categorías, para finalmente entender, por medio de acotaciones lingüísticas y sustracciones conceptuales la forma como el uso de los signos de determinadas formas permite o no mayores interpretaciones u obras multicapa.

5. DISCUSIÓN

Es importante tener en cuenta que la propuesta investigativa presentada anteriormente puede tener implicaciones posteriores y alcances desde varios puntos de vista, una de las implicaciones que presenta el análisis realizado es evidenciar la importancia del lenguaje indéxico y de los signos indiciales (desde las posturas vistas) en las obras de arte, teniendo en cuenta que el uso de estos elementos da como resultado un proceso de orden retórico y por ende una obra multicapa (cargada de múltiples significados), y rica en contenido, esto es evidenciado aquí en un elemento icónico puntual del que se partió para la investigación, el cuerpo, donde el cuerpo presente (o cuerpo icónico) en el arte, proporciona información puntual, evidente y concreta frente a la temática, teniendo en cuenta que todos los elementos que lo acompañan también pueden serlo y por ese motivo el mensaje que se transmite, o lo que comunica la obra de arte, resulta ser directo. En el caso del cuerpo ausente (o cuerpo indicial) en el arte, la información que se proporciona no es literal, sino muestra de algunos elementos que aluden, metaforizan, exageran, asimilan, etc., que permiten procesos retóricos, siendo huella o causa de algo que ocurre anteriormente, pero de los que queda una muestra y, por lo tanto, el receptor que se enfrenta a la obra debe realizar relaciones con sus conocimientos anteriores, con sus objetivos y experiencias que le permitan otorgar el sentido mediante un proceso retórico, donde relaciona esas pistas que le presenta la obra y las completa mediante la retórica para dar significado.

Esto también tiene implicaciones con respecto a la concepción política del arte, esto es, según lo revisado desde la postura de Clemencia Echeverri, que cuando una obra comunica (sin desconocer la técnica y su valor como obra artística) de una forma directa, concreta y evidente, está siendo partícipe de las mismas dinámicas que usan los medios de comunicación, puede ser que su objetivo de base sea distinto, sin embargo, la percepción en el receptor de la obra es directa con respecto a la temática, pero en el caso del uso del lenguaje indéxico en la obra o de signos indiciales (para el caso, evidenciado en el tema del cuerpo), donde el proceso de dación de sentido es retórico y por lo tanto no directo ni evidente, la concepción política radica en que la forma de comunicar del arte no debe ser la misma de los medios, es decir, directa y evidente, sino mediante el

uso de índices, de mostrar lo oculto, lo no evidente, la *esencia secreta de las cosas*, que corresponde a la finalidad del arte, que es política y el cuerpo en ausencia da cuenta de una alusión al mismo, de no mostrarlo directamente, como lo hacen los medios, de no volverlo amarillista, sino de contar la historia tras lo aludido (el cuerpo), y todos los elementos indiciales que lo acompañan forman parte de esa carga significativa amplia.

6. CONCLUSIONES

teniendo en cuenta esto, otra de las implicaciones es la propuesta de estudiar esta investigación desde otro enfoque, uno de los enfoques que pueden explicar de mejor forma lo propuesto es la postura cognitiva del asunto, lo que puede evidenciar procesos puntuales (como procesos mentales y cognitivos) de la retórica presente en las interpretaciones y dación de sentido por parte del receptor de la obra cuando tiene componentes indiciales, pero también puede mostrar más claramente las diferencias entre una obra con un cuerpo presente y una obra con un cuerpo ausente. Una de las teorías que puede revisarse es la TIC (Teoría de la Integración conceptual) (Fauconnier y Turner, 2002) que se encarga de estudiar los procesos mentales y las relaciones que se hacen, teniendo en cuenta los conocimientos anteriores y experiencias del agente receptor de la obra y la forma como se vinculan con lo que presenta le presenta, dando cuenta de un proceso de significación.

Una de las teorías que puede evidenciar el proceso mismo del agente receptor enfrentándose a una obra y como cumple objetivos y le da sentido, es la teoría de Semiótica Agentiva (Niño, Elementos de Semiótica Agentiva, 2015), la cual explicaría el proceso de dación de sentido, en cualquiera de los dos casos (en el cuerpo presente y las implicaciones teóricas y prácticas de esta investigación, están enfocadas al estudio de los procesos de significación de la obra de arte mediante el cuerpo ausente y presente, las diferencias y la retórica evidente en el cuerpo indicial, pero también puede proporcionar a los artistas información importante sobre las implicaciones políticas del arte y la veracidad comunicativa (para el arte) de usar un lenguaje indéxico en sus obras, que no sea evidente ni literal; además puede dar herramientas al receptor de la obra,

para que sea consciente de los procesos retóricos que realiza al enfrentarse a una obra que proporciona un cuerpo ausente y las relaciones posibles que puede hacer, teniendo en cuenta sus objetivos, experiencias y conocimientos anteriores, lo cual es significativo tanto para los artistas en sus procesos de creación como para los receptores de la obra en el proceso de interpretación, para que reconozcan los elementos, diferencien un cuerpo ausente y presente, o en general, un lenguaje indéxico y uno literal y los posibles procesos que se realizan para la dación de sentido en la obra de arte y su finalidad política.

8. REFERENCIAS

- μ, G. (1992). *Tratado del signo visual*. Cátedra.
- μ, G. (1992). *Manual de retórica General*. Paidós.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós.
- Burke, P. (2005). *Lo visto y lo no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. A&M Grafic.
- Cámara de Comercio de Bogotá, ArteCámara. (2014). *Tangrama*.
- Contto, J. D. (2011). *Manual de Semiótica*. Instituto de Investigación Científica.
- Fauconnier, G., & Turner, M. (2002). *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. Cambridge University.
- Fauconnier y Turner. (2002). *Teoría de la Integración Conceptual*.
- Malagón-Kurka, M. (2010). *Arte como presencia indéxica: la obra de tres artistas colombianos en tiempos de violencia: Beatriz González, Oscar Muñoz y Doris Salcedo en la década de los noventa*. Ediciones Uniandes.
- Niño, D. (2015). *Elementos de Semiótica Agentiva*. Utadeo.
- Niño, D. (2015). *Elementos de Semiótica Agentiva*. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Pérez, C. (2014). Retórica Visual: de la teoría de los signos a la teoría de la integración conceptual. En D. Niño, *Ensayos Semióticos II* (pp. 97-132). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

CASO DE ESTUDIO DE UN JUGUETE: ARTKIT4KIDS Y DE CÓMO LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA DEVIENE EN JUEGO CREATIVO

OLY CAROLINA DÍAZ TORRES

Universitat Politècnica de València

MARÍA VICTORIA ESGUEVA LÓPEZ

Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

Las expresiones culturales son el resultado de la creatividad de numerosos profesionales, y poseen un contenido que está adquiriendo cada vez más importancia tanto en el consumo como en la economía de los países. Denominadas Industrias Creativas y Culturales están en continuo desarrollo, jugando un papel importante en algunos países europeos, que incluso algunos, como Inglaterra, han contemplado ministerios especializados para esta industria. Este tipo de actividades cataliza la creatividad como génesis, como elemento protagonista, y la inclusión del valor añadido que aportan este tipo de productos y servicios, son factores cruciales a la hora de diseñar y crear nuevas propuestas en la industria creativa. Tanto es así que la comunidad internacional reconoció la doble naturaleza cultural y económica, de las expresiones culturales desarrollando un papel importante para la agenda del desarrollo sostenible. (Ottone, 2021, p. 17). Por otra parte, subrayando el fomento de la creatividad y el juego en la infancia, Vygotsky (1933-1982) en sus estudios sugiere que la imaginación nace en el juego, y que el juego es la primera actividad del niño, esta investigación se centra en el diseño de ARTKIT4KIDS juguete que se origina mediante la propia producción artística, con la intención de aporte para el desarrollo cognitivo y crear nuevas experiencias.

2. OBJETIVOS

En el desarrollo de la investigación se plantean dos tipos de objetivos, por una parte, los que hacen alusión a una consecución de la investigación teórica y por otra, los basados en el diseño y producción práctica.

- Poner en valor la influencia que poseen las industrias creativas en Europa en la actualidad.
- Analizar referentes artísticos que han desarrollado su obra como juguetes precursores de las industrias creativas.
- Potenciar la producción artística como constructo funcional.
- Diseñar y elaborar un juego creativo destinado para niños tomando como punto de partida la producción artística personal.

3. LAS INDUSTRIAS CREATIVAS Y CULTURALES

La importancia y el papel que ocupan las Industrias Creativas y Culturales a nivel mundial es decisivo, ya que aportan un valor muy relevante en la sociedad y en la economía. Tanto es así, que queda reflejado en su generación de ingresos, 2250 millones de dólares, superando así el sector de las telecomunicaciones. Estas logran generar 29,5 millones de empleos, equivalentes al 1% de la población mundial activa, siendo sus tres sectores más productivos: las artes visuales (6,73 m) los libros (3,67 m) y la música (3,98 m) (Zaldivar, 2021, p. 367).

Según la Unesco las Industrias Creativas y Culturales, a partir de ahora serán nominadas con el acrónimo ICC, se fundamentan en combinar la creación, la producción y la comercialización de contenidos creativos de naturaleza intangible y cultural. Sus principales bases además de la creatividad, la habilidad y el talento individual como afirma Buitrago & Restrepo, (2013) estas industrias a través de la explotación de los derechos de la propiedad intelectual han logrado crear modelos de negocio con estructuras diferentes y cambiar la relación entre sus usuarios.

A través de los años observamos, y gracias a estudios hechos por las Naciones Unidas, que las ICC basándose en el uso del conocimiento

desde la creatividad y el capital intelectual en los procesos de creación, producción y distribución de bienes y servicios se logra fomentar el desarrollo cultural al mismo tiempo la investigación a través de la creación, con la producción y distribución de bienes y servicios, dando como resultado productos con alto contenido creativo y siendo un gran aporte a la economía. Esta actividad, además de favorecer el desarrollo cultural de cada nación, genera un aumento de las acciones que consolidan la identidad y del patrimonio cultural del mismo. Según una encuesta realizada durante la pandemia por la UNESCO, SEGIB, BID, OEI el 26% de los encuestados (6.500) vieron afectadas completamente sus producciones, 55% dejó de recibir un 80% de sus ingresos y sólo un 14% tuvo un impacto positivo, (Zaldívar (2021)). Analizando esto, se asume entonces el reto futuro de la digitalización para una mayor efectividad y participación. El impacto que tienen estas Industrias en la economía mundial se refleja en el crecimiento económico, al valor agregado, las exportaciones, empleos e inversiones como lo refleja Zaldívar en su artículo acerca de las industrias creativas. Por centrarnos en España, podemos resumir los siguientes datos contribuyendo estos con un (5,75%) en la producción española, estando por debajo de la media europea que es del (6,64%) podemos agregar también que España en el año 2008 se coloca dentro de los primeros 15 exportadores e importadores de bienes y servicios creativos según fuentes del (UNCTAD, 2010). Podemos decir que estos valores ascienden a los 6.200 millones de dólares en cuanto a estos bienes creativos, y a los servicios estaríamos hablando de 10.500 millones de dólares que representan el (1,5% y 5,7%) del estimado mundial según estudios hechos por Boix et Lazaretti (2011).

3.1. LA APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN

Adorno y Horkheimer (1947) tienen como principal foco de sus estudios la aplicación de estas técnicas de reproducción industrial en las creaciones y difusión masiva de los productos finales en la obra en el capítulo sobre Industrias culturales, economía creativa y sociedad de la información, estos autores pensaban que estos sistemas de reproducción resultarían con impactos negativos en las obras culturales como de igual manera lo pensaban los catedráticos de Frankfurt. (Tremblay, 2011, p. 3)

Es después de la Segunda Guerra Mundial cuando Adorno advierte cómo la industria del cine se especializa en comparación con el resto de los otros sectores culturales, donde sus producciones eran más de tipo artesanal. (Tremblay, 2011, p. 3)

Gracias a estos análisis realizados por este autor acerca del tema de las industrias culturales, se constata el aporte que han tenido estos sistemas de reproducción por ejemplo en el ámbito de las artes visuales, que al contrario de lo que algunos teóricos temían, puesto que suponían la destrucción del arte, por ejemplo, en el campo de la pintura donde se han desarrollado distintos estilos por los artistas desde el Impresionismo, Surrealismo hasta el Pop Art. Sin embargo, estudiando esta evolución, como afirma Adorno la industrialización no solo ha colaborado, sino ha estimulado la productividad gracias a la creatividad en este sector de las artes visuales, ha logrado insuflar otras salidas y funcionalidades del arte, y además aporta un fuerte ingreso a las ICC a nivel global.

3.2. TREMBLAY: SU CONCEPTO DE DIVERSIDAD DE LAS INDUSTRIAS DE LA CULTURA

3.2.1. La política y desarrollo de la economía creativa

Para Tremblay, doctor en psicología y profesor en comunicación de la Universidad de Quebec en Montreal desde 1974, y que sus líneas de investigación encontramos muy útiles para esta investigación ya que están relacionadas y enfocadas en Industrias culturales y mediáticas, las políticas de la comunicación, economía política de la comunicación y sociedad de la información (Tintable Home, 2023).

Sus aportes acerca de las industrias culturales pretenden demostrar como su concepto se presenta en constante cambio, en el que van sucediendo transformaciones y sobre todo integrando los sectores de la información y la comunicación.

Las industrias culturales pueden entonces ser definidas como el conjunto en constante evolución de las actividades de producción y de intercambios culturales sometidas a las reglas de la comercialización, donde las técnicas de producción industrial son más o menos desarrolladas, pero donde el trabajo se organiza cada vez más en el modelo capitalista de una doble separación entre el productor y su producto, entre las tareas de creación y de ejecución. De ese doble proceso de separación resulta una pérdida creciente del control de los trabajadores y artistas sobre el producto de su actividad (Tremblay, 1990, p,115).

Estos análisis arrojan que el artista por supuesto es un ser creador, y no está excluido de las obligaciones que exige la necesidad de convivir en la sociedad, por tanto, no puede escapar o pretender vivir en un plano distinto, dado que tiene necesidades económicas aparte de sus dilemas filosóficos y de creación como lo demuestran Huet, (1978) Ion Lefebvre en su proyecto de estudio donde se enfocan en los procesos de producción. Tremblay (2011). Esto, por una parte, y por otra la necesidad que posee la sociedad, tanto en el consumo de ocio como en aspectos culturales y de formación, de rodearse de creatividad, y productos visuales. Estos factores explican el continuo desarrollo que están experimentando los distintos sectores culturales. Quedando estas actividades reflejadas en la importancia en la economía. La innovación a la hora de diseñar y crear también juega un papel decisivo en el momento de proponer la creación de servicios y productos

3.3. LA CREATIVIDAD COMO VALOR AGREGADO EN LAS ICC

Las expresiones culturales son el resultado de la creatividad y poseen contenido cultural Ottone (2021) Al estudiar las industrias creativas y culturales encontramos como elemento común la creatividad que aportan los artistas en sus producciones, (Boix y Lazeretti, 2011). Gracias a sus aportes en sus investigaciones de esta publicación, nos ayudan a comprender y con sus análisis de algunos ejemplos en la economía creativa como por ejemplo el Cirque du Soleil frente al circo tradicional y de cómo han logrado crear una marca y un concepto innovador en el sector circo. El ejemplo tomado analiza los factores determinantes que se han tenido en cuenta, y cómo estos se han integrado en una nueva forma de hacer circo. Desde espectáculos, vestuario, tiempos, música, y tienda al salir del espectáculo. Son elementos que anteriormente no

habían sido considerados o actualizados. Estos ítems innovadores los podemos trasladar a una propuesta más próxima a la producción artística, y los entroncamos con los productos ofertados en las distintas tiendas de museo, que encontramos como por ejemplo en nuestro caso de estudio, el museo Guggenheim de Bilbao. Hoy en día encontramos todo tipo de ofertas basadas en obras, originales de artistas donde el espectador puede consumir y admirar. Existen estudios que recogen los perfiles de los consumidores de este tipo de productos, es decir, ¿a quiénes van dirigidos? La denominada clase creativa, son aquellas personas que generan valor económico a través del uso de la creatividad según Florida, (2002) está conformada por científicos, ingenieros, profesores de universidad, poetas, novelistas, artistas, actores, diseñadores y arquitectos, como también analistas y formadores de opinión. A pesar de las discusiones y conflictos que ha generado este concepto de ICC en esta investigación, nos enfocaremos más en conocer los sectores que la conforman y sus aportes gracias a este valor añadido.

Según Boix y Lazaretti (2011). Las industrias creativas en España: una panorámica en su tabla 1. Lista de industrias creativas (acá debajo quería agregar una tabla de una lista de las industrias creativas)

En esta investigación nos centramos en algunos ejemplos de estos productos creativos que se encuentran dentro del sector juguetes y que se encuentran en tiendas online de museos en España. Productos que devienen de creaciones artísticas de creadores, son obras de arte en su origen que posteriormente se han transformado en un objeto con una posible función.

La creatividad no implica necesariamente una actividad económica, pero puede serlo cuando el resultado del proceso creativo es una idea con implicaciones económicas o un producto comercializable. (Howkins, 2007, p. 182).

4. REFERENTES ARTISTAS, JUEGOS, Y ESPECTADOR ACTIVO

Queremos destacar referentes artistas que han desarrollado obra como juego y que evoca una utilidad o funcionalidad. Y que la propia obra de

arte y su proceso de elaboración implicaba esa manipulación con fines lúdicos como lo encontramos en el caso de Clark que con su obra *Bichos*, logra que el espectador sea más activo en relación con la obra, al poder manipularla, y sentir los materiales de las que está elaborada, de la misma manera reconocemos como otro de los artistas referente por su obra estética y formalmente elaborada, los mecanos de Torres García. Los juguetes realizados por Calder ven reflejada la necesidad de creación del Circo manual y mecánico. Y Escher con sus juegos visuales. Como último ítem, se analiza un juego comercializado en la tienda del Museo Guggenheim.

4.1. BICHO CRAB CRITTER

Destacamos como referente la obra de Lygia Clark, (1920- 1988) artista brasileña, estudió pintura con Fernand Léger, Arpad Szenes y Dobrinsky. Diez, N. M. (2000). En 1959 se centra en la obra tridimensional, por diferentes motivos, entre ellos políticos y económicos, los materiales empleados comienzan a empobrecerse y reusa materiales tradicionales el bronce y piedra, vidrio plástico, hierro, creando “bichos” (animales máquinas) y la propuesta “Caminando” donde propone la importancia en la participación del espectador casi como un juego invitándole a participar, recortar y elaborar la propia escultura como ella hace. Según palabras textuales de artista Clark:

Yo le daba el nombre de “bichos”, pues su carácter era fundamentalmente orgánico. Además, la bisagra de ensamblaje entre los planos me recordaba una espina dorsal.

Los curadores Connie Butler y Luis Pérez-Oramas organizaron con su obra una exposición en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 2014. Eligen como título de la exposición *El abandono del arte*, en una sala organizaron sus pinturas luego en otra sala se presentó la Instalación de Clark llamada *Bichos* (1960-63) y *Trepantes* (1964-66) que conformaban más de dos docenas de las esculturas de metal y varias cajas de madera, según estos autores el real efecto de este montaje podía verse desde distintos ángulos desde las distintas galerías y lo más crucial era la participación de un par de estos objetos que los espectadores podían manipular. Su obra más destacada fue la de “bichos” donde el espectador

se podía sentir parte de la obra, en este trabajo la artista había transformado la escala, materiales en distintas ocasiones para así lograr conjugar la simplicidad con la complejidad. Destacamos en esta investigación la aportación de Clark, por el hecho de implicar al espectador, incitándolo a la manipulación directa en busca del feedback inmediato entre obra, artista y espectador, experiencia casi inexistente en los museos. Supone una triangulación en la que articula simultáneamente los tres factores.

4.2. ALEXANDER CALDER, EL CIRCO Y SUS JUGUETES

Cuando se estudia algunos referentes vinculados entre el arte y el juguete se encuentra el caso de Alexander Calder, (1898- 1976) con el origen de sus propuestas, sus dibujos y usos del espacio, con materiales como el alambre, su principal interés por el cosmos reflejado en sus móviles, pero es en el Circo y los juguetes donde se observa el principio que es marcado desde la infancia con la construcción y diseño de sombrero para una muñeca y una silla para montar a caballo. (Antoñanzas Mejía, 2005). Ese origen de manufactura tiene quizá conexión con su formación de ingeniero mecánico en 1919, por el Institute of Technology, y es en 1927 cuando logra dedicarse profesionalmente a diseñar juguetes, que al ser manipulados podían moverse. Los materiales que utilizaba eran principalmente desde alambres, botes, latas de película, entre otros. Este pequeño circo fue un claro ejemplo de arte performático, Calder con su obra Circo tiene la oportunidad de trabajar con elementos que en un futuro veremos en su obra posterior, esta conformaba personajes realizados de materiales económicos como lo son alambre, corcho, tela, en donde construía acróbatas de alambre, trapecistas con manos y talones en forma de ganchos, caballos realizados con una máquina de batir huevos y que podían moverse gracias a este mecanismo. Un león con melena de mopa y distintos materiales reciclados (Pérez, 2018).

Durante una de las presentaciones de Circo se realiza un video en el Museo Whitney de NY, que luego ha sido proyectado junto a su obra en las muestras expositivas, usado como recurso visual que ayuda a entender el proceso y la acción performativa de su mundo circense (Benitez Dávila, 2010).

4.3. LOS JUGUETES DESMONTABLES DE JOAQUÍN TORRES-GARCÍA

Continuando con los referentes elegidos, señalamos la obra del artista uruguayo Joaquín Torres-García (1874-1949) que comienza a elaborar juguetes en 1914, con una primera serie de animales, este mismo año expone en la Galería Dalmau, y meses más tarde en la VI exposición del juguete en Barcelona, dada su experiencia didáctica el dibujo infantil representa una gran importancia para su obra, donde se esfuerza por incentivar la creatividad en los niños. Sus juguetes eran desmontables y podían transformarse estimulando así la estructuración perceptiva motriz en los niños. Durante su estancia en Nueva York crea una serie inspirada en los personajes de la ciudad como eran los gánsteres, hombres de negocios, afroamericano que llama Funny People logrando así la conectividad y comienzos de trabajo en el taller de sus padres.

4.4. MAURITS CORNELIS ESCHER

Se considera este artista nacido en Países Bajos (1898-1972), otro aporte para nuestra investigación. La obra de Escher es elaborada principalmente en blanco y negro, y que siendo bidimensional juega con lo tridimensional. Este artista tras abandonar su carrera de arquitectura se dedica a la obra gráfica. Según Ernst la obra de Escher abarca estudios a) de la estructura del espacio, paisaje y cuerpos matemáticos, b) la estructura de la superficie, metamorfosis, ciclos y aproximaciones al infinito, c) figuras imposibles y juegos de perspectiva. Gracias a estos artistas se acerca el arte a la vida cotidiana, al ser transformados sus trabajos en objetos artísticos.

4.5. THIRTY PUZZLE JUGUETE

Próximo a los juegos de Joaquín Torres-García cabe señalar este kit de construcción, titulado Thirty Puzzle, disponible en la tienda online del museo Guggenheim de Bilbao, consta de unas medidas de 20 x 20 x 4 cm. tienen un carácter de mecano. Diseñado en madera que compone 30 bloques y gran variedad de colores puros son desaturados, con algunos colores saturados o más puros como los magentas y rojos, vibrantes. Siendo una propuesta de construcción basada en la manipulación y diferentes disposiciones de estas piezas se logra así la versatilidad ya que

se consiguen diferentes composiciones. Es un puzle tridimensional que permite construir figuras y estructuras geométricas sencillas.

5. DISEÑO DE ARTKIT4KIDS SERIE STRIPS

Para centrarnos en el proyecto artístico que se ha desarrollado en esta investigación, presentamos el juego Artkit4kids, la creación de este juguete deviene de una serie de pinturas de edición limitada que tiene como título “Strips” este proyecto surge de reciclar y reutilizar pinturas anteriores para dar vida a una pieza nueva. Para ello lienzos pintados anteriormente son recortados en forma de “strips” (tiras), para su posterior combinación. Fruto de la unión y pegado de estos fragmentos en un nuevo lienzo nacerá una nueva obra. Una pieza creada con la suma de otras anteriores. Las propias “strips” que dan forma a las nuevas pinturas-collages están inspiradas en el término “strips económico”. Este concepto económico se define como “Un instrumento de deuda pública que transforma un activo de rendimiento explícito, en una serie de valores de rendimiento implícito” (Vázquez, 2015). Por lo tanto, hemos buscado un paralelismo o metáfora con el concepto strips, que también son tiras de lienzo, y se propone este juego conceptual artístico.

Y que nos recuerda la estética de las barras de porcentajes, gráficas y esquemas, creando una relación con los valores establecidos para la pintura en el mercado del arte. Buscando relación con este concepto lo analizamos como un proceso de análisis de sus partes, que en este caso son cortadas y divididas como las strips de ARTKIT4KIDS que son pequeñas piezas individuales en forma de tiras que se unen para crear un común mayor. Lo individual y lo colectivo dan forma a un juego colorista de división y suma de fragmentos antiguos que dan forma a algo nuevo. Piezas que aportan un mensaje nuevo, mientras esconden otros anteriores que subyacen en cada una de sus partes. Una unión pictórica de pasado y presente. Este significado no llega a los niños, pero pretende explicar los orígenes e interés de la propuesta artística propia.

La fase de creación y producción de este kit deviene de una serie que se ha llamado Strips esta serie forma parte de una producción pictórica de unas 24 pinturas que han sido cortadas en forma de tiras, estas tiras han

sido adaptadas a formatos de 22 x 16 cm. para así poder realizar composiciones en este formato, se han conseguido los lienzos con las medidas previamente citadas a continuación detallamos las fases necesarias para la elaboración de este producto.

Para la presentación del presente ARTKIT4KIDS, seguimos el guion que describen las etapas que implican el proceso de desarrollo del juego.

5.1. GENERACIÓN DE LA IDEA Y DEFINICIÓN DEL PRODUCTO

Podemos definirlo como un juego que se ha diseñado con la intención del juego. Dirigido a niños con edades comprendidas entre los 8 y 12 años. Partiendo de la idea de segmentación y collage de una obra previamente realizada sobre tela, diseñado en principio para las edades comentadas anteriormente, se propone este juego para desarrollar habilidades psicomotoras en los niños, fácil de usar, no teniendo ninguna peligrosidad en su uso aunque siempre es sugerido el acompañamiento de adultos en niños menores de 6 años, que permite al mismo tiempo la utilización de un tiempo de calidad y que invita a crear experiencias con los hijos y amigos.

5.1.2. La peligrosidad en juguetes

Hemos estudiado distintos artistas y al mismo tiempo distintos materiales para así contrastar la facilidad con que pueden manipularse. Dependiendo de las franjas de edades se debe tomar en cuenta los tamaños de estos componentes, que no tengan materiales con filos ni metales que puedan causar daño a la hora de su manipulación. Se ha observado que el problema de la peligrosidad en los juguetes ha mostrado preocupación ya desde 1830 y es hasta 1890 donde se realizan distintas políticas y controles para los efectos de estos, (De la Ville y Manson 2013)

No debe perderse de vista que el niño de baja edad, teniendo una predisposición a llevar todo a su boca, debe recibir juguetes inofensivos a este respecto; también eliminar los juguetes pintados al igual que debe hacerse con los juguetes de hierro blanco con los que se podría lastimar. (De la Ville y Manson, 2013, p.7).

Por esto sugerimos y consideramos esencial la supervisión durante el uso de este juguete para la realización de la actividad propuesta, el niño nunca puede estar desatendido, por lo contrario, la propuesta invita a la participación de adultos y niños para compartir la experiencia previamente diseñada.

FIGURAS 1 Y 2. Esta imagen muestra las tiras que devienen de la serie llamada Strips que ha sido previamente cortadas de pinturas anteriormente realizadas



Fuente propia: Juego Arkit4kids

5.2. ELABORACIÓN DEL PROTOTIPO Y MATERIALES

El juego diseñado conforma una bolsa con un contenido de dos tablas de lienzo, 24 tiras de tela previamente pintadas, que pertenecen a previas pinturas y un pincel para el pegamento. Se han conseguido bolsas plásticas para colocar las distintas tiras, se han cortado distintas pinturas elaboradas con acrílico sobre tela, en tiras con medidas determinadas para que así pueda realizarse la composición y collage en los formatos previamente escogidos.

FIGURA 3. Esta imagen forma parte del kit elaborado ARTKIT4KIDS, compuesto por una bolsa con dos lienzos, 24 tiras previamente pintadas, pincel para aplicar el pegamento y poder completar la actividad.



Fuente propia: Juego Artkit4kids

5.3. DISEÑO INICIAL, PRESENTACIÓN, DISEÑO DE LOGOTIPO Y PACKAGING

Para la presentación de este producto se ha considerado el diseño de una bolsa de polímero impresa con la utilización y previo diseño de un logotipo de marca creada para crear la marca y la posterior continuidad de la serie de juguetes.

Hemos considerado el diseño de un empaque tipo bolsa y que contiene un logotipo impreso con el nombre del producto, el nombre de la artista, esta bolsa consta de una impresión color naranja y negro sobre fondo blanco, en su interior contiene un pincel para aplicar el pegamento, las tiras previamente pintadas sobre lienzo con acrílico y como se ha

indicado anteriormente dos lienzos para poner en práctica el juego de creatividad. Esta bolsa está diseñada para ser exhibida y comercializada en tiendas de museo y tiendas de diseño. En las imágenes podemos apreciar las características de este kit de arte.

5.4. VALIDACIÓN Y PRUEBAS

La primera edición que ha conformado la edición de 100 unidades. En esta etapa de aplicación de esta edición se llevó a cabo una actividad de taller para probar el producto en un sector social con distintos grupos de niños y jóvenes, una sesión realizada en la unidad educativa en el CEIP Sant Antoni de Pàdua de Xeresa en Gandía, en colaboración con la cátedra de ART4PRENEUR de la Universitat Politècnica de València programa en el cual hemos sido invitadas para participar con esta propuesta en talleres de expresión para niños en distintos centros educativos. Este programa, como define su plataforma de la Gandia Campus Site UPV, nace para impulsar el emprendimiento en el mundo del arte:

El consorcio financiado por la Unión Europea, en el marco de los proyectos educativos Erasmus +, ha puesto en marcha el proyecto 4ArtPreneur, emprendimiento en el mundo del arte. El objetivo es generar sinergias de colaboración para desarrollar programas innovadores dirigidos al aprendizaje de los emprendedores artísticos en función de su propia experiencia. Este proyecto busca generar confianza a través del uso de herramientas docentes innovadoras, para maximizar el éxito en los negocios y tratará de hacer fácil lo que, para ellos, los futuros profesionales del arte en todas sus disciplinas, es difícil: emprender con éxito (4ArtPreneur, 2021).

Se dinamiza con el diseño de planes de negocio y análisis de competidores, este es un programa financiado por la comunidad europea, Este producto ARTKIT4KIDS se enmarca en este proyecto, y tras barajar distintas propuestas de productos, consideramos que contribuye al estudio de la economía creativa. El juguete ARTKIT4KIDS se ha validado en talleres para niños en sus aulas de clases del colegio público de educación infantil y primaria de Gandía, arriba citado. De la misma manera se ha probado este producto con colectivos del entorno cercano y conocidos con hijos pequeños de edades comprendidas entre los 6 años y 12 años. La experiencia viene acompañada de un diseño de cuestionario que se le ha entregado a un pequeño grupo de participantes, con una

serie de preguntas elaboradas partiendo de esa experiencia realizada, para medir la actividad y el producto en sí con la finalidad de estudiar la viabilidad del propio producto en el mercado. Se ha elaborado un portal en Facebook e Instagram para promocionar y dar difusión, a la producción artística y a la serie de juguetes ARTKIT4KIDS, en estas cuentas se diseña contenido para dar a conocer las distintas propuestas que se elaboran, dentro del marco de la producción artística propia, con un recorrido desde trabajos que constan desde la última década con accesorios elaborados a mano, bolsos hechos con pinturas originales y la serie de kit de arte que se está desarrollando. A continuación, se muestra el enlace del cuestionario que se entregó para la valoración de la actividad realizada con el juego ARTKIT4KIDS: <https://tinyurl.com/tw2jzf88>

5.5. COMERCIALIZACIÓN

Consideramos como punto de partida para la distribución como parte de este proceso de creación de 100 unidades, evaluar distintas opciones en los modos de producción, se tiene por lo tanto la necesidad de contemplar nuevas formas de realizar estos sistemas de producción para de esta manera aportar nuevos procesos en esta cadena y así la capacidad de poder escalar esta idea de negocio, la mano de obra inicial que significaría el uso de tiras previamente cortadas y pintadas a mano, con las pinturas sobre tela pintadas con acrílico, se podría transformar en impresiones digitales de alta calidad con soporte sobre papel simulando el soporte del lienzo, de esa manera consideramos podemos innovar este proceso, ahorrando tiempo y materiales. Con la impresión de previas pinturas se contempla una serie alternativa un poco más económica que la inicial. El previo estudio y prueba de producto nos brinda la oportunidad de medir el producto, en cuanto a la funcionalidad, sus costes, y así poder modificar cualquier elemento para su óptimo funcionamiento y distribución. Se contempla entonces la posibilidad de comercializar este juguete, para ello se elaboran distintas posibilidades y pruebas para su escalabilidad. Se evalúan sus costes y sus beneficios. Como también los posibles espacios para su distribución donde proponemos explorar las tiendas de diseño, los colegios, y museos.

6. CONCLUSIONES

A través de esta investigación hemos podido constatar que ARTKIT4KIDS se ha llevado a cabo como un conjunto de juegos que será inspirado en series y producciones artísticas propias previas, para así formar parte de una variedad de juguetes donde el participante puede explorar y crear sus propias obras partiendo de unas pautas que conforman elementos creativos componentes de la obra artística, en este caso tiras, en otros juegos serán mini esculturas creadas con los materiales previamente utilizados con la idea de que pueda crearse un prototipo en algunos casos bidimensional o tridimensional.

Gracias a la posibilidad de realizar las pruebas de producto en distintos centros educativos en distintos grupos y edades escolares, las experiencias realizadas en el grupo de niños más pequeños de primer grado, podemos decir que han seguido las instrucciones y han logrado finalizar la actividad en un período un poco más largo que el grupo de sexto grado, este último grupo interactuó de manera positiva queriendo incorporar acrílico en su actividad de collage.

7. REFERENCIAS

- Alvarado Quesada, A. (2021) El empleo de modelos tridimensionales, en el desarrollo de productos auxiliares en el proceso de diseño y desarrollo de la creatividad. Un caso de estudio (Master's thesis, Universidad Autónoma Metropolitana (México). Unidad Azcapotzalco. Coordinación de servicios de información).
- Antoñanzas Mejías, F. (2005). Artistas y juguetes.
- Argilés, F. M. (2018). Del papel de la matemática a la matemática del papel. Maurits Cornelis Escher. Entorno Abierto, 20, 13-15.
- Barrero, M. (2001). Intuiciones dinámicas y pensamientos "iiisiabiles" de una escultura en movimiento. Alexander calder. Anales de Historia del Arte, 200(11), 313-317.
- Blanco-Valbuena, C. E., Bernal-Torres, C.A., Camacho, F., & Díaz-Olaya, m. (2018). Industrias creativas y culturales: estudio desde el enfoque de la gestión del conocimiento. Información tecnológica, 29(3), 15-28.
- Butler, C. H., Oramas, L.P. (2014). Lygia Clark: the abandonment of art, 1948-1988 (pp. 142-143). Museum of Modern Art.

- Cabrera, A. (2016). S.: “Juegos y juguetes infantiles en el arte medieval”. Revista digital de iconografía medieval, 8(15), 51-65.
- Campos, M. Á. L. (2021). Dispositivos lúdicos para el arte. Ornitorrinco tachado. Revista de Artes Visuales, 2021, (14), pp. 1-13.
- Castillo Butrón, C. A. (2020). Diseño de juego para el desarrollo de la creatividad y fortalecer la capacidad de independencia y adaptación al entorno en los niños de 3 a 5 años de hogares pertenecientes a NSE B-y C+
- Catalán, A. (2016). Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial. Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa. [Tesis de licenciatura, Instituto Superior de Educacao e Ciências]
- Cordero Sempértegui, V. C. (2021). Diseño de juegos de mesa a partir de la reinterpretación de juegos tradicionales del Ecuador (Bachelor’s Thesis, Universidad de Azuay).
- De Barranquilla, C. D. C. (2016). Las Industrias creativas en el Atlántico: mapeo cultural.
- De La Ville Valérie-Inés y Michel Manson. 2013. Los fabricantes de juguetes y juegos franceses y su responsabilidad social respecto del niño (1891-1911) Ludicamente 2(4). 1-14.
- Diez, N. M. (2000) Lygia Clark. Arte, Individuo y Sociedad, (12), 321-328.
- Doménech, R. B. y Lazzarretti, L. (2021). Las industrias creativas en España: una panorámica. Investigaciones Regionales = Journal of Regional Research, (22), 181-206.
- Escalonilla Morales, J. (2015). El carrusel del Boulevard Arago un taller cinético para-Alexander Calder. Circo, (205), 1-6.
- Español, S. y Pérez, D. (2015). Los juegos, los contrastes y las artes. Boletín de estética, (33), 5-40.
- Garaigordobil, M. y Landazabal, M.G. (1996). Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad (vol 127). Ministerio de Educación, A. (1977). Antología. Siglo XXI
- Las Industrias Culturales y Creativas (ICC, 2014). Debate teórico desde la perspectiva europea. Gobierno Vasco. Edición 1 de febrero 2014. Administración de la comunidad autónoma del País Vasco. Departamento de Educación, San Sebastián.
- Londoño Osono, N. (2007). Diseño de un juego infantil para la enseñanza de la separación de residuos sólidos en el jardín botánico (Bachelor’s tesis, Ingeniería de Diseño de producto).

- Molina Vélez, J. (2017). Animatrópolis: Prototipo del juego educativo original para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas y las ciencias experimentales en Educación Infantil.
- Moreno Cañon, A. K. y Jejen Jejen, G. E. (2016). Economía naranja: Industria creativa y cultural una oportunidad de negocio para la empresa Devas Amara.
- Munari, B. (2016) ¿Cómo nacen los objetos? apuntes para una metodología proyectual.
- Muñera Barrios, M.G. (2016). Investigación-creación y políticas para la producción creativa y cultural sobre las relaciones entre la creatividad, la innovación y la investigación-creación.
- Pérez Jiménez, R. (2018). La escultura en movimiento: el corazón del taller del artista, *Revista Europea de Investigación en Arquitectura*. REIA, 11(12), 203-219.
- Ottone, E. (2021). La Unesco hace, un llamado para unirse a la celebración del año internacional de la economía creativa para el Desarrollo sostenible. Monograma. *Revista Iberoamericana de cultura y pensamiento*, (9), 17-26.
- Pine, B. J. y Gilmore, J. H. (2013). The experience economy; past, present and future, In *Handbook on the experience economy* (pp. 21-44). Edward Elgar Publishing.
- Política lingüística y cultura. Servicio Central de Publicaciones Las Industrias Culturales y Creativas (ICC, 2014). Debate teórico desde la del Gobierno vasco. Donostia perspectiva europea. Gobierno Vasco. Edición 1 de febrero 2014. Administración de la comunidad autónoma del País Vasco. Departamento de Educación, - San Sebastian.
- Rodriguez-Ferrández, R., Tur-Viñes, V. y Olivares-Delgado, F. (2010). Industrias creativas: novedades, objeciones y perspectivas.
- Rojas, M.A.M. y Ruiz, M.T.S. (2017). Fortalecimiento de la creatividad en la educación preescolar orientado por estrategias pedagógicas basadas en el arte y la literatura infantil. *Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, (26), 61-81.
- Rolnik, S. (2007). The body's contagious memory: Lygia Clark's return to the museum. Edited by Rodrigo Nunes. Accessed Marck, 20, 2017
- Sulen Burgos, P.G. (2015). Análisis comparativo de la industria creativa como elemento dinamizador de la economía sostenible en el Reino Unido y en el Ecuador en las áreas de arte, creatividad y entretenimiento, en el período (2007-2013).

- Tapia Luzuriaga, E. D. L. D. (2009). Proyecto de fabricación y comercialización de juegos infantiles de madera (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay)
- Tintable (s.f.) Home. Tintable. Consultado el 4 de enero de 2023.
<https://www.tintable.com.mx/gaetan-tremblay-canada>
- UNESCO (2010). Políticas para la creatividad Guía para el Desarrollo de las industrias culturales y creativas. División de expresiones culturales e industrias creativas. Sector de la cultura. Argentina: Organización de las naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- UNESCO, O.R.D.E.P. (2018). Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las Industrias culturales y creativas.
- Vázquez Burguillo R., (28 de diciembre, 2015) Strip de deuda.
Economipedia.com, [Consultado el 5 de enero de 2023] <http://www.economipedia.com/definiciones/strip-de-deuda.html>
- Vygotsky, L.S. (2013). Imaginación y creación en la edad infantil (Vol. 100). Nuestra América.
- Zaldívar, T. (2021). Las Industrias creativas, una herramienta para la reactivación económica y la cohesión social. Monograma. Revista Iberoamericana de Cultura y Pensamiento, (9), 367-377.
- Zallo, R., Mosco, V., Schlesinger, P., Tremblay, G., Bustamante, E., Mattelaet, A... y Covi Druetta, D. (2011). Poder, medios, cultura. Una mirada crítica desde la economía política de la comunicación.
- 4ArtPreneur (07/05/2021). Nace el proyecto europeo 4ArtPreneur para impulsar el emprendimiento en el mundo del arte. En Gandia Campus Site UPV https://www.upv.es/contenidos/CGANDIA/noticiaf_1156823i.html

FERDYDURKE DE GOMBROWICZ – UN DISPOSITIVO PARA INTERPRETAR SITUACIONES DE SUSPENSIÓN DE SENTIDO DURANTE LA PANDEMIA

MONIKA SYLWIA SALEJ

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea UPV/EHU

1. INTRODUCCIÓN

La pandemia COVID-19 se manifiesta como un “experimento de ruptura” que destaca la importancia del conocimiento del sentido común en el razonamiento del sujeto (Heritage, 1991). La aparición del virus, es decir, el inicio de la pandemia en la perspectiva micro, se entiende como la aparición de un nuevo actor *no-humano* que tiene un agenciamiento extremo (Latour, 2008); un actor “idiota” que ha conseguido suspender y cambiar la “normalidad” y la cotidianidad de varios actores, tanto humanos como *no-humanos*.

¿Cómo atender a un nuevo actor del cual no sabemos nada, nos produce irritación y, además, tiene un poder subversivo sobre nuestra “normalidad” y los marcos sociales? La alteración del orden de significados asumidos como “normales”, “comunes” o “habituales”, habituales hasta el momento del brote del actor, se considera la suspensión de sentido. Este es el caso de una situación absurda o, simplemente, sinsentido. ¿Cómo interpretarla?

La propuesta de análisis de situaciones de suspensión de sentido se basa en el acercamiento a la literatura. Se atiende a la literatura como fuente de conocimiento sobre la realidad social; como una representación de la organización social regida por el sentido común compartido por el autor (Lamo de Espinosa, 2012) y, al estilo etnometodológico (Heritage, 1991), por el sentido de las acciones concretas a partir de las cuales se interpreta el razonamiento de los personajes.

La obra *Ferdydurke* (1937) de Witold Gombrowicz (1904-1969) es una novela vanguardista que descajanegriza cómo especular una suspensión de sentido. Además, es una obra de ruptura de lo social y lo literario. Gombrowicz utiliza el absurdo para desenmascarar las normas sociales y la (de)construcción de estas.

Se utiliza la escritura literaria inspirada en la de Gombrowicz en *Ferdydurke* como una técnica de investigación y un paradigma interpretativo de la suspensión de sentido. Se describen tres situaciones cotidianas del inicio de la pandemia a partir de la lógica de la novela, desde el punto de vista formal de la escritura y del sentido de la trama.

1.1. GOMBROWICZ

Witold Gombrowicz (1904-1969) fue un escritor polaco nominado al Premio Nobel que vivió más de veinte años en Buenos Aires y murió en Francia. Era un artista *outsider* que se situaba fuera del núcleo del pensamiento corriente. Se deleitaba en un cierto tipo de “experimentos sociales”, al estilo de los “experimentos de ruptura” de Garfinkel, es decir, provocaba a la gente con una conducta postiza para ver hasta qué punto se dejaba someter a la *forma* que él le imponía en interacción con la suya (*forma*).

La mayoría de los trabajos de investigación en ciencias sociales entorno a Gombrowicz y su obra son interpretados desde el propio campo. Desde la perspectiva contemporánea, su filosofía comparte algunas similitudes con el enfoque foucaultiano, estructural o semiótico, etc. Sin embargo, estas perspectivas no explican el pensamiento completo de Gombrowicz. Por ende, se busca un enfoque alternativo respecto a la sociología de la literatura que ahoga el conocimiento que nos pueden proporcionar las obras literarias.

1.2. SOCIOLOGÍA Y LITERATURA (Y ESCRITURA)

En este trabajo la literatura no es un objeto de investigación -no es estudiada a partir de su producción, distribución y recepción que tienen repercusión en la sociedad (Roche Cárcel, 2012, p. 14)-, sino una fuente de conocimiento sobre la realidad social, destacando el “isomorfismo”

del sistema de la obra y del mundo social basado en el sentido común (Bergua Amores, 2011, p. 32).

Si atendemos a la capacidad especulativa de la escritura como técnica de investigación, la sociología como género literario, hablamos de “ficciones sociológicas” o de una sociología ficción, que utiliza el discurso literario con el objetivo de aproximarse con mayor agudeza a problemáticas sociológicas varias. Al igual que, para Suvin (Renault, 1980), el “extrañamiento cognitivo” de la ciencia ficción narra lo desconocido para hacer referencia a lo familiar de las relaciones humanas, la “ficción sociológica” acude al discurso literario para ilustrar relaciones sociales, o más bien, asociaciones de actores o “actantes” (Latour, 2008) que la imaginación científica no alcanza a observar.

García Blanco (2012, p. 56) explica que gracias al carácter ficcional el arte goza de un estatus ontológico que apunta a la construcción de “un mundo coherente sobre la base premisas expresamente imaginarias, y sobre cuya base pueden alcanzarse orientaciones para la toma de decisiones que no da la realidad real”.

Por su parte, la escritura literaria aborda mundos construidos con palabra que superan las formas literales de expresión que posibilita la escritura científico-social (Wellek y Warren, 1983). Estamos ante una forma de escritura que aspira a articular una realidad espaciotemporal, un cronotopo singular (Bajtín, 1989, pp. 237, 393).

1.3. PANDEMIA COMO SUSPENSIÓN DE SENTIDO

Se analiza una serie de situaciones de la pandemia, como consecuencia de la aparición de un nuevo actor, arrimándose a la comprensión del sentido (Heritage, 1991), como una corriente teórica de conformación del orden social (Vila, 2012, p. 194) o de marcos sociales (Goffman, 2006). Desde el punto de vista existencial del propio sujeto, la aparición del covid genera la suspensión de sentido o, como su manifestación social, la disrupción de marcos sociales.

El virus en su dimensión micro y la pandemia en su manifestación macro demuestran su carácter de mediador *par excellence* que “se inscribe” en el mundo de las asociaciones generando un impacto multilateral y

polifacético (Latour, 2008): sanitario, económico, político, institucional y social. En el ámbito de lo social, se ha podido observar de primera mano el cambio de hábitos, rutinas y relaciones sociales durante la pandemia provocado por situaciones aparentemente banales o cotidianas como el uso de la mascarilla, la desinfección de manos y objetos, el teletrabajo, el confinamiento, la cuarentena, etc.

Poniendo fin a las controversias sobre los actores y agencias, el actor es cualquier cosa o cuerpo que con su incidencia altera “un estado de cosas” y si no tiene figuración es un “actante” (Latour, 2008, p. 106). Del mismo modo, el covid se percibe como un nuevo actor, un idiota en la perspectiva cosmopolítica que genera la desaceleración de la acción, la suspensión de la situación y la quiebra de significados (Stengers, 2014, p.19).

El idiota en la perspectiva cosmopolítica sugiere preguntas, conduce a las situaciones problemáticas, abriendo espacio para nuevas soluciones (Michael, 2013; Stengers, 2014), por ejemplo, para nuevas rutinas.

Sin embargo, el sentimiento de miedo se silencia y aparecen nuevas razones, las cosas se llenan con nuevos significados (Stengers, 2014, p. 22) puesto que el idiota debe ser domesticado o transformado en una cosa practicable (Michael, 2013, p. 73). La aparición de este actor suscita la necesidad de establecer una nueva “normalidad”, un nuevo orden de las cosas o un nuevo modo de hacerlas, de las asociaciones entre ellas. Por ejemplo, nuevas formas de hacer compras, de trabajar, de pasar tiempo con otras personas, etcétera.

1.4. *FERDYDURKE*: EL ABSURDO Y LA FORMA SON LA CLAVE

Se utiliza *Ferdydurke* (1937) de Gombrowicz como un manual de construcción del relato de la suspensión alternativo, donde la pandemia ha sido un auspiciador para repensar el intersticio generado por un actor asombroso desde la perspectiva de su impacto en una red de asociaciones.

¿Cómo otorgamos el sentido a la suspensión de sentido y qué mecanismos de razonamiento utilizamos para explicarla? Se pretende extrapolar los procesos producidos por los idiotas cosmopolíticos en *Ferdydurke* de Gombrowicz en algunas situaciones cotidianas durante la pandemia.

La esencia de la idiotez es la reflexión (Stengers, 2014), pero para alcanzarla uno debe partir del absurdo, de lo inesperado por la sociedad, desatendiendo sus valores y verdades, y, en consecuencia, desorientándola. Es lo que hace Gombrowicz en su obra; el absurdo, el azar, el juego y las deformaciones constituyen su escritura.

Toda la trama de *Ferdydurke* está guiada por una teoría que se puede manejar como un instrumento lógico para descifrar los elementos absurdos. Gombrowicz declara: “mis ideales están compuestos por una totalidad limitada [...] mi actitud hacia el arte, una nación u otros asuntos similares es constituida por las ramas del árbol, cuya raíz es mi concepción de la forma” (Jastrzębski, 1971, p. 69), cuyo origen es la interacción con otra persona y a causa de ella, el individuo adopta o le es puesta una *forma*, es tratado por el otro a través de un ideal con el cual se lo asocia, es enmarcado, siempre atendiendo a la *forma* del otro.

El protagonista de *Ferdydurke*, Pepe, un escritor treintañero sin *forma* definida (en suspensión) empieza a ser tratado como un adolescente por la gente que le rodea, como, el director de una escuela, su familia y los Juventones con los que tiene que vivir puesto que un adolescente no puede vivir solo (Gombrowicz, 1983). Pepe empieza a desplegar idiotas cosmopolíticos y, gracias al absurdo que produce, es capaz de suspender la *forma del adolescente*, en la cual ha sido empujado, y de “deformar” las *formas* de los demás. Por ejemplo, “anarquiza” una compota, añadiendo y mezclando elementos heterogéneos en un recipiente cuando estaba comiendo en la mesa con los Juventones (Gombrowicz, 1983). También, Pepe en nombre de Zuta Juventona, una joven colegiala muy “moderna”, invita al colega Kopeida y a Pimpko, el maestro de su escuela, a una cita a escondidas con ella. La situación en casa de los Juventones, una familia extremadamente “moderna”, llega al colmo de la absurdidad cuando el alumno y el maestro simultáneamente vienen a la habitación de la hija. Los padres no toleran la admiración del maestro por su hija, desenmascaran sus “fachas anticuadas” y todo se convierte en un caos (Gombrowicz, 1983).

De este modo, Pepe consigue su objetivo: “todo desapareció, ahora ya ni joven, ni viejo, ni moderno, ni anticuado, ni alumno, ni muchacho, ni maduro, ni inmaduro, era nadie, era nulo [...] ;Dulce indiferencia! [...]

Cuando murió todo en ti y nadie todavía pudo alumbrarte de nuevo” (Gombrowicz, 1983, p. 177). Gombrowicz asocia la suspensión de sentido con la suspensión de *formas* en las cuales nos empujamos al interactuar el uno con el otro y con la idea del vacío.

1.5. SITUACIÓN: PARADIGMAS INTERPRETATIVOS

La desviación de la norma -acontecimientos comparables con los pasados, que funcionan como un dispositivo de interpretación de las conductas- (Heritage, 1991, pp. 300-304, 313) provoca la ruptura de los marcos cognitivos que genera ininteligibilidad y falta de sentido (Goffman, 2006, p. 5). Los marcos sociales o “marcos de referencia” de Goffman (2006), dispositivos cognitivos, afectivos e interpretativos que guían el orden de la interacción y permiten analizar elementos constituyentes del sentido de las acciones situadas.

La microsociología y el microanálisis implican la interacción social como el núcleo de la situación social (Goffman, 1991, p. 173), donde los cuerpos y los objetos se inscriben en espacios (Domínguez Rubio y Fogué, 2017) en una dimensión temporal concreta (Goffman, 1991).

2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo *Ferdydurke* de Gombrowicz explica las situaciones de suspensión de sentido a vista del surgimiento de la pandemia entendida como un idiota en la óptica cosmopolítica, que ha modificado el significado de la cotidianidad de la gente que ha vivido la experiencia de la pandemia? ¿Qué capacidad interpretativa tiene *Ferdydurke* para explicar determinadas situaciones cotidianas durante la pandemia?.

2.1. OBJETIVOS

- OP: Interpretar una serie de situaciones de suspensión de sentido propiciadas por la pandemia de COVID-19 desde la perspectiva de *Ferdydurke* de Gombrowicz, con especial atención a la noción de *forma*.

- OE1: Examinar una novela como forma de conocimiento de la realidad social.
- OE2: Evaluar la escritura literaria como un método analítico de las situaciones de suspensión de sentido.
- OE3: Introducir una nueva perspectiva de interpretación de las situaciones de suspensión de sentido: en una clase en línea, un supermercado y un balcón en marzo y al inicio del abril de 2020 en España.

3. METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE METODOLÓGICO: *FERDYDURKE* COMO FORMA DE CONOCIMIENTO

Se escoge *Ferdydurke* de Gombrowicz, una obra que descajanegriza el mecanismo de la construcción, el funcionamiento y la ruptura de marcos sociales o de sentido, como una “infraestructura” a través de la cual se piensa (Corsín Jiménez, 2018, pp. 28-29) sobre una serie de situaciones cotidianas durante la pandemia.

Se extrae la lógica del argumento y del entorno social, personajes, narración, estilo (género, figuras literarias, fraseologismos) de la obra para buscar analogías explicativas de una serie de situaciones e interpretarlas en una narrativa analítica (analizada desde *Ferdydurke*), la narrativa autoetnográfica ferdydurkiana.

3.2. LA ESCRITURA COMO TÉCNICA Y EL CUERPO COMO DISPOSITIVO DE ESCRITURA

Con el método de “ida y vuelta” de la lectura de *Ferdydurke* (del análisis de la obra) y la escritura literaria sistemáticas y paralelas se realiza la escritura de la narrativa autoetnográfica ferdydurkiana, inspirada en el imaginario y el estilo de Gombrowicz en *Ferdydurke*, que es contrastada con una narrativa autoetnográfica tradicional (en este capítulo se incluye solo la primera).

Se atiende al cuerpo de la investigadora como “un potente instrumento de conocimiento” (Le Breton, 2018) partiendo de lo local o individual y

llegando a lo global (Romero-Villadóniga, 2019, p. 154). Se trata el cuerpo que ha pasado por la vivencia de la pandemia y varias lecturas de la obra de Gombrowicz como un dispositivo de análisis dispuesto a registrar e interpretar los datos a partir de su obra.

En cuanto a la perspectiva antropológica de Geertz (López Cedeño, 2015, pp. 184-190), la escritura etnográfica se considera un fruto de la traducción del investigador y las interpretaciones antropológicas son ficciones, algo formado, construido. Además, hay que subrayar que según Michael (2013, pp. 76-77), se puede recuperar el “idiota” y demostrar su impacto, mediante el uso de la anécdota en forma de un género ambiguo que es a la vez literario (una “historia construida”), por ejemplo, la escritura literaria.

Sin embargo, el lenguaje privado (Wittgenstein, 1988) de la escritura literaria alude “al mundo privado que un individuo particular se construye y que difiere de [...] [la] comprensión compartida del mundo que tienen los demás individuos» (Andrade Boué, 2014, p. 133). Por lo tanto, se confrontan los resultados del análisis de la narrativa autoetnográfica ferdydurkiana a partir de *Ferdydurke*, basado en el análisis estructural de la obra y los estudios filológicos previos (“3.4. Marco conceptual ferdydurkiano”), con algunas teorías sociales que podrían explicar el dispositivo interpretativo.

3.3. ELECCIÓN DE CASOS: SITUACIONES DE SUSPENSIÓN DE SENTIDO

Así como lo declara la OMS, la pandemia empieza el 11 de marzo de 2020; el período sometido al análisis, marzo y la primera mitad de abril de 2020, es un momento de suspensión de sentido de las acciones cotidianas respecto a los tiempos precedentes a la pandemia, la expresión macro del virus. El estudio consiste en analizar tres situaciones cotidianas y llamativas por el impacto del nuevo actor: una clase universitaria desarrollada en una plataforma en línea, compras de alimentos en un supermercado y el “coronaplauso”, los aplausos en los balcones, un nuevo fenómeno de aquel tiempo (en Granada, España).

Dado que no necesitamos una «definición objetiva» de un virus [...], sino a aquellos cuya práctica ha hecho que se involucren de múltiples

modos “con” este virus» (Stengers, 2014, p. 35); se parte de un listado de objetos, cuerpos y espacios, elementos del diseño especulativo (Domínguez Rubio y Fogué, 2017), que forman parte de cada situación.

Lo que nos interesa en este trabajo de investigación son las posibles interpretaciones de “lo social” o de las asociaciones entre los actores (Latour, 2008) en el momento cuando los paradigmas interpretativos -como el sentido, lo “normal” (Heritage, 1991) o los “marcos de referencia” (Goffman, 2006)- ya no son válidos y los nuevos están por construirse y, además, observar cómo se reconstruyen estos sistemas tras su interrupción. Se analizan las situaciones en su contexto, desde poco antes de su inicio hasta su final.

3.4. MARCO CONCEPTUAL FERDYDURKIANO

Atendiendo a la *forma* y el sentido de la obra, el análisis parte de algunas categorías fundamentales provenientes de *Ferdydurke*, estas que han conseguido el rango de un símbolo y han sido analizadas por los estudiosos de Gombrowicz. Luego se destacan también algunos términos metafóricos “menores”, menos repetidos en la obra que dentro de la trama consiguen un nuevo significado, solo en relación con las categorías fundamentales -como, la *forma* o el *culeíto*- y se los tiene en cuenta para utilizarlos tal cual o modificarlos para construir unas categorías “ferdydurkianas” propias, originales y literarias de las situaciones pandémicas, inspiradas en la lógica de *Ferdydurke*.

En *Ferdydurke* el maestro Pimpko le “infantiliza” y “achica” a Pepe en la *forma* de un “adolescentucho” inmaduro, *le hace un culeíto*, (Janiec-Nyitrai, 2018, p. 65) que significa la infantilización del personaje, la inmadurez, la inferioridad, la dependencia, pero también la imposibilidad de reflexión, pensamiento o decisión propios y la falta de seguridad, confort y certeza (Jastrzębski, 1971), que Gombrowicz suele manifestar en su obra a través de los diminutivos.

El concepto de la *inmadurez* gombrowicziana distingue: la *inmadurez natural* que se relaciona con la naturaleza o la “realidad íntima” de cada individuo que es acallada por la *madurez* (por la sociedad), por las *formas* a través de las cuales nos comunicamos con el otro; y la *inmadurez*

artificial que se origina cuando uno se expresa mediante una *forma* fabricada, “lograda por medios artificiales: es decir que un hombre [o la cultura] empuja[n] al otro en la inmadurez” (Gombrowicz, 1983, pp. 262-263).

La *inmadurez artificial* o *mala forma* es un efecto del “anhelo de madurez”, de adaptar una postura reconocida socialmente por miedo a lo absurdo o grotesco (Gombrowicz, 1983, p. 263) dado que no soportamos nuestra “desnudez” (Błoński, 2009, p. 254), que se podría interpretar como un vacío o la falta de significación.

4. RESULTADOS

Se escoge un fragmento de la narrativa ferdydurkiana, la situación durante el “coronaplauso”, que se incorpora en cursiva para destacar su particular forma literaria.

Se han oído unos aplausos en la calle, nos hemos asomado al balcón [...]. Curry [compañera de piso] se junta al acto compartido del aplauso. [...] Yo permanecía en el balcón parada, con las piernas y las manos paralizadas. No tenía ningún sentido estar allí sin aplaudir cuando los demás lo estaban haciendo. Entonces me han sometido al aplauso. Estaba aplaudiendo porque era más maduro hacerlo que no hacerlo.

Al balcón de enfrente sale una mujer con un cigarro en una mano y una copa en la otra. [...] ¡Oh, maestra! Está con el cigarro en una mano y una copa en la otra. Su estar allí es firme y grandioso. Nadie le culpa por no estar aplaudiendo.

[...] se asoma un hombre que echa un vistazo a un vecino [...], este es un sociólogo especializado en estudios cuantitativos. Lo ve aplaudiendo, y como él es cuali, no quiere aplaudir con él, saca un saxofón y empieza a tocar para ahogar el sonido del aplauso de su opositor. No toca mal. Resulta que en el bloque de al lado vive un muchacho, un admirador de jazz, que ha pensado que es una buena oportunidad para tocar delante de un público y demostrar su destreza. Mientras la intensidad de los aplausos está disminuyendo, el joven vuelve al balcón con su trombón y empieza a tocar junto y al ritmo del sociólogo cualitativo. [...] no entendíamos por qué estos dos estaban tocando. Ahora solamente se oían algunos aplausos en el fondo, pero ninguna de las personas que alcanzaba con la vista estaba aplaudiendo y tampoco estaba entrando en su piso. Estábamos paralizados, como yo antes, parados, inmóviles. La luna, brillando cada vez más intensamente, ha empezado a parecer un culeíto. Nadie se podía mover, incluso, la mujer con la copa y el cigarro. El cuali no

dejaba de tocar puesto que estaba haciendo un dúo con el muchacho, que parece que no podía parar.

¡Están tocando para los sanitarios!

Alguien lo ha interpretado. [...] Muchos se animan a hacer música juntos [...] alguien empieza a tocar la guitarra, otra persona produce sonido tocando la barandilla del balcón con una varilla, la madre empieza a cantar la canción de cuna que suele tararear a su bebé [...]. Curry está tocando las palmas flamencas. Yo estoy con Curry; mis manos comienzan a acompañar a las suyas. [...] la fumadora está bailando al ritmo del conjunto de los sonidos producidos. [...]

La luna cada vez se pone más amarilla, casi verde. [...] El ruido de la supuesta música para los sanitarios empieza a parecer una sola voz, producida con una única boca, o un ritmo tocado por un solo instrumento con una sola mano. También los dedos de la mano tenían que estar coordinados para producir el sonido deseado [...]. Entonces la madre bajo un sentimiento fuerte de euforia entrega su bebé en brazos a la vecina de al lado para que lo pase a los demás, esta lo dirige hacia su vecino, hasta que llega a la mujer fumadora que tiene que apagar el cigarrillo y dejar la copa en el suelo para llevarlo. No obstante, no lo agarra suficientemente bien y el bebé se cae al suelo de la acera entre dos balcones. Lo que se oye no es el grito ni del bebé ni de la madre, sino un ruido de maneje de cocina chocado contra el suelo. La gente deja de tocar y cantar [...], todo se queda suspendido... La madre entra en su casa, sollozando. Todos los demás también abandonan su balcón. La fumadora se sienta en el sofá en su salón, siente que ha sido forrada de bebé y ahora cuando actúa en forma particularmente adulta, se avergüenza.

Por fin he podido moverme [...]. El vacío me ha borrado la deformación facial. He reivindicado mis manos y mi rostro. Entonces Curry me da un codazo. Podía escapar de ella, pero era imposible huir de la facha que nos hacían los demás con la presencia del Amigazo en el mundo y por eso Curry y yo éramos una mano, y el Amigazo nos tenía agarradas, así como se tiene agarrado el pulgar con el resto de los dedos. Hemos entrado en la sala y hemos continuado la conversación sobre el atún [...].

5. DISCUSIÓN

5. 1. ANÁLISIS DE LA NARRATIVA FERDYDURKIANA

El relato del balcón imita el capítulo “Filimor forrado de niño” de *Ferdydurke* que interrumpe las aventuras de Pepe y destaca la lógica casusa-efecto de la sucesión de hechos que depende del sentido que otorgamos a la acción, tanto colectivo como individual.

Puesto que “el estilo de ser de una persona influye sobre el estilo de ser de la otra” (Gombrowicz, 1983, p. 283), Curry, la compañera de piso, le empuja al sujeto narrador a juntarse a ella, a aplaudir y tocar las palmas flamencas, pero también el sociólogo cualitativo empieza a tocar el saxofón para actuar en contra de su opositor “natural”, el sociólogo cuantitativo.

Por otro lado, el estar sin moverse, la parálisis tiene que ver con el *no-poderamiento* en *Ferdydurke*. Es la incapacidad de actuar, el “sufrimiento a causa de la formación de nuevas capas sociales”, una “tortura” (Gombrowicz, 1983, p. 181), algo incómodo; la falta de “una base, un punto de apoyo” para huir de una interacción o situación no deseada (Gombrowicz, 1983, pp. 49-50).

En la situación del fragmento seleccionado se destacan dos *nopoderamientos*: del sujeto narrador antes de que este empiece a aplaudir con los demás y cuando los personajes no sabían cómo reaccionar a la música que producían algunos vecinos suyos. El primero provoca el involucramiento del sujeto en el aplauso dado que el aplaudir se ha convertido en una especie de *madurez*, una norma social, una *forma* de la persona que apoya a los sanitarios, que está comprometida con la “lucha contra el virus”. Hubiera sido *inmaduro* no aplaudir porque estar parado en aquel contexto no hubiera tenido ningún sentido. Gombrowicz relaciona la falta de sentido con la “desnudez”, que no soportamos y “echamos mano a cualquier vestimenta a nuestro alcance, aun la más grotesca” (Gombrowicz, 1983, p. 263).

Al igual que en el caso del segundo *nopoderamiento*, cuando los personajes estaban escuchando la música producida por sus dos vecinos que tenían sus propios motivos de estar tocando en el balcón. La explicación de la situación, el grito “¡Están tocando para los sanitarios!” elimina la amenaza del absurdo y es el motivo principal de la *inmadurez artificial*, -la falta de un ideal cristalizado suyo, sino un ideal “prestado”- que les empuja a tocar con sus dos vecinos.

La conducta del muchacho que se junta al sociólogo cualitativo y empieza a tocar el trombón puede ser un ejemplo de un *mito inmaduro* -un “ideal adaptado al nivel de la auténtica realidad íntima del hombre” (el *mito de jazz*)- que hace que su sentimiento y su acto sean impuestos

“desde el exterior”, por “las necesidades de la situación” (Gombrowicz, 1983, p. 283), que sean ocasionados por el contexto.

Al igual que los Juventones en *Ferdydurke* -cuyo *mito* era la modernidad, alrededor de la cual giraban sus pensamientos y actos-, también el nombre de la compañera de piso, Curry, hace referencia a su *mito inmaduro*, la comida. Gombrowicz (1983, p. 70) sostiene: “Y os recomiendo mi método de intensificación por medio de la repetición, gracias a que, repitiendo sistemáticamente algunas palabras, giros, situaciones y partes [...] se crea la mitología”.

El siguiente es otro fragmento de la narrativa ferdydurkiana que explica el nombre y el *mito* de este personaje.

[...] las latas se han vuelto un sentido para muchos de nosotros, como para [...] Curry que la mayoría del tiempo habla de ellas, su vida gira alrededor de la Lata. Para no hablar del Amigazo hablamos de las latas... En la sala ella ha hecho un altar de la gran lata donde rezábamos tres veces al día.

Su nombre alude a la comida que se ha convertido en el sentido de su cotidianidad. De este modo, la comida ha empezado determinarle a ella.

Asimismo, la luna que parece el *culeíto* hace referencia a la amenaza de la *inmadurez*. En este caso es un momento absurdo y de la suspensión de *formas maduras*, a través de las cuales nos comunicamos, la suspensión de sentido y la necesidad de establecer una nueva *forma* a través de una interacción, expresarse de un modo determinado y comprensible en y “con” el mundo exterior:

La luna salía de entre las nubes, pero no era luna sino culeíto. [...] Un culeíto infantil sobre el mundo. [...] ¿qué emprender, cómo ubicarse en el mundo? ¿Dónde colocarse? Estaba solo, peor que solo, infantilizado. [...] Buscaba un contacto con algo, una nueva, aunque sólo fuese vinculación y dependencia temporaria, para no quedarme en lo vacío. (Gombrowicz, 1983, p. 252)

Evidentemente el absurdo produce la necesidad de buscar un nuevo sentido de las cosas, de cómo actuar en un nuevo contexto, por ejemplo, juntándose a aplaudir para los sanitarios.

En la parte final del fragmento se percibe que Curry, la compañera de piso, es una “vinculación” para el sujeto narrador, lo determina, por ella

actúa de un modo determinado. El momento de producir música conjuntamente acaba, el sentido se suspende temporalmente, pero “no hay huida ante la facha sino en otra facha y ante el hombre podemos refugiarnos sólo en otro hombre” (Gombrowicz, 1983, p.260).

La *facha* como el reflejo del uno en el alma del otro que constituye su representación caricaturesca es una manifestación que hace referencia a un “yo” deformado (Urbańska, 2014, p. 382). En este caso, es “el Amigazo”, el covid que “nos ha deformado”, entre otros, nuestros pensamientos y nuestro actuar.

En esta parte del fragmento se percibe la oposición de partes/conjunto que posibilita el cambio de la perspectiva y desenmascara el mecanismo de la complejidad de las asociaciones entre los actores. La música que producen los vecinos parece ser fruto de un solo instrumento tocado con una sola mano y los dedos coordinados. También la relación del sujeto narrador y de Curry parece la relación entre dedos de una misma mano, que dependen uno del otro.

Siguiendo la lógica de la oposición entre el Sintetista Superior Filifor y Anti-Filifor en *Ferdydurke*, un eminente analista, se enfrenta la idea de la *mano* y los *dedos*, un conjunto y una parte, la masa y el individuo. Los dedos pueden llegar a constituir un ente, por ejemplo, una comunidad de vecinos. Parece que para procurar la unión de la comunidad los miembros deben tener un ideal común.

No obstante, el espíritu de la solidaridad desvanece con las caceroladas, que se hacen posteriormente y que reflejan la imposibilidad de la verdadera unión de la gente que se deja llevar por unas ideologías y *formas*. Este fragmento hace referencia a la fraternización de la servidumbre con los señores en *Ferdydurke*, una tentativa de igualar las *formas*.

Es la caída del bebé la que suspende el sentido del concierto y la solidaridad del vecindario. En la obra de Gombrowicz el marqués de Filimor, tras un aborto espontáneo de su mujer, se queda “forrado de niño” y se avergüenza cuando actúa “de modo adulto” (Gombrowicz, 1983, p. 187), le ha sido inyectada una pizca de *inmadurez*, ya no se siente cómodo con su *forma madura* y reconocida socialmente o la ha perdido.

Asimismo, la fumadora, que simboliza el individualismo, es la única que no aplaude ni produce sonido; tras el intersticio generado por la caída del bebé, ha empezado sentirse incómoda en las relaciones con los demás. Aquel individualismo ha dejado de ser una *forma* con la cual se identifica o lo ha perdido. Ante la situación viral la percepción del individualismo puede variar.

5.2. TRADUCCIÓN DE LA NARRATIVA FERDYDURKIANA

Atendiendo a la teoría principal de Gombrowicz -la base de las categorías, como la *madurez*, la *inmadurez*, el *culeíto* y la *facha*- se debe explicar qué es la *forma* desde el punto de vista sociológico.

La *forma* es un modo de relacionarse de uno con el mundo social, su manera de presentarse en el mismo y el prisma a través del cual se percibe la realidad social, mediante *formas* y partes que constituyen una perspectiva referencial.

También, según las normas de socialización de Simmel (Giménez García, 1977, p. 202), las formas de “acción recíproca” entre los individuos de una unidad social hacen referencia a la *forma* gombrowicziana, destacando la idea del “entre” en la formación del individuo. Por esta razón, desde la perspectiva de *Ferdydurke* se presta especial atención en las asociaciones generadas entre los actores humanos.

Nos podemos aproximar a las partes ferdydurkianas, como el *culeíto* o la *facha*, desde la *indexicalidad* de Garfinkel (Heritage, 1991) según la cual, la vida social es construida por el lenguaje y las palabras asumen un significado en un contexto concreto.

Según Stengers (Michael, 2013, p. 74), el idiota cosmopolítico nos hace ver que no poseemos el significado de lo que conocemos. Por ejemplo, el aplauso ha conseguido el significado de un acto solidario y el balcón el del lugar donde se pone en práctica.

Igual que como para Goffman (1997, p. 25) el individuo informa de lo que “es” y de cómo debería ser visto por los demás, el “es” de la persona de Gombrowicz es condicionado por el otro y determinado por la *forma* a través de la cual lo perciben. La *forma* desempeña el papel de un

dispositivo comunicativo en el mundo social y Gombrowicz pone énfasis, no en el emisor, sino en el receptor del “mensaje social”. No obstante, para ambos, cada uno desempeña un rol, lleva una máscara, tiene una *forma*, para Goffman (1997, p. 31) del “yo que quisiera ser” y para Gombrowicz del “yo que los demás lo hacen”.

La suspensión de sentido es un momento en el cual las cosas se vacían de significado, para Gombrowicz nos vaciamos de las *formas*. A menudo, la “intuición, el instinto, el sentir inmediato” suprimen la oportunidad que el idiota cosmopolítico propicia para repensar el orden de las cosas (Stengers, 2014, p. 31). Para Gombrowicz esta es una oportunidad para una interacción, un vínculo con otro actor humano que nos puede determinar de otro modo, nuestro pensamiento y nuestro actuar.

Los actos absurdos suspenden la acción hasta que no sean explicados y no importa si la justificación se basa en la verdad (Gombrowicz, 1983, p. 263). Parece que para Gombrowicz, el azar y el absurdo son unos elementos de la vida intrínsecos y naturales que intentamos negar y racionalizar desde nuestra perspectiva.

El *nopoderamiento* de Gombrowicz (1983, pp. 49-50, 181), la incapacidad de actuar (independientemente de las *formas*) destaca la opresión que generan las *formas*. Por otro lado, según los estudios sobre el idiota cosmopolítico, lo que produce irritación o incomodidad es la suspensión de sentido (Michael, 2013, p. 73). Para Gombrowicz la suspensión de *formas* es un momento de desahogo.

Además, la disrupción de la interacción social hace que los participantes pierdan el curso de acción en una situación que se queda indefinida (Goffman, 1997, p. 256). Para Gombrowicz, la suspensión de la interacción es algo buscado dado que permite distanciarse de la visión del otro sobre nosotros mismos, “tomar distancia frente a la forma” (Gombrowicz, 1983, p. 264) puesto que la disrupción provoca que lleguen a “desacreditarse las imágenes de sí mismo en torno de las cuales se forjó su personalidad”.

Por lo tanto, la “madurez utópica”, una *forma* uniforme y exclusivamente propia, la expresión de la *propia naturaleza*, no puede materializarse en el mundo social dado que, según *Ferdydurke* (Gombrowicz, 1983, p. 260), no hay huida ante la *forma* sino en otra *forma*.

Asimismo, Gombrowicz utiliza la metáfora del infantilismo para destacar la necesidad de la sociedad para utilizar *formas* rígidas y reconocidas socialmente y la falta de una *forma madura* como un síntoma de la *inmadurez*, algo que ha de ser “formado”.

A continuación, Bourdieu (1995) relaciona el *habitus* con las *disposiciones* y los posibles guiones de actuación, y para Gombrowicz la *forma* proporciona el sentido y la lógica a la acción que uno puede tener ocasión de realizar. Sin embargo, las *formas* pueden variar según el contexto, el *mito inmaduro* suele permanecer. De este modo, el *mito inmaduro* funciona como una *disposición*, un posible guion escrito según la idea, el ideal o el *mito* que “veneramos”, que hemos creado repitiéndolo.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo de investigación es un acercamiento de la sociología al conocimiento de otras disciplinas; un “re-plegue” de la sociología, haciendo uso de la perspectiva de la literatura como fuente de conocimiento sobre la realidad social y explorando la “ficción sociológica”, un dispositivo analítico de datos a partir de una obra concreta.

La teoría de la *forma* de Gombrowicz en *Ferdydurke* puede funcionar como una herramienta lógica para explicar cómo se (de)construye el sentido de las cosas. La perspectiva ferdydurkiana implica: la *forma* como un dispositivo a través del cual “nos es formado” nuestro “yo” en la interacción con el otro, la repetición con la cual “se crea la mitología”, la *indexicalidad* de Garfinkel, la oposición de *formas* contrarias o de partes/conjunto o síntesis/análisis, las explicaciones normativo-causales de la acción y la *inmadurez* como la falta de definición o autenticidad de la *forma* a través de la cual nos determinan.

Sin embargo, se destaca la intraducibilidad de los términos de Gombrowicz y el complejo marco teórico construido por el escritor, donde la suspensión de sentido es uno de los elementos de este sistema, un elemento que se explica a partir del propio sistema.

Se pueden seguir explorando las capacidades explicativas de *Ferdydurke* y de la perspectiva etnometodológica a partir de esta obra.

Gombrowicz y su pensamiento podrían llegar a ser contrastados también con otras teorías sociales y constituir un marco teórico alternativo de los mecanismos a través de los cuales otorgamos o suprimimos el sentido de las cosas.

Además, se demuestra que la escritura literaria puede funcionar como una técnica de investigación sociológica que puede ser una herramienta retadora de traducir lo literario a lo literal o una delimitación analítica difícil de explicar.

7. AGRADECIMIENTOS

Doy las Gracias a Iñaki Martínez de Albeniz Ezpeleta y a Asier Amezaga Etxebarria. Te agradezco mucho todas nuestras consultas, Ander Uribarri.

8. REFERENCIAS

- Andrade Boué, P. (2014). La figura del idiota de Dostoyevski y sus reescrituras literarias y cinematográficas. 1616: Anuario de Literatura Comparada, 4, 129-151.
- Bajtín, M. (1989). Teoría y estética de la novela. Taurus.
- Bergua Amores, J. A. (2011). Isomorfismo. En Estilos de la investigación social: técnicas, epistemología, algo de anarquía y una pizca de sociosofía (pp. 31-34). Pressas Universitarias de Zaragoza.
- Błoński, J. (2009). Między buntem a ucieczką. "Ferdydurke" Witolda Gombrowicza. Teksty drugie, 3, 245-257.
- Bourdieu, P. (1995). Las reglas del arte: génesis y estructura del campo literario. Anagrama.
- Corsín-Jiménez, A. (2018). Reclamar las infraestructuras (Versión 1.1) [Software de computador]. Zenodo. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1197422>
- Domínguez Rubio, F. y Fogué, U. (2017). Desplegando las capacidades políticas del diseño. Diseña 11, 96-109.
- García Blanco, J. M. (2012). La contingente modernidad y sus ficciones. En J. A. Roche Cárcel, La sociología como una de las bellas artes: la influencia de la literatura y de artes en el pensamiento sociológico (pp. 37-60). Anthropos.

- Giménez García, C. (1977). Estudios sobre las formas de socialización. *Revista Española De La Opinión Pública*, 49, 201-208.
- Goffman, E. (1991). El orden de la interacción. En *Los momentos y sus hombres. Textos seleccionados y presentados por Yves Winkin*. (pp. 169-205). (1ª ed.). Paidós.
- Goffman, E. (1997). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Goffman, E. (2006). *Frame Analysis: Los marcos de la experiencia*. Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Gombrowicz, W. (1983). *Ferdydurke*. (2ª ed.). Sudamérica.
- Heritage, J. (1991). Etnometodología. En A. Giddens (et al.), *La teoría social, hoy* (pp. 290-350). Patria.
- Janiec-Nyitrai, A. (2018). Nieudana ucieczka przed „gębą”. *Czytając Kunderę przez pryzmat Gombrowicza*. *Slavica litteraria*, 21(1), 63-72.
- Jastrzębski, J. (1971). Pojęcie “formy” u Gombrowicza. *Pamiętnik Literacki*, 62(4), 69-96.
- Lamo de Espinosa, E. (2012). Un ensayo sobre sociología y literatura como formas de conocimiento social. En J. A. Roche Cárcel, *La sociología como una de las bellas artes: la influencia de la literatura y de artes en el pensamiento sociológico* (pp. 23-36). *Anthropos*.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Le Breton, D. (2018). Introducción. En *La sociología del cuerpo* (pp. 9-19). Siruela.
- López Cedeño, F. (2015). La etnografía como obra literaria. *Claridades: revista de filosofía*, 7, 171-194.
- Michael, M. (2013). The idiot. *Porto Alegre*, 16(1), 71-82.
- Renault, G. (1980). Science Fiction as Cognitive Estrangement: Darko Suvin and the Marxist Critique of Mass Culture. *Discourse*, 2, 113-141.
- Roche Cárcel, J. A. (2012). Introducción. *La sociología como una de las bellas artes y las artes sociológicas*. En *La sociología como una de las bellas artes: la influencia de la literatura y de artes en el pensamiento sociológico* (pp. 11-20). *Anthropos*.
- Romero-Villadóniga, J. C. (2019). Resignificando el yo. Mi mundo desde una ventana. En E. Alegre-Agís y S. Fernández-Garrido (eds.), *Autoetnografías, cuerpos y emociones (I)* (pp. 151-164). Publicacions URV.

- Stengers, I. (2014). La propuesta cosmopolítica. *Revista Pléyade*, 14, 17-41.
- Urbańska, A. (2014). Ferdynand, czyli studium nad formą –o kłopotach w percepcji Gombrowiczowskiego dzieła i o recepcie na prawidłowe jego odczytanie, *Postscriptum Polonistyczne*, 2, 377-394.
- Vila, M. P. (2012). Los procesos de conformación del orden social. *Question*, 1(34), 193-207.
- Wellek, R. y Warren, A. (1983). *Teoría literaria*. (4^a ed.). Gredos.
- Wittgenstein, L. (1988). *Investigaciones filosóficas*. Universidad Nacional Autónoma de México.

DE LA OBRA DE ARTE A LA CORTEZA VISUAL CEREBRAL

ANA GERENA BONILLA
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo analiza la construcción y percepción del arte desde una perspectiva fisiológica y neurocientífica, siguiendo el recorrido de una partícula de luz que termina transformándose en color, formas definidas o abstractas, movimiento, etc. Y cómo estos elementos transmutados a nivel matérico, se codifican en áreas especializadas e independientes de la corteza visual primaria, pero sinaptadas entre sí, produciendo un intercambio de información. De manera simultánea a partir del análisis de algunas respuestas artísticas, podemos explicar de manera más sencilla, algunas acciones cerebrales fundamentales en la percepción y producción del arte.

2. OBJETIVOS

- Trazar una ruta fisiológica del arte, es decir, cómo el arte llega a ser arte a nivel cerebral, tanto en su producción como en su percepción. Explicaremos el proceso de visión de manera paralela, lo que facilitará la lectura de dicho trabajo.
- Desmembrar algunas de las áreas visuales más importante que intervienen en la construcción del arte, con el fin de, desvelar como se construye el color, formas como las líneas, las diagonales, los cuadrados, por ejemplo, y, cómo el cerebro amalgama toda esa información para entender la obra de arte como un todo, aunque a veces el espectador pueda sentir rechazo por algunas respuestas artísticas.

- De manera paralela, analizaremos algunas corrientes artísticas que nos servirán para explicar cómo funcionan dichas áreas, y también, para entender cómo opera la mente de un artista.
- Exponer la dimensión analítica de la neuroestética, como nueva metodología de trabajo que se suma a las ya existentes, para configurar una visión más amplia de arte.

3. METODOLOGÍA

De manera general, hemos basado nuestra metodología de trabajo, en la exploración y análisis de las fuentes principales de la neurociencia, que engloban diferentes estudios experimentales en torno a la construcción y percepción del arte. De forma más específica, hemos acometido un análisis exhaustivo de la corteza visual cerebral, y aquellas áreas que interviene en la cosmovisión artística. Del mismo modo, hemos profundizado en una bibliografía específica neurocientífica, para la comprensión epistémica y terminológica empleada. Y hemos analizado algunas representaciones artísticas en las que existe cierta concordancia por las acciones cerebrales.

4. DE VER A MIRAR

Aquello de lo que está compuesto el arte, como el color, las formas, las texturas, la luz, y un largo etcétera, no son inherentes del mundo físico, sino más bien, el resultado de cómo nuestro cerebro transduta, decodifica, y codifica la información. La creatividad es fruto de las estructuras y funcionamientos del cerebro, ya que muchas de las estrategias que utilizan los artistas, son las mismas que el cerebro emplea para entender el entorno en el que se desarrolla. Pero la función del cerebro no consiste en representar miméticamente el mundo que nos rodea, sino, en hacer una interpretación de él. El acto de ver no es un proceso tan simple como a priori puede parecer; no solo se requiere captar la imagen sino también interpretar sus parámetros, la distancia, la forma, el color e incluso el movimiento. A nivel cerebral, estos procesos necesitan un procesamiento que se lleva a cabo en diferentes regiones cerebrales.

El nervio óptico de la retina y la corteza visual están conectados mediante una serie de células. Por lo que, el proceso de la visión está constituido por varias etapas: lo que entendemos por ver, comienza con un estímulo visual que va a producir una excitación de las células de la retina, ubicada en la parte posterior del ojo. Una vez concluida esta fase de percepción, la señal que se traslada por medio del sistema nervioso tiene que ser codificada de nuevo. De ahí las principales proyecciones se van a mover hacia la corteza visual primaria, ubicada en la región occipital del cerebro (parte posterior de la cabeza). El protagonista de esta etapa final del proceso encargado de la visión es el cerebro, el verdadero centro de operaciones de nuestro organismo.

La corteza visual es la región cerebral encargada de decodificar la percepción y convertir la información en visión. La visión no termina en el ojo. De hecho, la parte más compleja de toda esta secuencia visual, inicia precisamente después del ojo. En ese instante, pasamos de ver a mirar, dando forma cognitiva a aquello que estamos percibiendo. La imagen que ha sido captada por la retina inicialmente se segmenta en fragmentos que siguen rutas diferentes hacia la corteza visual. Una vez dividida la información, da comienzo la primera etapa en la jerarquía el procesamiento visual. La información se va a trasladar simultáneamente a diversos sistemas que se reparten el tratamiento de las diferentes fracciones en que se descompone la imagen. Cada célula tiene asignado su propio campo receptivo, es decir, una pequeña porción del campo visual que, al iluminarse con la entrada de un tipo de señal, va a provocar una respuesta neuronal. Lo interesante va a ocurrir en la etapa siguiente, donde empiezan a emerger nuevas propiedades cada una codificada en un área específica sinaptadas entre sí, y a su vez conectadas con el área visual primaria. Es decir, que el cerebro, dispone de una serie de áreas visuales especializadas cada una de ellas en una cuestión concreta, por ejemplo, el área V4 va a codificar el color, el área V5 el movimiento, recibiendo el input de V1 y V2, las áreas V2 y V3 se encargan de las líneas de orientación específicas, y de las formas, y el área V7 de la información espacial, y de la percepción de contornos.

4.1. LA CONSTRUCCIÓN FISIOLÓGICA DEL ARTE A PARTIR DE LAS ÁREAS VISUALES

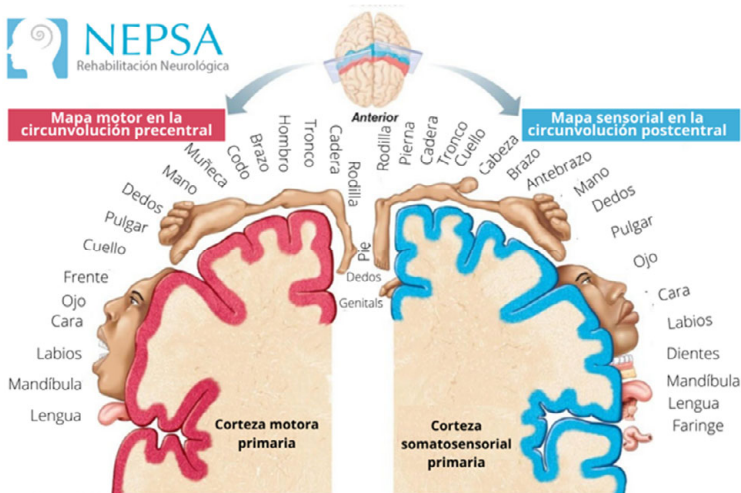
El cerebro está dividido en lóbulos, frontal (en la frente), occipital (detrás), y en medio de ellos el parietal (arriba), y el temporal (debajo). Toda la información del campo visual llega al área primaria, desde allí se siguen dos rutas, la dorsal y la ventral:

- Ruta dorsal, también conocida como la ruta del dónde o el cómo, o ruta de acción. Se encarga del control de los movimientos de los ojos y los brazos, necesarios para identificar el tamaño, posición y orientación espacial de los objetos reconoce donde están los objetos, ya que procesa su localización en el espacio, la profundidad y el movimiento. También integra las relaciones espaciales entre el cuerpo y el entorno que lo rodea, es decir, nos hace tomar consciencia no solo de nuestro propio espacio corporal, sino también, del de los demás. Se encarga de aspectos como el movimiento, destacando su participación en el Área V5, lo que permite visualizar dónde y a qué distancia se encuentra el estímulo, si se mueve o no, y su velocidad.
- Ruta ventral, conocida como la ruta del qué, tiene una organización jerárquica muy compleja según avanza, cada nivel o etapa representa un campo visual mayor que el anterior, por lo que se va a duplicar el campo receptivo. Nos indica qué es lo que estamos viendo. Se encarga de identificar la forma y el color de los objetos, las caras y las palabras, la profundidad, y también, alimenta y fomenta el almacenaje de la memoria a largo plazo. Las neuronas del primer nivel, responden a formas simples, es decir, una célula responde a una línea, pero en las etapas finales de dichas rutas, van a reaccionar a formas más complejas, una sola neurona representa una cara. La ruta central es una de las principales vías visuales del encéfalo, que va desde V1 en dirección hacia el lóbulo temporal. Forma parte de ella, áreas como V2 y V4. En esta ruta o vía, los estímulos pueden ser comparados con los recuerdos.

4.1.1. ÁREAS VISUALES

Área visual primaria, también llamada corteza estriada, es la primera área cortical que recibe información visual y que realiza un primer procesamiento de ésta. Está constituida por células tanto simples, es decir, que responden únicamente a estímulos con posición concreta en el campo visual y analiza campos visuales muy concretos, así como células complejas, que van a captar campos visuales mucho más amplios, se organiza en seis capas, siendo la más relevante la capa cuatro, ya que es la que va a recibir información del núcleo geniculado. Se organiza en hipercolumnas, compuestas por columnas funcionales de células que tienen la capacidad de captar elementos visuales similares, esto es, se capta una primera impresión de la orientación y predominio del ojo, profundidad y movimiento, estas últimas suceden en una columna denominada *interblob*. También se capta una primera impresión del color. Lo interesante es que, en esta región existe una representación retinóptica del ojo, es decir, un mapa topográfico de la visión, parecido al del homúnculo de Penfield, en lo que a sistema somatosensorial y motor se refiere.

FIGURA 1. Homúnculo de Penfield.



Fuente: cortesía de Nepsa

El área visual 2, denominada también como corteza prestriada, es la segunda área en la corteza visual, y la primera región en el área de asociación. La mayor parte de las neuronas de dicha área están dirigidas al reconocimiento de las características simples, tales como la orientación, la frecuencia espacial, tamaño, color y forma. También responden a múltiples características de las formas complejas, tales como la orientación de los contornos, y sí el estímulo es parte de la figura o del fondo. Juega un papel muy importante en el almacenamiento de la memoria de reconocimiento de objetos. Parte de las informaciones obtenidas en el procesamiento de las áreas secundarias va a volver posteriormente a analizarse en la primaria para ser reanalizadas. Sus funciones son diversas y maneja diferente información, como la detección de la intensidad de la luz, de patrones, como los de movimiento de rastreo visual, discriminación de gestos, atención sostenida para el color y la forma, atención basada en características, así como atención de orientación selectiva.

Una vez explicado cómo y dónde tiene lugar el procesamiento primario y secundario de la visión, podemos analizar algunas de las áreas visuales que resultan fundamentales tanto en la creación como en la percepción artística.

Comencemos con el área V3, es la primera etapa que constituye la construcción de la forma de un objeto. Va a recibir proyecciones directas de V1 y V2, y a su vez va a proyectar en V4 y V5. La mayoría de las células de esta área son muy sensibles a los contrastes lumínicos, y van a ser selectivas a la orientación del estímulo, y a la dirección del movimiento. Las células tienen campos receptivos finitos, de diferentes tamaños, esto implica que la recepción del mundo exterior se procese de forma fragmentada, de la misma manera en la que el cubismo nos presenta su visión del mundo, en el arte, esto genera un problema en la comprensión de la percepción visual, y por consiguiente una disonancia cognitiva en la contemplación de algunas corrientes, a pesar de que, a nivel fisiológico, el procesamiento visual funciona de la misma manera que el cubismo. En V3 las células de orientación tienen campos receptivos de mayor tamaño con respecto a las demás áreas.

Usando la obra de arte de Malevich, *Cruz suprematista*, como ejemplo, podemos explicar que cualquier que sea el ángulo desde el que nos posicionemos para ver esa obra, la línea roja que domina la verticalidad,

siempre va a estar en la intersección con la otra línea negra horizontal. El cerebro deberá entender y asumir la tarea de que las dos partes de la línea forman una única línea roja, es decir, la constitución del rectángulo. Esto va a activar de manera precisa una célula selectiva de orientación apropiada de entre billones de neuronas, cuando esa línea impacte con el campo receptivo de dicha célula, con independencia del color. Estaba Malevich orbitando entre la fisiología de los campos receptivos al realizar este tipo de representaciones.

FIGURA 2. Cruz suprematista hierática, c.1920-21, Kazimir Malevich, Ámsterdam.



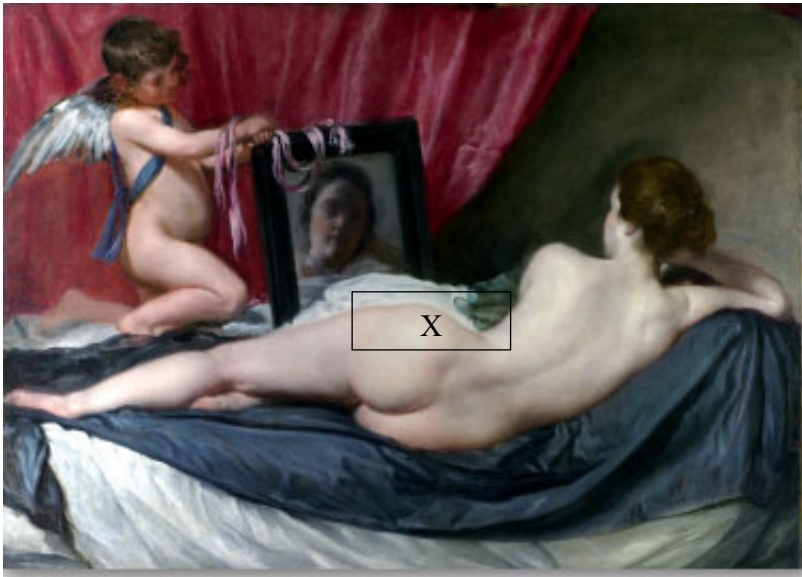
Fuente: cortesía museo Stedelijk, Ámsterdam

Esta no es una tarea fácil, porque el cerebro puede resolver este problema perceptivo de asociación de las formas, pero la neurociencia moderna aún no sabe cómo se ha resuelto. Las investigaciones se centran en averiguar cómo el cerebro percibe una obra completa, y cómo la dota de carácter estético. El neurocientífico Semir Zeki, nos indica sobre esta cuestión “todavía queda por resolver el problema metafísico de quién y

qué determina que dos células del cerebro respondan en sincronía” (1999, p. 150).

Las líneas de orientación son un elemento importante en la mayoría de las obras de arte. No solo del arte abstracto, sino también del figurativo, donde se encierran múltiples contornos, es decir, todas las obras de arte se constituyen por líneas de orientación, aunque no siempre se hagan patentes de forma explícita. Del mismo modo ocurre, por ejemplo, en la *Venus del espejo* (1647) de Velázquez.

FIGURA 3. *Venus del espejo*, 1647, Diego Velázquez, Londres.



Fuente: cortesía de la National Gallery, Londres

Si atendemos a la imagen, vemos un plano detalle extraído de la obra, si nos posicionamos en el punto X, las células individuales que se encuentran en las áreas V1, V2 y, sobre todo en V3, que son las que llevan a cabo el análisis fragmentado del mundo exterior (en este caso de la obra), estas neuronas se van a activar ante las pequeñas secciones que forman los contornos. Lo que pasa, por ejemplo, con las obras de Mondrian, Malevich o de Sonia Delaunay, es que estas líneas no forman parte de la constitución de un contorno, sino que son la obra en sí, aparecen

de forma independiente pero muy explícitas para la percepción, de hecho, son la base que componen estas obras.

Estos procesos de los campos receptivos y V3, analizados a partir de obras abstractas o figurativas, hace que me plantee la cuestión de la negación que producen algunas corrientes artísticas, sobre todos aquellas en la que las formas figurativas desaparecen. Intentando dar una respuesta fisiológica, es posible que nos cueste interpretar el arte abstracto porque no se activan células de algunas áreas, por mucho que el abecedario visual nos desvele información. De cualquier manera, tanto una vertiente como otra, activan las áreas cerebrales, y, por tanto, hay una respuesta cerebral.

En cuanto al área visual 4, se relaciona con el reconocimiento de los objetos y la atención visual. Fundamentalmente se encarga de la codificación del color, aunque tienen un campo receptivo que muestra preferencias de respuesta muy diversas, relacionadas también con las propiedades de la superficie, tales como la luminosidad y la textura, la forma (orientación), el movimiento y la profundidad del objeto.

FIGURA 4. *La abundancia de la madre tierra, Ara Pacis, l.a.C, Roma.*



Fuente: cortesía Ara Pacis web

Se ha sugerido que podría contribuir a extraer la figura del fondo y a establecer jerarquías espaciales, esto resulta muy interesante para el arte,

ya que estamos descubriendo que en el cerebro hay un área específica, que nos ayude a comprender la disposición iconográfica de las figuras en los relieves.

Es decir, que algunas células de esta región responden selectivamente a la orientación, a la frecuencia espacial que representan los bordes, así como a propiedades más complejas, como, por ejemplo, a estímulos curvos. Las neuronas de V4 también muestran selectividad a la disparidad binocular, es decir, la discrepancia entre planos visuales adyacentes una función muy importante para la separación entre figura y fondo. Además, contribuyen a la constancia del tamaño, propiedad por la que el tamaño relativo de los objetos se mantiene, aunque se modifique la distancia desde la cual son observados.

Los elementos y cualidades que integran una obra de arte son interpretados y definidos en la corteza de asociación, es decir, a partir del diálogo de las neuronas. Gracias, en parte a V4, el cerebro tiene la capacidad de diferenciar las múltiples corrientes artísticas existentes, es decir, cuando “miramos” con V4 lo que prima es el color y no la forma, lo mismo ocurriría en la pintura fauvista. Aplicados al color, la creación y contemplación de una obra de arte, tanto abstracta como figurativa, emplean mecanismos cerebrales comunes hasta determinado punto, para después divergir. Esto implica que el color solo activaría una parte de los mecanismos cerebrales que están dotados para lo cromáticos. Por ejemplo, si observamos una obra de arte fauvista, esta activará áreas exteriores de V4, aunque cree disonancia cognitiva dada la dotación “artificial” de los colores asignados a las figuras representadas. Sí lo que percibimos es una obra absolutamente reducida a las formas geométricas, como una obra de Malevich o Mondrian, se activarían diferentes partes del mecanismo del color exterior de V4. Lo mismo ocurrirá con el color en una obra figurativa. Lo que trato de explicar es, que, aunque el color sea recepcionado en esta área, se activarán una u otras partes dependiendo si vemos rasgos abstractos o figurativos. En palabras de Zeki, “aplicados a la visión del color, los dos tipos de arte emplean mecanismos cerebrales comunes hasta determinado punto, para después divergir” (2007, p. 15). Lo que demostraría que el cerebro tiene la capacidad de diferencia entre las diferentes corrientes estéticas,

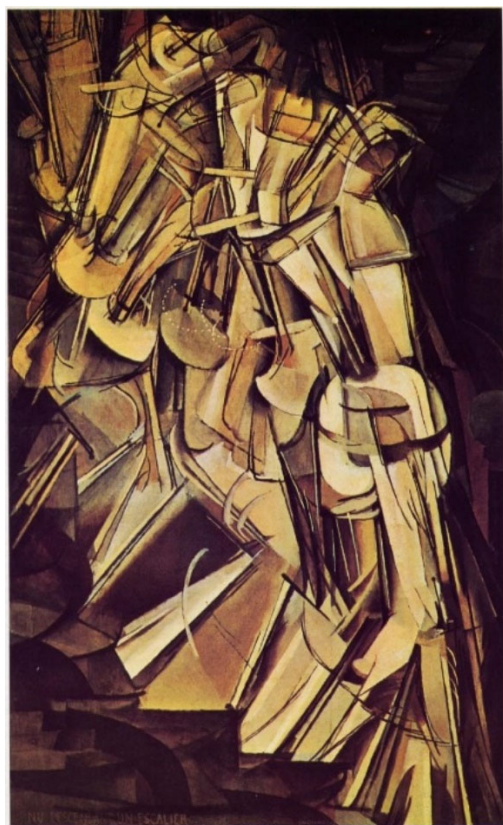
Cuando a una composición se le añade el componente cinético, el área específica que se va a activar será V5, está principalmente implicada en la detección y procesamiento del movimiento de los estímulos y la profundidad. Fue una de las primeras áreas en descubrirse, y recibe inputs de las áreas V1 y V2. Es muy sensible a la dirección de estímulos en movimiento, y no se va a activar a través de estímulos estáticos. Tampoco va a tener preferencia por el color, ni la forma, aunque van a preferir los pequeños puntos a las líneas y barras de orientación.

El movimiento nos concede la capacidad de obtener conocimiento del mundo en la dimensión en la que el cerebro posee áreas y sistemas procesuales especializados para abordarlo. Se convirtió en motivo casi obsesivo para algunas corrientes de las vanguardias, el arte cinético y su preocupación constante por captar el movimiento, es quizás el mejor ejemplo para relacionar a través del arte, la citoarquitectura de las áreas visuales. En este sentido al igual que V5, en el arte cinético el movimiento predomina la composición. Proponemos que V5 es esencial, aunque no suficiente o único, para construir y percibir las representaciones artísticas que se dan en el arte cinético. Por lo que podemos establecer una relación directa entre la fisiología propia del procesamiento visual del movimiento y las diferentes maneras de representativas de lo cinético en el arte. De esta forma, intuimos que los artistas estaban adaptando sus creaciones cinéticas a la fisiología de V5, de manera inconsciente, eso sí.

Los orígenes del arte cinético se vieron promovidos por las diferentes reacciones que se empezaron a gestar a finales de siglo XIX. Había una profunda insatisfacción en torno a un arte que no contemplaba la opción del movimiento. por tanto, lo cinético pasó por varias etapas de experimentación que coexistieron en rodo su desarrollo. Los primeros ejemplos en las artes plásticas los encontramos en la obra de Marcel Duchamp y el grupo futurista. Ambos hicieron del movimiento casi su tema principal.

Un joven Duchamp, se acercaría inicialmente al movimiento desde un lenguaje cubista – futurista, como podemos ver en *Desnudo bajando una escalera* (1911).

FIGURA 5. *Desnudo bajando una escalera*, 1911, Marcel Duchamp, Filadelfia.



Fuente: cortesía Museo de Arte de Filadelfia.

Sería una de las mejores adaptaciones de los principios iniciados en la fotografía por Etienne Jules Marey. El gran salto hacia el movimiento real lo daría en 1913 con *Rueda de bicicleta*.

Aunque el movimiento estaría muy presente en los demás *ready mades*, esta obra en particular debía ser accionada por el espectador, por tanto, estaba interpelando a los usuarios a ser parte fundamental de su obra. Tal y como señalaría el historiador Juan Antonio Ramírez “Duchamp incorpora el movimiento real en sus obras” (2009, p. 55). Propiedad que pierde cuando se convierte en objeto de contemplación museístico, despojándose así de su signo principal, ya que no puede ser accionada, y, por tanto, pasamos de una obra pionera cinética a el estatismo más absoluto.

FIGURA 6. Rueda de bicicleta, 1913, Marcel Duchamp, Jerusalén.



Fuente: cortesía Museo de Israel, Jerusalén

Hablar de movimiento en el arte, es hablar del grupo futurista, de todos es sabido la predilección que sentían por el movimiento. en 1909 Filippo Marinetti publica el Manifiesto futurista, afirmando con rotundidad lo siguiente “declaramos que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza. La belleza de la velocidad” (1909, p.1)

A nivel fisiológico lo que hace el futurismo es presentar una ilusión cinética, una sensación de movimiento, pero en ningún caso un movimiento real, es decir, el futurismo continuó bajo el halo tradicional de la representación estática, tal y como podemos ver en cualquiera de sus obras.

No sería hasta los años 30’ cuando Alexander Calder realiza sus móviles, una creación donde el elemento principal es el movimiento real, a partir de una serie de manchas geométrica de distinto tamaño, que se van a mover en diferentes direcciones. Una vez que se active en la dirección idónea para el campo receptivo de las células de V5, se producirá una potente respuesta bioquímica. Lo interesante es que los distintos elementos, se moverán en diferentes direcciones y cada elemento estimulará muchas células e incluso a un grupo celular completo, que esté

especializada en el movimiento de la dirección que corresponda en el que se mueve cada elemento. Este tipo de grupos celulares, tiene una característica inusual, ya que son capaces de distinguir el movimiento dependiendo de lo cerca o lo lejos que este el campo de visión. Esto supone la explicación neurocientífica de los elementos que constituyen los móviles de Calder, que se mueven en dirección centrípetas o centrífugas. Lo que está por determinar, es cómo el cerebro asocia estos elementos a un todo.

Básicamente Calder estaba proyectando la función básica de V5 en su obra de arte, estaba entendiendo un proceso biológico que no sería descubierto hasta décadas después. No digo que lo realizara de manera consciente, pero resulta importante y relevante este tipo de manifestaciones que parecen entender la fisiología de un área visual. En este sentido me pregunto, y esto se convierte básicamente en uno de los grandes objetos de estudio de mi investigación, si este tipo traducciones cerebrales solo se da en las mentes de los artistas, ya que tienen la capacidad de trasladar la citoarquitectura visual de las diferentes áreas cerebrales a un espacio matérico artístico.

5. CONCLUSIONES

A partir de esta reflexión fisiológica, podemos llegar a una serie de conclusiones finales, la más importante es que el arte existe porque tiene un significado biológico detrás. Investigar la biología del arte, nos permite comprender, que la construcción cerebral de una obra de arte, entendida como un todo, es el final de un viaje que realizan los diferentes factores fisiológicos que intervienen en la creación artística. A pesar de, que la convergencia entre arte y neurociencia está en plena ebullición teórica, abordar la cuestión del proceso artístico desde una idea primigenia hasta su ejecución final, y cómo ésta es percibida por el espectador, es fundamental para resolver cuestiones que hasta este momento eran subjetiva.

6. AGRADECIMIENTOS

Este trabajo forma parte de las investigaciones llevadas a cabo para la tesis doctoral en curso que estoy realizando, dirigida por las Dra. Maite Méndez Baiges, y Dra. Concepción Cortes Zulueta, que se está realizando con el apoyo y el amparo del Proyecto de Investigación “Desnortadas [...]” Referencia, PID2020-115157GB-100), del que formo parte como investigadora.

7. REFERENCIAS

- Bucher, H. (1974). La inteligencia humana. Marova.
- Butler, C. (2010). Modernism. Oxford University Press.
- Dierseen, M. (2019). El cerebro creativo. Shackleton Book.
- Helmoltz, H. (1911). Handbuch der Physiologischen Optik, 2. Leipzig, Voss.
- Hering, E. (1964). Outlines of a Theory of the Light Sense. Traducido por L.M. Hurvich y D. Jameson. Cambridge Mass. Harvard University Press.
- Kandel, E. (2017). Arte e neuroscienze: le due culture a confronto. Raffaello Cortina.
- Kandel, E. (2019). La nueva biología de la mente. Paidós.
- Kandel, E. (2016). Reductionism in Art and Brain science: Bridging the two Cultures. Columbia University Press.
- Ramachandran, V. (2008). Los laberintos del cerebro. La liebre marzo. Barcelona. Ramachandran, V. (2012). Lo que el cerebro nos dice. Paidós.
- Zeki, S. (1999). Visión interior: una investigación sobre el arte y el cerebro. Visor, La balsa de la Medusa.

ANAMORFOSIS: PERSPECTIVA DEPRAVADA

LUZ MARINA SALAS ACOSTA

Departamento de Dibujo. Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Desde hace mucho tiempo siento gran fascinación por el tema que nos ocupa: la *Anamorfosis* como medio de expresión artística.

La palabra anamorfosis es de origen griego. El prefijo *ana* añade a la palabra el significado de “contra la forma”.

Son muchos los autores que han definido esta palabra de diversas maneras pero subida a sus hombros y desde los conocimientos teóricos y empíricos que durante tantos años he estudiado, me atrevería a afirmar que la *Anamorfosis* es una práctica ingeniosa que establece para el creador de arte algo mucho más importante que una ciencia de la representación; es una herramienta configuradora de espacios virtuales que tiene la capacidad de transformar la percepción del espacio en el que se inserta.

La perspectiva fue y es un instrumento racional para la construcción de imágenes desde de un punto de vista individual. El afán empírico de los siglos XVI- XVII impulsa la creación de artefactos y aparatos que reflejan la tradición de la mirada, además de numerosas teorías de la percepción entre las que se encuentra la técnica de la perspectiva depravada.

El juego entre ilusión óptica y estética que de algún modo encierran esas imágenes poéticas nos cautivan, nos embaucan, nos atrapan bajo esa polarización de apariencia y realidad, conocimiento y autoengaño. Construyen, en fin, un potente mundo de fantasía.

En esa incesante búsqueda de cómo generar imágenes y cómo entrelazar ficción y realidad, ilusión y visión, nace la anamorfosis que reconstruye esa mirada distraída del entorno y la canaliza en un único punto de vista.

Esos inicios empíricos se mueven en una época en la que los ojos no son de fiar, hoy podríamos decir lo mismo. De ahí que haya un desarrollo de la geometría siendo ésta la que sustenta y mantiene esa combinación trigonal entre medio, percepción e imagen que empezó a dar vueltas en espiral y continua impulsándose en el presente.

Peter Bexter (2009, p. 61) nos recuerda: “los surrealistas siempre lo han sabido: pocas cosas hay más delirantes que la geometría”. La geometría encierra un sistema cerrado de pensamiento racional dónde las cosas las mueven, las transforman, las giran y las proyectan en una constante universal.

En una época de construcciones de máquinas de mirar, éstas, nos muestran una noción del mundo desde lo inconmensurable a lo conmensurable, en definitiva, a ver el mundo desde otra perspectiva. Y a partir de ese ángulo de la visión esta praxis de la *Anamorfosis* ha ido evolucionando, adaptándose a las actuales necesidades y a los nuevos escenarios. Existen muchos ejemplos sobre *Lo inganno de gl'occhi* (el engaño de los ojos)⁸⁷, cómo la construcción de anamorfosis cilíndricas de Francois Nicéron, en la que la imagen se edifica con una geometría de los sentidos que supera la barrera de lo sensorial para proyectar una superficie ordenada de la imagen. Otro ejemplo importante lo encontramos en la aplicación contemporánea de la anamorfosis en el espacio físico, éste pasa a ser un objeto de estudio que se reinterpreta generando realidades imposibles que, ante la mirada del observador, se alzan de la imagen distorsionada a la trasmutación de la figura reconocible. Esto nos lleva al inicio de un nuevo significado que ocupará nuestro estudio.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta indagación es ordenar y establecer los distintos momentos históricos en los que aparecen las representaciones anamórficas y como consecuencia de todo ello, la aportación de diferentes métodos de construcción a la estética artística. Así como la conceptualización de los significados de la anamorfosis en cada época.

⁸⁷ Pietro Accolti: *Lo inganno de gl'occhi. Prospettiva pratica*. Florencia, 1625. El libro puede consultarse en internet: <http://echo.mpiwg-berlin.mpg.de/home>.

3. NACIMIENTO Y EVOLUCIÓN DE LA PERSPECTIVA ANAMORFICA

3.1 GÉNESIS Y DIFUSIÓN INICIAL EN EL S. XVI

La perspectiva se inserta dentro de las doctrinas del conocimiento del mundo que regula las formas de vida.

El término Anamorfosis se unió a la alquimia y al mismo tiempo, a las técnicas de la duda. Desarrollándose en las doctrinas del discernimiento del universo. Comienza así, su estudio en una atmósfera en las que se confunden ciencia y religión, matemáticas, astrología y magia (Gómez, 2008, pp. 21-47)

La palabra anamorfosis aparece por vez primera en el siglo XVII, aunque se conoce que esta técnica ya era sabida y utilizada por los artistas norteños de Italia (finales del S. XV) y que posteriormente se extenderían por el norte de Europa (inicio del S.XVI) (Navarro de Zuvillaga, 1996, p. 388).

El primer dibujo anamórfico surgido como consecuencia de los estudios de la perspectiva en los siglos XIV y S. XV, se encuentra en las notas de Leonardo da Vinci en el *Codex Atlanticus* (1483-1518), según autores de notoriedad en la materia como Baltrusaitis, Bassoli o Leeman. Aunque posteriormente los estudios del autor Manuel Pino león (2015, p.16) nos indica que “no es posible la veracidad de tal afirmación”⁸⁸

Encontramos otras referencias a estos dibujos en el tratado de Lomazzo. En él, el autor cita a Melzi (1493-1572), discípulo de Leonardo, que en algún momento se refiere a este tipo de dibujo que su maestro representaba. En el mismo libro señala otros ejemplos de trabajos anamórficos como el dibujo de Gaudenzio Ferrari (1471/80-1546), que según Martin Kemp, fue precisamente el dibujo que al salir fuera de Italia extiende la técnica de la anamorfosis por el norte de Europa (Pino, 2015, pp. 104-105).

⁸⁸ el *Codex Atlanticus* se compuso en el S.XVII a partir de los cuadernos de Leonardo que tenía en su poder el escultor Pompeo Leoni. Leoni, para intentar dar un cierto orden al conjunto de los dibujos y notas, desmontó los cuadernos originales. Esto explica que a veces se incluyan hojas en las que no está clara la autoría de Leonardo.

Viajamos por el norte de Europa, concretamente a Alemania. Se usa allí la palabra *Vexierbild* cuyo significado es *cuadro secreto* o *dibujo rompecabezas*, que es como se conoce a este género artístico en el país germano. Las primeras anamorfosis alemanas de autoría son tres grabados realizados por la mano del dibujante grabador Nuremberg Erhard Schön (1491-1592), discípulo de Durero. Estas obras resumen muy bien los posibles motivos de las imágenes anamórficas de este periodo.

El primer grabado es un dibujo de un conjunto de líneas abstractas que encierran cuatro retratos: uno es el rey Carlos I de España, Fernando I de Austria (soberano de Viena), el papa Clemente VII y el último el rey de Francia Francisco I. En un magnífico estudio de Fernando Checa que recoge en su libro *Carlos V: La imagen del poder en el Renacimiento*, describe que el grabado encerraba algo más que un juego de imágenes; tiene ese carácter reivindicativo que el emperador dio a la creación de la imagen pública y las características y evolución que dicha imagen institucional experimenta a lo largo de su mandato ante sus adversarios (Pino, 2014, pp. 104-105).

Lo mismo ocurre con los retratos anamórficos hispánicos de Carlos V (un segundo retrato del mismo rey en Palencia) y otro de Isabel de Portugal en Valladolid, son retratos corporativos con carga simbólica y secreta ante la bipolaridad de las imágenes.

Estas iconografías tienen además un interés especial en que se asocie al retratado como una persona erudita y con deleite en los adelantos científicos de la época, tal y como aparece en la anamorfosis palentina *Maravilla de la naturaleza y el arte*. En dicha inscripción hay una glorificación del rey a través del misterioso juego perspectivo anamórfico.

Otro ejemplo en esta dirección lo encontramos en la que posiblemente sea una de las anamorfosis más populares: *Los embajadores*, de Hans Holbein. El cuadro está lleno de simbolismo. En él, a través de los objetos que rodean a los personajes se hace alusión constantemente a lo terrenal, a lo espiritual, a las artes o a la cultura. Aunque evidentemente, lo que destaca sobre todo es la introducción de ese elemento extraño que es la *calavera anamórfica*, que contribuye a que la obra se convierta en algo más, en una *vanitas*, en una referencia a la caducidad de la vida.

La segunda obra atribuida a Schön, según Baltrusaitis, se titula *¿Qué ves?* (1538). El grabado muestra una escena bíblica y hace una crítica blasfema y escatológica del pasaje bíblico. En la misma época aparece otra anamorfosis de tema religioso pero con una intención, en su lectura, mística y reflexiva: el *San Antonio de Padua*, perteneciente a la colección Lipchitz.

La tercera xilografía (figura 1), 1535, titulada: *¡Sal por la puerta, viejo estúpido!*, muestra una imagen pícaro que encierra una estampa pornográfica censurada de la época por su temática sexual. Las anamorfosis con esta temática suelen tener una fuerte carga cómica o satírica (Pino, 2014. pp. 103-107).

FIGURA 1. Erhard Schön, alumno de Durero. 1540



3.2 ESTUDIOS ANAMORFICOS EN EL S.XVII

En esta etapa hay una serie de textos que nos relatan la actividad incesante en los talleres y nos revela las técnicas empíricas utilizadas por los artistas del momento.

Hay un desarrollo y evolución de los distintos métodos hasta llegar a la concreción del trazado geométrico de la anamorfosis.

En sus inicios los procesos experimentales se construían en base a estudios y a sofisticados aparatos de mirar.

Una de las primeras técnicas utilizadas se le atribuye a Tomasso Laurente (Sicilia) cuyos estudios fueron escritos alrededor de 1530 pero recogidos y explicados en el libro *Le due regole della prospettiva* de Danti (1583).

Para explicar el procedimiento de Laurente, Danti realiza un dibujo que describe una especie de cajita con su mirilla para la restitución de la imagen. En el interior de la caja aparece el dibujo de una cabeza de

hombre reticulada que se deforma por estiramiento sin ángulo óptico y sin tener en cuenta el punto de vista constitutivo. Lo mismo ocurre con los estudios expuestos por Samuel Marolois que continúa con el error expuesto por el método Laurante-Danti.

El tratadista italiano Barbaro, describe un procedimiento más próximo al entendimiento metodológico de la anamorfosis ya que tiene presente un punto de convergencia⁸⁹.

Hay una incesante búsqueda por la legitimación del método anamórfico que va desde los tratadistas italianos (Piero, Leonardo, Danti, Della Porta, Barbaro y Lomazzo) al norte de Europa (Althanasius Kircher, Samuel Marolois,...) hasta los tratadistas franceses (Salomón de Caus, Nicéron, Dubreuil y Emmanuel Maignan,...y en el que se encontraba el filósofo Descartes), que integran la llamada escuela francesa de la anamorfosis. Todos estos autores basan sus estudios en el método de Barbaro, tomando como base el punto de vista principal (Navarro de Zuñiga, 1996, pp. 388-392).

El convento de la orden de los Mínimos en París fue el laboratorio de la perspectiva oculta para estos eruditos.

Se sabe que gracias al instrumento perspectivo desarrollado por Durero en el S.XVI, *Portillón*, permitió realizar anamorfosis sin seguir ningún método geométrico. Esto supuso un punto de partida para iniciar ensayos empíricos hasta llegar a los procedimientos geométricos. Muchos de estos estudios quedarán reflejados en la obra *La perspective pratique* (1649) del padre jesuita Du Breuil, en la que demuestra un gran interés por las distintas tipologías de anamorfosis (ópticas, catrópticas cilíndricas, cónicas y piramidales). En su tratado, Du Breuil retoma la geometrización de la anamorfosis cilíndrica de Nicéron e incluye ciertas rectificaciones acercándose al método legítimo de la construcción de anamorfosis. Esto supuso grandes avances en la conceptualización del tema (Cabezas, 2007, pp.170-182).

En estos tres grandes focos geográficos (Italia, Alemania y Francia), germinará el mayor número de textos en los que se hace referencia a

⁸⁹ No hay un claro desarrollo del concepto de representación de los puntos de fugas.

estos estudios. Fue un semillero de saberes científicos, con una colección extensa de ensayos y tratados en los que los hombres más ilustres coinciden en un mismo centro intelectual, siendo éste exclusivamente de carácter europeo. Muchos de los textos estaban escritos en latín y era muy frecuente la circulación de dichos textos entre los distintos autores de los diferentes países.

El método definitivamente se establece como curiosidad técnica convirtiéndose en un poderoso elemento de la ilusión óptica y una filosofía de la realidad artificial (figura 2).

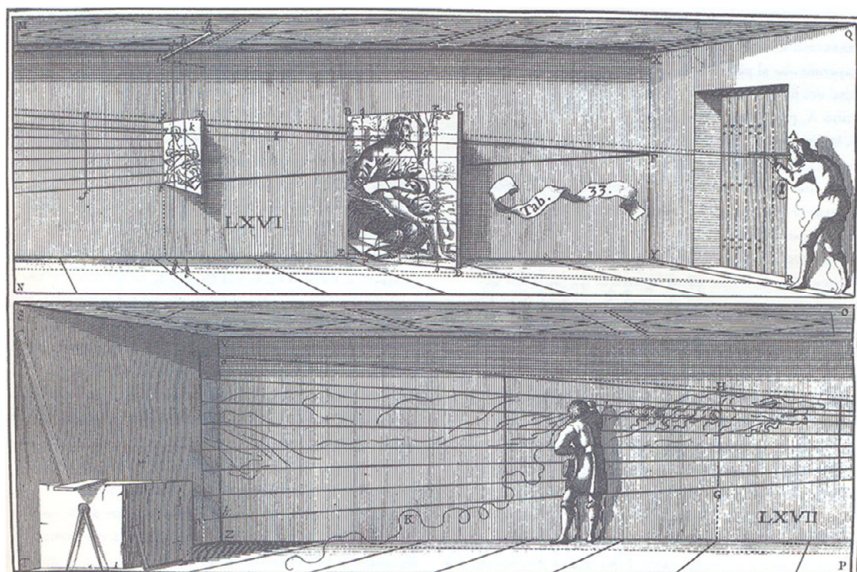
La anamorfosis en esta época no solo supuso la manifestación máxima del Barroco, sino que representaba algo mucho más profundo, simbolizaba de alguna manera los conceptos morales de la época. La anamorfosis nace bajo el poder religioso y sirve al poder político. Un claro ejemplo lo encontramos en la propuesta de Alconti, en cuanto a la utilización de esta, para guardar los secretos militares o de estado. De ahí que encontremos recurrentemente la utilización de imágenes anamórficas emblemáticas del poder; cómo la cabeza bicéfala de los Habsburgo o la esfinge real, pura propaganda política de la época.

No olvidemos que las técnicas de la anamorfosis tienen su origen en las técnicas escenográficas. De ende no es casualidad que la perspectiva teatral fue también una poderosa herramienta del poder político.

Es en este periodo donde la anamorfosis alcanza su máximo desarrollo y su máximo esplendor, al igual que la escenografía con sus ilusionismos en los escenarios teatrales o la arquitectura con el ilusionismo de profundidad o de escala. Esto nos lleva a pensar que este hecho no es una eventualidad.

Con la llegada de los ilustrados la anamorfosis decae hay un rechazo a las alegorías y al artificio (Navarro de Zuñiga, 1995, p.392).

FIGURA 2. Método de la proyección anamórfica para el fresco de San Juan Evangelista en Patmos, realizado en los conventos de mínimos de la Trinita del Monti en Roma (1642) y de Place Royal en París (1644). Nicerón



3.3 ANAMORFOSIS S.XVIII: DIVERTIMIENTO ÓPTICO

Es en esta época donde la anamorfosis pasa a ser puro divertimento óptico y curiosidad científica, perdiendo todo su valor filosófico y conceptual.

Si bien en el S.XV, los pintores y matemáticos abordaron la cuestión como disciplinas distintas pero con puntos comunes que hicieron que la perspectiva tuviese un desarrollo universalista, ahora en el S.XVIII, se produce una ruptura, un divorcio, entre estas dos entidades. Aunque se sigue estudiando el tema por parte de los matemáticos, éstos, generalmente ven la anamorfosis como perspectiva curiosa y nada más, despojándola de todos sus vínculos filosóficos transcendentales de antaño (Pino, 2014. pp. 79-82).

A mediados del S.XVIII como recoge José Luis Hernández (2015, p. 30) en su tesis, “se observa, por primera vez, el traslado del significado del término desde su nicho original físico-pictórico hacia terrenos

metafóricos”. De manera que, la palabra *anamorfosis* va íntimamente relacionada a la esfera del pasatiempo.

Será en este periodo y en relación con los gustos del momento, donde se ponga en boga las escenas populares (temas como: erotismo, religión, mitología...), muy análogos a los cuadros del Rococó dominante, al igual que las reproducciones anamórficas de obras conocidas (Pino, 2014. p. 144).

Encontramos muchos ejemplos que van en el curso de esta narrativa como el trabajo del perspectivista Henry Kettle (figura 3), figura destacada del S.XVIII por sus investigaciones empíricas sobre todo en las modalidades de anamorfosis catrópticas (cilíndricas, piramidales y cónicas), que tan en boga estuvieron en el momento, pero sin ningún aporte a los métodos geométricos de anamorfosis existentes (Cabezas, 2007, p. 182).

FIGURA 3. H. kettle. Anamorfosis cilíndrica de escena de caza de jabalí. Holanda, 1770



3.4. RENACIMIENTO EN EL S.XIX

En el S.XIX, existe una atracción por los avances científicos y tecnológicos dentro del campo de la ciencia popular. Poco a poco el concepto de anamorfosis queda apartado de los libros de divulgación científica más prestigiosos para incorporarse en revistas y fanzines del momento.

La anamorfosis relegada de los avances de la ciencia física se refugia en el arte, ejemplo fue la instalación en la Galería Recoletos de Madrid, o en el repertorio de juguetes de distracción creados para su disfrute en la intimidad del hogar.

Quizás tanto el término como la imagen se popularizaron gracias a revistas con publicaciones periódicas, destinadas a las clases medias de Europa.

Se produce un nuevo interés por este tema, aparecen en el paisaje, estampas populares con imágenes basadas en la anamorfosis ópticas de temática esotérica, brujería y demonios.

En España encontramos ejemplos en varias revistas como son: *Observatorio pintoresco* (artículo titulado, *Anamorfosis*)⁹⁰ e *Instructor o repertorio de Historia, Bellas letras y Artes* (artículo titulado, *El horizonte o anamorfosis*)⁹¹. En todos estos artículos recogen que la anamorfosis se basa más en la idea de transformación que en la idea de deformación.

La evolución hacia este nuevo concepto de transmutación sigue los mismos pasos en países vecinos como Francia e Italia, con la aparición del semanario francés *Le Magasin Pittoresque* (artículo titulado, *Phénomènes d'Optique. Anamorphose*)⁹². En el país francófono encontramos además una serie didáctica sobre anamorfosis óptica de Cornelis Trevel o el trabajo del caricaturista J.J. Grandville que realizará una serie de dibujos anamórficos bajo el título de *Autre Monde*. Sin olvidar la publicación del libro *Traité de Perspective* (1804) de Lavit. Jean-Baptiste-

⁹⁰ Se publica en su número 3, 15 de mayo de 1837,p.21-22

⁹¹ Se publica en su número VI, nº 71, noviembre de 1839

⁹² Se publica en su número 12, nº 32, abril de 1844

Omer, que contribuyó notablemente en ese renacer de la perspectiva anamórfica.

En Italia también se publicará un artículo en la revista *Museo scientifico, letterario ed artistico* publicado en Turín, bajo el mismo significado de renovación en el concepto de anamorfosis.

A finales del S. XIX, y bajo la pérdida de fascinación que tuvo en un tiempo pasado, la anamorfosis se salvaguarda en el mundo de la nostalgia y el coleccionismo. Destacar la obra del historiador y periodista John Grand-Carteret, publicada en 1896, que nos muestra que la pertenencia del concepto de anamorfosis seguía viva bajo invenciones de diversiones ópticas (cajas de perspectiva, dioramas,...), popularizando las anamorfosis catóptricas cilíndricas (Hernández, 2015, pp. 28-42).

Subrayar que durante ese mismo periodo con el perfeccionamiento de la fotografía se llevan a cabo varios ensayos empíricos anamórficos, un ejemplo de ello lo encontramos en el autorretrato de Louis Ducos du Hauron (figura 4), autor de *le transformisme en photographie par le pouvoir de deux fentes* (Cabeza, pp. 182-183).

FIGURA 4. Autorretrato de Louis Ducos du Hauron



3.5. RENACER EN EL S. XX Y XXI. DINAMIZACIÓN DE ARTE Y CIENCIA

El libro *Anamorfosi o Thaumaturgus opticus* de Baltrusaiter supuso un punto de inflexión en el panorama artístico, asistiremos a un renacer, a una revitalización del concepto de la anamorfosis. Ahora, éste, impregnado de una nueva área de descubrimiento por parte de la historia del arte lo exportará a otros ámbitos de las Humanidades (estudios pedagógicos, psicoanalismo, tratados específicos de la pedagogía, manuales de física,...). También emergerá en la programación cultural de corte institucional, en la producción para la divulgación en formato cómic o en el reclamo publicitario de gran escala.

No creemos que sea casualidad que se dé después de la publicación del libro en la segunda mitad del siglo XX y principios del XXI. Hay una multiplicación de referencias del tema en muy diversos campos del saber y sobre todo un crecimiento exponencial en la producción artística.

Personalidades como Jean Coteau y Baltrusaitis dinamizaron la conjunción de arte y ciencia en la práctica de la perspectiva anamórfica, en pos de la recuperación de las formas de expresión artística cargadas de fantasía y surrealismo. Dos exposiciones importantes marcarán esta nueva mirada:

Exposición *Fantastic-Art, Dad, el surrealismo* organizada por Alfred Barr en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1936.

Exposición centrada en nuestra investigación, anamorfosis, Amsterdam (Rijksmuseum) y París (Museo de Artes Decorativas), organizada en 1975-1976 por Arthur Van Schendel y François Mathey, que reúnen una impresionante cantidad de material.

A principios del S.XX fue olvidada y será recuperada por parte de las vanguardias hasta la actualidad. Se darán en el arte surrealista con mucha fuerza estas representaciones, que casi sin sentido toma su singularidad en el punto de vista indicado. Este movimiento estudia los ensayos de la perspectiva curiosa, utilizándola como medio para resaltar nuestro estado de subconsciencia y ensoñación. En España, Salvador Dalí (figura 5), su máximo representante, será el creador de un doble juego hasta entonces no construido.

De forma paralela a los estudios anteriores nos encontramos a Michael Parré que junto a Manfred desarrollarán un programa informático, en colaboración con la Universidad estadounidense de Santa Bárbara, capaz de crear anamorfosis a partir de un modelo sectorizado insertado en una cuadrícula, dicha investigación supuso un gran avance para la construcción representativa de la imagen.

Todas estas exploraciones llevan al artista a un estudio más profundo de la anamorfosis tridimensional como constructor de múltiples imágenes y realidades distintas, que marcará otro ritmo en la mirada del que observa. Una de las primeras obras a destacar en este sentido, se titula *The Room*, de Jan Beutner (1975).

FIGURA 5. Salvador Dalí. *Anamorfosis cilíndrica. Cabeza de payaso. Litografía 1939*



En la actualidad, el avance de las nuevas tecnologías hacia la imagen digital nos ha proporcionado un gran potencial para la elaboración técnica de su realización. El proyector de vídeo, el de diapositiva,..., nos permiten crear anamorfosis ópticas directas de gran complejidad y mayores dimensiones con una gran facilidad y definición siendo indiferente la irregularidad de los planos de soporte de la imagen anamórfica

(Gómez,2002, p. 83). Un ejemplo claro de este tipo de anamorfosis la encontramos en artistas como: Felici Varini, George Rousse, Guillian Brown....

Este juego de límites entre realidad y réplica también lo proponen artistas como Evan Penny, Robert Lazzarini, Regina Silveira (figura 6)... Sus esculturas activan un espacio que es aparentemente irreal. Sus trabajos encuentran un lugar entre la imagen y el propio objeto. Hay además un interés especial por romper el espacio desde sus distintos puntos de vista para reconstruir nuevos relatos desde donde observar la imagen del objeto.

FIGURA 6. Regina Silveira. Anamorfosis Instalación.2000



La actualización de las ideas y los aparatos tradicionales desde el arte contemporáneo representa algo más que una simple adaptación o recuperación, contiene además un potencial de desarrollo y renovación, de sorpresa y ensayo.

El concepto de anamorfosis durante este periodo mantendrá dos características fundamentales: deformación y transformación. Y se producirá una nueva corriente de ampliación de significados en la presencia del observador. El sujeto será ahora el constructor del significado de la imagen. El espectador, pieza fundamental en la ecuación de la anamorfosis, participará en la reconstrucción de la imagen, pero para que esta se produzca habrá un desplazamiento de la anamorfosis como objeto hacia la anamorfosis como acción. Ahora el objeto anamórfico participa en el acontecimiento visual como objeto no estático sino dinámico, siendo el movimiento una especificidad de la anamorfosis ya que ésta no es un instante sino un proceso.

4. CONCLUSIÓN

Hoy en día son muchos los artistas que han trabajado y trabajan alrededor del concepto de anamorfosis; prácticas que se convierten en un juego de realidades estéticas que nos conducen a estados físicos y psíquicos distintos. En definitiva, una nueva reinterpretación de realidades imposibles.

Si en la antigüedad la anamorfosis se apoyaba en un andamiaje reticular mediante construcción geométrica, en la actualidad, con los rápidos avances tecnológicos la obra se sustenta en una base virtual, a partir de aplicaciones informáticas en relación a unas cuantificaciones dadas. Estas características son de gran utilidad cuando trabajamos en espacios públicos a gran escala, el planteamiento de la intervención artística en modo virtual permite observar los efectos de la intervención creativa de manera inmediata, valorando diferentes posibilidades de actuación y ejecución, y proporcionando los campos pictóricos en los planos de incidencia de la proyección que constituyen la imagen anamórfica definida con total exactitud.

Este nuevo redescubrimiento de consecuencia directa y espontánea, o como una visión racional, ha sabido llegar a la excelencia óptica de modernización en muchas de sus extensiones mostrándonos una nueva reinvención en la imagen.

La anamorfosis se ha resignado con fuerza a situarse en la marginalidad de las normas estéticas y esto ha hecho que se esfuerce en construir su propia expresión visual.

La anamorfosis es un claro ejemplo de *metaimagen*, que la sitúa una y otra vez, con fascinación, en el punto de mira. Podríamos decir que es una imagen dentro de otra imagen que se cimienta así misma entre múltiples representaciones. Son fragmentos de imágenes que construyen a su vez varios significados, una transformación o transmutación de la imagen de origen. La anamorfosis no encierra un mensaje que remite a un código determinado sino que es un mensaje que remite a otros mensajes desde ese punto albertiano que supuso el ancla de un sistema que encarna al espectador.

Ese punto ciclópeo establece un retorno de la mirada sobre sí misma. Por tanto, según Heidegger, la “imagen del mundo” no significa una imagen del mundo, sino el mundo entendido como imagen. Y esta noción es ante todo una captura, una apropiación y asimilación de la realidad, neutralizándola. La imagen del mundo, da igual lo que muestre, en todo caso presenta un mundo commensurable culturalmente codificado ante una mirada inconsciente de esa circunstancia. Ese maravilloso artificio mostrado por el artista mantiene una percepción previsiblemente natural que rompe con los usos perceptivos de la binocularidad orgánica para dar una apariencia que pasa por el propio *ser* y este hace su aparición en el *yo*, como sujeto.

Es a través de la astucia de la construcción del aparato donde nace la perspectiva, y es ésta, la que deja abierta la ventana por dónde mirar a otro ajuste de instrumentos distintos cómo: la fotografía, el cine, la televisión, la imagen digital, ... que producirán el mundo que se ve y también el sujeto que ve ese otro mundo construido artificialmente.

Todos esos inventos construidos y nacidos de la perspectiva (aparatos ópticos, panópticos, imágenes invertidas, figuras volteables, distorsiones anamórficas, ...) nos proporcionan el punto de vista desde el que mirar y operar para poder luego romper ese otro punto de observación que construye y reconstruye el mundo.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bätzner, N., Nekes, N y Schmid, E., (2009). Máquinas de mirar: el arte contemporáneo mira a la colección Werner Nekes. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo Sevilla. <https://tinyurl.com/3ysmscpj>
- Gómez, M. (2008). Anamorfosis. El ángulo mágico. Universidad Politécnica de Valencia. <https://puv.uv.es/libro/anamorfosis.html>
- Navarro de Zuvillaga, J. (1996). Imágenes de la perspectiva. Siruela.
- Pino, M (2015). Anamorfosis y artificios perspectivo en la península Ibérica entre los siglos XVI al XVIII. [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. Repositorio Institucional UB <http://hdl.handle.net/2445/98467>
- Pino, M (2014) Las primeras Anamorfosis y Carlos V. Revista Bellas Artes, 12(1), 103-119.
- Gómez, J.J (2002). Máquinas y Herramientas de Dibujo. Cátedra.
- Cabezas, M.M (2007). Imaginario Urbano: Expresión Gráfico-Plástica en el espacio público. [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional UG. <http://hdl.handle.net/10481/1538>
- Hernández, J.L (2015). La Anamorfosis como acontecimiento visual. [Tesis Doctoral, Universidad de Valencia]. Repositorio Institucional UV. <http://hdl.handle.net/10550/48216>
- Cabezas, M.M (2007). Imaginario Urbano: Expresión Gráfico-Plástica en el espacio público. [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional UG. <http://hdl.handle.net/10481/1538>
- Magasin Pittoresque, 1844: Le Magasin Pittoresque, 12(32), (1844), 219-255.
- Observatorio Pintoresco, 1837: Observatorio Pintoresco, año I, nº 3, 15 de mayo de 1837.
- Semanario Pintoresco, 1836: Semanario Pintoresco Español, año I, nº 4, 24 de abril de 1836.

HACIA UNA CONCILIACIÓN ENTRE EL BARROCO Y LA ILUSTRACIÓN

MARÍA GONZÁLEZ SÁNCHEZ
Universidad de Salamanca

1. EL BARROCO Y SUS VISIONES

Nos detendremos en primer lugar en la concepción que se ha tenido (y que en muchas ocasiones sigue perviviendo) sobre la época del Barroco. La problemática que surge en torno al Barroco puede tener su origen desde una perspectiva léxica. Parece fuera de toda duda que, en la definición terminológica actual, se informa de la procedencia francesa del término para seguidamente abrillantar un supuesto etimológico haciendo resultar *barroque* de la fusión entre el vocablo *baroco*, figura del silogismo, y el portugués *barroco* empleado en el ámbito de la joyería para designar a las perlas irregulares (Pérez, 2004, p. 60). Un ejemplo de dicho término en el ámbito de la bisutería se encuentra en la obra *Coloquio dos Simples e drogas da Indias* en 1563 de García da Orta: “Huns barrocos mal afeiçoados e nao redondos, e com aguas mortas” (Tapié, 1963, pp. 5-6). Mismo sentido le otorga Covarrubias en su *Tesoro de la Lengua Castellana* en 1611 con el término *barrueco* significando piedra irregular, como *barrueco* sería el granito desgastado por el tiempo (Muñoz, 1999, p. 472).

En Italia, a principios del siglo XVIII, el término tenía unos tintes morales, con ciertas funciones adjetivas, para designar algo que resulta ser complicado, extravagante o confuso. En la *Enciclopedia Francesa* de 1776 se aplica a la música y la etimología que le concede al silogismo. Así, de igual manera, el filósofo Rousseau lo empleará como un término que designa «algo negativo», opinión que más explícitamente compartirá Diderot, puesto que en la *Enciclopedia de Diderot* se afirma que “el Barroco lleva consigo un alto grado de risibilidad” (Vila, 2004, p. 20).

En 1788 en la *Enciclopedia Metodológica* de Quincy, el vocablo *barroque* se emplea como adjetivo que en la arquitectura se asocia a lo extravagante o *bizarre*, como un refinamiento que abusa de la complicación (Muñoz, 1999, p. 472). El tratadista y arquitecto Milizia protagonizó un punto de inflexión en torno a todo el desarrollo léxico del término barroco, puesto que, en el año 1787 distinguió en una de sus obras el barroco como algo “superlativo di bizzarro” (Milizia, 1787, p. 90). De esta manera, lo “extravagante” o lo “bizarro” serán conceptos antagónicos como equilibrio, armonía, racionalidad y orden. Por ende, las consideraciones despectivas difundidas por el Siglo de las Luces se deben mucho a la posición clasicista en el imaginario intelectual del momento que hacían situarlo de forma clara y directa en contraposición con el periodo barroco, simplemente por el empleo de éste como elemento comparativo y no por sus cualidades intrínsecas (Marzo, 2010, p. 31).

Fueron numerosas las voces de la segunda mitad del siglo XVIII que emprendieron valoraciones con un fuerte carácter peyorativo, provocado por una concepción estilística; que se puede ver reflejada por el artículo de G. Brigante, *Barocco: strana parola*, donde aparecen plasmadas dichas connotaciones estéticas a mediados del siglo XVIII (Vila, 2004, p.19) puesto que, a medida que se iba imponiendo una perspectiva más racional y funcional, la crítica hacia el barroco fue más mordaz e hiriente por parte de los eruditos academicistas. Una de las figuras que más destacan en este sentido fue Antonio Ponz (1725-1792), quien ocupó entre otros cargos la importante labor de ser el secretario de la Real Academia de San Fernando entre 1777 y 1790 (García, 1998, p. 39).

Aunque sus críticas van dirigidas hacia todas las artes, presta especial atención a la disciplina de la arquitectura “por ser la más general, la más costosa, más patente y manifiesta al mundo y últimamente más denigrativa de los pueblos”, ya que cualquier obra ejecutada sin reglas ni artificios precisamente será “un aborto que deshonorará al pueblo” (León y Sanz, 1994, p. 296). La vinculación academicista se advierte en Ponz en esta devastadora valoración sobre la arquitectura barroca. Especialmente destaca su crítica al Transparente de la Catedral de Toledo, al afirmar, “todo lo que allí hay no es más que una arquitectura desatinada y bárbara” y catalogándolo como un “borrón verdadero” (Ponz, 1787,

p. 76). Vemos como emplea todo tipo de juicios peyorativos, impidiéndole realizar el esencial ejercicio de la contemplación. Otro de los personajes que encabezan la dura crítica, es el literato Gaspar Melchor de Jovellanos (1744 -1811), quien fue consiliario de la Academia (García, 1998, p. 39). Éste afirmaba que “hacia la mitad del siglo XVII no solo había perdido su sencillez la arquitectura, sino que empezaba ya a peligrar su decoro” (Jovellanos, 1790, p. 162). Además, acusaba de seguir la “secta borrominesca” a los artistas españoles Tomé, Churriguera y Ribera por llevar al arte hasta el “extremo de la depravación” (Jovellanos, 1790, pp.161-162). Sin embargo, otro importante crítico como José Ortiz y Sanz (1739-1822) adelanta la fecha, pues dice que “los arquitectos de los dos últimos siglos parece que quisieron destronarla [la arquitectura]... sepultarla en un abismo de impertinencias a nombre de ornatos” (Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1975, p. 275). También destacar en este sentido a los literatos Eugenio Llaguno (1724-1799) que calificó de “fatuos delirantes” (Bonet, 1990, p.60) a Churriguera, a Ribera, a Tomé y a J. Agustín Ceán Bermúdez (1749-1829).

Sin embargo, dentro del mundo de la literatura, muchas son las poesías que dejaron constancia de esta aparente irrevocable discrepancia entre el Siglo de las Luces y la bárbara época precedente. De hecho, uno de los ataques más huraños hacia la arquitectura barroca fue el verso de Francisco Gregorio Salas (1729-1808) quien realiza un juicio exacerbado hacia la ciudad madrileña y el aspecto que presentaba por herencia del barroco:

En aquel edificio de dos torres
Verás una ridícula fachada
Llena de confusión y desaciertos.
(Gregorio, 1797, p.291)

De la misma forma son conocidos los versos del Director de Arquitectura, Joaquín Martínez (1750-1813):

Observareis las reglas del buen gusto,
Y evitareis mezclar vanas especies.
Y hacer un todo que parezca monstruo.
Toda composición, si sigue el orden
Del arte, debe ser sencilla y una.
(León y Sanz, 1994, p.565)

Finalmente, debemos señalar otro importante personaje en el estudio historiográfico sobre la época barroca, Menéndez Pelayo. Este importante erudito, al que la Historia del Arte español debe tanto, no tenía reparo en catalogar como “arte pagano” al estilo barroco y a sus artífices “siervos de la monstruosidad” (Muñoz, 1999, p. 473). Estas consideraciones en el ámbito de la poesía fueron respaldadas también por el erudito italiano Benedetto Croce (1866-1952), quien en los años 20 del siglo pasado estaba convencido de que “el historiador no puede valorar el Barroco como un elemento positivo sino sólo negativo: como negación de todo arte y de toda poesía” (Checa, 2001, p. 357). Vemos, que los prejuicios y monomanías no son una cuestión de un pasado remoto, sino que está más presente de lo que a priori se podría considerar.

Estas son algunas de las personas, cuyas críticas hacia este periodo han tenido mayor transcendencia. Bien es cierto que deberíamos tener en cuenta también otros autores que contribuyeron con sus manifiestos a engendrar una visión un tanto distorsionada sobre la época barroca, como Feijoo, Tosca, Amor de Soria o Sarmiento (García, 1998, p. 39).

Llegados a este punto, debemos hablar también de la otra visión contrapuesta. Actualmente nos encontramos en un momento donde se está produciendo una revalorización del Barroco y de lo barroco. Actualmente, en las formas neobarrocas de la arquitectura o por ejemplo la mixtura de la música pop, parece estar latente un manifiesto carácter barroco que ha pervivido desde los siglos XVII y XVIII. Sin embargo, esto ha sido consecuencia de otra corriente historiográfica que ha puesto en estima el concepto y el término Barroco. En este sentido, debemos destacar el carácter ambivalente de J. Burckhardt (1818-1897) que manifiesta en su obra, *Der Cicerone*, pues si bien llega a catalogar el arte barroco como un dialecto “salvaje” o “degenerado” (Maffesoli, 2007, p. 161), el hecho de que le atribuya al barroco el mismo lenguaje que al Renacimiento, resultó ser un enorme paso positivo; la Historia del arte veía el Barroco por primera vez, no como un elemento radicalmente opuesto al Renacimiento, sino como una especie de “renacimiento exagerado”. No obstante, sin duda, será su discípulo H. Wölfflin (1864-1945) quien realizó en su obra *Conceptos fundamentales en la Historia del Arte*, una auténtica revisión y recuperación del periodo Barroco. Logra dar un paso más

allá con respecto a su maestro, puesto que otorgó un espacio bien definido al Barroco dentro de la Historia del Arte, aunque en continua contraposición con el Renacimiento (Muñoz, 1999, p. 474). Algunos autores (como es el caso de Checa Cremades) ven como estas antítesis se pueden enlazar con las categorías de lo apolíneo y dionisiaco de Nietzsche.

Por otro lado, ya entrado el siglo XX, eruditos como W. Weisbach determina en una de sus obras que el Barroco es un estilo de Contrarreforma. Esta misma idea fue respaldada por E. Lafuente Ferrari (1898-1985), puesto que considera el Barroco como una muestra de la religiosidad del movimiento contrarreformista. Bien es cierto que, aunque esta visión resulta sumamente reduccionista, su adelanto estaría en el hallar una variante histórica acondicionadora a la época del Barroco (Muñoz, 1999, pp. 474-475).

Sin embargo, uno de los que más destacó en el siglo XX fue Eugenio D'Ors (1881-1954), quien, en su obra *Lo barroco*, expuso veintidós etapas de la Historia del Arte en las cuales podrían apreciarse cómo son Barroco; pone en relieve el carácter adjetivador del barroco como constante histórica. Esta visión tendrá una gran transcendencia influenciando a visiones coetáneas y posteriores. Así la *Enciclopedia Universal ESPAÑA* defenderá que “la profusa decoración gótica del duomo de Milán (...) son de verdadero barroquismo”. Además, muestra de forma directa y concisa una alta valoración hacia las decoraciones ornamentales barrocas, puesto que enriquecen las ideas del Renacimiento (D'ORS, 1925, p. 949).

Posteriormente, H. Focillon (1881-1943) en la obra, *Vies des Formes*, y fundamentándose en las leyes biológicas de O. Spengler considera la evolución de la Historia del Arte como una cadena evolutiva, aunque considera que hay momentos “barrocos” en diferentes periodos que coinciden con los momentos de decadencia, pero esta visión ha sido totalmente desechada en la actualidad, considerándose únicamente como un momento de la historia, concretamente al siglo XVII y principios del XVIII (Azcarate, 1992, pp. 14-16). En España, instruidos como Unamuno, Camón Aznar o Checa Goitia intentaron defender el término “barroco castizo”, que fue acogido con bastante suerte (Muñoz, 1999, pp. 475). También en España son numerosos los especialistas que están

realizando una enorme labor para llevar a cabo, no solo una comprensión sobre el Barroco despojándolo de los prejuicios, sino que están profundizando en la concepción de los estilos como un lenguaje, como un acto comunicativo con la sociedad a la que encarnan (Maravali, 2008), y que serán fundamentales para la realización de nuestro trabajo.

El término Barroco continúa siendo, a pesar de todo, un concepto bastante conflictivo en la actualidad. Sin embargo, son numerosos los especialistas que, ante esta situación insatisfactoria, han aspirado a buscar nuevas denominaciones o epítetos que permitan acercarnos más fielmente a la realidad vivida en los siglos XVII y primera mitad del XVIII, Así, ya en la citada edición de la *Enciclopedia Universal Espasa* se afirmaba que “aplicando el calificativo a la arquitectura de los siglos XVII y XVIII, se incluyen monumentos que en nada merecen comprenderse entre aquellos en que dominan los elementos decorativos exagerados”.

2. LA ILUSTRACIÓN

Si bien, hemos visto cómo el juicio sobre el Barroco ha ido variando a lo largo del tiempo, no nos debe extrañar que lo mismo sucediera con la época Neoclásica, o mejor dicho, la época de la Ilustración; a pesar de que la perspectiva general sobre ésta sea de un periodo donde existía conformidad de opiniones, que se conjuraban en torno a prejuiciar y devastar el periodo precedente, hallamos de igual manera discrepancias, que en muchas ocasiones, han pasado inadvertidas para la historiografía tradicional. Para comprender en profundidad el porqué de todo esto, es necesario conocer el origen del término Neoclasicismo, como hicimos con el Barroco.

El término de Neoclasicismo no existió en su momento, al igual que el de Clasicismo, sino que la mayoría de los críticos y artistas coetáneos al momento se referían a esa etapa como “resurgimiento” o “revival” (Alcaide et, ál., 2015, p. 22). En realidad, el término *neoclasicismo* fue acuñado en el siglo XIX para designar peyorativamente a lo que se consideraba como un estilo sin vida, impersonal, frío y que expresaba las imitaciones muertas antes de nacer de la escultura grecorromana (Honour, p.1996, p. 104). Neoclasicismo es una denominación que, en el caso de

España, su empleo es siempre cuestionable, como señalan algunos autores (García, 1998, p. 22). Por lo tanto, volvemos a ver discrepancias sobre la consideración de un periodo artístico desde los propios orígenes del término, y se hace necesario realizar un repaso historiográfico para saber cómo ha ido evolucionando o influido su noción. No nos debe extrañar que aquellos que realizaban una dura crítica sobre el periodo precedente, fueran los primeros en resaltar el nuevo estilo que se estaba engendrando como medio para acabar sepultando y olvidando la oscura etapa del barroco. De esta forma Jovellanos, será especialmente crítico con los literatos Lope de Vega y L. Jordán.

Como tampoco podría ser de otra manera, el hecho de que Ponz elogiara el nuevo periodo en el que estaban viviendo y el papel tan importante que estaba protagonizando la Real Academia de San Fernando; aún más siendo secretario. No tiene ningún reparo en considerar el arte grecolatino como paradigma del artista y los cinco órdenes como regla inamovible del “buen gusto” (León y Sanz, 1994, p. 573). Veremos más adelante como la palabra *gusto* será fundamental para acercarnos más directamente a una visión verdadera del clasicismo ilustrado. Ortiz y Sanz tilda que “llegó por fin el tiempo feliz en que las ciencias y las artes entraron en Grecia (...) y nada quedó que hacer a los venideros sino imitarles y copiarles” (León y Sanz, 1994, pp. 573-574). Se refiere a los artistas griegos como aquellos que crearon lo Sublime y los modernos apenas conocen (Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 1975, p. 265).

De la misma forma, debemos tener en cuenta otras figuras que contribuyeron a ensalzar la visión sobre el Siglo de las Luces. Es sorprendente como algunos autores que se encontraban a caballo entre el siglo XVII y XVIII se posicionaban a favor de emplear y seguir la pureza constructiva clásica, como fue el caso de Fray Pedro Martínez (1677- 1733) quien proclama estar:

Feliz por haber nacido en un tiempo en el que los sublimes principios de los artes ya generalmente reconocidos (...) feliz por haber podido estudiar en un suelo en que podéis observar de noche y día los ejemplares griegos (...) en hacer sangrienta guerra a las obras de bárbaro y depravado gusto. (De Linares, 1840, p. 178)

Bien es cierto que esto no le ciega, al contrario que Ponz, para contemplar el valor de todos los estilos, aunque en última instancia su ideología estética estaba vinculada a lo clásico y el academicismo (León y Sanz, 1994, p. 570).

Sin embargo, sin duda será J.J. Winckelmann (1717-1768) quien ha sido considerado como el fundador de la Historia del Arte, y es uno de los que resucitó la utopía de la sociedad helénica fundada en la estética a partir del ideal *Kalokagathia*, es decir, la educación de la belleza y de la virtud, espíritu neoclásico (Campás y Rueda, 2004, p. 33). Destaca la puesta en consideración que realiza a la arqueología como ciencia gracias a su estudio *in situ* de las obras grecorromanas (Hernando, 1989, p. 21). Por otro lado, comenzará a deslindar lo griego de lo romano (De Marqués, 1796) y llegó a la conclusión de que “el único camino que nos queda a nosotros para llegar a ser grandes, incluso inimitables, si ello es posible, es el de la imitación de los Antiguos” (Winckelmann, 1987, p. 18).

También son numerosas las poesías académicas y discursos que nos han llegado a día de hoy, que defienden fervientemente el nuevo modelo artístico que se estaba desarrollando en ese momento:

Hijos sabios de Grecia, que la fama
Eternizó con ínclitos laureles,
Vuestra patria infeliz venganza clama...
¡Oh, Grecia predilecta, Grecia amada!
(De Marqués, 1786)

La sensación de vivir en un momento tan proclive que se ve reflejado en un nuevo estilo artístico que “encauzaba” el siglo XVIII será la perspectiva mayoritaria. No obstante, en numerosas ocasiones la historiografía tradicional ha pasado por alto algunos testimonios que, si bien no son muy numerosos, ponen en tela de juicio el fastuoso Siglo de las Luces. Las contradicciones internas del sistema, y sobre todo el papel prioritario ejercido por la razón, acabará por poner en cuestión el sistema mismo (Hernando, 1989, p. 16). Charles Perrault (1628-1703) o Marc-Antoine Laugier (1713-1769) pusieron en contradicho la tendencia vitrubiana que se estaba desarrollando, así como el surgimiento de la Querelle puso en relieve el debate que se estaba generando en tono a la validez, o no indiscutible del clasismo que había permanecido dominante desde el siglo XVII; se

cuestionaba especialmente la inmutabilidad de los órdenes arquitectónicos. Especialmente la discrepancia entre los teóricos neoclásicos venía de mano de la valoración del orden dórico por su carácter austero.

Por ende, debemos tener presente que no todos veneraban la arquitectura romana puesto que consideraban en ocasiones que carecía de originalidad (León y Sanz, 1994, p. 575). De hecho, la tendencia del empleo, en este periodo, de un estilo más racional, tampoco quiere indicar que haya una total oposición hacia la ornamentación; de hecho, encontramos algunos testimonios donde se refleja cierto reconocimiento al valor de los adornos en las arquitecturas bajo una función didáctica. Un ejemplo de ello lo protagoniza Bosarte, pues afirma que “el adorno parte esencialísima en la institución de las artes, puede aprenderse en Burgos (...) es una lástima el poco aprecio con que trata el vulgo primores tan exquisitos” (De Echevarria, 1764, p. 26). También encontramos especialistas más actuales que realizaron importantes aportaciones en la comprensión contextual que se desarrolló en el universo del siglo XVIII, uno de ellos es Resenblum (1927-2006) quien contribuyó a dar lugar a otras tantas miradas. Éste identificaría esta vuelta al pasado como una moda *neogriega* (León y Sanz, 1994, p. 21).

Por último, quisiera hacer una referencia sumamente interesante, a la par que anecdótica. Resulta al leer un testimonio que se escribió con motivo de la celebración de la proclamación del rey Carlos IV en la ciudad salmantina hacia 1789. El autor (se cree que podría haber sido Ramón de Salas), habla entre otras cosas el cómo se vivió dicha celebración por la sociedad, y en un momento dado llega a preguntarse:

¿No es verdad, que este siglo, que llaman de luces, y de Filosofía, parece que solamente há venido á trastornar todas nuestras ideas, y á dexarnos á buenas noches sobre los principios que teníamos por mas claros? (...) Que de pocos años á esta parte se vá introduciendo en Salamanca, no doi por mi fama de sabio un maravedí (de Salas, 1789, pp. 16-17).

3. CONSIDERACIONES: EL ARTE COMO UN LENGUAJE FLEXIBLE

Una de las cuestiones principales que se debe abordar a la hora de estudiar los determinados periodos artísticos en los que está fracturada la Historia del Arte, es en la afiliación cronológica que se otorga a los

mimos. Esta fragmentación en etapas es una construcción artificial que hemos empleado para facilitar su estudio, pero no debemos percibirlos como hechos aislados (y casi fortuitos) que se desarrollan en unos años muy concretos; el objetivo principal no debe ser el determinismo cronológico, sino que se deben analizar los diferentes usos artísticos (Sánchez, 2014, p. 335). Por un lado, atendiendo a todas estas cuestiones, la historiografía tradicional española ha ido considerando el Barroco como un término que se limita a los años que conciernen al siglo XVII, cuando en realidad la primera mitad del seiscientos se debe considerar una prolongación del clasicismo quinientista, y de forma especial en el ámbito de la arquitectura (Azofra, 2010, p. 101). En este sentido, cabe destacar que el epicentro donde más impactó el Clasicismo fue en Valladolid y alrededores, como ya matizó Bustamante García (García y Martín, 1968). Sucede lo mismo con el periodo de la ilustración, puesto que se circunscribe a las décadas que componen el siglo XVIII, pero debemos de tener en cuenta que el Barroco como tal estuvo latente hasta mediados de siglo. Por lo tanto, considerar la Historia del Arte como la configuración de un conjunto de periodos estancos nos aleja de la verdadera comprensión de ésta.

Por otra parte, algo que queda más que patente después de tener en cuenta el repaso historiográfico que hemos realizado en los apartados anteriores, es que a la hora de intentar poner en valor un periodo histórico hay que tener precaución puesto que, con demasiada frecuencia, para ensalzar una etapa histórica se es proclive a denigrar aquellas que son anteriores o precedentes. No debemos cometer el mismo error que se ha llevado incurriendo durante décadas con periodos como la Edad Media o el Barroco; las posibilidades de abordar un periodo artístico son múltiples (Lahoz, 1996, p. 19) y debemos admitirlas para alcanzar un conocimiento más pleno y verdadero de la Historia del Arte.

Sin embargo, en los deméritos que en ocasiones ejercieron los ilustrados hacia aquellos que les precedieron, también estaban latentes otra serie de factores a tener presentes. En ocasiones simplemente pensamos que las valoraciones negativas de estos academicistas y estudiosos contrarios al barroco las realizaban desde una perspectiva de estilo, pero tenemos que cambiar la óptica hacia la categoría de gusto. Debemos

desmentir que en los ilustrados no hubiera cierto carácter imaginario o fantasioso, pero circunscribían su actuación dentro de las fronteras a lo que ellos denominaban el “buen gusto” (León y Sanz, 1994, p. 559). El propio Jovellanos declaraba a los barrocos una “sangrienta guerra a las obras de los bárbaros y depravado gusto” (De Linares, 1840, p. 178). Incluso, el propio Milizia llega a confesar que las críticas se realizan porque la figura simple y regular agrada más que la compleja e irregular; así mismo señalan que producen complacencia la unidad, simetría, proporción, novedad y, en el caso de la arquitectura, la adecuación de la decoración a la comodidad y conveniencia del edificio (Milizia, 1787, pp. 259-263).

Gran parte de esta consideración elevada de la categoría del gusto viene de manos de las excavaciones arqueológicas que se desarrollaron especialmente en Herculano y Pompeya en época de Carlos III. Se consideraba que el mayor beneficio que se había obtenido de estos descubrimientos arqueológicos era el impulso para la restauración del “buen gusto”. Al conferir validez normativa al clasicismo, atribuye a la Academia una misión conservadora y vigilante (Vela, 1796, pp. 53-54). De forma clara, a esta intención renovadora del pasado viene sostenida muy a menudo por una fuerte idealización (Calabrese, 2005, p. 100), y además el descubrimiento de Herculano y Pompeya extendió el interés por el viaje arqueológico más allá de las fronteras tradicionales (Hernando, 1989, p. 26). Pero detrás de esta alta consideración hacia lo clásico y desprestigio hacia lo pretéritamente anterior, están ocultos otros intereses de índole político. Hay que tener presente que los siglos XVII y XVIII sirvieron como periodo de transición en la Corona Española, entre la dinastía de los Austrias y Borbones. Estos últimos abrieron una óptica hacia Europa, acudiendo a España numerosos artistas extranjeros para trabajar en las obras reales (Juan Bautista Sacchetti, Filippo Juvara, René Carlier entre otros), manifestándose sus relaciones de forma ostensible en el segundo tercio del siglo XVIII en torno a la corte, por esta razón se consiguió que se introdujeran influencias internacionales en el arte español.

La transición política de una dinastía a otra impulsó el mecenazgo real bajo un carácter competitivo, puesto que fueron muchos los edificios

que los borbones mandaron sustituir o modificar con respecto a la vista que presentaban bajo el poder de los Austrias. Especialmente fueron los primeros monarcas los que decidieron imponer su impronta artística frente al poder anterior, como sucedió con los alcázares madrileños (García, 1998, p. 38). Por tanto, se quiso imponer un lenguaje más clásico frente al barroco que todavía estaba vigente en muchas localidades españolas, a cuyo estilo le denominaron “barroco castizo” o “barroco nacional” frente al “barroco clasicista” o “cortesano” de los primeros artistas que acudieron a trabajar en la corte española. Se concebía en ese momento la arquitectura de los Austrias como una herencia de índole nacionalista, muy arraigada en la sociedad. El objetivo principal de los borbones era eliminar dicha huella y, en su lugar, ofrecer una imagen renovada y distinta de su nueva dinastía, frente a la anterior Casa “obsoleta” (Honour, 1996, pp. 9-10). En definitiva, nos percatamos que detrás del surgimiento y éxito del estilo artístico de la Ilustración por cuestión de “buen gusto”, se esconde un interés propagandístico y social para reafirmar y asentar en el imaginario colectivo la nueva casa real.

Además, esto se vería impulsado por la archiconocida como la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Esta academia fue fundada por Felipe V y sancionada por Fernando VI en 1752 (Castañer, 2003, p. 104). La institución solía respaldar todos estos cambios estéticos de los ilustrados, muchas veces con fines políticos y socioeconómicos. Mantuvo la academia confrontamientos con respecto a los gremios, que hasta entonces habían controlado la formación y ejercicio profesional pero ahora veían como sus trabajos peligraban por la competitividad que planteaba la academia (Honour, 1996, p. 13). En ésta se comenzó a focalizar la enseñanza de las artes, llegando a prohibir realizarlas a quienes carecieran del título que expedían. Además, sus miembros tenían una gran cantidad de privilegios y, en suma, todas las intervenciones y proyectos que se realizaran debían ser aprobados por la academia y, ya en 1786 se creó una Junta de la Comisión de Arquitectura que se le confiaba la labor de revisar todos los proyectos de obras públicas que se realizaran en el Reino, quizás esto fue lo que más afectó al estamento gremial. Hasta que finalmente la atadura secular que sufrían los gremios acabó con la Real Orden de Carlos III (Regera, 1845, p. 416). Por otro lado, el

academicismo se ha considerado peyorativamente. Visto como un periodo simplemente tradicionalista y reaccionario, pero deberíamos más bien concebirlo como una institución a la “vanguardia” (García,1998, p. 20): por romper con el sistema gremial e imponer un lenguaje internacional.

Sin embargo, estos eruditos académicos no se percataron del problema de la aceptación social del arte barroco español por parte de la sociedad dieciochesca española. Multitud de testimonios, tanto textuales como puramente artísticos, evidencian una gran asimilación y preferencia por el arte “barroco castizo” o “churrigueresco”. Especialmente, si dejamos hablar a las obras artísticas, nos revelarían claramente esta tendencia puesto que, la obra de arte es de otra forma, un texto. Si no atendemos a este “texto visual” estaremos ante una información sesgada debido a que “la obra artística alcanza la categoría de fuente directa para perfilar la definición del fenómeno, tan imprescindible y válida como los otros testimonios” (Lahoz, 2012, p. 38). Por así decirlo la “forma plástica se hace verbal” (León y Sanz,1994, p. 570). Basándome en estos testimonios, uno de mis objetivos a la hora de realizar el trabajo es defender la comunicación y la flexibilidad del lenguaje artístico, incluso en periodos como la Ilustración donde se tiene la percepción de que solo se transmitía dogmas y racionalidad. Hasta hace unas décadas no se había planteado estudiar la Historia del Arte desde el punto de vista del lenguaje y la comunicación. No obstante, comienzan a surgir numerosos especialistas que han añadido esta nueva óptica al corpus artístico.

El hecho de analizar los fenómenos artísticos desde el punto de vista de la comunicación, abren nuevos caminos y enfoques en la Historia del Arte. De hecho, si enfocáramos la problemática anterior que poseían los académicos, desde el punto de vista del lenguaje sería más fácil darle respuesta. A numerosos coetáneos como Ponz le sorprendía que, incluso los estatutos resultaban ineficaces para “cortar de una vez el desenfreno de fábrica arbitrariamente sin pericia de los artífices” (Manzano, 2002, p.198), así como que “rarísimas son las iglesias y parajes públicos en donde no se encuentre mucho de ello” (García,1998, p. 190). Este contexto debe explicarse desde una perspectiva más profunda y sintomática de lo que realmente estaba sucediendo.

El barroco logró una conexión entre espectador y obra de arte muy sólida, especialmente entre los territorios más humildes. Es un estilo artístico que, al contrario de lo que se pueda llegar a pensar, su énfasis decorativo no va destinado al objeto, sino a comunicar el objeto con el espectador; una auténtica teatralidad que permite jugar en el mundo de las apariencias. Por tanto, la desaparición de este estilo tan arraigado en el imaginario colectivo dieciochesco era previsible que tardara en atenuarse, que no en desaparecer por completo.

En el siglo XVIII, un siglo de cambios por excelencia, convivieron varias corrientes artísticas diferentes, entremezclándose y, en muchas ocasiones, dando lugar a caminos novedosos (García,1998, pp. 190-191); no podemos vivir en una continua Historia del Arte de “contrastes”.

Un ejemplo paradigmático de esto sería la Plaza Mayor de Salamanca (fig. 1 y 2). Observamos como esta parte interior de la Plaza Mayor de la ciudad salmantina presenta rasgos propios del barroco churrigueresco. En España los Churriguera recibirán una muy dura crítica por parte de los ilustrados, aunque también arremeterán contra Ribera y Tomé (León y Sanz,1994, p. 567). Ataques tan directos como tildarles que era para “curarles el cerebro” (Llaguno, 1829, pp. 106-107) o directamente de emplear “un gusto bárbaro” y “riberesco” (Jovellanos, 1986, p. 139). La crítica academicista se mantuvo en esta constante, juzgando siempre lo churrigueresco como una categoría distinta y suprema de lo barroco (Honour, 1996, p.10).

FIGURA 1. Interior de la Plaza Mayor de Salamanca



Fuente: Salvador Martín

Pero esto carece de sentido si tenemos en cuenta un factor más. Sorprende encontrarnos cronológicamente bien metidos en la primera mitad del siglo XVIII y que la construcción del ayuntamiento sea coetánea a otras construcciones como algunas de las reformas que se realizan en el Palacio Real del Pardo. Sin embargo, lo que sorprende más es que si nos fijamos en la parte exterior de la plaza, el estilo que presenta de ninguna de las maneras se le puede llamar “barroco castizo” o “churrigueresco”, y evidentemente tampoco neoclasicista, aunque sí que vemos un uso de lenguajes clasicistas por parte de los Churriguera; debemos de olvidar el reduccionismo arquitectónico español.

FIGURA 2. Exterior de la Plaza Mayor de Salamanca



Fuente: Terranostrum.es

6. CONCLUSIONES

En definitiva, nos encontramos ante un uso artístico basado en la comunicación con la sociedad a la que encarnan, siendo la Plaza Mayor de Salamanca un ejemplo claro de cómo tanto el arte barroco como el arte clásico pueden convivir, mezclarse y mostrarse como artes flexibles según las necesidades del momento. La pregunta que deberíamos hacernos

es ¿Cómo denominamos a este lenguaje? Algunos especialistas se han atrevido a poner un nombre a este lenguaje, como por ejemplo el término de *clasicismo depurado* que propone Melero en su obra, o directamente *indefinición estilística*. Lo que queda claro es que no nos encontramos ante un lenguaje que no es barroco, pero tampoco neoclásico, sino un lenguaje diferente en artistas catalogados erróneamente como “barrocos supremos”, cuando en verdad comprenden el arte de una manera más verdadera y adecuada.

Por otro lado, encontramos ejemplos donde se decide racionalizar la arquitectura, siendo ejemplos de convivencia “postiza” ambos estilos. Puede sorprender que teniendo en cuenta lo rigurosa que era la Real Academia de San Fernando, en ocasiones no decidan derribar lo anterior, sino que lo acomodan a sus necesidades. No obstante, como señalan algunos autores, la mayoría de estas intervenciones viene justificada por los costosos costes que suponía una intervención plena sobre un determinado edificio (García, 1998, p. 60). Aunque también es cierto que había algo de confusión acerca de si se debe eliminar o no lo anterior, este interrogante lo tramitará el propio Villanueva. Un ejemplo paradigmático sobre esta convivencia “postiza” de estilos sería la Catedral de Burgo de Osma. Esta catedral es un ejemplo paradigmático de la metamorfosis que sufren los edificios con el paso del tiempo, un cambio orgánico.

8. REFERENCIAS

- Alcaide, V., Antigüedad, M., Martínez, J. (2015). El siglo XIX: la mirada al pasado y la modernidad. Estudios Ramón Areces.
- de Azcárate, J. M. (1992). Teoría y función del arte, en Historia del arte. Anaya.
- Azofra, E. (2010). La adecuación a la sensibilidad barroca en las catedrales de Castilla y León. El Barroco en las catedrales españolas.
<https://bit.ly/3ihf3Yx>
- Bonet, A. (1990). Fiesta, poder y arquitectura. Akal.
- Calabrese, O. (2005). La era neobarroca. Cátedra.
- Castañer, X. (2003). Arte y arquitectura en el País Vasco: el patrimonio del románico al siglo XX. Nerea.
- Checa, F. y Morán, J. M. (2001). El Barroco. Istmo.

- Consejo Superior de Investigaciones Científicas. (1975). Revista de Ideas estéticas. Instituto Diego Velázquez, 23(131).
- de Echevarria, J.V. (1764). Paseos por Granada y sus entornos, o descripción de sus antigüedades. Valenzuela.
- García, J. E. (1998). Arte español de la Ilustración y del siglo XIX: en torno a la imagen del pasado. Encuentro.
- García, F.H. y Martín, J.J. (1968). Arquitectura barroca vallisoletana. Archivo Español de Arte, 41(164).
- Hernando, J. (1989). Arquitectura en España 1770-1900. Catedra.
- Honour, H. (1996). Neoclasicismo. Xarait.
- Jovellanos, M.G. (1790). Elogio de D. Ventura Rodríguez leído en la Real Sociedad de Madrid. Ibarra.
- Jovellanos, G.M. (1986). Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España. Biblioteca Cervantes.
- Lahoz, L. (1996). Promoción y patronato religioso en el gótico en Álava. Norba, (16).
- Lahoz, L. (2012). La imagen del marginado en el arte medieval. Clio & Crimen, (9). <https://bit.ly/3CxewbF>
- León, T y Sanz, M. V. (1994). Estética y teoría de la arquitectura en los tratados españoles del siglo XVIII. Editorial CSIC-CSIC Press.
- de Linares, V. (1840). Obras del excelentísimo señor Gaspar Melchor de Jovellanos. Francisco Oliva.
- Llaguno, E. (1829). Noticias de los arquitectos y arquitectura de España. Imprenta Real.
- Maffesoli, M. (2007). En el crisol de las apariencias. Siglo XXI.
- Manzano, M. (2002). Revisión sobre las noticias en libros, imprentas, bibliotecas y archivos, dadas por Antonio Ponz en su obra: viage de España. Papeles Salmantinos de Educación, (1).
- Maravall, J. M. (2008). La cultura del Barroco. Ariel.
- Marzo, J. L. (2010). La memoria administrada: lo barroco y lo hispano. Kartz.
- Milizia, F. (1787). Dizionario delle belle arti del disegno. Enciclopedia metodológica.
- Muñoz, J. M. (1999). El barroco como arte plenamente moderno. Cuadernos de arte e iconografía, 8(16). <https://bit.ly/3VVJ8KR>
- Pérez, J. (2004). Barroco y la cuestión terminológica. Verbum.

- Ponz, A. (1787). Viage de España: en que se da noticia de las cosas más apreciables y dignas de saberse, que hay en ellas. Ibarra.
- Regera, J.D.L. (1845). Extracto de la Novísima recopilación. Ramón Martín Indar.
- de Salas, R. (1789). Carta de un amigo a otro, que puede mui bien servir de suplemente, o comentario al papel intitulado. E.D.P.S.
- Sánchez, R. (2014). Los rostros de las palabras. Imágenes y teoría literaria en el Occidente medieval. Akal.
- Tapié, L.V. (1963). El barroco. Eudeba.
- Vela, J. (1796). Oración sobre la estética neoclásica y la política artística de la Junta General. Junta pública de la Real Academia de San Fernando
- Vila, M. (2004). Reflexiones en torno al “Barroco” y sus orígenes. Barroco y Fuentes de diversidad. <https://bit.ly/3vN6W8Z>

LAS MIGRACIONES HUMANAS ENTENDIDAS
DESDE EL ARTE Y LAS FRONTERAS: CONTAR
LA MIGRACIÓN CON UN PUNTO DE VISTA
ARTÍSTICO Y ACTIVISTA COMO ‘ARTIVISMO’

FÁTIMA MARTÍNEZ
Universidad del Rosario

MARIANA SMITH
Stockton University

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación está inspirada en el viaje realizado a la frontera entre Estados Unidos y México en el mes de julio de 2019, donde la investigadora Fátima Martínez tuvo la oportunidad de conocer y recorrer, junto a dos compañeros y amigos fotógrafos algunas de las partes más importantes de la frontera de Tijuana. En esta frontera no sólo confluyen miles de migrantes de todas partes del mundo que desean acceder de manera legal e ilegal a los Estados Unidos, sino también, que se produce un extraordinario fenómeno cultural relativo al artivismo de frontera, localizado en diferentes puntos concretos de esta frontera, como sucede y puede verse a lo largo del área fronteriza del área de Playas de Tijuana. Por su ubicación, esta frontera es una de las más transitadas en el mundo, que sirve para unir la ciudad de Tijuana (México) con San Diego (Estados Unidos).

La migración, lejos de reducirse, aumenta significativamente cada año, por diversas causas, especialmente en las regiones más pobres del mundo, por un lado, los conflictos bélicos o las guerras, de otro, el cambio climático y los desastres naturales, y por otras múltiples razones, como son las crisis económicas y las dictaduras como las de Cuba y Venezuela en América Latina. La guerra de Ucrania en el año 2022 ha

generado millones de refugiados ucranianos por toda Europa, mientras, que en las Américas siguen generando millones de refugiados y migrantes desde Sur y Centro América a Estados Unidos. Atendiendo a los porcentajes proporcionados por la Agencia de Refugiados de la ONU son más de 103 millones las personas desplazadas forzosamente en el mundo, de los cuales más de 53 millones de personas son desplazadas internas. Los cinco países que más refugiados e inmigrantes generan en el mundo son Siria, Venezuela, Ucrania, Afganistán y Sudán del Sur.

Como apuntan María Teresa Palacios y María Lucía Torres (2020) en la introducción a la obra *La migración migrante en Colombia: análisis de sus derechos humanos desde el contexto regional 2014 – 2019*, los motivos que impulsan a la migración pueden ser los migrantes económicos, las personas refugiadas, los solicitantes de asilo y las personas sin nacionalidad, más conocidas como apátridas. A la pregunta por qué la gente se mueve, Geddes y Scholten (2016) responden que la migración internacional está vinculada a las características de la política global, particularmente, a las desigualdades entre países ricos y pobres, tanto como a sus efectos y factores de la represión política y de los conflictos. Sin embargo, Cepeda et al. (2018) consideran que las migraciones en los últimos 40 años muestran cambios profundos que las diferencian de las movilizaciones históricas, que se caracteriza por la heterogeneidad y la diversidad, dadas las particularidades de los individuos y de los grupos que deciden migrar. Sin embargo, todo este fenómeno que ha obligado movilizarse al ser humano ha comenzado a verse en el arte, que reivindica una respuesta o una reacción, como gritos en medio de una civilización globalizada, cada vez más conectada por avances tecnológicos, con el fin de enviar mensajes revolucionarios, en defensa de los derechos humanos, a la opinión pública internacional, a los medios de comunicación, a las plataformas digitales o a los residentes de una localidad concreta. Sigamos con el ejemplo de la localidad mexicana Tijuana, con algunos de los mensajes que pueden encontrarse en el muro que compone la frontera, que, por otro lado, está repleto de *artivismo* y de un activismo internacional, donde se visibilizan obras de lado y lado de la frontera, es decir, procedente de artistas de ambos países, tanto de Estados Unidos como de México. De hecho, Tijuana bien puede considerarse

un caso de estudio en el artivismo concretamente. En el caso de este capítulo de libro, se agregarán algunas imágenes tomadas en Tijuana para ilustrar este trabajo con ejemplos concretos. No obstante, no se ha profundizado en un arte callejero que inunda miles de ciudades en todo el mundo, el desarrollo del graffiti callejero y todo lo que deriva de él.

FIGURA 1. El mensaje de este retrato de un niño migrante pintado en la frontera está redactado en español y dice así 'En el cielo no hay fronteras'. La sucesión de imágenes y graffities en el muro, junto a Tijuana, y en Playas de Tijuana, es algo habitual y normal, de hecho, hay residencias de artistas próximas a la frontera, además de una Universidad focalizada en la temática de migraciones.



Imagen tomada por Fátima Martínez en la frontera de Tijuana en julio de 2019

2. OBJETIVOS

En este trabajo subrayamos la migración, concebida desde el arte y los artistas, que tienen un especial énfasis en la defensa de los derechos humanos con performances u obras artísticas que sirvan como grito, en una frontera, como la de Tijuana, una de las más calientes que existen entre México y Estados Unidos. Aunque no se dejará de lado el contexto contemporáneo relativo a las migraciones humanas en el mundo y las obras

de algunos autores como Banksy que han servido como referencia a numerosos artistas internacionales.

2.1. CONTEXTO MIGRATORIO EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO

A pesar de que la historia de la humanidad sea una historia basada en migraciones humanas, la migración, hoy es uno de los temas más acuciantes para nuestra aldea global, libros, investigaciones, reportajes y crónicas sobre los desplazamientos humanos son cada vez más frecuentes. Para la Organización Internacional de Migraciones (OIM), migración implica la movilización de la población, bien sea dentro de su territorio, o fuera de ese nacional, independientemente del número o motivaciones, puede darse en refugiados, personas desplazadas, migrantes económicos, personas desarraigadas. Migrar que viene del verbo latino *migrare*, que significa ‘cambio de residencia o moverse’, de *migrare* se deriva *inmigrar*, quien llega de nuevas a un país, y *emigrar*, quién se va de un país, que contempla ser más específicos en el concepto migrar.

En la obra *Migrantes*, los autores Alejandro Reig y Roger Norum (2019), hacen referencia a hombres, mujeres y niños, y hasta niños solos, se trasladan en pequeños o grandes grupos, personas solas o familias enteras, por temporadas de trabajo, por períodos definidos o de por vida, por su propia voluntad o expulsados de su tierra a causa de la guerra, el hambre, la persecución o la pobreza. Para los autores, la migración, concebida como hoy, es una práctica desarrollada a partir del siglo XVI, que se afianzó con la revolución industrial y con las sociedades de consumo. ‘La era de la industrialización (1850 – 1950) y la llamada ‘edad de la migración masa’ (1850 – 1914) estuvieron inexorablemente vinculadas entre sí’, escriben. Para entender las migraciones humanas es necesario entender los procesos de colonización, de descolonización y la industrialización en los países del hemisferio norte del globo, concretamente, de América del Norte y de Europa. El colonialismo europeo al otro lado del océano a más de 60 millones de europeos, según se puede leer en la obra de *Migrantes*.

En palabras de la periodista María Teresa Ronderos en la introducción *La Ruta a la Dignidad*, dentro de la obra colectiva *Migrantes de otro mundo*, cada año, entre trece mil y veinticuatro mil viajantes salen de

África o de Asia, y atraviesan una decena de países latinoamericanos para intentar cruzar las fronteras de Estados Unidos y Canadá, y pedir protección, buscar trabajo, forjarles un futuro decente a sus hijos o abrirles oportunidades a sus connacionales que se quedan atrás. El año 2022 en Europa se ha visto marcado por la guerra de Ucrania que ha generado el desplazamiento de millones de ucranianos dentro y fuera del país, mientras que, en el continente americano, la isla de Cuba se ha comenzado a despoblar a causa de la migración masiva de cubanos a Estados Unidos, y Venezuela ya cuenta con más de 7 millones de venezolanos fuera de Venezuela, desde que comenzara el éxodo masivo de venezolanos en el año 2015. De países africanos se huyen de guerras civiles como Camerún o desde la República Democrática del Congo, o del Sudán del Sur, que ya cuenta con más de 2 millones y medio de desplazados, según ACNUR.

Sin embargo, los datos y los porcentajes relacionados con la migración suelen ser bastante imprecisos porque no siempre se obtienen registros exactos de los movimientos humanos y, por tanto, se genera un buen número de subregistros. Por poner un ejemplo, en Estados Unidos millones de inmigrantes están de manera indocumentada durante años, e incluso de manera indefinida. Grandes ciudades como New York son consideradas como ciudades ‘santuarios’ en Estados Unidos para inmigrantes por el alto número de personas que viajan de todas partes del mundo para trabajar allí, personas que, en numerosas ocasiones, cruzan las fronteras de maneras clandestinas, trabajan de manera ilegal y permanecen durante meses para poder hacer dinero en países ricos y poder realizar los envíos correspondientes a sus familias en países latinoamericanos como México, Perú, Chile o Colombia o países de otros continentes como son Asia y África. ‘Sé que los barcos naufragan. Sé que la selva es peligrosa. Sé que hay grupos criminales que nos pueden secuestran. Pero no hay que tener miedo. Hay que ser valiente y resistir’, afirma Manuel, un inmigrante de Kinshasa, la capital de la República Democrática del Congo, antes de cruzar la selva del Darién, que une Colombia con Panamá, como puede leerse en el reportaje de Estevan Muniz titulado *Desembarco en América*, dentro de la obra *Migrantes de otro mundo* (2021).

2.2. DEFINICIONES Y APROXIMACIONES AL ARTIVISMO, QUE VINCULA AL ARTE CON EL ACTIVISMO

La definición de artivismo o ‘arte de acción’, según la página web Art Madrid, es la hibridación entre el arte y el activismo, arte reivindicativo y de resistencia, que ha de tener tres características: visibilidad, durabilidad y riesgo. La investigadora Visitación Ortega, en el artículo del año 2014 titulado *El artivismo como acción estratégica de nuevas narrativas artístico-políticas*, hace referencia al año 1981 y al Primer Coloquio Latinoamericano de Arte No-Objetual de Medellín, en Colombia, donde Aracy Amaral sostuvo que el neo-objetualismo latinoamericano estaba dotado de una identidad no subsidiaria de las directrices de arte de acción internacional. En su opinión, en Europa implosiona un arte social en los comienzos de la década de los años 90 que sirve para cuestionar el mercado y el fetichismo dentro del arte. En palabras de Ortega (2014), la disposición de una nueva concepción de la obra de arte como protesta en contra de la globalización y en contra de los conflictos armados supuso la generación de un movimiento artivista como una forma de cuestionar las ideas políticas con la idea de arte. Además, parafrasea a Nina Felshin, a la hora de definir el arte activista (artivismo), que lo entiende como un híbrido del mundo del arte y del mundo del activismo político y la organización comunitaria, cuyo objetivo principal es el desarrollo de propuestas que impulsen determinados cambios sociales.

Desde Art Madrid, el concepto del artivismo se explica como un lenguaje de libertad y autonomía que se mueve fuera de las normas culturales fijas, de los cánones académicos, de la estética y de la tendencia mayoritaria. Desde el grupo La Base, Itziar Silvestre, subraya que el artivismo son nuevas formas de expresión política para tocar corazones y movilizar conciencias. En su opinión, toda manifestación artística es susceptible de tener un impacto social y político, es decir, que el arte se convierte así en un medio de comunicación enfocado a la transformación social. En su artículo *Migración, prácticas artísticas y artivismos*, Laia Manonelles (2012) opina que el artivismo cuestiona el orden imperante, interviene la cotidianidad con la finalidad de enfocar distintas problemáticas para suscitar un debate público. Como ella misma explica, la sorpresa, lo inesperado, tergiversar el discurso articulado desde el poder

son las vías para construir una ‘guerrilla de la comunicación’, que traza otras formas de hacer política. Los orígenes del artivismo residen en el dadaísmo, en el surrealismo y de otros grupos artísticos que conciben el arte para detonar el pensamiento.

‘Cualquier manifestación está llena de elementos artísticos: pancartas, teatro espontáneo, comunicación de guerrilla, grafitis, memes en las redes sociales. Al principio, en los 90, éramos un poco más radicales, pero ahora no todo el mundo grita, hay otras prácticas estetizadas, nuevas maneras de protestar’, afirma Pablo Ares, activista español, en el reportaje de Contexto titulado *Artivismo, una forma de resistencia creativa* (2019). La investigadora Visitación Ortega (2015) insiste en recordarnos el principal objetivo del artivismo como generador del mayor impacto y visibilidad posibles, utilizando para ello las tácticas publicitarias que les proporciona el entorno, por ejemplo, el uso de redes sociales.

FIGURA 2. Imagen tomada en las Playas de Tijuana, donde se puede observar unas vallas pintadas con las dos banderas fronterizas de Estados Unidos y México, además de la sombra de una mujer que parece atravesar la frontera, mientras un inmigrante habla con otra persona del otro lado del muro.



Imagen tomada por Fátima Martínez en la frontera de Tijuana en julio 2019.

De hecho, el tercer objetivo es el de observar con ejemplos prácticos todo lo explicado anteriormente, el arte de acción, el arte que chilla *Make Art Anyway*, pero basado en la búsqueda de la justicia social en la sociedad, que reclama derechos humanos para todos o pensamientos divergentes a lo impuesto desde el sistema establecido o desde la perspectiva de un país en conflicto, con problemáticas varias o territorios de nadie, donde tantas situaciones vulnerables se suceden, como ocurre entre numerosas fronteras del continente americano.

2.3. SUBRAYAR EL NOMBRE DE CUATRO ARTISTAS Y OBRAS ARTÍSTICAS BASADAS EN ARTIVISMO

Entre los artistas artivistas, que conjugan arte y activismo, hay un clásico artista inglés, a quien se le localiza en Bristol, donde comienza a crear parte de su obra en la década de los años 90, en los inicios del artivismo. Es difícil no reconocer a Banksy, reconocido en buena parte del continente por su obra reivindicativa. Banksy podría ser el artista callejero más famoso del mundo, pero que, sin embargo, es un desconocido, no le reconocemos físicamente, ni tampoco por su nombre y apellidos, únicamente por su pseudónimo Banksy y por su obra. Sus trabajos artísticos son una crítica a las situaciones a los males que padece el mundo, hasta tal punto ha llegado su rebeldía que se ha transformado en un símbolo y en un referente cultural, cuyo trabajo también ha llegado hasta la guerra de Ucrania en el año 2022 para hacer repensar la guerra entre Rusia y Ucrania con imágenes de niños jugando y de mujeres.

Si analizamos parte del artivismo llevado a cabo en la frontera entre México y Estados Unidos, podemos resaltar dos obras muy interesantes, realizadas en los últimos años que han tenido eco internacional y que sirven de modelo artivista; *Borderwall* del artista americano Ronald Real, y *Border Turner*, del artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Dos artistas de uno y otro lado, Estados Unidos y México, con performances interesantes en la misma frontera. Sin embargo, se puede repasar la obra del artista J.R. desde su cuenta de Instagram, en diferentes territorios de guerra y de frontera, así como el trabajo de la artista colombiana americana Alexandra McNichols cuyo nombre es *Stone Faces*, focalizado en las personas inmigrantes en busca del *American Dream* en

Estados Unidos. Observar qué tienen en común las obras de todos los artistas mencionados y qué están reivindicando desde el activismo.

FIGURA 3. Imagen tomada en las Playas de Tijuana, vallas dibujadas con atardeceres

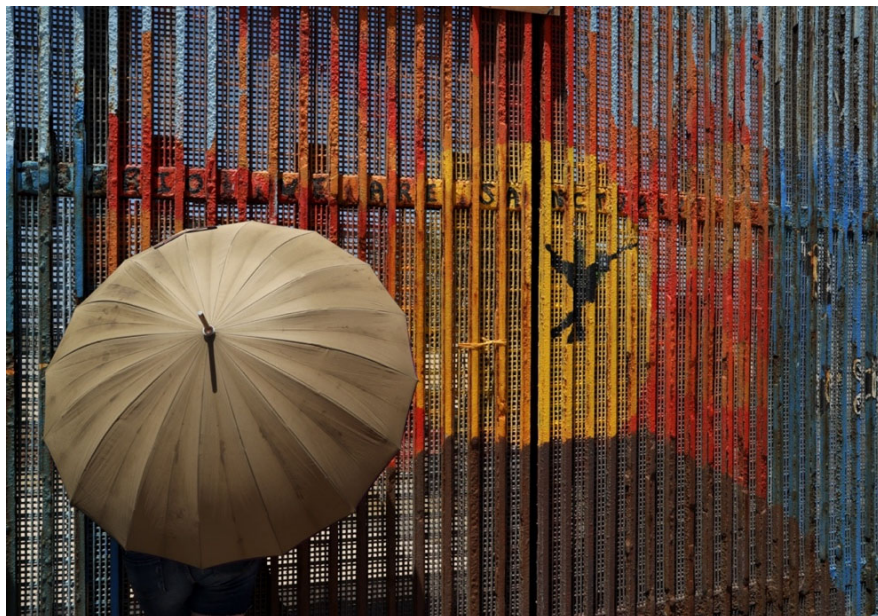


Imagen tomada por Fátima Martínez en la frontera de Tijuana en julio de 2019

3. METODOLOGÍA

La metodología utilizada se compone de tres técnicas fundamentalmente; desde el trabajo de campo, realizado en varias fronteras, donde se han observado actividades activistas, siguiendo como inspiración la frontera de Tijuana, así como la relación con artistas, la búsqueda concreta de obras y la investigación bibliográfica.

3.1. EL TRABAJO DE CAMPO PREVIO ENTRE FRONTERAS

En primer lugar, una de las autoras de esta investigación, Fátima Martínez, ha estado en varias fronteras, donde se han producido o se estaban produciendo crisis de migrantes y refugiados o miles de personas se encontraban varadas en un lugar concreto con el fin de conseguir atravesar fronteras, bien europeas como las fronteras griegas, bien americanas,

como la de Colombia con Venezuela. En el caso concreto de la frontera Tijuana, nos parece significativa el intenso artivismo que hay en torno al muro. Sin embargo, una de las autoras, Fátima Martínez, comenzó a observar el artivismo en la frontera entre Grecia y la República de Macedonia, con voluntarios procedentes de todo el mundo y con activistas españoles, localizados en la frontera de Idomeni en abril del año 2016.

3.2. LA BÚSQUEDA DE ARTISTAS Y ARTIVISTAS INTERNACIONALES DE RENOMBRE

Bajo el punto de vista del artivismo como ‘arte de acción’, donde se amplifica desde el arte las llamadas de atención a la vulneración de los derechos humanos, más allá del archiconocido artista británico Bansky, hemos localizado, al menos, cuatro artistas, cuyas obras más representativas se analizarán en los resultados de esta investigación. Los artistas y activistas seleccionados han sido: el artista americano Ronald Real, el artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer, el artista callejero y fotógrafo francés Jean René y la artista y fotógrafa documental colombo-americana Alexandra McNichols. La búsqueda se ha realizado por la búsqueda en internet, incluyendo plataformas digitales como Instagram y por algunos que ya se conocían bien de conversatorios, bien por su obra artística, cuyo eco ha estado presente en los medios de comunicación de mayor impacto internacional, como ha sucedido con la obra de Ronald Real.

3.3. COMPILACIÓN BIBLIOGRÁFICA ENCONTRADA

La compilación bibliográfica está conformada por libros que estudian la migración, obras donde se compilan crónicas donde se escriben historias de migraciones en las Américas, algunos artículos publicados en medios digitales, disponibles en abierto desde Google, donde se pueden leer alusiones al artivismo, además de artículos científicos encontrados en relación a la temática estudiada, con especial énfasis en el arte, el activismo, y la defensa de los derechos humanos. La bibliografía se reseñará correctamente en el apartado bibliográfico final, con los enlaces correspondientes, donde se especificará la fecha de consulta realizada.

Algo que se ha procurado realizar en la compilación de documentación, en la medida de lo posible, que esté actualizada, y que sean

publicaciones que, recientemente, hayan salido a la luz. Del mismo modo, que los datos, facilitados por ACNUR, proceden del año 2022, con el fin de que sean lo más vigentes posibles a la realidad que se esté viviendo durante el año 2023.

4. RESULTADOS

4.1. BORDERWALL AS ARCHITECTURE DE RONALD REAL (2017)

La obra redactada en el libro *Borderwall as architecture. Un manifiesto para la frontera de Estados Unidos y México* (2017). Esta obra es una granada artística para repensar las más de 650 millas de la frontera entre los Estados Unidos y México, como protesta contra el muro y su futuro, por parte de su autor, Ronald Real, que es profesor de arquitectura de la Universidad de California (UCLA) en Berkeley. Este proyecto comienza en el año 2009 y gana una competición organizada por la UCLA, este manifiesto contra la polémica frontera, está acompañada de numerosos ensayos y de performances en la frontera. En esta obra se hace alusión a la tercera nación, que pertenece a los Estados de América Divididos para reflexionar sobre los efectos del muro entre ambos países, tanto en las personas, como en los animales y en la naturaleza, como ‘dos países, un ecosistema’.

Una de los performances más llamativos fue el de instalar columpios en la frontera entre Juárez (México) y El Paso (Estados Unidos), donde un grupo de niños se divierte, de lado y lado de la frontera, cuya performance se viralizó en redes sociales y en medios de comunicación de todo el mundo. El arquitecto y activista Ronald Real, viaja a lo largo de la frontera con su hijo Mattias de 9 años, desde Tijuana a El Paso, e interactúa con las personas del lado mexicano de la frontera, como puede mostrarse en el vídeo que acompaña la web del proyecto artístico. La página web borderwallasarchitecture.com nos lleva al libro, a los vídeos relacionados sobre *Borderland*, a reseñas del libro y su autor, Ronald Real. Algo que nos recuerda este arquitecto es el gasto del Gobierno de los Estados Unidos con cerca de 10 billones en la construcción en esta frontera desde el año 2007, aunque con la llegada del presidente Trump al poder 10 años más tarde, el gasto fuera mucho mayor.

4.2. BORDER TUNER DE RAFAEL LOZANO-HEMMER (2019)

Border Tuner o Sintonizador Fronterizo es la instalación de arte público a gran escala, diseñada para interconectar las ciudades de El Paso (Texas, USA) con Ciudad de Juárez (Chihuahua, México), la obra basada en ‘puentes de luz y sonido’ en la frontera. Tres estaciones interactivas en cada lado de la frontera controlan poderosos reflectores robóticos con un pequeño dial. Cuando las luces de dos estaciones se entrecruzan, automáticamente, se encienden micrófonos y bocinas para que los participantes puedan hablarse entre sí, creando conversaciones transfronterizas, de tal modo, que ‘cada voz es un puente de luz’. Su creador, Rafael Lozano-Hemmer, es mexicano, nacido en Ciudad de México, pero vive y trabaja en Montreal (Canadá), es un artista contemporáneo que mezcla arquitectura, teatro tecnológico y performance. En su página web bilingüe *borderturner.net* puede leerse todo el proyecto relacionado con el sintonizador fronterizo en la frontera entre Estados Unidos y México, donde se incluyen fotografías y vídeos sobre la instalación.

En palabras del propio artista, como explica en la página web del proyecto, el Sintonizador Fronterizo no sólo está diseñado para crear nuevas conexiones entre las comunidades en ambos lados de la frontera, sino también para hacer visibles las relaciones que ya existen: magnificar las relaciones, las conversaciones y las culturas existentes. La pieza está pensada como un ‘conmutador’ visible de comunicación donde las personas pueden representarse a sí mismas. El proyecto busca llamar la atención sobre la coexistencia e interdependencia de las ciudades hermanas que crean el área metropolitana binacional más grande del hemisferio occidental.

4.3. GIANTS (2017) Y DEPLACE.ES COLOMBIA DE JEAN RENE (2022)

Jean René (JR en adelante, y como puede encontrarse en su cuenta profesional de Instagram) es un artista francés, que suele aparecer con gafas de sol, creador del ‘arte infiltrado’ con collages, donde las comunidades locales de los lugares participan, con performances realizadas en numerosos países como galerías de arte al aire libre. En su web *jr-art.net* puede leerse su biografía, sus proyectos, su obra y sus publicaciones en

prensa, una de sus obras realizadas en Kiev (Ucrania, 2022) llevada como portada de The Time. En su web puede verse la obra de JR, sus vídeos, sus motivaciones, las interacciones con las comunidades, aunque la manera como más se ha dado a conocer es desde su cuenta profesional de Instagram.

De este artista vamos a subrayar dos obras artísticas de frontera; *Giants* (2017) y *Déplacé.es Colombia* (2022) que, a continuación, analizaremos. *Giants* es la instalación en la frontera entre México y Estados Unidos, en la localidad de Tecate, conformada por enorme retrato de un niño mexicano llamado Kikito, de una familia mexicana que habita en la frontera, ‘representando a todos los niños del mundo’, que aparece gigante sobre la frontera, mirando inocentemente sobre ella. El último día de la exhibición, JR organiza un picnic con personas de las dos partes de la frontera, almorzando pacíficamente con música mexicana, a esta performance la titula *Migrants, picnic across the border*. En cuanto a la instalación de Kikito estuvo un mes con la imagen del niño mexicano y atrajo a personas de diferentes lugares para hacerse selfies con la obra. JR ha trabajado en 2022 en la frontera entre Colombia y Venezuela, a pocos kilómetros de Cúcuta, con la imagen de una niña refugiada venezolana llamada Andiara, que cruzó la frontera con su familia en el año 2019. La imagen de Andiara, tan grande como un campo de basketball, fue sostenida por 200 personas de la frontera, en la localidad de Las Delicias, contando con un buen número de niños y niñas, muchos de ellos, hijos de desplazados internos del conflicto colombiano o de inmigrantes venezolanos, en la que la obra finaliza con un picnic también, realizado por la comunidad. Esta es la cuarta instalación con niños refugiados, tras su paso por Ucrania, Ruanda y Mauritania.

4.4. STONE FACES DE ALEXANDRA MC-NICHOLS (2010)

Stone Faces o *Caras de Piedra* es la obra de la artista colombo-americana y fotógrafa documental, Alexandra McNichols, donde se utiliza la escultura fotográfica con retratos sobre piedra, como una manera artística de mostrar la búsqueda del sueño americano por parte de migrantes que llegan a Estados Unidos. La artista fotografía por más de un año a personas viviendo en la localidad de Terre Haute, en Indiana, cuya

procedencia era de Asia, Europa, África y de las Américas. Así lo explica la propia Alexandra en su página web *alexandramcnichols-torroledo.com* donde se puede adquirir su libro *Stone Faces*, como una obra de fotografía contemporánea, en el que se experimenta con retratos sobre piedra en 45 personas de diferentes partes del mundo. Cada piedra cuenta una historia y lo que pretende la artista es ayudar a mostrar los cambios producidos por el fenómeno de la globalización, concretamente, en un país receptor de inmigrantes como es Estados Unidos, compuesto por ciudades santuarios como New York o Filadelfia.

5. DISCUSIÓN

Migrar, que procede del verbo latín *migrare*, es un verbo que se reconocía a partir del siglo XVI por las ‘aves migratorias’, pero no tanto en cuanto al movimiento de seres humanos en el mundo, que comienza a darse profundamente a partir del siglo XX y el siglo XXI. Los fenómenos migratorios se van a acentuar con la llegada de las guerras, de las crisis económicas, de las dictaduras, de los conflictos armados y del cambio climático, especialmente en los últimos dos siglos. Sin embargo, es en el mundo contemporáneo cuando el activismo, el arte y el activismo comienzan a mezclarse como forma de protesta. Por tanto, puede decirse que es un fenómeno bastante nuevo que aúna arte, activismo y derechos humanos, en muchos casos, localizados en lugares fronterizos o de conflicto. Recuperamos, nuevamente, la definición de Laia Manonelles, para quien el ‘artivismo’ cuestiona el orden imperante, interviene la cotidianidad con la finalidad de enfocar distintas problemáticas para suscitar un debate público. La investigadora agrega la sorpresa, lo inesperado, tergiversar el discurso articulado desde el poder son las vías para construir una ‘guerrilla de la comunicación’ que traza otras formas de hacer política. Quiere decirse que, aunque no se cambie la realidad que nos ha tocado vivir, puesto que hay un incremento, cada vez mayor, de inmigrantes y refugiados, buscando su lugar en el mundo, hay otras formas de protestas, intelectualmente, vinculadas al arte y a las fronteras, que suponen una crítica contemporánea al establecimiento de muros o a las políticas migratorias, en tiempos de crisis y conflictos bélicos.

Cepeda et al. (2018) en su artículo de investigación *Derechos humanos e inmigración: estado del arte y caso de los migrantes venezolanos* subrayan algunas de las características fundamentales de los migrantes en el mundo como son el movimiento o desplazamiento, cambio de residencia, desarrollo de actividades cotidianas, voluntad y consciencia, de tiempo algo prolongado, por múltiples causas de un grupo poblacional, tanto fuera como dentro de su propio país. Según la OIM, el siglo XXI se ha caracterizado por ser un periodo en el que la movilidad de los seres humanos no tiene precedentes. Y tal y como estamos viendo, así se está produciendo, tanto en Europa como de sur a norte dentro del continente americano.

6. CONCLUSIONES

Parece claro, después de todo lo explicado previamente, que las migraciones se han convertido en uno de los temas más relevantes del mundo contemporáneo hoy. Las cifras de ACNUR especifican que ya son más de 103 millones de desplazados en el planeta, de los cuales más de 50 millones son desplazados internos. Las guerras, como la de Ucrania en frontera con Rusia, y las dictaduras, como las de Cuba y Venezuela, en Centro y Sur América, han provocado y siguen provocando millones de desplazados e inmigrantes que han de movilizarse de un país a otros con el fin de encontrar ‘otros lugares’ donde habitar para llevar una vida en paz o sostenible en el tiempo. La valentía de millones de personas para arriesgar sus vidas entre fronteras se ha llevado al campo del arte y el activismo, desde el artivismo o el arte de acción. En esta investigación, hemos destacado a cuatro artistas que no han dejado indiferente a las comunidades transfronterizas, ni tampoco al resto de artistas, por su artivismo creativo y consciente en hacer una llamada de atención internacional con su obra.

Borderwall de Ronald Real es un manifiesto en la frontera entre Estados Unidos y México, *Border Tuner* de Rafael Lozano-Hemmer, una manera de interconectar poblaciones binacionales, *Giants y Desplazados en Colombia y Ucrania* de JR, una fórmula de conectar con comunidades en conflicto fronterizas que generen impacto, desde el uso de redes sociales hasta medios de comunicación internacionales como *Time*, y

por último, *Stone Faces* o Caras de Piedra, otra manera de representar la fotografía con la escultura para representar a migrantes en busca del ‘sueño americano’, de la artista Alexandra McNichols desde Indiana. Todas las obras reseñadas generan interrogantes y procuran establecer interconexiones con las comunidades locales del lugar donde se construye la obra. Sin duda, un fenómeno reciente, que acompaña a los conflictos del mundo, de nuestro siglo.

7. REFERENCIAS

- ACNUR (2022). Refugee data Finder. Se accedió en enero de 2023 al enlace de ACNUR <https://www.unhcr.org/refugee-statistics/>
- Cepeda, W. M., Quintero, E. Y., Aguilar-Barreto, A. J., Aguilar-Bautista, Y. A. y Aguilar-Barreto, C. P. (2018). Derechos humanos e inmigración: estado del arte y caso de los inmigrantes venezolanos, capítulo 2 en Aguilar-Barreto, A. J., Aguilar-Barreto, C. P. y Aguilar-Bautista, Y. A. (2018). La migración: el desborde de un fenómeno masivo. Ediciones Universidad Simón Bolívar.
- Frontino, C. (2019): Artivismo, una forma de resistencia creativa. CTXT. Se accedió en enero de 2023 al enlace del artículo publicado online: <https://ctxt.es/es/20190501/Politica/25897/artivismo-oriana-eli%C3%A7abe-asad-arte-activismo-claudia-frontino.htm>
- J.R. (2023): jr-art.net Se accedió a la web en enero de 2023.
- Lozano-Hemmer, R. (2023): borderturner.net Se accedió a la web en enero de 2023.
- Manonelles, L. (2012). Migración, prácticas artísticas y artivismos. Polissema. Revista do Letras ISCAP, 12. 181 – 197.
- McNichols, A. (2023): alexandramcnichols-torroledo.com Se accedió en enero de 2023 a la web.
- Ortega, V. (2015). El artivismo como acción estratégica de nuevas narrativas artístico-políticas. Calle 14, revista de investigación en el campo del arte, 10 (15), 100-111.
- Palacios, M. T. y Torres, M. L. (2020). La mujer migrante en Colombia: análisis de sus derechos humanos desde el contexto regional, 2014 – 2018. Universidad del Rosario.
- Rael, R. (2023): borderwallarchitecture.com Se accedió en enero de 2023 a la web.
- Reig, A. y Norum, R. (2019): Migrantes. Ediciones Ekaré.
- Ronderos, M. T. (2021): Migrantes de otro mundo. Aguilar.

EL POTENCIAL REFLEXIVO Y CRÍTICO DEL JUGUETE EN BASE A UNA PROPUESTA DIDÁCTICA EN LA ETAPA INFANTIL. UN ACERCAMIENTO AL ARTE CONTEMPORÁNEO A TRAVÉS DEL JUEGO

CLARA ÁLVAREZ CALDERÓN
Universidad de Granada

MANUEL PÉREZ-VALERO
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación consiste en la elaboración de una propuesta didáctica por la cual se trabajará la educación artística en las aulas de infantil. A lo largo del escrito se encontrarán las razones de la importancia de esta materia, tanto a nivel general como en la infancia. Cabe destacar que se trabajará a través de los juguetes, presentes en el día a día de los niños y niñas (Murillo-Ligorred et al., 2021). Para la revisión de la literatura específica, se ha realizado una investigación sobre qué es la educación artística y cómo ha ido evolucionando a lo largo de la historia. Se podrá ver cómo influye positivamente la educación artística en la etapa infantil además de cómo trabajarla a partir del arte contemporáneo, y por supuesto, la importancia de incluirlo en las aulas. También se hablará de la relación existente entre el arte y los juguetes (Rueda, 2010) y qué artistas destacan en este campo. A continuación, se podrá ver el desarrollo de la propuesta didáctica, abordada por una metodología basada en las artes (Acaso y Megías, 2017), original y estimulante, para introducir el arte contemporáneo en las aulas de infantil. Se trabajará desde-con-hacia lo artístico, y por ello se potenciará la creatividad-fantasia-imaginación (Munari, 2018), mediante el uso de juguetes, realizando obras en las que el alumnado se sentirá el protagonista de todo el proceso. También se conocerán diferentes artistas contemporáneos con

los que se tratará de captar la atención del alumnado a través de sus creativas y complejas obras artísticas. Además, a través de las actividades planteadas, se podrán trabajar temas transversales como el sexismo, el reciclaje y la violencia a través de los juguetes bélicos. La elección de esta línea de investigación se debe principalmente a la importancia que debería tener la educación artística en Educación Infantil (Estévez y Rojas, 2017).

Normalmente, cuando se habla de educación artística nos imaginamos a niños y niñas haciendo las típicas manualidades, coloreando libros o manipulando plastilina, además de ser una materia para distraer al alumnado. Tras la experiencia de prácticas docentes ligadas a la investigación planteada, se ha podido comprobar que desgraciadamente esto es cierto y sigue sucediendo en las aulas. Es una asignatura a la que no se le da la suficiente importancia, por lo que se cree que realmente no se conoce lo positivo que puede ser la enseñanza-aprendizaje artística a nivel cognitivo, social y emocional (Gardner, 1994). Es por ello por lo que se realizará una propuesta didáctica con la que ir más allá y cambie la forma de acercarse a la Educación Artística, en la que los niños y niñas tengan la oportunidad de trabajarlo mediante metodologías que nunca hubiesen imaginado, utilicen técnicas y materiales nuevos y por supuesto, dejar que sus mentes creativas sean las protagonistas de la experiencia (Rol-dán y Marín-Viadel, 2012). La elección de centrar la propuesta en el arte contemporáneo es debido a que es el más cercano a nosotros como individuos activos en sociedad, por el cual se puede comprender mejor la realidad y sociedad actual, al sentir una conexión directa con sus propias experiencias. El juguete será una herramienta de mucha importancia en esta propuesta didáctica, tanto a nivel visual y estético, como a nivel social y conceptual. Se demostrará cómo, además de servir para el juego, se pueden generar producciones artísticas cargadas de pensamiento crítico (Efland, 2004). Además, al ser un objeto muy motivacional para el alumnado, se puede captar con facilidad su atención.

1.1. BREVE INTRODUCCIÓN A LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA

Para comprender qué es la educación artística se empezará definiendo el término “arte”, el cual posee diversas definiciones teniendo en cuenta su evolución histórica, social, cultural y pedagógica.

1.1.1. Definición y evolución de la Educación Artística

Según la Real Academia Española (s.f., definición 2), es la manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros. Pero se pueden encontrar otras definiciones que también nos hacen ver la amplitud de este concepto con las cuales es posible llegar a entenderlo mejor:

El arte tiene muchas funciones diferentes. Puede representar cosas existentes, pero puede también construir cosas que no existen. Trata de cosas que son externas al hombre, pero expresa también su vida interior. Estimula la vida interior del artista, pero también la del receptor. Al receptor le aporta satisfacción, pero puede también emocionarle, provocarle, impresionarle o producirle un choque. Como todas estas son funciones del arte, no puede ignorarse ninguna. (Tatarkiewicz, 1988, p. 63)

Según Mendivil (2011), el arte contribuye al desarrollo de capacidades inherentes no sólo en ámbitos personales, que están vinculados a la creatividad, la imaginación y el desarrollo de la actitud científica, sino en el desarrollo de las habilidades necesarias de índole social que comprenden la construcción de la identidad personal y cultural, las requeridas para la convivencia y las que conducen al cambio social. Las artes proporcionan ocasiones únicas para el desarrollo de cualidades personales como la expresión creativa natural, los valores sociales y morales, y la autoestima (Hargreaves, 1991). Por lo tanto, la educación artística es el método de enseñanza que nos hace conocer y desarrollar el plano artístico. Según Andueza et al. (2016), debe entenderse como una forma de conocimiento que da al alumnado una formación integral que fomenta la adquisición de un pensamiento creativo y crítico. Siguiendo las palabras de Marín-Viadel (2003), en la Antigüedad encontramos a importantes filósofos que ya comienzan a reflexionar sobre hacia dónde debe dirigirse la Educación Artística. Aparece en la obra “Política” de Aristóteles un párrafo en el que se habla de los fines de la enseñanza del dibujo en la escuela:

Son cuatro las disciplinas que generalmente se suelen enseñar en la educación: la de leer y escribir, la gimnástica, la música y, en cuarto lugar, algunas veces el dibujo. El arte de leer y escribir y el dibujo por ser útiles para la vida y por sus múltiples aplicaciones... de igual modo deben aprender el dibujo no sólo para no cometer errores en sus compras particulares y para no ser engañados en la compra y venta de objetos y muebles, sino más bien porque el dibujo de la capacidad para observar la belleza de los cuerpos. (Aristóteles, 1986, pp. 288-290)

Durante la Edad Media, no había sistema escolar ni escuelas de dibujo. La escultura, orfebrería, pintura, etc. eran calificadas como oficios manuales y el aprendizaje de estos se realizaba en el taller profesional de trabajo. Desde el Renacimiento al Romanticismo se crearon escuelas y academias de dibujo. Destaca la academia de dibujo de Florencia promovida por Giorgio Vasari, en enero de 1563, con la que comenzó la existencia de estos centros educativos. Se crearon manuales y métodos para formar al artista. Además, el dibujo imitaba la naturaleza y buscaba la belleza. En el siglo XIX (1803-1886) se crearon los sistemas educativos y el dibujo era una de las materias obligatorias del currículo. Adaptaron y simplificaron los métodos de formación del artista ya existentes para poder ser usados en la escuela. El dibujo se especializaba en artístico y técnico (Gómez Molina et al., 2003), desarrollando métodos y manuales de dibujo, basados en la copia de láminas. Durante la primera mitad del siglo XX (1886-1942) se empezó a analizar el dibujo infantil, la forma de dibujar de los niños y niñas dejó de interpretarse como deficiencias que se tenían que corregir, y pasó a ser considerada como la forma que tiene la infancia de comprender el mundo (Machón, 2009). Surgieron las primeras orientaciones contrapuestas en torno a la educación artística: aprendizaje de dibujo, formación del buen gusto y desarrollo espontáneo y natural de la evolución creadora. Finalmente, en la segunda mitad del siglo XX (1942-2000) se desarrollaron diferentes enfoques de la educación artística en la escuela: autoexpresión creativa, educación visual, cultura visual y enfoque disciplinar. Además, se organizaron las principales asociaciones profesionales y comenzaron a publicarse revistas de investigación.

1.1.2. La Educación Artística en la etapa infantil

La educación artística en la infancia hace que los niños y niñas expresen mejor su mundo interior, su capacidad de imaginación y creatividad aumenta, además ayuda a adquirir habilidades sociales y emocionales básicas para su desarrollo. Antes de leer y escribir, el niño se comunica a través del dibujo de forma natural. Utilizarlo como herramienta de comunicación y desarrollo de sus capacidades, es una forma magnífica de motivación para despertar el conocimiento de sí mismo y de su entorno a la vez que se favorece su curiosidad por el descubrimiento y aprendizaje que le rodea, y es que la imaginación va enlazada a la creatividad, la cual es el cimiento de la creación artística. (Andueza et al., 2016). No obstante, la experiencia artística empieza mucho antes de que los niños y niñas empiezan a dibujar. Ocurre cuando materializan lo que imaginan, es decir, cuando construyen las representaciones de esa otra realidad por la cual transmiten sus vivencias. Este proceso ocurre de forma natural y promueve una transformación y desarrollo global emocional y cognitivo. Como decía Vygotsky (2003), el cerebro no solo conserva o reproduce nuestras experiencias pasadas, sino que también es capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevos planteamientos. La educación artística es una forma de comunicación que permite que se potencien las capacidades expresivas y creativas de los niños y niñas en la infancia. Estos cantan, bailan, dibujan y juegan de forma natural. Como afirma Alcalde (2003), el arte es un medio natural de expresión en la infancia, sobre todo para los más pequeños. Como hemos podido comprobar, gracias a la educación artística, se puede desarrollar un pensamiento artístico por el cual pueden disfrutar las artes, acompañado de un gran aumento de la creatividad que contribuirá al fortalecimiento de su desarrollo como personas (Rollano, 2004).

1.2. EL ARTE CONTEMPORÁNEO EN LA ETAPA INFANTIL

El arte contemporáneo es aquel que se desarrolla en la postmodernidad. Es el arte de hoy en día, que refleja la sociedad actual. Éste da importancia a la participación del espectador, buscando formas de incluir al público en el proceso creativo, pero esta integración es imposible si el espectador no está preparado y posee unos conocimientos mínimos para

comprender y participar en la acción artística. Acercarnos al arte actual es posible si ampliamos nuestro horizonte educativo a través de la enseñanza artística con la cual nos educa a mirar a partir de nuestra motivación y ganas de descubrir y participar (Antúnez et al., 2008).

1.2.1. Por qué trabajarlo y qué aporta a la Educación Artística

Al incluir el arte contemporáneo en las aulas se están trabajando características propias de la creatividad, estética o cultural visual, además de poder trabajar sin problemas la participación activa. El arte contemporáneo pretende hacer ver al espectador lo que está ocurriendo en el mundo actual ya que muchos artistas buscan descubrir realidades ocultas y hacer visible lo invisible (Andueza et al., 2016). Según Antúnez et al. (2008), en el arte contemporáneo se intenta que las experiencias artísticas del alumnado concreten en unas producciones personales en las que la expresión y forma vayan enlazadas, de forma que: estimulen los conceptos imaginarios, posibiliten la experimentación con materiales artísticos sin tener miedo a ello, activen los conocimientos críticos, permitan conocer las figuras retóricas y lenguaje visual que éste utiliza, analicen las impresiones sensoriales, experimenten con el espacio y el concepto de instalación y puedan utilizar los materiales y objetos industriales con un uso artístico. Finalmente, se verán los principales motivos por los que Hernández y Ullán (2007) consideran importante la incorporación del arte contemporáneo en las aulas educativas:

- El arte contemporáneo relata temas que han sido ocultos a lo largo de la historia: cuestiones como la violencia, la inmigración, la comida, etc., temas con los que los niños y niñas conviven actualmente. Es por ello por lo que puede ser motivante para el alumnado.
- El arte contemporáneo es tecnológico: artistas trabajan con la fotografía, ordenadores, etc., como la mayoría de niños y niñas. Incorporar material tecnológico de forma artística quiere decir trabajar con herramientas que el alumnado utiliza en el día a día.

- El arte contemporáneo es participativo: éste necesita acción y no solo contemplación, por lo que se convierte en interactivo. El alumnado se ve obligado a pensar y les obligará a hacer y hacerse preguntas del mundo actual.
- El arte contemporáneo desarrolla la creatividad: éste ha de ser original, debe sorprender al espectador, es por ello por lo que potenciará la imaginación y creatividad del alumnado.

1.2.2. Los juguetes en el campo artístico

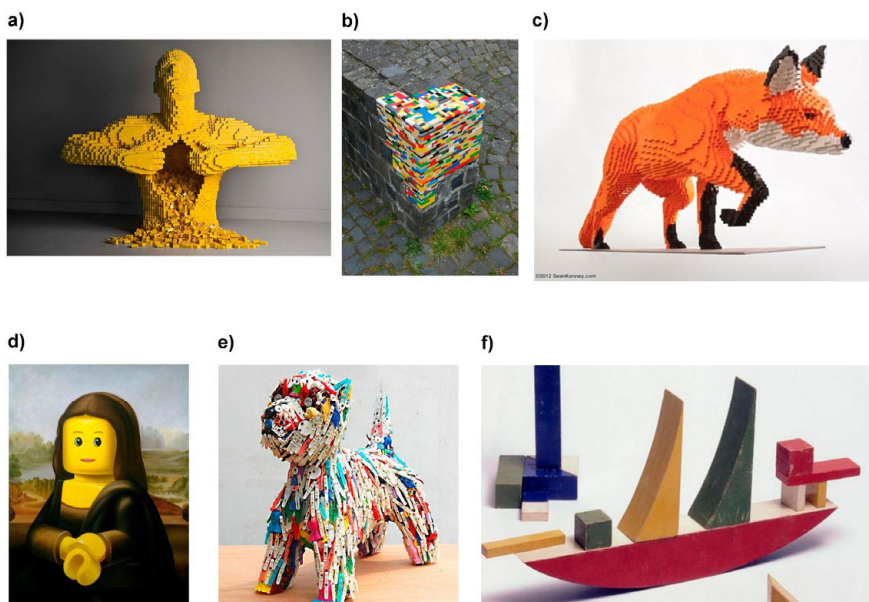
Los juguetes han formado y formarán parte de la infancia de todos los niños y niñas, y es que el juguete es todo aquello que permite un juego interactivo, colectivo o individual (Besombes, 1981). Como afirma Antoñanzas (2005), los juguetes tienen gran importancia en la vida de los niños y niñas, si el infante no tiene un juguete lo inventa, lo fabrica con materiales que tenga a mano, la imaginación suplirá los detalles y desperfectos que pueda tener, permitiendo jugar prácticamente con cualquier cosa: una caja de cartón, una pelota, un papel, una miniatura, etc. El juguete nunca será el objeto que vemos, su materialidad será transformada miles de veces por la imaginación de los infantes. Es reinventado en cada momento de juego (Santos y Saragossi, 2000). Según Díaz-Moya (2020), el arte y la creatividad desempeñan un papel muy importante en el desarrollo sensorial de los niños y niñas. Bruno Munari (2016) desarrolló un método llamado “Jugar con el arte” en el que el juguete y el juego son la clave para que los infantes adquieran estas habilidades. Transformaba el arte en juego. Decía que estos debían estimular la imaginación y por ello no debían estar terminados. El juguete ideal es aquel que el niño comprende sin ninguna explicación. También, con la llegada de las nuevas tecnologías los videojuegos se han convertido en otra fuente de entretenimiento que fomenta la creatividad, motivación y concentración. Se pueden encontrar gran variedad de videojuegos educativos que estimulan el proceso de aprendizaje gracias a las habilidades comentadas anteriormente (Sotomayor et al., 2022). Además, destacan también en este campo Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad, creadores de la idea de las “instalaciones de juego”. Se trata de una propuesta educativa comprendida desde la presentación estética de unos

objetos específicos, en un espacio transformable inspirado en la estética del arte contemporáneo y una fundamentación pedagógica que reconoce y da sentido al imaginario simbólico de la infancia expresado a través del juego espontáneo (Ruiz y Abad, 2019).

A continuación, se hablará brevemente de autores cuya carrera artística está totalmente relacionada con los juguetes y que se verán más profundamente en el desarrollo de la propuesta didáctica. Comenzaremos adentrándonos al mundo del LEGO Art. Se conocen las famosas figuras LEGO como juguetes para niños y niñas, sin embargo, adultos fanáticos de LEGO han conseguido transformar estas piezas en obras de arte. Destacan artistas como Nathan Sawaya (Figura 1a), que construye enormes esculturas y reproduce pinturas clásicas; Jan Vormann (Figura 1b), destaca usando las construcciones LEGO para restaurar estructuras arquitectónicas con miles de ladrillos de colores y Sean Kenney (Figura 1c), que nos sorprende con sus maravillosas esculturas contemporáneas (Boulter et al., 2022).

También se relaciona con la compañía LEGO a Stefano Bolcato, un pintor contemporáneo que produce pinturas clásicas con personajes de LEGO (Figura 1d). Se pueden encontrar recreaciones del "Autorretrato con collar de espinas y colibrí" de Frida Kahlo, "Four Marilyns" de Andy Warhol, "La Belle Ferroniere" de Leonardo da Vinci, "Retrato de Dante", de Sandro Botticelli y muchos más. Además, cabe destacar otro artista que le ha vuelto a dar vida a juguetes reciclados gracias a sus esculturas, Robert Bradford. Construye animales y seres humanos con juguetes que ya no se usan además de otros objetos como botones, cepillos, pinzas, etc (Figura 1e). Alma Siedhoff-Buscher es otra gran artista, alumna de la Bauhaus, que diseñó numerosos juegos de construcción de figuras geométricas con colores vivos, muy conocidos hoy en día y que aún se siguen usando para despertar la imaginación y creatividad de los niños y niñas (Figura 1f).

FIGURA 1. *Imágenes de creativos usados para la propuesta educativa basada en las artes*



2. OBJETIVOS

Por todo lo expuesto, los objetivos principales que se pretenden conseguir son los siguientes:

Objetivos Generales:

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Objetivos específicos:

- Observar y explorar de forma activa su entorno, generando interpretaciones sobre algunas situaciones y hechos significativos, y mostrando interés por su conocimiento.
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.

Junto a estos objetivos centrales se plantean también diferentes líneas de actuación a tener en cuenta:

- Reconocer y entender la producción artística a través de los juguetes.
- Estimular la imaginación y creatividad del alumnado.
- Ofrecer al alumnado experiencias que amplíen su desarrollo cognitivo, social y emocional.

3. METODOLOGÍA

Comenzaremos la propuesta didáctica con la primera sesión, que será la conductora del resto. Le daremos a conocer al alumnado un “gran libro de las artes” el cual lo irán completando con fotos de sus obras artísticas que irán realizando en las siguientes sesiones. Se tratará de seguir el mismo orden en todas las sesiones. Una primera parte de explicación del proceso de la actividad, dudas y organización del grupo. Una segunda parte en la que los niños y niñas comenzarán su trabajo y tendrán la oportunidad de trabajar diferentes técnicas artísticas, desarrollar su creatividad y disfrutar del proceso artístico de sus futuras obras. Para ello el tutor/a, y si es necesario un maestro o maestra de apoyo estarán apoyándolos y guiando en todo momento.

Finalmente, se realizarán fotografías del resultado de cada alumno y alumna para poder ir llenando las hojas del “gran libro de las artes”. En todo momento se trabajará teniendo en cuenta las necesidades de cada alumno y alumna, favoreciendo el buen clima del aula y siguiendo una metodología activa en la que el alumnado se sienta partícipe durante todo el proceso. A continuación, se muestra en la Tabla 1, la temporalización de las sesiones atendiendo a los objetivos y contenidos.

TABLA 1. Temporalización de las sesiones de la propuesta educativa basada en las artes

SESIONES	ACTIVIDAD	FECHA	OBJETIVOS	CONTENIDOS
Sesión 1	1	02/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Despertar curiosidad e interés por el arte. · Acercar al alumnado al arte contemporáneo. 	<ul style="list-style-type: none"> · El arte contemporáneo.
Sesión 1	2	02/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Conocer a Alma Siedhoff-Buscher. · Representar objetos mediante el uso de figuras. · Respetar el trabajo en equipo. · Exponer verbalmente obras artísticas. · Despertar la creatividad del alumnado. 	<ul style="list-style-type: none"> · Obras artísticas de Alma Siedhoff-Buscher. · Representación de objetos mediante el uso de figuras. · Correcta utilización del lenguaje para expresar emociones, sentimientos, etc. · Desarrollo de la creatividad.
Sesión 2	1	04/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Conocer la escultura de Robert Bradford. · Desarrollar la motricidad fina. · Dar uso a objetos viejos o que ya no se usan. · Aprender a envolver objetos con plastilina. 	<ul style="list-style-type: none"> · Visualización de obras escultóricas contemporáneas. · Desarrollo de la motricidad fina. · Desarrollo de una escultura.
Sesión 3	1	09/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Conocer el "LEGO art". · Crear esculturas con piezas LEGO. · Despertar la imaginación del alumnado. · Exponer verbalmente obras artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> · LEGO art. · Construcción de esculturas LEGO. · Desarrollo de la imaginación. · Correcta utilización del lenguaje para expresar emociones, sentimientos, etc.
Sesión 3	2	09/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Conocer las obras contemporáneas de Stefano Bolcato. · Representar con pintura de dedos figuras LEGO. · Desarrollar la motricidad fina. 	<ul style="list-style-type: none"> · Obras artísticas contemporáneas de Stefano Bolcato. · Representación de figuras LEGO con pintura de dedos. · Desarrollo de la motricidad fina.
Sesión 3	3	10/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Conocer y manipular arcilla polimérica. · Desarrollar la capacidad de moldear. · Crear una pieza LEGO. 	<ul style="list-style-type: none"> · Utilización de nuevos materiales para la expresión plástica. · Desarrollo de la capacidad de moldear. · Creación de una pieza LEGO.

Sesión 4	1	16/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Conocer cómo eran y se hacían los juguetes antiguos. · Tener una escucha participativa. 	<ul style="list-style-type: none"> · Composición y fabricación de juguetes antiguos.
Sesión 4	2	16/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Crear una obra artística propia con objetos reciclados. · Potenciar la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> · Creación de una obra artística con objetos reciclados.
Sesión 4	3	17/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Dibujar un juguete imaginario. · Despertar la imaginación. · Conocer el juego “el cadáver exquisito”. · Exponer verbalmente obras artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Dibujo de un juguete imaginario. · Desarrollo de la imaginación. · Juego “el cadáver exquisito”. · Correcta utilización del lenguaje para expresar emociones, sentimientos, etc.
Sesión 5	1	23/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Trabajar el sexismo mediante una revista de juguetes. · Saber expresarse con claridad. · Reconocer que los juguetes no tienen identidad de género. · Crear una revista de juguetes sin estereotipos sexistas. 	<ul style="list-style-type: none"> · El sexismo. · Correcta utilización del lenguaje para expresar emociones, sentimientos, etc. · Creación de una revista de juguetes sin estereotipos sexistas.
Sesión 5	2	23/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Crear un juguete con elementos naturales. · Potenciar la creatividad. 	<ul style="list-style-type: none"> · Creación de un juguete con elementos naturales. · Desarrollo de la imaginación.
Sesión 5	3	23/05/22	<ul style="list-style-type: none"> · Recordar todo lo aprendido. · Asimilar los conocimientos adquiridos. 	<ul style="list-style-type: none"> · Asimilación de los conocimientos adquiridos.

Fuente: Elaboración propia

Para la realización de la propuesta didáctica tendremos en cuenta los siguientes principios metodológicos:

- Individualización, para respetar el ritmo personal de cada alumno o alumna y respetar la diversidad.
- Participación activa. El alumno debe sentirse el protagonista y el profesional de la educación quién le guíe en su aprendizaje. Es el estudiantado el que se debe implicar en su proceso de enseñanza-aprendizaje (Castillo y Pinela, 2015).

- El juego, para aumentar la motivación, creatividad, resolución de conflictos y respeto del alumnado. Este proporciona al alumnado sensaciones y emociones positivas (Gómez, 2009).
- El ambiente del aula. Un buen clima conseguirá que los niños y niñas se sientan cómodos, en un ambiente de confianza, lo cual afectará positivamente a su autoestima y ganas de aprender.
- Aprendizaje por descubrimiento. El docente se convierte en mediador o guía y es el alumnado quien deberá adquirir conocimientos tras su propia exploración (Baro, 2011).
- Aprendizaje basado en las artes. El uso de las artes como forma de aprendizaje ayuda al alumnado a adquirir o aumentar de manera directa habilidades como la creatividad, confianza, comunicación no verbal, resolución de conflictos, etc.

Según María Richardson, como se cita en Castillo y Pinela (2015):

- El arte no es un esfuerzo de la voluntad sino un don de la gracia, para el niño por lo menos la cosa más sencilla y natural del mundo”, por lo que el principio básico de la metodología del arte es la libertad, entendida como la oportunidad de acción, de selección de materiales, técnicas y valor de creación.

4. APROXIMACIÓN A LOS RESULTADOS

La experiencia educativa ha fomentado el aprendizaje autónomo y colaborativo mediante el trabajo en equipo. Con el acercamiento al arte contemporáneo se han conseguido resultados que desarrollan el gusto estético y ético del discente. Potenciando el pensamiento creativo, crítico y comunicativo, ya que son características propias de la contemporaneidad (Salido-López, 2017). La propuesta se ha desarrollado atendiendo a las necesidades del alumnado. Como afirma Fermín (2007), cada estudiante puede tener unas características y necesidades propias, y esto es lo que los hace diferentes. No solo nos referimos al alumnado con alguna necesidad específica, sino a todo el conjunto, estudiantes con

dificultades económicas, con diferente ritmo de aprendizaje, diferente cultura y forma de pensar, etc.

La inclusión de niños y niñas con discapacidad a la educación común, tiene como objetivo desarrollar una educación que valore y respete las diferencias, pues al atender la discapacidad, se está atendiendo la diferencia, viéndolas como una oportunidad para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. La educación inclusiva es una cuestión de justicia y de igualdad, que aspira proporcionar una educación de calidad para todos aquellos que se encuentran en situación de desventaja o vulnerabilidad (Blanco, s.f., como se citó en Fermín, 2007).

Además, también se tendrá en cuenta al resto de las necesidades del alumnado. En las actividades más complejas se contará con un maestro o maestra de apoyo para atender la diversidad de cada uno de ellos. Con la exposición de los resultados tras la propuesta en el aula se propician entornos dinámicos y creativos que repercuten en una práctica reflexiva y con una comprensión didáctica (Mindel, 2018). Se demuestra el reflejo de una sociedad cuya tendencia se aproxima a la variedad y mezcla de identidades, conceptos y lenguajes artísticos (Meirieu, 2007).

5. CONCLUSIONES

A través de la elaboración del marco teórico se ha podido comprobar que la educación artística es mucho más importante de lo que desgraciadamente la sociedad y la educación piensa. Enriquece y contribuye al desarrollo de los niños y niñas además de ayudarles a aumentar su imaginación y creatividad. No solo les ayuda a desarrollar destrezas artísticas, sino también sociales, aumentando la capacidad de resolución de conflictos, autoestima y respeto. La educación artística no debe ser únicamente para trabajar y desarrollar habilidades o técnicas artísticas, también se puede incentivar al alumnado a mejorar aspectos como la convivencia, control de las emociones, comunicación, etc. El arte puede contribuir a todas las áreas de la infancia. Como se ha podido comprobar, trabajar basándose en el arte contemporáneo aporta un gran abanico de posibilidades. Gracias a él se puede ver el mundo de diferentes formas, es perfecto para trabajar con el alumnado temas transversales y ofrece una variedad de mecanismos de expresión. Materiales que solemos estar acostumbrados a usar de una forma, se les puede dar otra perspectiva.

En este caso se ha hecho con los juguetes. El juguete, además de ser el protagonista en la infancia de los niños y niñas, también lo ha sido en esta propuesta didáctica. Se ha querido conseguir que el alumnado vea este objeto desde otra perspectiva, desde la perspectiva del arte, no únicamente a través del juego. La realización de esta investigación ha ayudado a la adquisición de nuevos conocimientos y formas innovadoras de impartir la educación artística. Se tienen que buscar modos diferentes de trabajar, en los que el alumnado sienta motivación y ganas de aprender, dejando un poco de lado los métodos tradicionales, buscando que sean ellos los protagonistas de su aprendizaje y tengan deseo de explorar y conocer las diversas formas que nos puede ofrecer la enseñanza. Con pequeñas modificaciones se pueden conseguir grandes cambios.

6. REFERENCIAS

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art thinking. Cómo el arte puede transformar la educación*. Paidós.
- Alcalde, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores*. Icce.
- Andueza, M., Barbero, A., Da Silva, A. y García, J. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales*. Unir.
- Antoñanzas Mejía, F. (2005). *Artistas y juguetes*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <http://bitly.ws/wqeM>
- Antúnez del Cerro, N., Ávila, N. y Zapatero, D. (2008). *El arte contemporáneo en la educación artística*. Eneida.
- Aristóteles. (1986). *Política*. Gredos.
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 40, 1-11. <https://bit.ly/3wHovbP>
- Besombes, A. M. (1981). *Los pequeños juguetes de tu hijo*. Daimon.
- Boulter, E., Colombelli, J., Henriques, R. y Féral, C. C. (2022). The LEGO® brick road to open science and biotechnology. *Trends in Biotechnology*. <https://bit.ly/3x4IIqU>
- Castillo Ortiz, M. A. y Pinela Alvarado, H. A. (2015). *Influencia del arte como metodología activa para los niños de educación inicial de la escuela de educación básica*. [Tesis de maestría, Universidad de Guayaquil]. <https://bit.ly/3N6z9yJ>

- Díaz-Moya, M. (2020). El des-aprendizaje de la creatividad": la puesta en práctica del proceso creativo de Bruno Munari. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Efland, A. D. (2004). Arte y cognición. La integración de las artes visuales en el currículum. Octaedro.
- Estévez Pichs, M. A. y Rojas Valladares, A. L. (2017). La educación artística en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. *Universidad Y Sociedad*, 9(4), 114-119. <https://bit.ly/3OEgg7n>
- Fermín, M. (2007). Retos en la formación del docente de Educación Inicial: La atención a la diversidad. *Revista de Investigación*, 31(62), 71-92. <https://bit.ly/3x60WtD>
- Gardner, H. (1994). Educación artística y desarrollo humano. Paidós.
- Gómez, A. M. G. (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. *Cuadernos de Educación y desarrollo*, 1(10). <https://bit.ly/3M6vU8W>
- Gómez Molina, J.J., Cabezas, L. y Bordes, J. (2003). El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX. Cátedra.
- Hargreaves, D. J. (1991). Infancia y educación artística. Morata.
- Hernández Belver, M. y Ullán, A. M. (2007). La creatividad a través del juego: propuestas del Museo Pedagógico de Arte Infantil para niños y adolescentes. Amarú.
- Machón, A. (2009). Los dibujos de los niños. Cátedra.
- Marín-Viadel, R. (2003). Didáctica de la educación artística para Primaria. Alhambra.
- Meirieu, P. (2016). Frankenstein educador. Laertes.
- Mendívil Trelles de Peña, L. (2011). El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable. *Educación*, 20(39), 23-36. <https://bit.ly/3yegAEb>
- Mindel, C. (2018). Exploring, Developing, Facilitating Individual Practice, While Learning to Become a Teacher of Art, Craft and Design. *The International Journal os Art & Desidn Education*, 7(2), 177-186. <https://doi.org/10.1111/jade.12098>.
- Murillo-Ligorred, V., Revilla-Carrasco, A. & Ramos-Vallecillo, N. (2021). ¿Qué hago con los juguetes rotos? El arte de reciclar y el trabajo con los ODS en la educación primaria. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (39). <http://bitly.ws/wtdR>
- Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. Gustavo Gili.

- Munari, B. (2018). *Fantasia. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales*. Gustavo Gili.
- Real Academia Española. (s.f). *Arte*. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 27 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/arte>
- Roldán, J. y Marín-Viadel, R. (2012). *Metodologías artísticas de investigación en educación*. Aljibe.
- Rollano Vilaboa, D. (2004). *Educación plástica y artística en educación infantil: Desarrollo de la creatividad: métodos y estrategias*. Ideaspropias Editorial S.L.
- Rueda, J. F. (2010). *Crear al jugar, jugar al crear. La infancia, el juego y los juguetes en las vanguardias. Arte y parte: revista de arte*, (89), 34-47. <http://bitly.ws/wYTB>
- Ruíz de Velasco, A. y Abad, J. [*@instalaciones_de_juego*] (s.f.). *Publicaciones [Perfil de Instagram]*. Recuperado el 29 de mayo de 2022, de <https://bit.ly/3z3TT62>
- Salido-López, P. (2017). *La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. Arte, Individuo Y Sociedad*, 29(2), 349-368. <https://doi.org/10.5209/ARIS.54655>
- Santos, G. y Saragossi, C. (2000). *Juguete e infancia. Revista de psicología y psicoterapia de grupo*, 23(2), 139-156. <https://bit.ly/3x38XOq>
- Sotomayor González, A., Gétrudix-Barrio, F. y Rivas Rebaque, B. (2022). *Los videojuegos como medio de transmisión de aprendizajes en la educación formal. Una revisión bibliográfica en el contexto luso-español. Revista Colombiana de Educación*, 1(85). <https://doi.org/10.17227/rce.num85-12744>
- Tatarkiewicz, W. (1988). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Tecnos.
- Vigotsky, L. S. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal.

