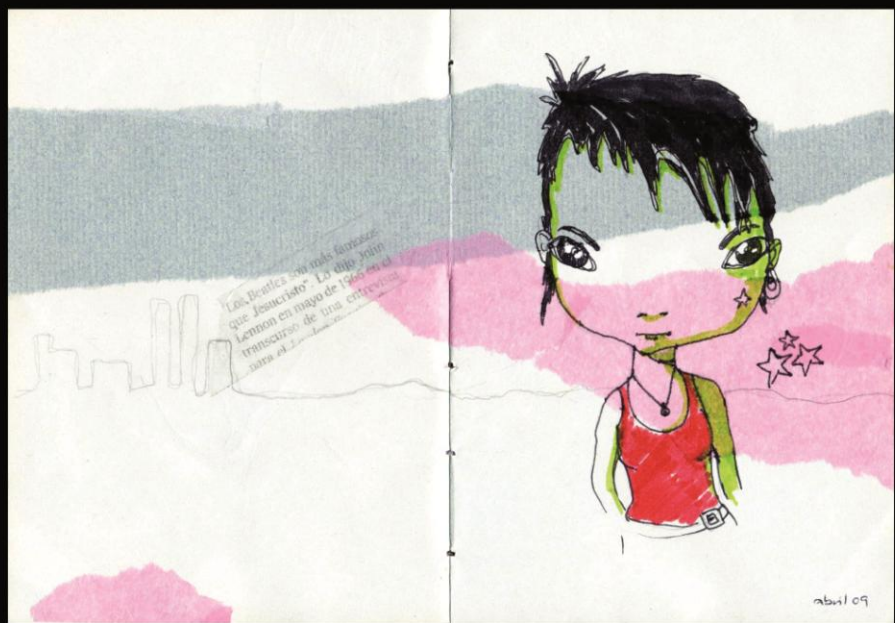


José L. Crespo Fajardo (Coord.)

Estudios sobre Arte Actual



eumedonet

Estudios sobre Arte Actual

Varios Autores

Laura Vázquez Hutnik/ Ainhoa Rodríguez López/ Fernando Bazeta
Gobantes/ Salvador Haro González/ María del Carmen Bellido/
Jhon Felipe Benavides Narváez/ Romina Cecilia Elisondo/ José
Luis Crespo Fajardo/ Aida María de Vicente Domínguez/ Laia
Manonelles Moner/ Laura Muñoz Pérez/ Danilo Santiago Vargas
Jiménez/ Jair Enrique Otero Foliaco/ Gloria M^a Rico Clavellino/
Julio César Cid Cruz/ Cynthia Ortega Salgado

Coordinado por José Luis Crespo Fajardo

Anuario de arte nº 1

Eumed.net

2013

COORDINADOR

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

Consejo Científico:

Dr. Atilio Doreste Alonso. Universidad de La Laguna (España)

Dra. Laura Vázquez Hutnik. Universidad de Buenos Aires (Argentina)

Dr. José Luis Corazón Ardura. Universidad de Cuenca (Ecuador)

Edita:

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

Colección:

Biblioteca de Ciencias y Artes

eumed.net

Colabora:

Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (Ecuador)

Grupo de Investigación Taller de Acciones Creativas. Universidad de La Laguna (España)



ISBN-13: 978-84-15774-79-2

Nº Registro: 201358824

ANUARIO DE ARTE, Nº 1

ISSN 2340-6062

Ilustración de portada: Ana Rivero Arcos

Índice

Agradecimientos... 7

Prólogo

Laura Vázquez Hutnik... 9

Presentación

José Luis Crespo Fajardo... 11

1. Del microanálisis al macroanálisis en el bien cultural: una aproximación a las nuevas tecnologías... 13

Ainhoa Rodríguez López

Fernando Bazeta Gobantes

Introducción

1. El microanálisis en el bien cultural

1.1. Las técnicas micro-analíticas y su aplicación a superficies policromas

1.2. Procedimiento científico

1.2.1. Toma de muestras

1.2.2. Análisis estructural de las técnicas pictóricas

1.2.3. Análisis material de las composiciones pictóricas

1.3. Exposición e interpretación de resultados

2. El macroanálisis en el bien cultural

2.1. Las técnicas macroanalíticas y su aplicación a monumentos ubicados en parajes naturales

2.2. La caracterización de los Bienes Culturales ubicados en parajes naturales

2.3. El macroanálisis y sus procesos específicos de valoración

- 2.3.1. La categorización del entorno
- 2.3.2. Niveles de vegetación. Los círculos
- 2.3.3. El grado de explotación
- 2.3.4. Niveles vegetativos
- 2.4. Adecuación del elemento vegetal en el entorno
- Conclusión
- Bibliografía

2. Edward Ruscha y el libro de artista. El nacimiento de un nuevo paradigma... 43

Salvador Haro González

3. Renovarse o morir. Actualización de la obra visual a las nuevas tecnologías artísticas como estrategia de conservación... 63

María del Carmen Bellido Márquez

- 1. Introducción y objetivos
- 2. Desarrollo
- 3. Conclusiones
- Notas
- Referencias bibliográficas

4. Verse dibujando... 85

Jhon Felipe Benavides Narváez

- Notas
- Interrupciones bibliográficas
- Las otras interrupciones

5. ¡Hice un collage como Antonio Berni!... 117

Romina Cecilia Elisondo

- El valor de la experiencia: *¡Hice un collage como Antonio Berni!*
- Educación artística en el mundo de pantallas

Recursos educativos abiertos sobre Arte en Educ.ar.
Oportunidades para la creatividad
¿Quién fue Antonio Berni?
¿Qué se puede encontrar en Berni para niños y docentes?
Actividad: El siglo que vio Berni
Consideraciones finales
Notas
Referencias bibliográficas

6. David Méndez y el camino del artista... 145

José Luis Crespo Fajardo

1. El camino del artista
 2. Las influencias en el camino del artista
 3. El proceso de creación
 4. La pintura de los sentidos
 5. Última obra
- Bibliografía

7. Adaptación de las obras pictóricas al sector publicitario... 155

Aida María de Vicente Domínguez

1. Introducción
 2. Objetivos
 3. Metodología
 4. Resultados
 5. Conclusiones
- Referencias bibliográficas

8. Producción colaborativa en la era digital: encuentros entre arte y política... 163

Laia Manonelles Moner

- Notas
Bibliografía

9. Situación actual de la arquitectura digital: el largo camino del píxel a la realidad... 177

Laura Muñoz Pérez

Notas

10. Arte abierto: liberación de la publicación y difusión de obras, ideas e iniciativas independientes... 195

Danilo Santiago Vargas Jiménez,

Jair Enrique Otero Foliaco

1. Introducción

2. Marco conceptual

3. Arte de los nuevos medios

4. Manifestaciones Libres

5. Arte abierto

6. Plataformas de publicación y difusión libre

7. Conclusión

Notas

Referencias Bibliográficas

11. Hiperrealismo pictórico y su evolución ligada al avance fotográfico... 211

Gloria M^a Rico Clavellino

Notas

Bibliografía referenciada

12. Presentación, representación y performance en el audiovisual digital en vivo... 223

Julio César Cid Cruz

Cynthia Ortega Salgado

Notas

Fuentes de Consulta

Agradecimientos

La primera palabra de agradecimiento es para todos y cada uno de los investigadores participantes en este proyecto. Les agradezco mucho la valentía de confiar sus estudios a esta idea tan aventurada de edición puramente virtual, y que hayan tenido la paciencia suficiente para sobrellevar el proceso de gestación de la obra, con galerada incluida. Sin embargo ya podemos decir que, tras superar los difíciles obstáculos, de la realidad virtual hemos conseguido crear una realidad tangible.

A la vez, me gustaría agradecer la ayuda y colaboración del grupo Eumed.net de la Universidad de Málaga, dirigido por el Dr. Juan Carlos Martínez Coll, y a todo el personal de este gran equipo de investigación, en especial a Lisette Villamizar y a Juan José Suárez Arana.

Por último, quisiera dedicar una especial mención de agradecimiento a la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, en Ecuador, y al grupo de investigación *TAC. Taller de Acciones Creativas*, de la Universidad de La Laguna, liderado por el profesor Atilio Doreste Alonso, órganos que gentilmente colaboran en la difusión de la presente obra.

Prólogo

LAURA VÁZQUEZ HUTNIK

Universidad de Buenos Aires — Conicet

Problematizar los sentidos y alcances del arte actual puede ser una tarea imposible. A diferencia de otros momentos y contextos en su historia, el campo artístico contemporáneo cifra el fin de un estado: aquel en que una perspectiva (o apenas un puñado) podía centralizar y reunir todas las afirmaciones y todas las divergencias. Bajo el signo de su crisis, el arte es un relato y no un manso discurrir de acontecimientos y temporalidades. Y en ese territorio (campo de batalla y de poder) todo lo pensado y lo que aún está por pensarse, *están latentes*.

Es más que notoria la distancia de esta nueva cultura artística respecto del arte de la modernidad. Es entonces cuando se tornan necesarios libros como este, para intervenir desde el presente con nuevas preguntas, los viejos problemas: ¿qué es el arte? Ya lejos de su celebrado o lamentado “fin”, se vuelve urgente pensarlo “después de la teoría”. O mejor dicho, más allá y por encima de sus confines y conceptos.

Porque si bien es cierto que el arte actual está profundamente ligado a la lógica del capital, también cabe pensar en las posibilidades libertarias o de autonomía que brindan las nuevas tecnologías en cualquiera de las etapas de su producción, difusión y consumo. ¿Cuánto vale el arte actual? ¿Cuál es la especificidad de su mercancía y cuál su legitimidad? ¿Es posible que sus productos estén lejos del mercado? ¿Cómo

se transforma la propiedad intelectual, las formas de transacción y el concepto de autor bajo las nuevas reglas del campo?

Este libro trabaja estos problemas desde distintos ángulos, enfoques y disciplinas e intenta productivamente repensar los alcances y límites de las transformaciones del campo. En este sentido, el arte de los “nuevos medios” ya no puede pensarse como campo especializado o escindido del mundo *mainstream* de las galerías y los museos.

Los lenguajes se mezclaron para siempre y alteraron nuestra percepción de los objetos y las cosas. La utopía final de una realidad desmaterializada, sin mercado y sin autor, nos obliga a preguntarnos por la inminente obsolescencia de aquello que alguna vez, llamamos “cultura artística”.

No es difícil encontrar aquello que une los distintos artículos, puesto que conforman una agenda actual de relaciones entre repertorios de imágenes, proyectos y discusiones teóricas. Pero, más allá de las continuidades y diálogos mutuos que los textos establecen entre sí, es en su diversidad donde *Estudios sobre arte actual* se hace más fuerte.

El aporte de investigadores, docentes, críticos y profesionales provenientes de distintas disciplinas y campos de trabajo, permite desplegar una mirada transversal, original y fecunda sobre el arte de nuestros tiempos. Por supuesto, se trata de una contribución que no agota el problema ni pretender hacerlo. Gesto contrario, lanza la punta del ovillo y lo hecha a rodar.

Presentación

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Este libro contiene una serie de artículos que abordan en detalle diversas cuestiones referentes al arte actual. Los documentos tratan sobre arte de los nuevos medios, restauración, conservación, performance, libro de artista, dibujo, pedagogía... siempre bajo el denominador común de la óptica contemporánea. Esperamos que el conjunto de las aportaciones pueda contribuir al discernimiento de nuevas propuestas ante los continuos retos que hoy nos presenta al mundo del arte.

A comienzos de la década de dos mil y diez nos hemos habituado a aceptar las controversias, pero el asombro y la expectación tanto por parte del espectador como de la crítica es algo que parece mantenerse. Hemos asumido que todo tiene cabida, que aquello que se etiqueta bajo la noción de arte puede adquirir este rango sin más. La consabida pregunta “¿y a esto llaman arte?”, no ha dejado de tener validez a la hora de comentar el último Premio Turner o las obras de artistas que en los rankings de ventas se estiman más valorados.

El arte produce permanente asombro, unas veces para bien —de acuerdo a nuestros estándares y gustos privados— y otras no tanto. En el panorama actual podemos hallar artistas de extremado virtuosismo —tanto que podrían parecer teletransportados desde la época de las academias— en contraste con otros creadores que ni tan siquiera manufacturan sus obras, y acaso planean ideas que ejecutan un equipo de operarios, dando la sensación de ser más que artistas originales, una marca, y antes que una marca, una fría y maquina industrial.

No obstante, tenemos que admitir que las controversias generadas en este mundo siempre han sido y son beneficiosas, en tanto los límites de lo que aceptamos como arte se han ido expandiendo más y más, dando pie al surgimiento de nuevos conceptos y hallazgos definitivamente creativos. Y es que al hablar de arte actual, ensanchar el horizonte de nuestra visión nos abre la posibilidad de disfrutar de propuestas más imaginativas. La imaginación es el germen de las artes, y en estos tiempos debería ser tan apreciable como la razón.

Del microanálisis al macroanálisis en el bien cultural: una aproximación a las nuevas tecnologías

AINHOA RODRÍGUEZ LÓPEZ
FERNANDO BAZETA GOBANTES

Resumen:

Hemos partido de dos elementos culturales definidos por sus diferentes características, las superficies con decoraciones policromas y los monumentos ubicados en parajes naturales para ofrecer dos modelos de estudio: el microanálisis y el macroanálisis. En el microanálisis, describimos un protocolo basado en la toma de muestras, el análisis estructural de las técnicas pictóricas y el análisis material de las composiciones pictóricas. En el macroanálisis detallamos su aplicación a monumentos ubicados en parajes naturales como monumentos megalíticos, centrándonos en la valoración de los elementos vegetales y en su interacción con el elemento cultural.

Palabras clave: Microanálisis, macroanálisis, policromías, monumentos arqueológicos.

* * * * *

Introducción

La seguridad de una intervención de conservación y restauración en cualquier tipo de Bien Cultural sólo puede garantizarse si previamente se ha realizado un análisis riguroso, serio y específico que nos pueda ofrecer una información veraz y actualizada de su composición, estructura y estado de

conservación. En este sentido, exponemos dos protocolos de estudio, microanalítico en superficies con decoraciones policromas y macroanalítico en monumentos ubicados en parajes naturales para que nos muestren cómo dos áreas del patrimonio cultural con características muy diferentes necesitan unos mismos criterios de análisis, interpretación y diagnóstico.

1. El microanálisis en el bien cultural

1.1. Las técnicas micro-analíticas y su aplicación a superficies policromas

En las últimas décadas se ha visto incrementado el número de publicaciones, fundamentalmente en revistas especializadas y actas de congresos, que aportan una aproximación a la obra de arte desde una perspectiva científica. Estudian por medio de diversas técnicas de análisis las composiciones estratigráficas y materiales de las distintas partes que constituyen el bien cultural. En ocasiones son investigaciones resultantes de lagunas detectadas en un área específica. En la mayoría de los casos son informes analíticos que completan el conocimiento técnico y material de obras sometidas a procesos de conservación y restauración y que acompañan la documentación generada con motivo de las intervenciones. En general y, en concreto en España, se observa una escasez de publicaciones de ambas tipologías lo que implica mayor dificultad para su localización y consulta y menor difusión de los resultados y conocimientos alcanzados.

El amplio repertorio de decoraciones pictóricas que visten las superficies de una gran variedad de bienes muebles e inmuebles del patrimonio histórico-artístico es uno de los campos que mayor interés y conocimiento está generando en

aquellas disciplinas vinculadas con el arte: la conservación y restauración, la historia del arte, la arqueología, la arquitectura, la química, la biología...

La información que proporcionan las actuales tecnologías científicas de microanálisis sobre las superficies pictóricas es necesaria y, por lo tanto, previa para abordar con las suficientes garantías de respeto hacia la obra de arte cualquier tratamiento de conservación y/o restauración. Asimismo, es una información muy valiosa para interpretaciones de carácter histórico-artístico.

En la actualidad las técnicas que ayudan en la caracterización material de los bienes culturales pueden ser destructivas o mínimamente invasivas y no destructivas (TND, técnicas no destructivas).

Diversas experiencias sobre obras pictóricas y escultóricas del siglo XVI nos han ayudado en la elaboración y puesta en práctica de un protocolo de actuación para el estudio técnico y material en laboratorio del estrato pictórico (Rodríguez, 2011). El proceso implica una mínima extracción de material que adecuadamente preparado permite ser analizado por medio de diversas técnicas obteniendo la máxima información posible.

El objetivo de esta contribución es acercar al especialista o interesado en la materia el protocolo de actuación y las técnicas de análisis empleadas a lo largo de nuestra experiencia investigadora para el microanálisis del acabado pictórico de la obra de arte.

1.2. Procedimiento científico

1.2.1. Toma de muestras

La caracterización de las técnicas y los materiales constituyentes de las técnicas de pintura hace necesario el empleo de una serie de tecnologías científicas que para obtener unos resultados fiables, todavía en el presente y en la mayoría de los casos, implican la toma de micro-muestras pictóricas (aproximadamente 2mm. por cada lado). De ahí que a este tipo de técnicas analíticas se las denomine técnicas destructivas. Sin embargo, con el propósito de evitar la extracción de muestras también es posible la utilización de técnicas no destructivas cuya diferencia principal con respecto a las previas es la no necesidad de muestreo y, en ocasiones, para su consecución, su carácter móvil para poder trasladar la técnica de análisis a la obra en lugar de la obra al laboratorio.

Cuando se decide proceder a la toma de muestras pictóricas es fundamental disponer de un modelo de ficha que clasifique todas las variantes de técnicas y decoraciones pictóricas del bien en fase de estudio.

La ficha-modelo debe contar, como mínimo, de los siguientes apartados: 1. una tabla donde se recojan todas las variedades pictóricas cada una con su código de identificación, 2. un gráfico en el que se señale la ubicación de cada una de las variedades y 3. una tabla resumen de dichas variedades.

El proceso de muestreo consta principalmente de dos fases. Una primera fase de estudio organoléptico en detalle de la superficie pictórica para determinar aquellas zonas a muestrear por su interés estilístico, técnico y/o material. Para ello se

completan los tres apartados de la ficha-modelo. La información del tercer apartado es necesaria para realizar un muestreo preciso y representativo de todas las tipologías estilísticas, técnicas y materiales. En una segunda fase se procede a la toma de muestras guiada por los datos del tercer apartado donde a cada muestra extraída se le asigna un código para su identificación. Durante esta fase se documentan las zonas muestreadas con macro y micro fotografías digitales en color. La extracción de las muestras tiene que respetar en la medida de lo posible las dos siguientes condiciones: la primera es procurar realizar la extracción en aquellas zonas que presentan craquelados y lagunas para respetar tanto las partes intactas sin lagunas como las muy deterioradas y con escasos fragmentos y la segunda condición es de tipo práctico y consiste en seleccionar aquellas zonas con facilidad de acceso para la correcta toma de muestras. En resumen, esta fase ha de ser minuciosa, dado que siempre se ha de tener presente el provocar el menor daño o deterioro posible a la obra y ha de estar muy bien documentada para ayudar en el proceso de interpretación de los resultados obtenidos con las nuevas tecnologías de análisis que tras el muestreo se emplearán sobre las muestras tomadas.

1.2.2. Análisis estructural de las técnicas pictóricas

A continuación del estudio in situ se prosigue con el estudio analítico en el laboratorio de las muestras de pintura.

En una primera fase procedemos a estudiar el orden estratigráfico y, por consiguiente, las técnicas de construcción de dichas muestras. Con este propósito empleamos una metodología y técnicas analíticas que bien pueden ser sustituidas por otras de iguales o similares características y prestaciones (Khandekar, 2003).

Primeramente seleccionamos aquellas muestras que a nivel técnico y material más información pueden proporcionar. Nos ayudamos de una lupa binocular (por ejemplo, la lupa SZ-ST Olympus) que permite observar con más aumentos las muestras. La componen dos oculares, un objetivo zoom y una fuente de luz que por medio de dos antenas flexibles ilumina una superficie blanca plana donde, bajo el objetivo, se coloca la muestra pictórica.

Seleccionadas las muestras, por medio de un microscopio óptico, como el microscopio Zeiss Axioscop 2 Mat (más adelante describimos sus características) se registran fotográficamente el anverso y el reverso de cada muestra antes de su oclusión en resina. Las imágenes fotográficas resultantes tienen el doble objetivo de, en primer lugar, planear el lugar preciso -que más información ofrece- por donde se ha de realizar el corte estratigráfico y, en segundo lugar, guiarnos después, durante la fase de lijado y pulido de la oclusión, hasta llegar al punto exacto de corte planeado.

La preparación de los cortes estratigráficos de las muestras requiere la creación de un molde de silicona que nos servirá de contenedor de las oclusiones de las muestras pictóricas durante su catalización. El objetivo es crear un molde de silicona provisto de diez pozos cúbicos dentro de cada uno de los cuales se puede llevar a cabo la oclusión de una muestra pictórica. El número de pozos está en torno a diez, aunque éste varía en base al tamaño del contra-mole empleado. Dado que las oclusiones están constituidas por un material rígido, es decir, resina, es necesario que el material del molde que las contiene sea flexible, como la silicona, ya que no sólo facilita el desmolde de las oclusiones sino también evita destruir o deteriorar el molde pudiéndose reutilizar.

Para crear el molde de silicona se parte de un contra-molde consistente en una caja de plástico sin tapa de 6x14x7cm. en cuya base interior se adhieren con cinta adhesiva de doble cara diez cubos de metacrilato de 1x1x1cm. Previa a la preparación de la mezcla de silicona con que se rellena el contra-molde se pulveriza este último con desmoldeante Silicon-Spray AK de Wacker Silicones. Para obtener la mezcla con la que se crea el molde se utiliza Silicona Elastosil M4514 de Wacker Silicones y 3,5% de Endurecedor T51. Tras mezclar bien los dos componentes se rellena el contra-molde. Con el fin de eliminar posibles bolsas de aire de la mezcla vertida se introduce el contra-molde con la silicona en fase líquida en una cámara de vacío durante cinco minutos. Fuera de la cámara, se retiran con una aguja o alfiler las últimas burbujas de aire que puedan quedar en el molde para a continuación dejar catalizar la silicona en una superficie horizontal durante un mínimo de 24 horas y un máximo de 72 horas, dependiendo de la temperatura ambiente. Catalizada la silicona se desmolda del contra-molde y se obtiene el molde de silicona de 2x14x7cm.

El siguiente proceso es la elaboración de las oclusiones pictóricas de resina poliéster para después obtener las estratigrafías. Las oclusiones se componen de una resina poliéster Poly-pol PS230 y un catalizador/endurecedor Peróxido de MEK (Methyl-Ethyl-Ketone/Metil-Etil-Cetona). Debido a la toxicidad de la resina y el catalizador su manipulación se ha de realizar en una vitrina para aspiración de gases con la protección oportuna de guantes de látex, gafas protectoras y máscara de carbono. Dos tipos de vitrina de sobremesa pueden ser la vitrina modelo OR-S 900 y la vitrina Kewaunee Scientific Corporation.

El primer paso en la obtención de las oclusiones es rellenar hasta la mitad los diez pozos que componen el molde de

silicona antes creado. Se emplean 10ml. de resina poliéster y 5 gotas de catalizador. El tiempo de endurecimiento oscila entre las 24 horas y las 48 horas. El segundo paso consiste en introducir en los pozos y sobre la resina catalizada las muestras y sus etiquetas identificativas con el código de la muestra y la fecha de la oclusión. Con el fin de desarrollar con éxito estas actividades podemos servirnos de la lupa binocular. El tercer y último paso es la repetición del primer paso, ya que se tienen que rellenar por completo los pozos con la mezcla de resina y catalizador antes indicada. En esta ocasión el vertido de la resina ha de ser más lenta para evitar posibles desplazamientos de las etiquetas y las muestras. En caso de producirse movimientos, ayudándonos de un agujero o alfiler y una lupa binocular, se recolocan aquellas etiquetas y/o muestras y se eliminan burbujas de aire. Al cabo de 24-48 horas damos por terminadas las oclusiones.

Las estratigrafías se obtienen por medio del lijado y pulido de las oclusiones de resina. Se utiliza una lijadora-pulidora giratoria, como es la lijadora-pulidora BUEHLER-Metaserv, consistente en una base circular metálica que gira a diferentes revoluciones para acelerar el proceso de lijado o pulido sobre la que se dispone el papel de lija o pulido y una fuente de agua en forma de brazo flexible orientable a distintos puntos de la base.

Para empezar, se lijan las oclusiones hasta obtener los cortes estratigráficos planeados. El lijado se realiza al agua, primero, con papel de lijado metalográfico de mayor grano (600 y 1200) y, segundo, una vez se ha llegado a la muestra de pintura, con lijas al agua SiC (Silicon Carbide/Carburo de silicona) de grano fino (2400 y 4000). Durante el lijado de la propia muestra es fundamental la continuada observación de la

misma en el microscopio óptico, porque nos guía con precisión hasta alcanzar el punto exacto de corte previamente planeado en las imágenes fotográficas obtenidas en el microscopio óptico. Para terminar, se pulen las oclusiones con el fin de eliminar el rayado producido durante el proceso de lijado y conseguir una imagen más nítida que facilite el estudio de las estratigrafías. Se emplea un disco de fibra suave (DP-nap) y un material abrasivo a base de alúmina. Este último resulta de mezclar alúmina en polvo (AP-D Powder) de 1µm (micra) y agua destilada según deseemos una mezcla más o menos densa. El pulido no requiere de agua.

Tal y como se ha descrito a lo largo de este apartado, todas las tecnologías y metodologías empleadas sirven para la preparación de las estratigrafías de las muestras seleccionadas. Por lo tanto, la última fase del análisis de las técnicas pictóricas se refiere concretamente al estudio y fotografiado de las disposiciones de los estratos de cada estratigrafía.

Para tal fin, utilizamos el microscopio óptico, porque, entre otras, tiene las siguientes funciones: permite conocer el orden de aplicación de los estratos en cada muestra, ayuda a identificar algunos materiales pictóricos, facilita la observación de la reacción de los reactivos que más adelante se utilizarán y mide en micras el grosor de los estratos a través de una regleta micrométrica ocular. En concreto, el microscopio Zeiss Axioscop 2 Mat utiliza luz reflejada en campo oscuro para observar las estratigrafías en luz normal y con sus colores reales y luz UV (ultravioleta) reflejada con el filtro UV DAPI 340-380nm (nanómetros) para ver las estratigrafías bajo luz UV con las fluorescencias correspondientes a cada material pictórico. Dispone de cinco objetivos para observar las estratigrafías a aumentos diferentes: 5x, 10x, 20x, 50x y 100x. La parte superior

del microscopio está provista de un adaptador sobre el que se coloca una trasera de cámara digital A Phase One H25 que con las conexiones y el programa informático adecuado transmite las imágenes observadas en el microscopio óptico al ordenador.

1.2.3. Análisis material de las composiciones pictóricas

La segunda fase del estudio analítico se centra en el análisis e identificación de los materiales orgánicos e inorgánicos que componen las diversas capas de las estratigrafías. Al igual que en la fase previa de análisis de las técnicas de construcción, para el estudio de los materiales pictóricos utilizamos un conjunto de procedimientos y tecnologías susceptibles de ser sustituidos o mejorados por otros.

Por regla general, tendemos a analizar los materiales inorgánicos antes que los orgánicos, principalmente porque las técnicas habitualmente empleadas para conocer los materiales de naturaleza inorgánica no implican destrucción o eliminación de muestra.

La primera técnica a la que nos referimos es el MEB/EDX (microscopio electrónico de barrido/espectrómetro de energía dispersiva de rayos-X). Nos servimos de un MEB JEOL JSM 6460LV equipado con un EDX Oxford Instruments INCAX-sight. El MEB sirve para la caracterización morfológica de los estratos y las partículas de pintura (forma, tamaño, aspecto y textura). Las condiciones del MEB son 20kV, haz de electrones optimizado para el análisis por EDX y distancia de trabajo de 10mm. El EDX analiza la composición química elemental de áreas o zonas puntuales de materiales para su posterior identificación. Tanto el MEB como el EDX se operan

por medio del programa informático INCA que permite guardar las imágenes de alta resolución generadas por el MEB y los espectros obtenidos con el EDX.

Las estratigrafías se introducen en la cámara del MEB y se analizan por medio de un haz de electrones en modo de bajo vacío con una presión en la cámara de 35 pascales. Para un análisis más preciso de ciertas partículas pictóricas algunas estratigrafías se analizan en modo de alto vacío con una presión en la cámara predeterminada por el MEB lo que supone una mayor descarga de electrones. Para evitar que la muestra se cargue negativamente de electrones, lo que interferiría en el análisis en el microscopio electrónico, es necesario revestir la estratigrafía (en concreto, la cara donde se ubica el corte estratigráfico) con una fina capa de un material conductor como el carbón. Este procedimiento se realiza en un recubridor de muestras, como el Denton Vacuum/Desk II, formado por una cámara cilíndrica acristalada y hermética provista de un portamuestras con cabezal de barras de carbón. El proceso tiene lugar al vacío y en pocos segundos pudiendo repetirse la operación en caso de que el espesor del revestimiento aplicado se considere escaso.

Las imágenes obtenidas en el MEB son en blanco y negro y las diferentes tonalidades ayudan a detectar distintos materiales. Por un lado, las zonas blancas observadas en el MEB corresponden a los elementos de mayor peso como pueden ser las láminas metálicas de plata, estaño y oro. Por otro lado, las zonas más oscuras en tonos grises corresponden a los elementos de menor peso, es decir, los materiales orgánicos que suelen localizarse en mayor o menor concentración en los estratos restantes por su función aglutinante.

La técnica del MEB/EDX permite la realización de mapeos elementales donde por cada elemento químico se obtiene un mapa de la muestra analizada donde se destacan en color aquellas zonas con presencia de dicho elemento químico. Dado que el EDX no analiza materiales orgánicos, cuyo componente es C (carbono), aquellos estratos únicamente compuestos a base de C (ceras, resinas, gomas, colas y aceites, principalmente) no se detectan en ningún mapa, apareciendo en color negro como en las imágenes del MEB. De este modo, a través de la modalidad del mapeo elemental podemos conocer la composición química elemental de cada uno de los estratos de la muestra.

La segunda técnica empleada para la caracterización, fundamentalmente, de materiales inorgánicos que no deteriora la oclusión en resina de la muestra pictórica es el espectrómetro-microscopio Raman (por ejemplo, el modelo Senterra de Bruker Optics). Permite la identificación más precisa de materiales de naturaleza inorgánica proporcionando información sobre la composición molecular. La técnica combina en un sólo dispositivo un espectrómetro Raman dispersivo y un microscopio confocal provisto de un recinto de cerramiento de seguridad láser donde se sitúa la estratigrafía. La zona se analiza empleando el láser de 785nm y 532nm durante 5-300 segundos. Los espectrogramas Raman obtenidos son transferidos al ordenador a través del programa informático Opus 5.5.

La técnica Raman también permite la realización de mapeos de estratigrafías. Teniendo en cuenta que cada material pictórico tiene su propia longitud de onda, a través del Raman se obtiene el mapa de la longitud de onda deseada donde las zonas azul oscuro representan la no presencia de esa longitud de onda en el mapa y, por lo tanto, de ese material pictórico y las zonas

de color rosa indican las áreas con mayor presencia de la longitud de onda y, por consiguiente, de ese material.

La caracterización de los materiales orgánicos la realizamos por medio de dos técnicas.

La primera técnica es el microanálisis histoquímico que localiza y aproxima en la identificación de materiales de naturaleza orgánica. Los reactivos experimentados son cinco: PS (Ponceau S) y AB (Amido Black/Negro de Amido AB2) para la identificación de materiales proteínicos y 2, 7-DCF (Dichlorofluoresceín/Diclorofluoresceína), RHOB(Rhodamin/Rodamina B) y SBB (Sudan Black/Negro de Sudán B) para la identificación de materiales lipídicos (Johnson y Packard, 1971, Martin, 1977, Wolbers, 2000).

El reactivo PS es un polvo rojo que una vez preparado tiñe por medio de reacción química en contacto con proteínas. En el microscopio óptico bajo luz normal las tinciones muestran un abanico de colores que incluyen diversas combinaciones e intensidades de naranja, rosa y rojo. El AB es un polvo marrón oscuro que al igual que el PS tiñe materiales proteínicos por reacción química. Los colores que ofrecen las tinciones observadas bajo luz normal en el microscopio óptico abarcan desde el azul claro hasta el azul oscuro casi negro. El reactivo para lípidos DCF consiste en un polvo de color naranja intenso. La tinción se produce al disolverse en materiales de naturaleza lipídica sin tener lugar reacción química. Las tinciones resultantes son detectables en el microscopio óptico con luz normal mostrando un color amarillo y con luz UV (filtro 450-490nm) ofreciendo un color rosa para los materiales lipídicos saturados y amarillo intenso para lípidos no saturados. La RHOB es un polvo rosa brillante que como el DCF tiñe por

disolución en materiales ricos en lípidos. En el microscopio óptico bajo iluminación normal las tinciones son de color rojo intenso y bajo luz UV (340-380nm) naranja-rojo intenso. Con el reactivo SBB, un polvo oscuro, la tinción se produce cuando éste es absorbido por los materiales lipídicos no teniendo lugar ningún tipo de reacción química. Los materiales teñidos observados en el microscopio óptico bajo luz normal muestran diferentes tonalidades de azul, desde un azul claro hasta un azul casi negro.

Cada reactivo se prepara tal y como se indica en la bibliografía especializada.

El modo de proceder en el microanálisis con reactivos comienza con la aplicación en la estratigrafía (limpia y sin ningún recubrimiento) de una gota del reactivo. La duración del proceso de teñido puede durar desde pocos segundos hasta varios minutos, dependiendo del reactivo en cada caso y pruebas previas sobre los materiales a analizar, siempre tomando como referencia las fuentes documentales. Después se elimina el reactivo y se neutraliza su acción limpiando la zona con un disolvente específico tal y como consta en la bibliografía. A continuación estudiamos y fotografiamos la reacción del reactivo en el microscopio óptico en luz normal y/o luz UV. El siguiente paso es el repulido de la estratigrafía en la lijadora-pulidora para eliminar el fino estrato teñido de la muestra. Esto permite reutilizar la estratigrafía para una nueva tinción. Prácticas realizadas sobre estratigrafías pictóricas de diversas obras de los siglos XVI nos han servido para detectar que los reactivos que ofrecen unas tinciones más selectivas y precisas son el AB para la identificación y localización de los materiales proteínicos y el RHOB para los materiales lipídicos. Es conveniente antes de llevar a cabo el microanálisis histoquímico,

realizar pruebas que nos confirmen los reactivos más adecuados para los tipos de materiales que queremos estudiar.

La segunda técnica empleada en la identificación de materiales pictóricos orgánicos es el espectrómetro FTIR (Fourier Transform Infrared/Infrarrojos por transformada de Fourier) con objetivo ATR (Attenuated Total Reflectance/Reflexión total atenuada). En concreto, el FTIR-ATR utilizado es un espectrómetro Bruker Vertex 70 con un microscopio Hyperion 3000.

Los espectros obtenidos con la técnica Raman y el FTIR-ATR son interpretados por medio de su comparación con bases de datos de materiales artísticos contenidos en el Straus Center for Conservation and Technical Studies-Harvard Art Museums, el Museum of Fine Arts Boston, el University College London y la base de datos IRUG (Infrared and Raman Users Group).

1.3. Exposición e interpretación de resultados

El análisis de la estructura estratigráfica y los materiales inorgánicos y orgánicos de las muestras pictóricas nos permite obtener una visión general completa de las mismas a nivel técnico y material. El siguiente objetivo es, por consiguiente, proceder a la recopilación y clasificación de dichos resultados en una tabla que facilite su lectura y comprensión.

En el caso de estar estudiando una técnica pictórica específica, como por ejemplo el brocado aplicado, lo más apropiado es generar una tabla por cada estrato de pintura, por ejemplo: preparación, imprimación, adhesivo, relleno, lámina de estaño, mixtión, lámina de oro/plata y pintura/corladura. Cada tabla la dividimos en cuatro columnas donde incluimos los datos

referentes a cada estrato: materiales inorgánicos, materiales orgánicos, espesor (indicado en μm) y obra (designada por medio del/los código/s de la/s muestra/s de la/s que hemos obtenido la información acompañado del título de la obra si procede). El número de filas de la tabla está determinado por el número de combinaciones constructivas y materiales presentes en cada estrato pictórico de la técnica en cuestión (preparación, imprimación, adhesivo, relleno,...).

Cuando se trata del estudio de distintos tipos de técnicas pictóricas es conveniente organizar los resultados en diferentes tablas cada una destinada a una técnica pictórica concreta. Por ejemplo: estofado, carnación, dorado, corladura,... Dentro de cada tabla incluimos cinco columnas: capa (en base a la técnica tendremos unas capas determinadas como pueden ser en la técnica del estofado: preparación, bol, mixtión, oro, pintura y protección), materiales inorgánicos, materiales orgánicos, espesor (en μm) y obra (designada por medio del/los código/s de la/s muestra/s y el título de la obra si procede). Al igual que en el caso anterior, el número de filas viene determinado por el número de variantes constructivas y materiales presentes en cada capa.

La exposición en tablas de los resultados analíticos la completamos con su descripción en forma discursiva acompañada de las técnicas de análisis de laboratorio empleadas en cada caso.

Por último, incluimos una discusión sobre dichos resultados en la que realizamos comparaciones para establecer diferencias o similitudes, interpretamos los resultados para comprender o justificar las técnicas y/o materiales identificados, todo ello completado con el estudio de referencias bibliográficas

relevantes que proporcionen información técnica-material e histórico-artística, fundamentalmente.

2. El macroanálisis en el bien cultural

2.1. Las técnicas macroanalíticas y su aplicación a monumentos ubicados en parajes naturales

El patrimonio de carácter arqueológico se ubica en numerosas ocasiones en parajes naturales condicionados por agentes de deterioro poco o nada controlables como los factores atmosféricos, la evolución natural del elemento vegetal y animal o los variados sistemas de explotación antrópica, ya sean explotaciones agropecuarias o forestales.

Es en este contexto donde se desarrolla un tipo de relación muy especial entre el elemento cultural y su entorno natural en el que intervienen e interactúan numerosos agentes de deterioro y factores de riesgo que no se ciñen a la ubicación del propio monumento sino que extienden su influencia por un espacio físico mucho más amplio.

Mantener el bien cultural en unos parámetros estables y controlados requiere un macro estudio en el que se analicen, valoren y diagnostiquen todas y cada una de las variantes implicadas en el elemento cultural: su entorno natural, la incidencia del factor antrópico y sus posibles interrelaciones.

Sobre este específico tipo de bien cultural ubicado en parajes naturales llevamos realizando desde hace diez años en Bizkaia intervenciones globales para recuperarlos, aplicando un modelo de técnica macroanalítica que exponemos a continuación.

2.2. La caracterización de los Bienes Culturales ubicados en parajes naturales

Existe una variada tipología de monumentos que fueron construidos, tanto en época prehistórica como histórica, en zonas que actualmente se encuentran en plena naturaleza, entendida ésta como un entorno en el que la presencia humana es mínima o se reduce a un modo primario de explotación del terreno.

En nuestro caso, hemos aplicado una investigación macroanalítica sobre monumentos megalíticos del neolítico, dólmenes y túmulos y monumentos de la Edad del Hierro II, oppidum y castros (poblados fortificados). La investigación se efectúa una vez que han sido excavados o durante su intervención arqueológica, con el evidente propósito de evitar el debilitamiento de las estructuras recuperadas y proceder a su inmediata consolidación. Algunas de sus especiales características son:

- Están ubicados en parajes naturales. En muchas ocasiones esto quiere decir que el monumento se localiza a una altura media de 500 m. en zonas de explotación forestal de resinosas, en pastizales de altura con gran densidad vacuna o caballar o en zonas donde el abandono de la explotación está produciendo un nuevo hábitat mixto.
- Forman en general estructuras sencillas. Construidos con técnicas muy básicas, los bloques de piedra no se encuentran trabajados ni tallados y se articulaban en la estructura buscando el mejor encaje entre ellos. En cuanto a sus dimensiones podemos citar que los volúmenes tumulares son de diverso tamaño, desde cinco metros de

diámetro por medio metro de altura hasta 24 metros de diámetro por tres metros de altura. En cuanto a las murallas de los oppidum, son estructuras más monumentales que utilizan la orografía del terreno para configurarse como defensas pasivas y alcanzan una potencia de hasta seis metros de altura. Forman disposiciones defensivas más complejas, con pasillos, cubos a modo de torreones, cerramientos y recodos.

- Están constituidos por múltiples elementos líticos, piedras, bloques, losas de diferente tamaño. Estos elementos líticos los encontramos tal y como los deja la excavación, en un estado muy vulnerable y que no representa para el espectador más que unos confusos y desarticulados restos sin conexión relacionable con lo que fue el monumento. Por otro lado, en estos casos, se da una circunstancia muy positiva, y es el hecho de que los elementos líticos desubicados, caídos, desplazados o movidos de su lugar original se encuentran en el mismo monumento. Desde un punto de vista ético, no utilizar esos elementos descontextualizados para consolidar el monumento tanto física como perceptiblemente es permitir la progresión del deterioro.
- Conforman una de las partes más importantes del patrimonio prehistórico construido de Bizkaia. Algunos de estos elementos se encuentran en situación de grave deterioro producidos por infestaciones vegetales, expoliaciones, explotación forestal descontrolada e intervenciones arqueológicas no correctamente planificadas.

2.3. El macroanálisis y sus procesos específicos de valoración

Descritas las características de los monumentos de carácter arqueológico vamos a mostrar el diseño del macroanálisis y de las intervenciones valorativas que son necesarias para su ejecución.

2.3.1. La categorización del entorno

Un bien cultural ubicado en un paraje natural necesita unas herramientas de observación y análisis especialmente adecuadas, ya que no sólo se estudian todos los aspectos concernientes al monumento sino que además es necesario analizar detenidamente cuál es la realidad en la que se encuentra insertado (Baceta, 1996).

Cualquier imagen que se observe de ellos tiene como elemento imprescindible el elemento vegetal que actúa sobre los monumentos como un telón de fondo inseparable de él, de tal forma que no podría ser definido o correctamente comprendido sin su correspondiente ambiente natural.

Para conocer verdaderamente esta realidad debemos comenzar su encaje partiendo de la categorización del territorio que le rodea en tres espacios diferentes: entorno lejano, cercano e inmediato. Necesitamos conocer qué sucede en los últimos puntos de la zona donde se ubica el dolmen y cómo y en qué medida le pueden afectar.

El entorno lejano o macro entorno se halla situado en la mayoría de los casos dentro de unas características comunes conferidas por unos parecidos condicionantes geográficos y climáticos. Normalmente la extensión de este espacio se

desarrolla por la unidad geográfica en la que se ubica, pudiendo ser una zona amesetada, un cordal o un collado y soportando diferentes tapices vegetales. En este espacio encontramos una serie de condicionantes que nos ayudan a explicar la razón de los posibles deterioros o de los agentes que los producen. De aquí podemos obtener información sobre aspectos que, aunque lejanos en la distancia, repercuten en el grado de conservación. Con estos datos se elabora un proceso informativo que toca punto por punto aquellos factores que intervienen directamente en el estado actual de este tipo de bienes culturales.

El entorno cercano se extiende desde el exterior del propio monumento hasta una distancia, en este caso muy variable, desde una decena de metros hasta varios cientos, que tiene como característica común una relación directa con el monumento, porque en realidad el monumento está inserto y rodeado por ella. Esta zona de influencia directa del entorno sobre el monumento finaliza en el punto en el que estas características naturales cambian y adoptan otro tipo de vegetación o tipo de explotación. Lo que sucede en este área marca directamente el grado de riesgo que puede sufrir el monumento. Un entorno cercano al monumento dolménico insertado en un bosque de repoblación de resinosas está directamente amenazado por los sistemas de explotación forestal y sus tareas de mejoramiento del terreno, aclarado, tala, apeas y extracción de los troncos.

El entorno inmediato cubre aquella extensión con su correspondiente vegetación sobre la cual el monumento mantiene un tipo de relación directa basada sobre todo en su cercanía respecto al campo visual potencial del observador. Así todo, el entorno que queda dentro del campo óptico alrededor del objeto pasa a ser su entorno primario inmediato, mientras

que las partes que se quedan fuera pero mantienen contacto directo por continuidad en su estructura de floresta se denominan entorno secundario inmediato.

Para realizar un macroanálisis a esta escala hoy en día disponemos de herramientas informáticas que nos ofrecen una gran ayuda como Google Earth, Bing Map o los programas SIG, es decir, sistemas de información geográfica. Estas imágenes aéreas ofrecen una imagen fácilmente entendible donde el tapiz vegetal queda fielmente representado.

2.3.2. Niveles de vegetación. Los cingulos

Un factor de importancia en el momento de analizar mediante algún tipo de referencia el tipo de entorno lejano en el que se ubica el monumento es la distribución de las colectividades vegetales en el paisaje en relación a la altitud o hipsometría. Las variaciones climáticas, vegetales y de composición del suelo varían según la altura y crean estos niveles llamados también cingulos o cinturones de vegetación. Comienzan desde el nivel del mar y llegan hasta las cotas máximas dividiendo la extensión que se desarrolla entre ellos. A cada cingulo le corresponde un determinado tipo de hábitat natural, diferenciándose entre ellos por la especial predominancia de unos biotipos sobre otros. Entre estos niveles constan los de costa, medios y altos.

Costas, como tales, no tienen demasiada importancia para el estudio debido a que a estas alturas no se han encontrado el tipo de monumentos seleccionados.

Niveles bajos, ascienden desde el término de la costa hasta situarse por encima de los 500 m., o en casos extremos, en

zonas del interior hasta los 700 m. de altura. Es en este segmento donde se halla la gran mayoría de los monumentos dolménicos de Bizkaia y también de castros de la Edad del Hierro. Como dato directo de interés de su estado de conservación se puede apuntar que es también el límite de los cultivos producidos por la explotación humana.

Niveles medios, por regla general, ocupan una altura comprendida entre los 500 y los 1000 m. La influencia humana sigue siendo muy intensa pero la destrucción del tapiz vegetal se atenúa en su impulso.

Niveles altos, por encima de los 1000 m. Sólo se encuentran en determinadas zonas del parque natural de Gorbeia.

De estos cuatro tipos de cinturones vegetales tan sólo hemos encontrado monumentos de las características que nos ocupan en dos de ellos: los niveles bajos y los medios.

2.3.3. El grado de explotación

Los niveles bajos conforman el paisaje más representativo. Se hallan conformados por un tapiz vegetal de huerta, de prado y de bosque con una gran influencia humana. Este paisaje es el que ha experimentado las transformaciones más profundas en los últimos 40 siglos a medida que lo ha ido poblando el hombre. Es en este escenario donde aparece el problema del aprovechamiento humano y económico del campo y donde estos intereses entran en conflicto con la preservación del conjunto de estos bienes culturales.

El grado de explotación humana se puede valorar por estadios:

- Estadio primario. Corresponde al momento vegetal en el que las alteraciones provocadas por la actividad humana son mínimas o inexistentes. La naturaleza se halla en un estado de culminación equivalente a la etapa final de equilibrio en la sucesión geobotánica.
- Estadio secundario. En este estadio, los grados de actividad humana son intensivos; la tierra se rotura para crear plantaciones para pastos o para explotaciones forestales y tienen como directa consecuencia la construcción de toda una infraestructura de diversos medios que posibiliten y hagan más fácil el aprovechamiento. La creación de una importante red de caminos, sendas, rutas y vías discurre por lugares donde las condiciones del terreno lo permiten y que es también donde se han erigido este tipo de Bienes Culturales.
- Estado terciario. Se produce cuando el espacio natural, después de la actividad explotadora del hombre se abandona. El proceso evolutivo los va recuperando de una forma distinta a la de los estadios primarios. Se introducen aquí nuevas especies que se aclimatan en esta nueva situación, tales como pinos o eucaliptos en cuanto a plantas leñosas. En este momento la vegetación de estas zonas se halla en un proceso de retraimiento para unas especies y de expansión para otras lo que dota de una clara dinamicidad y movimiento vegetativo al entorno.

Los dos últimos estadios presentan un problema valorativo en el momento de asignar al entorno la categoría de

primario o secundario. El problema reside en la dificultad de definir un entorno lejano como totalmente primario o secundario debido en parte a que el proceso de abandono se desarrolla a lo largo de mucho tiempo. Ante esta eventual dificultad se opta por la creación de una escala gradual entre el secundario y el terciario que indique con aproximación en qué sentido avanza el desarrollo vegetal de la zona:

1. Estado secundario: Generalidad de la explotación del entorno por el hombre.
2. Estado secundario en cambio inicial: La actividad humana desciende paulatinamente y el avance hacia un nuevo clímax comienza a notarse por zonas.
3. Estado secundario avanzado: La actividad explotadora ocupa menos del 50% del terreno del entorno lejano.
4. Estado terciario inicial. La presencia de la actividad humana se limita a unos pocos casos que no ofrecen demasiada intensidad ni nuevas fuerzas de cambio en el entorno.
5. Estado terciario: Se hace patente que la nula presencia de explotaciones humanas dejan al entorno la recreación de un nuevo clímax.

2.3.4. Niveles vegetativos

Se sitúan estos estratos en forma de capas paralelas, uno encima de otro, y correspondiendo a cada uno de ellos un diferente modelo y estructura vegetal. Estando el monumento situado en un paraje natural, la relación con los elementos vegetales es directa y real. Se vuelve, por lo tanto, necesario

racionalizar el concepto de vegetación y estructurar dentro de él un sistema de percepción y valoración que permita comprender la relación de cada uno de estos estratos con el monumento. Estos estratos son los siguientes:

- Estrato arbóreo. Su altura varía según el tipo de árbol y estado de crecimiento. Comienza por lo general en los cuatro o cinco metros y puede alcanzar hasta 50 en casos excepcionales de gran vigor y edad. Un monumento megalítico, por ejemplo, en un entorno de estas proporciones necesitara de procesos de mantenimiento diferentes a las de otro entorno de dimensiones más reducidas. Esto indica que la percepción dentro de un entorno está sujeta a las condiciones ópticas que son las primeras en asistir al espectador. Por consiguiente, una excesiva cercanía del elemento vegetal arbóreo al monumento supone una clara desventaja para este último, puesto que se produce una interferencia visual así como procesos de mimetización y ocultamiento.
- Estrato arbustivo. Sus alturas nunca superan los cuatro metros y esto en especímenes de gran vigor o de mucha edad. Se compone de especies leñosas de escasa altura y de estructura muy diferente. Se define el arbusto como planta perenne leñosa ramificada a partir de la base y sin tronco principal a diferencia de los árboles.
- Estrato herbáceo. Está prácticamente presente, en sus variadas especies, en todo tipo de niveles o cingulos y es el elemento del que se nutren los herbívoros que pastan en las zonas seleccionadas. Este nivel presenta valores de equilibrio en su desarrollo y en su evolución cíclica que aportan estabilidad al monumento. No alcanzan suficiente

envergadura (sobre todo en elevadas latitudes) como para llegar a taparlo. Como elemento vegetal necesario para el encaje de un elemento pétreo de un entorno vegetal el estrato herbáceo se muestra como un material insustituible que ayuda a destacar la percepción visual del monumento a la vez que le asegura un elevado grado de estabilidad.

- Estrato muscinal. Está formado por musgos y hepáticas. Es el estrato del suelo sobre el que se desarrollan las funciones de fermentación y putrefacción. Todos los nutrientes absorbidos por las plantas son primeramente sintetizados en este nivel.

Todos estos datos nos sirven para elaborar un macroanálisis interactivo que nos ofrezca una información de las posibles conexiones que un elemento traza sobre otro y de cómo afectan al monumento.

2.4. Adecuación del elemento vegetal en el entorno

Su objetivo primordial es despejar el terreno para acceder a toda la información posible de las condiciones y morfología del monumento. Se elimina aquello que potencialmente pueda ser tenido en la consideración de dañino o degradante. Entra dentro de esta categoría el exceso de vegetación que:

- Oculta la estructura desde el exterior a los ojos y percepción del potencial espectador.
- Camufla y/o mimetiza las dimensiones y presencia de la estructura entre el elemento vegetal circundante.

Aprovechando el aprendizaje adquirido y basándonos en las prácticas realizadas en Selinunte y en Pompeya (Catizone, Tibiletti, Miravalle, Corillo, 2002) hemos dividido la intervención sobre el control de la flora en tres fases:

1. Eliminación de especies infestantes. En nuestro caso se propone eliminar toda la vegetación infestante que cubre el monumento y su entorno cercano. Puede ser de tipo arbóreo, arbustivo, herbáceo y muscinal.
2. Potenciación de elementos convergentes. Esta fase se especializa en potenciar los elementos vegetales que se consideran como positivos y en controlar el crecimiento de otros de carácter infestante. Un ejemplo de la fase de conversión se ha aplicado en la obtención de setos separadores o en la creación de anillos de protección.
3. Mantenimiento. Se basa en el control y mantenimiento del elemento vegetal del lugar dentro de unos parámetros adecuados que aseguren tanto la estabilidad como la reconocibilidad del monumento. Se ejecutan varias veces al año dependiendo del desarrollo de la vegetación infestante.

Conclusión

La seguridad de una intervención de conservación y restauración en cualquier tipo de Bien Cultural sólo puede garantizarse si previamente se ha realizado un análisis riguroso, serio y específico que nos pueda ofrecer una información veraz y actualizada de su composición, estructura y estado de conservación tanto a niveles microanalíticos como macroanalíticos.

El empleo de una metodología específica combinada con el uso de tecnologías no-destructivas o mínimamente invasivas unido al uso exclusivo de estratigrafías permite conocer la composición de diversos tipos de materiales característicos de los bienes patrimoniales. En concreto, el protocolo y técnicas aquí expuestos son aplicables al estudio de una gran diversidad de materiales de interés artístico.

Desde nuestra experiencia, hemos constatado que la aplicación efectiva de una nueva metodología fundamentada en el estudio macroanalítico del factor vegetal se nos muestra como una herramienta adecuada y efectiva que puede producir un cambio sustancial en los métodos de intervención directos que manipulan el monumento.

Las nuevas tecnologías expuestas para el micro y macroanálisis de superficies pictóricas y monumentos en parajes naturales muestran la capacidad de ampliar el conocimiento técnico, material e histórico de los bienes culturales fundamental para su adecuada intervención.

Bibliografía

- F. BACETA. "Procesos de Conservación Sobre Monumentaria Dolménica de Montaña con relación a su Entorno Natural", *Kobie*, nº 8 (1996).
- P. CATIZIONE, E. TIBILETTI, R. MIRAVALLE, F. CORILLO, "Intervención en la Vegetación de sitios Arqueológicos: Las experiencias de Selinunte y Pompeya". En L. MASSETI (coord.), *Arqueología, Conservación y Restauración*, Guipúzcoa, 2002.
- ICOMOS, Documento de Nara. Documento sobre la Autenticidad del Patrimonio Cultural, ..., 1994 (consulta en línea):
http://www.esicomos.org/Nueva_carpeta/info_DOC_NARAesp.htm (fecha)
- M. JOHNSON, E. PACKARD. "Methods used for the identification of binding media in Italian paintings of the fifteenth and sixteenth centuries", *Studies in Conservation*, nº16 (1971), pp. 150-152.
- N. KHANDEKAR. "Preparation of cross-sections from easel paintings", *Reviews in conservation*, nº 4 (2003), pp. 52-58.
- J. LITVA, "Conservación: un Punto de Vista". En *Encuentro Nacional de Conservación*, México, 1984.
- E. MARTIN. "Some improvements in techniques of analysis of paint media", *Studies in Conservation*, nº 22/2 (1977), pp. 63-67.
- A. RODRÍGUEZ, "El protocolo específico de actuación para el conocimiento del brocado de estaño en relieve aplicado en Guipúzcoa". En A. RODRÍGUEZ (autor), *El brocado de estaño en relieve aplicado en Guipúzcoa*. Tomo 1: Las fuentes bibliográficas, el protocolo de actuación y los resultados obtenidos, Saarbrücken, 2011, pp. 179-241.
- R. WOLBERS, "Examining and staining paint cross-sections". En R. WOLBERS (autor), *Cleaning painted surfaces. Aqueous methods*, Londres, 2000, p. 177-180.

Edward Ruscha y el libro de artista. El nacimiento de un nuevo paradigma

SALVADOR HARO GONZÁLEZ

Resumen:

El libro de artista pasa por ser una de las formas fundamentales del arte contemporáneo. Hace cincuenta años, un joven Edward Ruscha realizó lo que más tarde se ha dado en considerar el primer libro de artista contemporáneo, Twentysix Gasoline Stations, inaugurando así un nuevo paradigma en la concepción y materialización del libro como obra de arte. En este texto se repasan algunos de los fundamentos del género y se hace un recorrido a través de las obras de Ruscha que sentaron las bases del libro de artista como múltiple democrático.

Palabras clave: Ruscha, libro de artista, arte contemporáneo.

* * * * *

Los profundos cambios que se habían producido en el pensamiento artístico tuvieron poderosas consecuencias en la mayoría de los movimientos y formas artísticas posteriores a la Segunda Guerra Mundial. El arte de acción, las performances, las instalaciones, el videoarte, son, entre otras, algunas de las nuevas formas artísticas asociadas al nuevo arte. En este contexto, en el que el arte conceptual comenzaba a sentar sus bases, algunos artistas volvieron sus miradas hacia un formato, existente desde hacía siglos, que podía ofrecer un nuevo espacio para la creación artística: el libro.

De este modo el libro de artista, aunque tiene destacados precedentes, surge en los primeros años sesenta y aparece como una alternativa a los mecanismos establecidos en el mercado del arte oficial, intentando escapar al control del sistema de galerías, marchantes, críticos, museos, instituciones, que, sin embargo, no tardaron en incorporar esta nueva fórmula a sus discursos estéticos. Este género parte de la idea de democratización del arte, elaborando un producto artístico anti-elitista, barato, a menudo autoeditado, que generalmente en sus orígenes no iba ni firmado ni numerado, en un territorio que apostaba por la desmaterialización y conceptualización del hecho artístico. De hecho, la aparición de estas obras tiene que ver con un proceso de abstracción del lenguaje en el que la atención se desviaba hacia la idea y al lenguaje escrito. En efecto, este género se arraiga definitivamente con la eclosión y maduración del arte conceptual y da lugar a la noción del libro como idea que ha caracterizado gran parte de la producción artística en forma de libro de artista, con enormes potencialidades de variaciones tanto tipológicas, como formales, técnicas o de significado. Como Germano Celant señalaba en 1972,

En los sesenta muchos artistas crearon obras usando formas convencionales de comunicación –incluyendo películas, televisión, libros, télex, fotografía, y ordenadores- como una forma de arte filosófico o teórico. [...] [Que] coincidió con una discusión mayor de, y nueva atención hacia, la interpretación de los medios y la identificación con los medios. [...] En este sentido, el libro, junto con otros medios de comunicación, se convirtió en extensión del ojo y de la mente. En los años sesenta el medio del libro contribuyó a un enfoque distante hacia el significado interior y existencial de una obra de arte y a extender lo que entendemos por una obra de arte ¹.

El sustrato material y tecnológico vino dado por el perfeccionamiento y abaratamiento de los medios de impresión que, a principios de los años sesenta, permitían reproducir textos e imágenes a bajo costo, que se continuó con el desarrollo y universalización de las fotocopiadoras. Estos nuevos medios, especialmente el *offset* ², permitieron a los artistas experimentar en el territorio del libro, desligándose de los convencionalismos a los que estaban sujetos sus predecesores, y a establecer nuevos códigos visuales, verbales y gráficos.

Los libros que empezaron a publicarse ofrecían a menudo un aspecto corriente pero, sin embargo, habían sido concebidos como una obra de arte. Ofrecían, en cambio, dos características esenciales para convertirlos en vehículo preferente para la tan deseada y proclamada democratización del arte: eran baratos y transportables ³. Como Joan Lyons ha señalado, *“los libros de artista comienzan a proliferar en los sesenta y setenta en el clima reinante de activismo político y social. Ediciones baratas, disponibles, fueron una manifestación de la desmaterialización del objeto de arte y el nuevo énfasis en el proceso”* ⁴.

Algunos artistas comenzaron a adoptar un compromiso artístico que consistía en considerar el libro una forma a interrogar, no un mero soporte de reproducción. El libro suponía también, para ellos, un vehículo para expresar aspectos del arte que no podían encontrar expresión bajo la forma de obras convencionales.

En algunos casos, los artistas han hecho uso del potencial documental de la forma libro, mientras que en otros han investigado el hecho más sutil y complicado consistente en la capacidad que tiene el libro de ser una forma de expresión sumamente maleable y versátil. [...] Un mero compendio de imágenes, una carpeta de reproducciones, una colección

incidental de imágenes, originales o apropiadas, no es siempre un libro de artista, aunque los términos en los que puede sostenerse la distinción son a menudo vagos ⁵.

Como Lucy Lippard ha referido,

El libro de artista es una obra de arte en sí misma, concebida específicamente para la forma libro y a menudo publicada por el artista mismo. Puede ser visual, verbal, o visual/verbal. Con pocas excepciones, todo es una pieza, consistente en una serie de obras o una serie de ideas próximas y/o imágenes -una exposición portátil ⁶.

La reproductibilidad era y es un significante ideológico de primer orden para este tipo de trabajos. La obra se desprende de su aura benjaminiana, no existe una exclusividad en su posesión, sino una propiedad compartida. Sin embargo, al mismo tiempo, la obra es accesible al gran público, que además de *“disfrutarla puede poseerla manteniendo de este modo su condición aurática”* ⁷. Se inaugura así el concepto del múltiple democrático, un concepto que hunde sus raíces en Duchamp y Man Ray. Lo múltiple contribuye a la eliminación del elemento subjetivo y manual en el arte mediante la multiplicación de los objetos fabricados con materiales modernos y técnicas industriales. Y el sentido de esta multiplicidad tiene como finalidad la democratización del arte. *“No se trata de difundir pseudo-originales, sino, en sentido estricto, de divulgar una idea. No pierde nada al ser multiplicada, al contrario. Su eficacia está directamente en función de su propagación”* ⁸.

Anne Moeglin-Delcroix ha señalado el año 1962 como el punto de partida del libro de artista contemporáneo ⁹, pues en este año se están realizando o son publicadas cuatro obras fundamentales para el desarrollo del género y que suponen un

paradigma en la comprensión del formato libro como espacio para la práctica artística contemporánea. En 1962 Edward Ruscha estaba trabajando en lo que se ha venido a considerar el primer libro de artista: *Twentysix Gasoline Stations*, un pequeño libro de fotografías sin texto, apenas alguna leyenda documental de las imágenes, editado en papel ordinario, que se alejaba substancialmente del libro ilustrado de bibliofilia, pero que fue creado como obra artística. Por otra parte, se acababa de publicar *Dagblegt Bull*, de Dieter Roth, otro de los padres del género, que suponía una crítica a los *mass media* mediante la utilización de su propio lenguaje. Este fue el año, también, de la publicación del artista rumano instalado en Francia, Daniel Spoerri, *Topographie anecdotée du hazard*, trabajo del que se harían sucesivas ediciones con aportaciones de Robert Filliou y de Dieter Roth. Por último, se ha de hacer alusión al trabajo de ese año de Ben Vautier *Moi, Ben je signe*, una serie de folletos sin encuadernar, proyectos, manifiestos, objetos reales tales como etiquetas de vino, cuchillas de afeitar...

De entre estos cuatro hitos mencionados, la obra de Edward Ruscha *Twentysix Gasoline Stations* (1962-1963), ha sido comúnmente aceptada como el primer libro de artista porque refleja claramente el nuevo paradigma: un libro concebido, maquetado y pensado enteramente por un artista, compuesto por una serie de fotografías aparentemente insulsas, impreso industrialmente en *offset*, sobre papel barato, con una encuadernación simple, con una tirada abierta, sin firmar, sin numerar y sin justificar. Una obra de arte cuyo canal de distribución es la librería o el correo, con un precio asequible y para la que no son necesarios ni museos, ni galerías, ni críticos¹⁰.

Se trata de un libro pequeño, de 18 x 14 cm, delgado, impreso en *offset* sobre papel común que contiene reproducciones de veintiséis gasolineras, tal y como el título del mismo adelanta, y como único texto una somera leyenda explicativa de cada imagen. La comprensión y utilización de la forma libro como forma fundamental de un proceso artístico ha sido lo que ha marcado un antes y un después de este libro. Este hecho, obviamente, no ha sido fruto de un proceso unitario, sino que obedece a toda una tradición e investigación precedente, y a otras paralelas, que han desembocado en este nuevo paradigma.

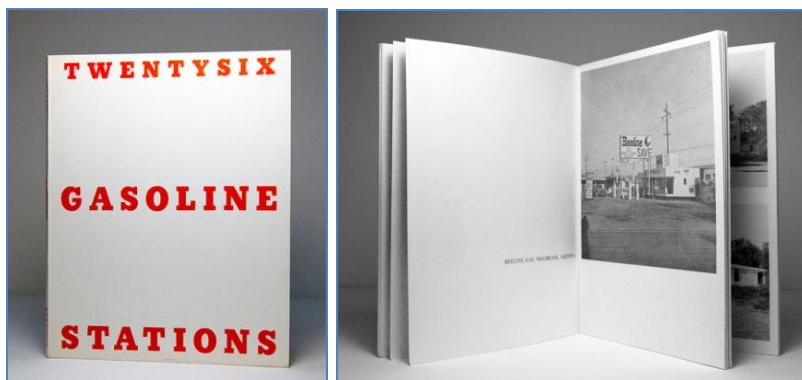
Todos los libros de Ruscha se caracterizan, según Isabelle Jameson, por tres aspectos, que los distingue del tradicional libro ilustrado: el importante papel concedido a la reproducción fotográfica sobre papel ordinario, la utilización de la forma común del libro y el papel exclusivo del artista a lo largo de la realización del libro. Y en concreto, en relación a *Twentysix Gasoline Stations*, sostiene:

Tenemos aquí un ejemplo de utilización minimalista de la forma del libro, jugando sobre la linealidad y la temporalidad: se deambula horizontalmente en el libro como se haría en una carretera, pasando delante de estas gasolineras. El concepto de obra de arte se encuentra pues personificado en la forma del libro, convirtiéndose éste literalmente en arte ¹¹.

Otro de los elementos significativos es el hecho de que la mayoría de los libros de Ruscha eran baratos, creados para circular rápido y ser abordables para una audiencia que no podría permitirse acceder al arte en los circuitos habituales de las galerías. Por otra parte, desde un punto de vista estético, los libros de Ruscha combinan la literalidad del primer Pop Art californiano con una estética fotográfica bien fundada en nociones minimalistas y secuencias repetitivas. En concreto

Twentysix Gasoline Stations plantea un acercamiento a la fotografía bastante alejado de aquel paisaje fotográfico, altamente esteticista, que había llevado a la fotografía al status de arte ¹².

Este primer libro es una colección de imágenes cuya función no pasa por realzar un texto, sino que se trata de una obra de arte que utiliza el lugar común de la forma códex del libro. Estas imágenes son una colección de hechos. El objetivo era priorizar el libro, no las imágenes. Es este un libro primariamente visual, conformado por fotos anodinas de gasolineras, reunidas por un artista visual, impresas cuidadosamente pero no de manera impecable, y susceptible de reimprimirse, que puede encontrarse en cualquier librería, o bolsillo, y ser comercializada como cualquier otro libro.



Edward Ruscha. Twentysix Gasoline Stations. 1963

Edward Ruscha nació en Nebraska, en 1937, pero creció en Oklahoma City y se mudó a Los Angeles a los 18 años. Para visitar a sus padres, que lo hacía regularmente, conducía a través

de la mítica Route 66. En una de estas visitas a Oklahoma tuvo un *brainstorming* en mitad de la noche para hacer un libro llamado *Twentysix Gasoline Stations*, y según él mismo ha confesado, el título vino primero, antes de las tomas de imágenes, incluso:

Me gusta la palabra gasoline y me gusta la cualidad de *twentysix*. Si miras el libro, verás que bien funciona la tipografía –dejé todo listo antes de tomar las fotografías. No es que yo tuviera un mensaje importante sobre fotografías o gasolina, o algo de eso –quería meramente algo cohesivo ¹³.

El artista tomó entre 50 y 60 fotografías de gasolineras a lo largo de la Route 66, que luego cribó para ajustarse al número del título. El impresor le ayudó a elegir el formato, que fue fruto del diseño, la estética, pero sobre todo de factores prácticos y económicos. En cuanto a la distribución de las imágenes, estas siguen una secuencia ligeramente irregular. Es decir, si trazamos sobre un mapa de la Route 66 las veintiséis gasolineras, encontraremos que cinco de ellas están impresas fuera de la secuencia geográfica. En 1981, el artista dijo al respecto: “*Para mí no era más que una colección de imágenes y más o menos las puse en su lugar*” ¹⁴. El diseño de las páginas es también irregular: hay tres fotografías a toda página, dos páginas enfrentadas que contienen una fotografía cada una de ellas, dos con fotos pequeñas en el lado derecho y un par de variantes más, mientras que la mitad de las gasolineras aparece en formato cuadrado e impresas en la parte superior de la página de la derecha.

El libro fue autoeditado por su autor en 1963, del cual realizó una tirada de 400 ejemplares, numerados pero no firmados. Cuando se hubieron vendido, editó 1.000 más, y en 1969 otros 3.000. Al principio, la acogida del libro fue irregular.

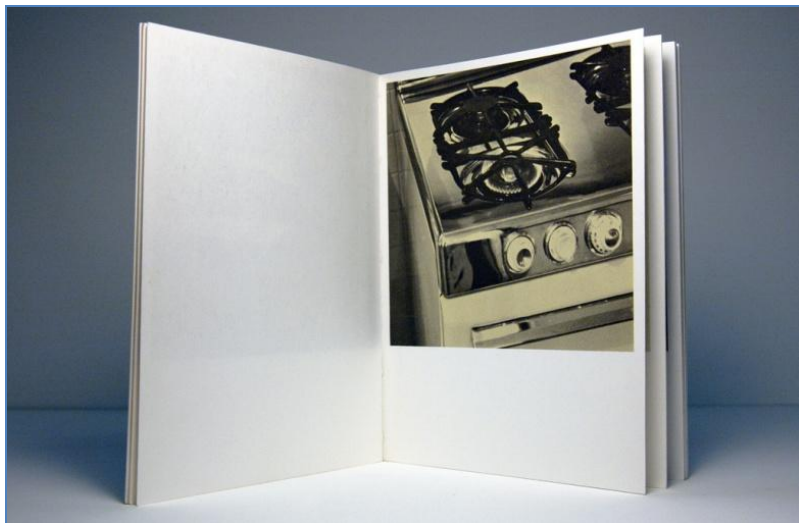
Algunas librerías no lo aceptaban. Así, el artista publicó un anuncio en *ArtForum Magazine* (1964). Sobre una imagen del libro sostenido en mano, un texto en negrita: “REJECTED / Oct. 2, 1963 by the / Library of Congress / Washington 25, D.C.”. Abajo, incluía detalles para pedir el libro a National Excelsior, su compañía de autoedición.

Entre 1963 y 1978, Edward Ruscha realizó un total de dieciocho libros (tres de ellos en colaboración) de estructura parecida: sin texto, fotografías en blanco y negro, tiradas largas, sin firmar ni numerar, impresos en offset... Muchos de estos libros contienen en sus títulos alusiones al número de imágenes contenidas (a veces de un modo vago: varios, algunos...)

El segundo libro de Ruscha es *Various Small Fires*, editado en 1964. El libro incluye quince imágenes cuadradas de fuegos, impresas en la parte superior de las páginas de la derecha, todas con un tinte amarillento. Todas, excepto la última, que en lugar de un fuego, documenta un vaso de leche. En realidad, en la página interior de título, aparece el título completo *Various Small Fires and Milk*. El artista nunca ha explicado por qué hizo este libro de pequeños fuegos y leche, aunque sí dijo que “*la leche parecía hacer el libro más interesante y darle cohesión*”. Ruscha creía en el poder del absurdo y la paradoja, pues de modo similar, en otro libro posterior, *Nine Swimming Pools*, aparece también un vaso de bebida roto que rompe la linealidad de la secuencia.

En *Various Small Fires* llama asimismo la atención el hecho de que al final aparezca un elevado número de páginas en blanco, cuestión que se repite e incluso se excede en algunos de sus libros posteriores. En cuanto a la portada, reitera el esquema

tipográfico de su primer trabajo, aunque en esta ocasión las letras están impresas en negro y todas del mismo tamaño.



Edward Ruscha. Various Small Fires. 1964

En su tercer libro, *Some Los Angeles Apartments*, de 1965, se repite esta estructura tipográfica de portada, esta vez en color verde. En este libro vuelve al montaje variado de *Twentysix Gasoline Stations*. Como el título indica, el libro incluye fotografías de bloques de apartamentos en Los Ángeles, un total de treinta y cuatro. El esquema netamente visual es común al de sus otras obras.

En 1966 edita uno de sus libros más conocidos y que más influencia han generado en las siguientes generaciones de artistas que han trabajado con libros. Se trata de *The Sunset Strip*, cuyo título completo incluido en la página de título

interior es *Every Building on the Sunset Strip*. La edición iba en una caja blanca, sin texto alguno, en cuyo interior se encontraba el libro con cubiertas de Mylar plateado. El interior del libro está encuadernado a modo de acordeón, mediante la unión de nueve fragmentos de papel doblados en veintisiete pasos, con una longitud total de unos ocho metros. Las imágenes que contiene recogen todos los edificios de la calle mencionada en el título en un rango de números, que van del 8024 al 9156, para los pares, y del 8101 al 9145 para los impares. Cada una de las secuencias aparece impresa en una larga fila, arriba y abajo de la página (esta última invertida), de modo que tienen absoluta autonomía. El texto contenido sólo ofrece información de los números de las casas fotografiadas y de las calles transversales que cruzan la calle principal. El reportaje fotográfico de Ruscha se hizo con una cámara motorizada en un camión de reparto, en el tiempo que le tomó conducir los dos o tres kilómetros del recorrido y volver. Sin embargo, recomponer las fotos juntas, el doblado y el pegado de las hojas impresas a mano le ocupó más de nueve meses.



Edward Ruscha. Every Building on the Sunset Strip. 1966



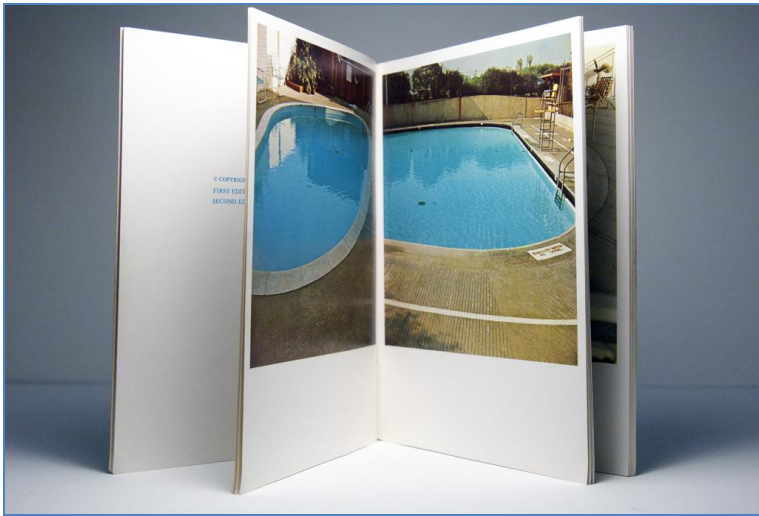
Edward Ruscha sosteniendo Every Building on the Sunset Strip, en 1967

Para su cuarto libro editado en 1967, *Thirtyfour Parking Lots in Los Angeles*, comisionó a un fotógrafo aéreo para tomar imágenes desde el aire de todas las plazas de aparcamiento que viera en el vecindario. En él encontramos más imágenes pareadas que en sus libros más tempranos, más a la manera de un libro de fotografía, aspecto que se ve incrementado por un mayor tamaño de la publicación. Sin embargo, la idea de libro como concepto sigue presente.

En 1967 publicó el primer libro en colaboración, *Royal Road Test*. La lista de autores incluía, además de a Edward Ruscha, a Mason Williams y a Patrick Blackwell. Este libro, al igual que la mayoría de los otros libros colaborativos (como son *Business Cards* y *Crackers*) es formalmente diferente de sus libros en solitario: *Royal Road Test* es más grande y está encuadernado en espiral. El libro narra una historia ilustrada de

un mecanógrafo que es arrojado por la ventana de un *buick* de 1963 viajando a 90 millas por hora.

El siguiente libro en solitario de Ruscha fue *Nine Swimming Pools*, editado en 1968. Este es el título de la cubierta, pues, como viene siendo habitual en muchos de sus trabajos, en la hoja interior de título, añade *and a Broken Glass*. Como describe el título, el artista ofrece imágenes de nueve piscinas, para finalizar con una fotografía de un vaso roto. La mayoría de estas imágenes fueron tomadas en las inmediaciones de Las Vegas.



Edward Ruscha. Nine Swimming Pools. 1968

Llama la atención que este libro contiene sesenta y cuatro páginas, en lugar de las cuarenta y ocho de que constan la mayoría de sus libros precedentes. Pero además contiene menos fotografías: sólo diez, y por primera vez, en color. Con esta

proporción, la mayoría de las páginas están en blanco, repartiéndose las imágenes con predominio del color azul de las piscinas de un modo irregular, lo que genera un ritmo de aparición que crea una sensación muy distinta a la de un libro de fotografías al uso.

El mismo año (1968) publicó el libro colaborativo *Business Cards* con el artista Billy Al Bengston. En 1969 hizo sólo un libro colaborativo, *Crackers*, derivado de un relato de Mason Williams, antes de volver a su formato regular en 1970 con dos nuevos libros en solitario, *Babycakes* y *Real Estate Opportunities*.

Babycakes es similar a los libros previos excepto en la portada y la encuadernación. El título completo es *Babycakes with Weights*, y conecta con el nacimiento del hijo de Ruscha en 1968. La primera imagen del libro es de *Edward Joseph Ruscha V, weighing 15 pounds, 8 ounces*. A esto le siguen veintiuna fotografías de pasteles, con sus respectivos pesos. Las fotos aparecen en la página de la derecha y varían ligeramente en tamaño, haciendo que el libro adquiriera el aire de un álbum familiar. *Real Estate Opportunities* es del mismo año. Su aspecto es muy similar a sus primeros trabajos tanto en el formato, como en el número de páginas, y vuelve a las tres líneas tipográficas en la portada. Se trata de fotografías sobrias, en blanco y negro, la mayoría de ellas impresas en la página derecha. Quizás sea este el último de los libros de Ruscha que conforma el estilo de los primeros volúmenes. Aunque los tres libros en solitario que siguieron en 1971 y 1972 (*A Few Palm Trees*, *Records* y *Colored People*) tienen las mismas dimensiones de la mayoría de los primeros libros, tienen portadas coloreadas, tipos sin serifa en sus títulos, más páginas y contienen imágenes en tiras en las que los objetos principales de

las fotografías se han extraído de sus contextos. El otro libro de 1971 es *Dutch Details*, que no se parece a ningún otro libro de Ruscha. *Dutchs Details* es un libro de un carácter marcadamente horizontal, con el lomo en la parte superior. La enfática horizontalidad refleja la respuesta de Ruscha al paisaje Holandés. Cada página alargada, salvo una, contiene seis fotografías cuadradas tomadas por el artista en puentes de Holanda. Este libro fue publicado por Octopus Foundation. Aparte de *Babycakes* es el único proyecto de Ruscha no financiado por él mismo.

Records aparece en 1971. Se trata de un libro mucho menos complejo que *Dutch Details*. Cada doble página contiene imágenes de un disco en la derecha y de su portada en la izquierda. El efecto es de cuadrados y círculos pareados. En este volumen no hay más palabras que las contenidas en las portadas de los libros, a diferencia la documentación de palabras en imágenes que hacía en los primeros trabajos.

El último de estos libros fue *Colored People*, publicado en 1972, con el que se cierra una década dedicada a la expresión artística mediante la forma del libro. Salvo por la página del título, es similar a *A Few Palm Trees*, publicado el año anterior. Este último tiene una sólida cubierta negra sin letras, y contiene catorce fotografías de palmeras impresas en tinta negra sobre blanco, y al final dieciséis pliegos en blanco. *Colored People* tiene la portada amarilla con el título y contiene quince fotos en tiras de plantas, fundamentalmente cactus, y no aparece palabra alguna.

El artista dijo en una ocasión que una vez que había ideado un formato para sus libros, sentía que podía simplemente enchufar ideas en su sistema, y opinaba que lo estaba sobre-

explotando. De modo que paró de editar libros. Sin embargo, seis años después, en 1978, editó un libro más, *Hard Light*, en colaboración con Lawrence Weiner. Y aunque el artista manifestó en 1985 que ya no hacía libros de artista, recientemente ha realizado alguna obra que, aunque lejos de convertirse en material tan influyente en toda una generación de artistas como lo fueron sus trabajos tempranos, bebe sin embargo de las mismas fuentes, e incluso en algún caso recupera material documental de esa época. El libro *Then and Now* se editó en 2008 y parte de un concepto muy similar a *Sunset Strip*, si bien en este caso la encuadernación sea distinta. En dos dobles franjas se presenta un recorrido fotográfico por las casas a ambos lados de Hollywood boulevard realizado en julio de 1973 y repetido en 2004. Cada pareja de franjas presenta los mismos espacios fotografiados con más de treinta años de diferencia, la más antigua con imágenes en blanco y negro, y la más moderna con fotografías en color. El formato de colección de imágenes es una constante en la obra de Ruscha y en muchos de los artistas que se involucraron con el libro de artista.

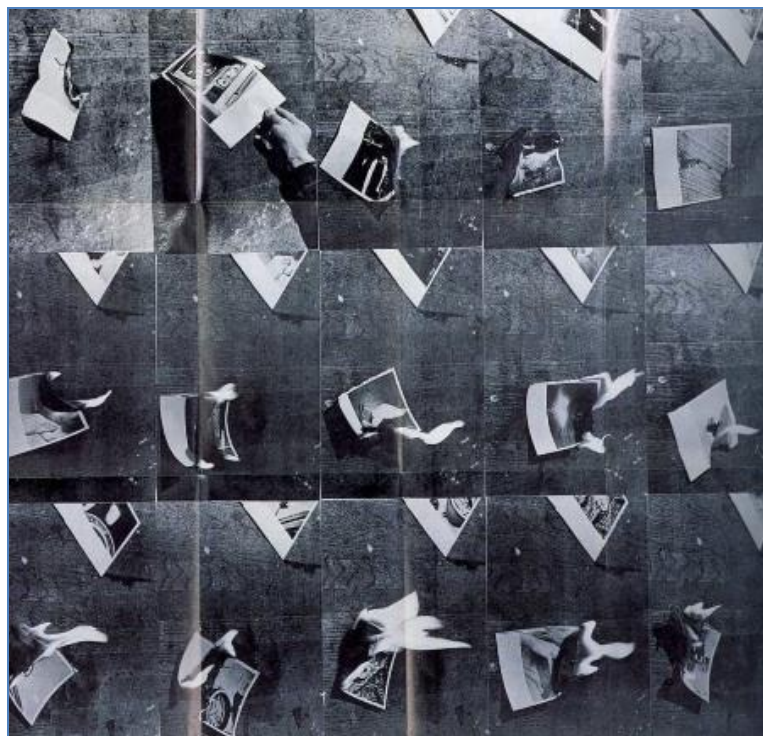
Los libros de Edward Ruscha se venden ahora a altos precios y suelen encontrarse en las colecciones de museos. Han ejercido una importante influencia sobre otros artistas. Algunos de sus contemporáneos siguieron el estilo ruschiano del libro fotográfico, algunos de ellos con referencias directas e incluso, años después, rindiéndole homenaje.

Por ejemplo, el tercer libro del artista Bruce Nauman, realizado en 1969, se llama *Burning Small Fires*, y es un homenaje indirecto al libro *Various Small Fires*. Toma fotografías, *frame a frame*, como documentación del incendio que él provoca de una copia del libro de Ruscha, y con este material construye su propio libro. Años después, en 2003, sirve

de inspiración a Jonathan Monk, que toma el libro de Nauman y también lo incendia mientras filma una película en 16 mm. El mismo Monk produjo en 2004 el libro *& Milk: Today is Just a Copy of Yesterday*, en clara alusión a *Various Small Fires and Milk*. En él, el artista parte de una imagen de un vaso que va duplicando, añadiendo cada vez más vasos, al mismo tiempo que se pierde información y el color va cambiando.

De modo similar, en 1971 se publica un pequeño libro titulado *Six Hands and a Cheese Sandwich* con contribuciones de diferentes artistas que rendían homenaje a Ruscha (Joel Fisher, Stephen Bush, John Waters, Tanja Lazetic... y el propio Ruscha).

Jonathan Monk es también el autor del libro *None of the building on Sunset Strip*, publicado en 1998. En clara alusión al libro de Ruscha, Monk fotografió todas las calles conducentes a la importante vía de Los Ángeles. La misma referencia toma Edgar Arceneaux cuando realiza en 2003 el libro *107th Street Watts*, con la misma composición y estructura que *Every Building on the Sunset Strip*. Otro ejemplo de homenaje a Ruscha es el que ofrece Louisa Van Leer, que publica *Fifteen Pornography companies* en 2006, un libro muy similar en cuanto a su aspecto, incluso en la portada tipográfica en tres líneas. O el de Jeffrey Brouws, que en 1992 edita un libro llamado *Twentysix Abandoned Gasoline Stations*, con idéntica tipografía que los de Ruscha, o el recientemente publicado (2010), realizado por Michael Maranda para Parasitic Ventures Press, *Twentysix Gasoline Stations, 2.0*, en el que reconstruye el libro de Ruscha a base únicamente de imágenes tomadas de Internet ¹⁵.



Bruce Nauman. Burning Small Fires. 1969

La importancia de la obra en libros de Ruscha radica en su aportación significativa al género, como prueba el ingente número de reinterpretaciones a las que su trabajo ha dado lugar. Si bien el libro ya había sido investigado por artistas de las primeras vanguardias, como los futuristas o los constructivistas, a partir del trabajo de Ruscha se consolida el paradigma de una nueva forma de entender el libro como obra de arte contemporáneo. El libro no es un mero soporte reproductor de obras sino una obra en sí mismo que, sin perder sus funciones originales, le otorga a la forma libro un valor añadido, un valor

artístico como múltiple democrático. A partir del trabajo de Ruscha y de otros pioneros como Dieter Roth, una legión de artistas se ha interesado por este género y se ha ido paulatinamente configurando como una forma esencial del arte de nuestros días. Como Johanna Drucker ha referido, probablemente se trata de “la forma de arte fundamental del siglo XX”¹⁶.

Notas

1. G. CELANT, *Book as Artwork 1960/1972*. New York, 6 Decades Books, (segunda edición), 2010
2. “*La impresión Offset perfeccionada durante la II Guerra Mundial, por su rapidez y economía brindaron a industria y artistas un medio casi nuevo para explorar, una vez acabada la guerra*”. M. WILSON, “La página como espacio artístico. Desde 1909 hasta el presente”, en *Libros de artistas*. Madrid. Ministerio de Cultura. Dirección general de bellas artes, archivos y bibliotecas, 1982, p. 11

3. J.A. RODRÍGUEZ NÚÑEZ, “Cuando nos enamoramos, comenzamos a imaginar; y cuando comenzamos a imaginar, nos enamoramos”. En *Hojeando... Cuatro décadas de libros y revistas de artista en España*. Sociedad Estatal para la Acción Cultural Exterior, 2008, pp. 7-9
4. J. LYONS (ed.). *Artists' Books: A Critical Anthology and Sourcebook*. New York, Visual Studies Workshop Press, 1985, p. 7
5. I. JAMESON, *Historia del libro de artista*. <http://www.ediciondearte.info/historia-del-libro-de-artista-isabelle-jameson-traducido-por-jim-lorena/>. (disponible en julio 2012), s/p
6. L.R. LIPPARD, “The Artist’s Book Goes Public”, en J. LYONS, ob. cit., p. 45
7. R. GRACIA IPIÑA, “Calendario de producción”. En *Hojeando...*, ob. cit., p. 33
8. A. MOEGLIN-DELCROIX, *Esthétique du livre d’artiste : 1960-1980*. Paris, Jean-Michel Place, Bibliothèque Nationale de France, 1997, p. 122
9. A. MOEGLIN-DELCROIX, “1962 et après. Une autre idée de l’art”, en *Sur le livre d’artiste. Articles et écrits de circonstance (1981-2005)*, Marseille, Le mot et le reste, 2006, pp. 348-362
10. R. GRACIA IPIÑA, ob. cit., p. 31
11. I. JAMESON, ob. cit., s/p
12. J. DRUCKER, *The Century of Artists’ Books*. New York, Granary Books, 2007, p. 76
13. Edward Ruscha, citado en C. PHILLPOT, “Sixteen Books and then some”. En *Edward Ruscha : editions, 1959 - 1999 : catalogue raisonné*. Minneapolis, Walker Art Center, 1999, p. 60
14. *Ibidem*
15. Para más información sobre las revisiones de Ruscha realizadas por artistas contemporáneos, véase J. BROUWS, W. BURTON y H. ZSCHIEGNER, *Various Small Books: Referencing Various Small Books by Ed Ruscha*. MIT Press, 2013
16. J. DRUCKER, *Op. Cit.*, p. 1

Renovarse o morir. Actualización de la obra visual a las nuevas tecnologías artísticas como estrategia de conservación

MARÍA DEL CARMEN BELLIDO MÁRQUEZ

Resumen:

*La necesidad de actualizar las obras analógicas de arte cinematográfico a nuevos soportes digitales, que permitan su conservación y difusión en las nuevas redes de comunicación multimedia, es una realidad en nuestros días. De no hacerse así, se corre el riesgo de la pérdida de los originales y de su medio de exposición, quedando ambos obsoletos (películas y reproductores). Este es el caso de la obra de David Lamelas *To Pour a Milk Into a Glass*, una película de 16 mm., de 7'35'' de duración. Considerando importante la opinión del artista para proceder al proceso de actualización, se ha investigado sobre ello y sobre los medios actuales para realizar esta renovación.*

Palabras clave: Arte contemporáneo, nuevas tecnologías, nuevos materiales, conservación, restauración.

* * * * *

1. Introducción y objetivos

Uno de los antecedentes de este estudio de conservación sobre material fílmico se encuentra en la Filmoteca Española, que cuenta con un Centro de Conservación desde 1999, donde se almacenan copias de películas españolas antiguas y en la que, desde los años sesenta, los productores españoles tienen la

obligación de depositar una copia fotoquímica de todas las películas realizadas con ayuda estatal, aunque en muchos casos han sido depositadas copias muy usadas, que presentan mala calidad. La Filmoteca cuenta con treinta y seis almacenes subterráneos para albergar películas españolas, estando congeladas las que se encuentran en peor estado, según criterios de conservación (Del Amo, 2006). Para ayudar a mejorar el depósito de copias en mal estado, ya en 1995 el ICAA (Instituto de Cinematografía de las Artes Audiovisuales) decidió destinar una parte del Fondo de Protección del Cine para Ayudas a la Preservación. La Filmoteca vela por preservar la cinematografía española, con la intención de poseer fondos para reproducir las películas con todas sus características originales para las sucesivas generaciones de espectadores, pues mientras la conservación cultural está garantizada a pesar de los problemas que le atañen, la preservación material de las características originales de los soportes materiales, a muy largo plazo, resulta más compleja y debe realizarse sobre materiales que se crearon para un uso temporal concreto y que en, muchos casos, se han recibido con deterioros propios de su usanza (Filmoteca Española, 2013:1).

En esta línea de trabajo, la Filmoteca pública trabaja en el proyecto de investigación Programa EFG1974, European Film Gateway, que está cofinanciado por el Programa Europeo ICT-PSP, cuyo objetivo principal es cambiar el soporte analógico de numerosas películas seleccionadas y proceder a su difusión en las redes de comunicación (Filmoteca Española, 2013) (Fig. 1).

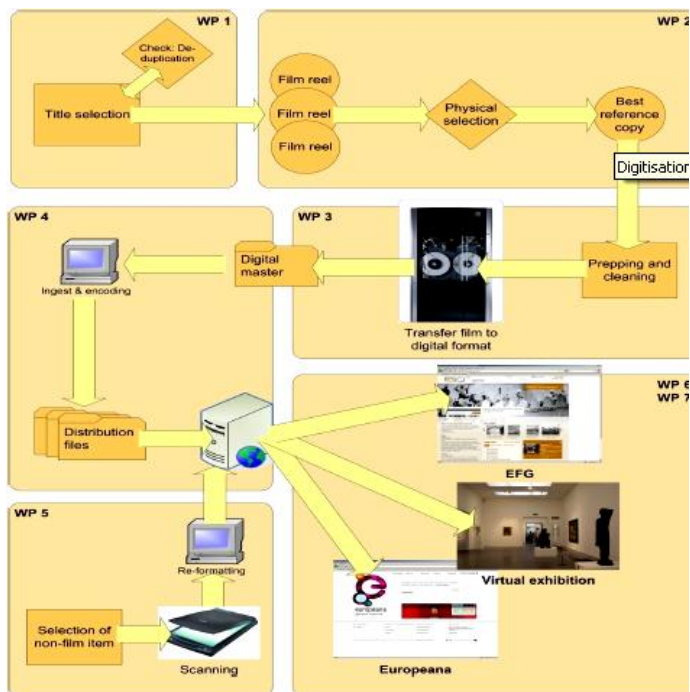


Fig.1. Proceso de digitalización del programa EFG1974 European Film Gateway, cofinanciado por el Programa Europeo ICT-PSP. Fuente: Filmoteca Pública Española ¹.

En otro sentido, la cinematografía de David Lamelas supone un exponente artístico de reconocimiento internacional que requiere de la exposición y difusión de sus obras y, dada su experimentación técnica, hace necesario su estudio de conservación. Debido a ello, ha surgido el interés por hacer esta investigación sobre una de sus películas con el fin de exponer sus resultados, para que ayude a diseñar acertadamente las líneas de actuación de su plan de

conservación preventiva (Caridad, 2011: 15) y sea aplicado en otras obras del artista o utilizable en casos similares.

Lamelas nació en Argentina (Buenos Aires, Argentina, 1946), fue originalmente un escultor, y desde los años sesenta ha sido uno de los representantes más significativos del arte contemporáneo argentino. Se formó en la Academia Nacional de Bellas Artes de Buenos Aires, donde entró en contacto con Lucio Fontana, George Vantongerloo y el grupo Madi, y expuso con regularidad en el Instituto Torcuato Di Tella de Buenos Aires, una institución privada sin ánimo de lucro que concentraba la vanguardia del país. Le llegó la fama cuando representó a Argentina en la Venecia Bienal, en 1968, con una pieza llamada *Oficina de Información sobre la guerra de Vietnam en tres niveles: la imagen visual, de texto y de audio*. Fue allí donde conoció a galeristas del Wide White Space y a Marcel Broodthaers, e hizo contactos que le ayudaron a realizar su traslado posterior a Europa. Después de Venecia se marchó a Londres (1968), donde, gracias a la beca de escultura del British Council, estudio en el St Martins School de Arte. Diez años más tarde, se trasladó a Los Ángeles y en 1988 se instaló Nueva York.

Fue durante su estancia en Inglaterra, cuando Lamelas comenzó a utilizar fotografías, textos y cine como material artístico, al tener el deseo de producir formas esculturales sin volumen físico (MACBA, 2007: 1), por ello es considerado un iniciador del uso artístico de los medios audiovisuales de su tiempo. Los temas centrales de su trabajo son el tiempo, el espacio y el lenguaje. La inquietud artística de Lamelas le ha llevado a investigar estos temas en sus películas desde su participación en la incipiente vanguardia argentina durante la década de los sesenta, produciendo una gran variedad de

instalaciones post-minimalistas, *performances*, fotos y cine. Sin embargo, Lamelas es más conocido por las películas estructuralistas e instalaciones sobre los medios de comunicación que cuestionan la capacidad del arte como medio de comunicación y de creación de conciencia. La clave para estos proyectos fue el interés del autor por relacionar técnicas y sistemas utilizados por la industria del cine y la televisión para proyectar el discurso emergente sobre el espacio público y la tecnología de los medios de comunicación (MAK, 2006: 1). Estas películas e instalaciones sobre los medios de comunicación, muestran un tratamiento muy personal del tiempo y del espacio. Lamelas se ocupa de la cuestión de los límites de la temporalidad del arte y su potencial para la creación de procesos de comunicación y de cognición. También, la ubicación y el lugar son primarias para él, opinando que el espacio es una realidad, mientras que el tiempo lo construye la conciencia (LUX, 2013:1) Con estas líneas de trabajo, desde la década de 1960, este artista ha sido uno de los defensores más importantes del enfoque conceptual del arte y uno de los artistas más considerados de Argentina (Delponti, 2010:10).

Desde que David Lamelas participó en la Bienal de Venecia (1968), continuó sin interrupción con su trabajo, presentando su primera película en el Camden Arts Centre de Londres (1969), y participando en la Documenta 5 de Kassel (1972). Desde entonces, la obra experimental de Lamelas se ha podido ver en múltiples exposiciones de Europa, América y Australia. Destacan su primera retrospectiva celebrada en Europa en el Witte de With de Rotterdam y en el Kunstverein de Munich (1997) y su gran retrospectiva del Museum of Contemporary Art de Los Ángeles (1995). También ha expuesto en la Whitechapel Art Gallery de Londres (2000), la Fundació Joan Miró de Barcelona, el Museum Fridericianum de Kassel, la

Fundação de Serralves–Museu de Arte Contemporânea de Oporto (2003-3004), el Museo Reina Sofía de Madrid (2005), el Museum für Gegenwartskunst, el Centro José Guerrero de Granada (2009) y en Basilea (2008). Su obra forma parte de las colecciones del Metropolitan Museum of Art y del MoMA de Nueva York, de la Tate Gallery de Londres, del MOCA de Los Ángeles, del MNCARS Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid) y del MACBA Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Cataluña (Barcelona), entre otros (MACBA, 2007).

Por otro lado, el objetivo general de este trabajo ha sido conocer la opinión del artista ante los criterios de renovación del soporte y proyección de la obra, su exposición, y conservación, para diseñar adecuadamente su plan de conservación preventiva, en concordancia con la información obtenida y los criterios que aporten los conservadores profesionales (Del Amo: 7). De esta manera, se podrán ajustar las necesidades materiales de conservación de la obra y su concepción artística, sin alterar sus valores conceptuales, renovando su soporte material. Derivado del anterior objetivo general se han planteado también los siguientes:

1. Plantear las dificultades de conservación y exposición que hoy en día presentan este tipo de obras y sus necesidades específicas de conservación, haciendo una llamada de atención sobre la necesidad de abordar estos problemas y de dotar económicamente los proyectos que se dediquen a estas actividades, especialmente aquellos orientados a la renovación de tradicionales soportes audiovisuales a nuevos medios digitales multimedia, que permitan la actualización y la difusión en masa.

2. Obtener una información fiable que permita conocer la opinión del propio artista sobre la materialidad de su obra y su conservación. Esto se podrá tener en cuenta a la hora de definir las líneas de actuación más acertadas para la conservación preventiva de la obra.

3. Identificar el proceso adecuado para proceder a la renovación del soporte analógico a digital de la película, cuando se decida proceder a ello.

4. Tomar nota detallada de los datos museográficos y expositivos en que se expuso la obra, incluyendo la proyección de la película, para tenerlos de referencia en nuevos montajes de dicha instalación, incluso una vez cambiado el soporte.

5. Archivar de manera adecuada la información obtenida y ponerla a disposición para actividades de investigación o aplicada a casos similares, aportando datos que implemente el estudio general de la conservación de obras de arte contemporáneo, considerando los soportes y medios digitales actuales.

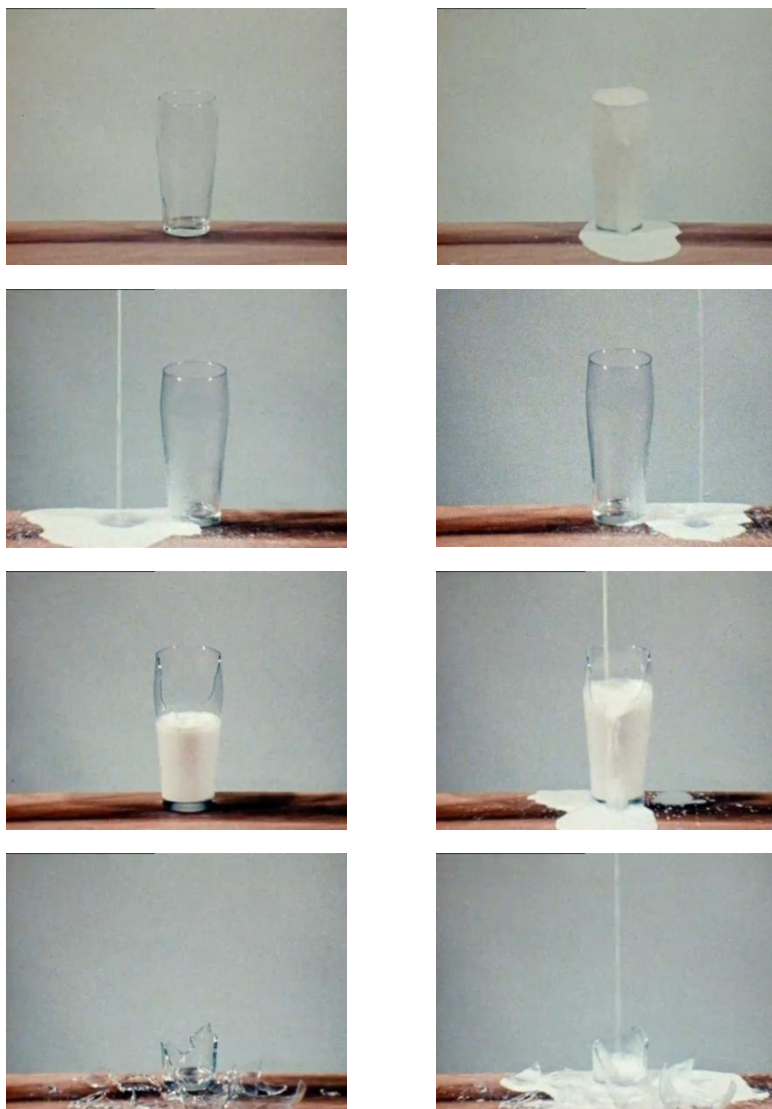
2. Desarrollo

La obra estudiada *To Pour a Milk Into a Glass (Para verter leche en un vaso)* tiene una duración de aproximadamente 8 min. (7'35''). Fue realizada ente 1972-1973 y pertenece a la Colección del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (España). Esta pieza es un exponente de las primeras obras de David Lamelas, próximas al cine estructural, en las que el artista desarrolla un tratamiento muy particular del tiempo y del espacio, dado que en sus películas, instalaciones y fotografías indaga sobre la forma en que los medios de comunicación

inciden en nuestra construcción del mensaje. Es una obra experimental que relaciona las convenciones de la narrativa fílmica con nuevos modos de construcción del relato, que consiguen crear procesos alternativos de comunicación y cognición.

Como muchas de las obra de David Lamelas, este cortometraje hace referencia a la manera de construir el cine, expone símbolos de contenedor y contenido, refiriéndose a la manera en la que la cámara enmarca y lo que supone el marco de la pantalla. Para reflejar esta idea, usa un vaso de cristal que es llenado de leche repetidamente (Fig. 2), hasta en ocho escenas diferentes y en distintas circunstancias, como poner la leche dentro del vaso, fuera del vaso, en un vaso medio roto y en uno totalmente roto, salpicando de leche toda la escena, haciendo referencia a que la información no puede ser contenida ni restringida y que según donde se vierta se difundirá de una u otra manera.

La metodología utilizada en esta investigación ha consistido en una primera fase de documentación y una segunda de trabajo de campo, basada en la recogida de datos, mediante una entrevista hecha al autor de la película de forma presencial y la recopilación de información sobre la proyección de la película y la disposición museográfica de la obra completa, obteniendo así la información necesaria para desarrollar los propósitos planteados.



*Fig 2. David Lamelas, To Pour Milk Into a Glass, 1972-1973.
Película de 16 mm., de 7'35'', color y sonido. Fuente: Col. MNCARS.*

La entrevista fue realizada con motivo de la exhibición de la obra en la exposición *David Lamelas en lugar de cine* (Lamelas, 2009), que tuvo lugar en el Centro José Guerrero, entre el 23 de abril y el 12 de julio de 2009, aprovechado la visita del artista a Granada para los actos de su inauguración. Ante esta oportunidad, le fue solicitada una reunión, con la finalidad de conocer el interés conservativo que él poseía sobre su obra y los criterios expositivos que deseaba aportar al respecto, a lo cual accedió gustosamente. La obra es propiedad del MNCARS y se encontraba expuesta en el Centro J. Guerrero en calidad de préstamo, junto a otras que conformaron la muestra.

La entrevista a David Lamelas (Fig. 3) fue realizada por la autora de este trabajo, ante la solicitud del Departamento de Conservación Restauración de Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, según el guión de preguntas aportado por el mismo. Fue filmada y grabada en imágenes y sonido, de forma continua y sin cortes. Se realizó una vez montada la exposición, el 23 de abril de 2009 en la sala de conferencias y lectura del Centro José Guerrero (Granada, España), que se encontraba adjunta a la sala de exposiciones donde se exponía dicha obra.

Con posterioridad se realizó una nueva visita al Centro J. Guerrero, el 5 de mayo de 2009, en la cual se recogieron datos sobre la exposición. Dicha información estuvo compuesta por toma de fotografías, de imágenes en video, y de medidas del espacio expositivo e identificación de elementos museográficos (peanas, proyectores, luces, etc.), iluminación y otros referentes que eran de interés.



Fig. 3. Entrevista a David Lamelas realizada por María del Carmen Bellido Márquez, Centro José Guerrero, 23 de abril de 2009. Fuente: la autora.

La obra *To Pour Milk Into a Glass* se exhibió en la primera planta del Centro José Guerrero (Granada). Dicha sala presenta paredes blancas, suelo de madera oscura y techo de materiales de construcción y madera. Posee dos vanos de entrada y siete columnas exentas de hierro fundido que van del suelo al techo y sirven de soporte arquitectónico al inmueble.

La obra completa *To Pour a Milk Into a Glass*, (1972-1973) está formada por una proyección monocroma de película de 16 mm., de 7'35'' de duración, con color y sonido y fue proyectada en bucle sobre la pared de uno de los muros de la sala del Centro Guerrero. Completaron la proyección ocho fotografías a color unidas horizontalmente, formando un conjunto fotográfico de 235 x 26 cm, enmarcado por un listón de aluminio de 1 cm. de grosor. Estas imágenes provinieron de fotogramas de la propia película (Fig. 4). Además, el conjunto se

completó con el proyector (Fig. 4) utilizado para la emisión, que se hallaba frente a la pantalla, funcionando a la vista del observador.

La iluminación de la sala era baja, con el propósito de poder apreciar la proyección y preservar las fotografías. La temperatura de la sala era de 22,3° C y la humedad relativa era de 36,5 %. El sonido de la película era medio, no excesivo, aunque se escuchaba también el que originaba el propio proyector, debido a su funcionamiento. A este respecto, el artista comentó que el volumen del film debía ser aquel que unido al ruido ambiental permitiera una conversación normal entre dos o más visitantes.

Se observó que los espectadores interrumpían la emisión de la imagen, al deambular por la sala e interponerse entre el foco de proyección y la pantalla, lo que originaba sombras irregulares sobre la imagen, efecto que no le pareció mal al autor.

El proyector se colocó sobre una peana de madera pintada de blanco, cuyas proporciones fueron 99 cm. (altura), 50 cm. (anchura) y 61 cm. (profundidad) (Fig. 4). No hubo pantalla de proyección, sino que la propia pared blanca de la sala sirvió como tal. La imagen proyectada tuvo 134 (ancho) x 101 cm. (alto), situándose a 108 cm. del suelo, siendo la altura total del paramento de unos 4 m.

La entrevista se desarrolló según una estructura que consistió en una introducción, diversas preguntas sobre la conservación de la obra, el montaje más apropiado para la adecuada comprensión de la misma y el tipo de percepción que

se debe preservar, además de cuestiones abiertas y, finalmente, se manifestó a Lamelas nuestro agradecimiento.

La conversación fue tranquila, distendida y tuvo lugar según las pautas de entrevistas diseñadas por el Departamento de Conservación y Restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Tanto las preguntas realizadas como las respuestas obtenidas han quedado reflejadas en los resultados de esta investigación.

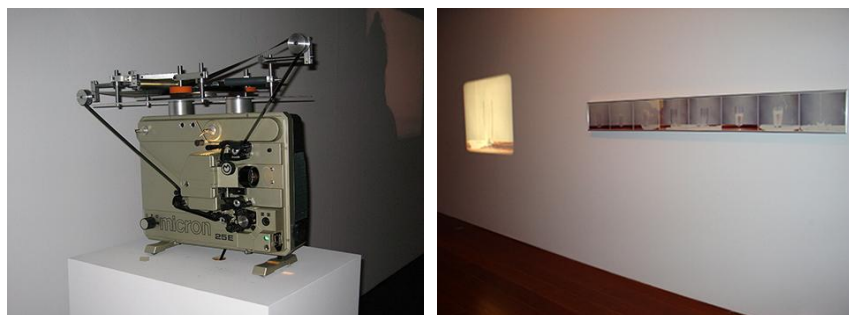


Fig. 4. Obra To Pour a Milk Into a Glass, de D. Lamelas. C. J. Guerrero, 2009. Fuente: la autora.

La obra estudiada, se trata de una película de 16 mm. realizada en acetato de celulosa. La película de acetato de celulosa comenzó a usarse en 1934, como reemplazo de la película de nitrato de celulosa, que, previamente, había sido el tipo estándar. Cuando es expuesta al calor, la humedad o los ácidos, su base fílmica empieza a deteriorarse, hasta el punto de tornarse inservible, liberando ácido acético que desprende un característico olor avinagrado, que ocasiona el proceso conocido como «síndrome del vinagre», que es el mayor enemigo de los rollos de acetato de celulosa, pues cuando ataca, especialmente

en climas húmedos, inicia un proceso de degradación irreversible. Debido a ello Carlos Reviriego ha comentado: “Las obras maestras de Neville, Buñuel o Berlanga son por su naturaleza mucho más degradables que los lienzos de Goya o los manuscritos de Cervantes” (Reviriego, 2012:1).

Realizada la presentación e introducción de la entrevista, se le dijo a Lamelas, que como la película era de los años setenta, si podía hablar del contexto de creación y significado de la obra. El autor respondió que su motivación para hacerla fue denunciar la manipulación y censura informativa que sufren los medios de comunicación (Campo, 2010: 32), y quiso advertir de la forma en que la pantalla orienta y define el plano informativo, que a veces ignora posibles datos contextuales de interés dados en el entorno de los hechos ocurridos y que, aunque se pretenda manipular, finalmente la información no puede ser comprimida y ni retenida en un contenedor elegido al efecto.

En los años setenta, la película de 16 mm. (formato de la obra) y el equipo de proyección, estaban disponibles en el mercado. Actualmente, la obra se expone tal y como fue creada, con un proyector al uso en sala (Fig. 4). Se le preguntó al cineasta si considera importante la presencia de este proyector para la comprensión y la percepción de su obra o si se había planteado, a medio o largo plazo, la posibilidad de la actualización del soporte y del sistema de proyección. A esto Lamelas contestó que, por el momento y mientras fuera posible, prefería no cambiar ni el formato ni la forma de proyectar la película para su exposición en salas de museos. Pero ante la necesidad de visualización de masas y antes de que los medios tradicionales se quedasen obsoletos, no tenía inconveniente en renovar ambos elementos, actualizándolos a nuevos soportes.

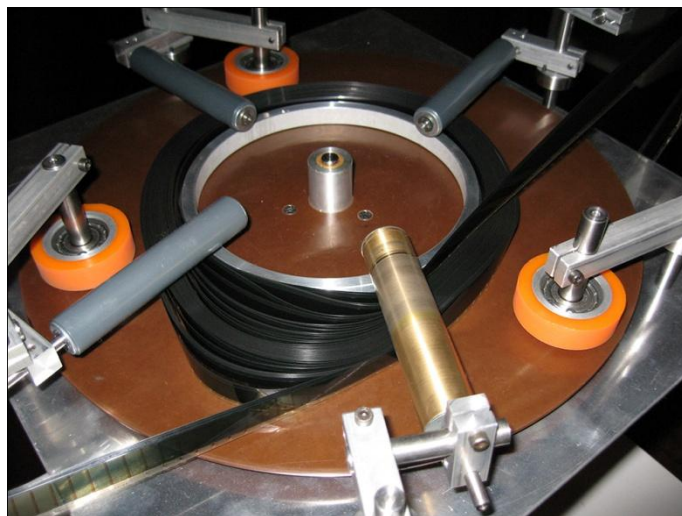
Para garantizar la conservación de la película, el Museo Reina Sofía, al igual que otros museos, realiza copias de exposición cada vez que se exhibe una de sus obras filmográficas. Al este respecto Lamelas manifestó el deseo de estar informado del número de copias que se realizaban de sus obras para su información personal.

También Lamelas comentó que él no poseía ningún sistema especial de almacenamiento de películas para su colección particular, ni éstas estaban depositadas en ningún archivo profesional, pero que le constaba que muchas de las colecciones de arte en las que se encontraban sus trabajos, sí mantienen condiciones especiales de conservación (Caridad, 2010: 145), aunque ese era un asunto que no atendía personalmente.

El artista fue informado de que para la exposición *David Lamelas en lugar de cine*, se habían hecho seis copias de la película, que servirían de recambios ante el deterioro previsto de la primera, debido a su continua exposición y a las condiciones expositivas de la obra. El artista consideró que el uso máximo de cada cinta debería ser aquel que permitiera mantener una adecuada calidad de imagen y sonido, en función de las eventuales ralladuras, pérdidas de color o manchas, que se producen como desgaste del film al tener base de acetato y admitió que el recambio de la cinta era algo necesario (Fig.6).

Ante el modo particular de exposición con el proyector tradicional de 16 mm., el deterioro del film es rápido, pues su motor produce un calentamiento que dilata el acetato (Fig. 5), que termina afectado por alteraciones evidentes en la imagen proyectada (Fig. 6). Para ello, se le planteó a Lamelas la posibilidad de establecer descansos en la proyección o sistemas

de activación por ordenador ante la presencia de los espectadores. Él manifestó su conformidad ante estos sistemas de control, siempre que la proyección comenzara antes de que el visitante entrara en la sala, pues de lo contrario, quedaría alterada la percepción y comprensión de la obra y que prefería que la proyección fuera continua.



*Fig. 5. Formato de la película *To Pour a Milk Into a Glass*, de D. Lamelas, C. J. Guerrero, 2009. En la imagen se puede observar el funcionamiento del proyector con la película dilatada por efecto del calor y el uso. Fuente: la autora.*

Lamelas expresó su satisfacción ante el montaje de la obra, lo que creó precedente para otras exhibiciones, y no le pareció necesario tener que estar presente en cada una de ellas, considerando suficiente la información que se tenía en aquel momento para garantizar su correcto montaje, si bien reconoció

que la entrevista que se le estaba realizando reforzaría los criterios a tener en cuenta en este aspecto.

En cuanto a las fotografías, Lamelas fue consciente de la necesidad de conservarlas con la temperatura, humedad e iluminación adecuadas para su óptima conservación y presentarlas con un montaje similar al usado, que mantuviese la idea de continuidad de los hechos representados.



Fig. 6. Fotograma de la película To Pour a Milk Into a Glass, de D. Lamelas, C. J. Guerrero, 2009. En la imagen se pueden observar diversos daños en la cinta cinematográfica que se manifiestan en su proyección. Fuente: la autora.

Las condiciones de instalación referentes a la distancia del proyector, su altura y tipo de base, junto al tamaño de la proyección, le parecieron adecuadas al autor, quien además manifestó que la iluminación se ajustaba a sus deseos, pues dejaba ver la proyección, las fotos y los demás elementos

expositivos de la sala, mientras permitía transitar por ella a los espectadores sin peligro de incidentes. También el fondo de la pared, el color del suelo y la reorganización del espacio le parecieron acertados en este caso.

Referente al sonido, Lamelas indicó que debían de mezclarse el proveniente de la filmación y el del funcionamiento del proyector, pero de forma suave, que permitiese hablar a los visitantes.

Ante la necesidad de mantener en el tiempo la obra, Lamelas expresó que le gustaría conservarla con la mejor calidad posible y lo más fiel a la cinta original, considerando alteración cualquier daño irreparable que le afectase y que se debía evitar su pérdida o destrucción, por ello mostró su conformidad para renovar el soporte fílmico de la obra de analógico a digital, como reserva, conservación y difusión en los *media* de la obra.

Para proteger la cinta de la película del polvo ambiental durante el proceso de proyección (lo que provoca en ella el rallado de la misma, al estar el mecanismo del proyector al descubierto), se le planteó al cineasta la posibilidad de colocar una pantalla o superficie de metacrilato sobre el aparato para evitar este problema, a lo que él respondió que eso provocaría un mayor recalentamiento de la zona si no se contaba con un sistema de refrigeración adecuado y que prefería que no se le colorara dicha protección, porque contaminaba la visión propia de la obra.

Lamelas recordó que algunas de sus obras de su primera etapa creativa se habían visto afectadas por hongos y el conocido “síndrome de vinagre”. Estos hechos habían ocurrido

en cintas que se encontraban a temperatura y humedad elevadas, ubicadas en un lugar con baja iluminación y poca ventilación ambiental. Sin embargo, sobre el posible deterioro por la contracción y craqueladura de las cintas no tenía referencias. Tampoco, hizo referencia sobre conocer datos de restauraciones realizadas a algunas de sus obras, pero sí manifestó su opinión sobre la necesidad de dar el etalonage apropiado a las copias de las cintas originales, que debería ser el similar al primigenio, según fuese frío, cálido o neutro, refiriéndose al tono general del colorido del revelado de la película.

Ante el peligro de que desaparezcan del todo del mercado las películas de 16 mm. (para hacer copias), los estudios de positivado de las mismas y los proyectores para este formato, Lamelas indicó que se hace necesario pasar la obra a formatos digitales, pero que quería estar al tanto de la conservación, restauración y exposición de la misma y que colaboraría en ello siempre que fuera necesario.

Como resumen, se destaca que los resultados obtenidos han sido de suma importancia para la valoración de la importancia que tiene la conservación de la obra cinematográfica estudiada, pues se trata de uno de los trabajos que pertenecen al periodo artístico más reconocido de Lamelas (los años setenta), que lo podemos encontrar en la colección del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y que esta película es proyectada con frecuencia.

3. Conclusiones

Esta investigación ha permitido obtener información directamente del autor David Lamelas sobre la renovación del soporte, la proyección, la conservación, el montaje y la

exposición de su obra *To Pour a Milk Into a Glass*, lo que va a mejorar considerablemente los criterios de dichas actividades y permitirá adoptar las medidas más adecuadas para su preservación óptima en el tiempo, acordes con la opinión de su autor.

Se han puesto en relevancia las especiales condiciones de conservación de este tipo de obras, la necesidad de la renovación de su soporte analógico a digital y la importancia de las indicaciones de su autor para una adecuada percepción de la misma, quien solicita estar informado de cuáles son las mejores condiciones para su conservación preventiva, con la intención de ajustar la visión conceptual de la obra a las necesidades propias de conservación preventiva que ésta requiere.

Es de gran importancia contar con un archivo que ayude conservar y disponer de la información particular sobre la obra estudiada, lo que permitirá conocer la opinión del artista sobre su conservación material y el mantenimiento de sus conceptos artísticos. Ahora se sabe que David Lamelas está interesado en la óptima conservación de su obra *To Pour a Milk Into Glass*, que prefiere conservar su formato y exposición originales, mientras sea posible, pero que también cree conveniente contar con copias digitales de la misma para su preservación y difusión. Además, sabemos que le interesa la reproducción de su obra y el etalonage que se le dé a sus reproducciones y que está satisfecho con las características expositivas que tuvo esta instalación cinematográfica en la exposición *David Lamelas en lugar de cine*.

Igualmente, se han documentado el montaje expositivo de la obra y el modo de colocación de sus elementos museográficos, contando con la plena conformidad de su autor,

lo que crea un precedente a tener en cuenta a la hora de volver a instalarla.

Esta investigación ha generado una información que, mediante este texto, queda puesta a disposición de los investigadores, conservadores, restauradores y personal de exposiciones para su consulta cuando lo estimen oportuno.

Notas

1. Información disponible en la web:

http://www.mcu.es/cine/docs/MC/FE/EFG1914_Project_Presentation_Espanol_120315.pdf

Referencias bibliográficas

Libros

- J. CAMPO, *Cine documental argentino: entre el arte, la cultura y la política*. Buenos Aires: Imago Mundi, 2012, 248 p.
- M. CARIDAD SEBASTIÁN et al., *Documentación audiovisual: nuevas tendencias en el entorno digital*, Madrid: Síntesis, 2011, 231 pp.
- P. A. DELPONTI, *Cine argentino en democracia, una mirada estético política a la dictadura militar de los 70: la crítica periodística cinematográfica* [Recurso electrónico]. Tesis Doctoral (dir. José Manuel Pestano Rodríguez). La Laguna: Universidad de la Laguna, 2010, CD.
- D. LAMELAS, *David Lamelas en lugar de cine / David Lamelas in place of film*, Granada: Centro José Guerrero, 2009, 231 pp.

C. D. LUIRETTE y R. D. ESCANDAR, *Conservación preventiva de soportes audiovisuales: imágenes fijas y en movimiento*, Meden, Susana (prol.), Buenos Aires: Alfagrama, 2008, 134 pp.

Textos en línea

A. DEL AMO GARCÍA, *Clasificar para conservar*. Instituto de la Cinematografía y de las Artes audiovisuales, Ministerio de Cultura, 2006. 155 pp. Disponible en:

<http://www.mcu.es/cine/docs/MC/FE/ClasificarParaPreservar.pdf>

C. REVIRIEGO, “Patrimonio filmico, entre la muerte y la memoria”. *El Mundo*, 2012. *C-cultural.es* Disponible en:

http://www.elcultural.es/version_papel/CINE/31060/Patrimonio_filmico_entre_la_muerte_y_la_memoria. (consulta: 9 de marzo de 2013).

FILMOTECA ESPAÑOLA, “Preservación y conservación de los fondos filmicos”. *Filmoteca Española. Conservación*. Disponible en:

<http://www.mcu.es/cine/MC/FE/FondosFilm/PreservacionConservacion.html> (consulta: 10/03/ 2013).

FILMOTECA ESPAÑOLA, *Programa Europeo ICT-PSP*. Disponible en: http://www.mcu.es/cine/docs/MC/FE/EFG1914_Project_Presentation_Espanol_120315.pdf (consulta: 20/05/2013).

LUX, Artists’ moving, images, *Colección David Lamelas*, 2011. Disponible en : <http://www.lux.org.uk/node/2142> (consulta: 07/04/2013).

MACBA, Museu d’art Comtemporani de Barcelona. *David Lamelas artista*, 2007. <http://www.macba.cat/es/lamelas-david> (consulta: 07/04/2013).

MAK, Center for Art and Architecture *Artistas, David Lamelas*, 2006. Disponible en: <http://www.howmanybillboards.org/david-lamelas.html> (consulta: 07/04/2013).

Filmografía

D. LAMELAS (dir.), *To Pour a Milk Into a Glass (Verter leche en un vaso)*. 1972-1973.

Verse dibujando

JHON FELIPE BENAVIDES NARVÁEZ

Resumen:

Texto atravesado por diversos autores, y por lo tanto, sin autoridad, desautorizado a más no poder. No Hipertexto, más bien escrito por y desde la máquina cibernética, desde los esfínteres del ciberespacio. De ahí que los links, las fotografías añadidas y las interrupciones son parte de su cuerpo. Son el cuerpo mismo de su escritura.

Palabras clave: Ciberespacio, artefactualidad, Dibujo, Derrida, espectrografía

* * * * *

En estos días volví a ver el video Ciudad Azar, trabajo dirigido por Geovana Ponce (Pasto, 2009) donde aparezco junto a otros pastusos. Es un proyecto que consiste en una narración colectiva — por decirlo de algún modo — de la ciudad de Pasto (suroccidente de Colombia) desde la perspectiva de un animal en particular. Siguiendo una línea con el significado de mi segundo nombre, escogí el caballo, entre otras cosas por lo que significaba en las horas seleccionadas para el segmento del día escogido para tal vídeo (las cercanías al mediodía). No habría que insistir en Felipe, como el amante de los caballos y la relación con las fauces de este animal (también con la belleza adherida, el trabajo, el rayo y la guerra), más bien es la idea de verse dibujando, ahí, como si estuviera en un pequeño teatrillo abierto a la operación quirúrgica de la cámara.

“la antesala a la abertura de las tripas”
(Anderson Hernández)¹

Sí, tendría que ver con un acto radical de ver mi exterioridad ante el ojo distraído del transeúnte o televidente.

Habría de soportar constantemente esa idea de que en algún punto la obsesión de retratarme dibujando fuese alguna prueba de supervivencia y comprobación. O que en esta invasión a la privacidad, ya no existiese la intimidad del gesto artístico y se volviese posible como algo predispuesto a la acción de cualquier cámara a registrar un fenómeno en el acto mismo de su puesta en escena.

Es como insistir en algo cíclico. La parte correspondiente a mi horario laboral (escogido para tal video), se da desde la perspectiva del bus, como volviendo a llover sobre mojado o sobre una tesis nunca superada. En toda esta escena de una increíble espontaneidad (como si hubiese espontaneidad en el acto de dibujar) sobresale la ventana que dice Salida de emergencia, mientras en una velocidad dada por la edición, toda la escena se vuelve anacrónica. Es otro tiempo el que se presenta en la intervención del arte.

“Es una puesta en escena, un bucle de tiempo...”
(A.H)

Claro, ¿Y qué pasa cuando uno es el personaje representado por sí mismo? ¿Qué decir o hacer frente a esa puesta en abismo del gesto? ¿O no hacer nada y simplemente corregir posturas o establecer una pronta entonación ante la amenaza fantasmática de la imagen desdoblada?

Disculpa este narcisismo sin méritos. Como decías “*el cambio de ciclo es una ambición... como una esperanza, no necesariamente algo que irremediablemente ocurre*” (A.H.) No obstante, esa imagen presiona sobre el acto de dibujar el cual me interesa abrir a otra experiencia fuera de una teatralidad (que bien había acariciado en la tesis sobre el bus presentada en la maestría de Etnoliteratura, Universidad de Nariño, 2002).

Acontecimiento te digo,

Tú respondes: Acontecimiento ² que se espera.

¡Vaya imagen de la esperanza dada por el gesto de la amistad!

“pero el bus es algo de lo que siempre uno espera bajarse”
(A.H)

Sé que al dibujar se expone a cierta teatralidad. Es inevitable cierta afinidad con la vanidad (recuerdo a Picasso dibujando minotauros en el aire y a Pollock esperando la señal para iniciar su *action painting*), pero no me asalta cierta afectación de la intimidad sino esa idea de verme dibujando bajo la óptica de otros. Me afecta el agenciamiento a lo lejos de su perspectiva sobre un acto que de tanto realizarlo en público ya no me pertenece.

“Estoy viendo ese programa donde presta la cara Stan Lee, en el que buscan personas que hacen buenos números de circo y justo aparece un espadachín jajajjaa”
(A.H)

Ni tampoco el miedo a pertenecer a un circo de fenómenos o como reza un letrero de almacén del centro de la ciudad de Pasto: MUNDO DEL ARTE. Bisutería y fantasía. Por un lado, El arte del *bijouterie*, producción de objetos de adornos y que imitan lo precioso y por otro, el mundo del fantasma y la fantasía, de las constantes apariciones. Eso ha sido parte de un ejercicio constante del dibujo.

Tal vez, es otro tipo de extrañeza, de estado que me afecta.

(Interrupción de Natalia Pipicano ³ con una cita de Alfred Kubin)

El mundo me parece un laberinto, quiero encontrar ahí mi camino y es como dibujante como debo hacerlo. Son las visiones, las sugestivas representaciones lo que desde la infancia ha desempeñado en mi vida el papel principal: las mismas me han seducido unas veces por su encanto, otras por su horror. Quiero retener esas frágiles e inconcebibles formas. Saber de dónde proviene ese flujo de fenómenos es para mí, en el fondo, algo secundario. Una pulsión más irresistible como en un crepúsculo del alma. ¿Cómo podemos fijar la imagen de un modelo en movimiento y en perpetua transformación? ¡A través del ejercicio! No es como espectador sino como dibujante como analizo la visión, como la reconstruyo e intento dar de algún modo una imagen clara del sueño. ⁴

Entre la inutilidad de la obra artística y la carga fantasmal de la imaginación del creador suelo pasar estos días, pensando en aquellas imágenes propias de la ensoñación, la cual Nietzsche habría soportado gracias al carácter insomne, propuesto y puesto en práctica por su escritura. ¿Qué pasa con el ejercicio de esta espectografía del video que circunnavega la ensoñación, la hipnosis, el *entunde*? Podría no sólo dudar de

haber dibujado aquel día (o días, porque han sido varias las imágenes que me han *tomado* dibujando) o de ser quien soy en ese instante. Es un efecto del desdoblamiento dado por el espectro de la máquina.

Déjame con este consuelo maquinal

“El de una máquina estética”
(A.H)

Como si en esta estética hubiese la intervención maquinal y del espectro. No hay que sobredimensionar a las diversas máquinas infernales de los artistas contemporáneos que han intentado desbordar los principios estéticos basándose en chips y controles sobre el otro, para que en el fondo nos hagan creer que a la máquina se le debe un lugar exclusivo en la museología e historiografía artística pues ella presenta otra estética fuera de lo divino y humano.

*“Sería un monumento a lo inútil
como una máquina de ejercicio para la academia de arte”*
(A.H)

Hay una fascinación por la operación de la máquina en el arte y la mirada del artista, como si con ella se pudiese dominar el acto que se sale del control cotidiano, laboral o académico. En mi caso es recurrente que ofenda a los otros cuando dibujo y se pretenda sobrevivir a una reunión como si fuese una estrategia de fuga ante el amodorramiento. Es más bien otro tipo de estado, sin tener los ojos ni oídos tan prestos. Es un estado de alerta el que me embarga. Verme dibujando representaría ese control sobre lo que no tiene ni siquiera medida

en mi cuerpo. Tratar de registrar un fenómeno tal cual cacería de fantasmas. Es la ilusión creada por la fotografía y el ciberespacio.

Pero el dibujo es una máquina.

*“Ver-me, dibujar-me
desdibujar-me”*
(Juan Carlos Salas ⁵⁾)

Claro, un pronombre que de ser implícito se vuelve cómplice. Es como que en el fondo se posase ante una cámara cotidiana, ante un registro periodístico continuo y la idea de entender esta representación implicara...

*“Liberar no sólo el cuerpo con el dibujo, o el cuerpo del dibujo,
sino su escritura”*
(J.S)

O no hubiese nada que liberar pese al apresamiento de la línea dado por la planimetría de la arquitectura, de la academia, de las ciencias. No es pasear la línea como pensaba Klee tratando de domesticar la línea. Es pensar que el dibujo siempre apela a una autonomía que hay que saber manejar con la técnica del corazón. *“Yo soy un dictado, pronuncia la poesía, apréndeme por coeur, vuelve a copar, vela y vigílame, mirame, dictado, ante los ojos: banda de sonido, wake. estela de luz, fotografía de la fiesta del luto”* ⁶

Por eso el pintor Paulo Bernal afirma que el lenguaje de la amistad se parece al dibujo.

Porque el corazón de la amistad va más allá de un imperativo. Aunque siendo imperioso, late desde las profundidades cavernarias del cuerpo del dibujante, del amante, del poeta. Expuesto a partir de la donación dada en cada traza. Con esa violencia, con esa tormenta ralentizada, con ese escozor en la piel se hace línea, un animal siempre separado de su fábula. *“Literalmente: querrías retener par coeur una forma absolutamente única, un acontecimiento cuya intangible singularidad no separa más la idealidad, el sentido ideal, como se dice, el cuerpo de la letra. En el deseo de esta inseparación absoluta, en el no-absoluto, respiras el origen de lo poético. De ahí la resistencia infinita a transferir la letra que el animal, en su nombre, a pesar de ello reclama”*⁷.

“Un animal sin la obligación de dar la lección”
(Anderson Hernández)

Picasso dibuja:
<http://www.youtube.com/watch?v=pNrYupcDIXE>

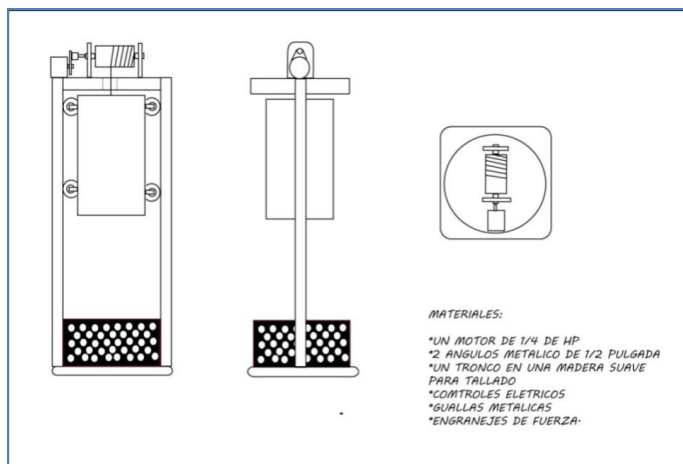
Pero el dibujo es máquina.

Recuerdo el proyecto del dibujante pastuso Mauro Molina llamado máquina de acontecimientos cuyo primer boceto daba cuenta de una maquinaria que sería capaz de producir fenómenos perceptibles, como quería llamarles y que podrían provocar una alteración temporal en el espacio donde interactuaría con el entorno. Al alterar la temporalidad del presente esta máquina—*ready made* excesivamente visual—tendría la posibilidad de construir todo una compleja concepción e interacción con el espectador. No obstante, la máquina por construirse ostentaría su corporeidad maquinal como si fuese parte de una desnudez humanada.

Frente a la máquina constantemente estamos desnudos.

La afectación corporal se da porque al afectar el tiempo, lo en vivo, ella nos expone en demasía a nuestro propio reflejo. El rostro que hacía posible nuestra humanidad se ve afectado por una carga fantasmal que hace que la corporeidad— esa organización humanada del cuerpo— sea puesta en escena por la pantalla. No únicamente sucede por traslados de formatos o espacios (por ejemplo el ciberespacio), se da gracias a una forma de relación y concepción del cuerpo, el propio, impropio, colectivizado, individualizado, etéreo, fantasmático, maquinal, el cuerpo de la obra, de la letra, de la traza, del color. El dibujo lo abre a un escenario en desplazamiento constante (vaya ética del teatro que atraviesa esta obsesión)

“Lo que se está preparando a un ritmo incalculable, de una forma a la vez muy lenta y muy rápida, es por supuesto un nuevo hombre, un nuevo cuerpo de hombre, una nueva relación del cuerpo del hombre con las máquinas. Ya se percibe dicha transformación. Cuando hablo de las máquinas, me refiero tanto a las máquinas de signos como a las máquinas de movimiento, de desplazamiento. La situación erecta es incluso la que cambia, el susodicho <<hombre >> está atravesando una zona de gran turbulencia. Aquí, una vez más no tengo una respuesta unilateral. Todos los elementos de esta mutación que está en curso me dan miedo y, al mismo tiempo, me parece que tienen que ser bienvenidos y afirmados”⁸



Bocetos para una máquina de acontecimientos. Mauricio Molina, 2011

Alguna vez, a propósito de insistencias maquinales, me diría la fotógrafa Hanna Ramone⁹ vía Skype (esa otra televisión que pone en entredicho la simultaneidad) que yo le producía sonrojo. Es posible que no solamente se afecte un sentimiento claramente predispuesto (como sucede con las películas de terror y drama) sino sea una seducción frente al monitor del computador. ¿Pero a quién miro? ¿A mi rostro extranjerizado por la cámara web o el de ella? Todo es un sumun espectral. Esta grandilocuencia del rostro que ya no es ni siquiera eso, se vuelve risible.

Terriblemente risible, aún peor que el hecho mismo de su desplazamiento.

Me dirías que esto se parece a una economía de rostro y gesto.

El reflejo está dado por una duplicidad de movimiento que hace que lo impropio se vuelva economía del gesto. Verse dibujando, desde todos los dispositivos, es pensar (en el) doble. Entonces me río, y veo al caballo dibujar ¹⁰:

http://www.alessandrogallo.net/old/port_3d_05.html

Ante el animal posado únicamente queda intentar una confluencia animalesca. No hay metonimia. El parecido que tiene el jamelgo conmigo, es casi extraído de las fotografías realizadas a indiscreción mía. Si el cuerpo de este animal conduce a ser mi representación es precisamente por la pulsión dada desde mi nombre y que, volviendo al video Ciudad Azar, se da porque al dibujar es un animal quien mueve la mano.

“desbordarse de conciencias, rasgar la superficie”
(Mauro Molina)

Un amigo antropólogo me diría que los dibujantes pertenecemos a la etnia de las bestias. No hay desprecio ni fabulación en esta afirmación. Expone la naturaleza animal de la traza, pues el pensamiento del animal está relacionado con (más allá de) la técnica. *“Pues el pensamiento del animal, si lo hay, depende de la poesía”* ¹¹

El animal cruza y entrecruza la línea. La vuelve carnosidad de la sombra, como si existiese un cuerpo de la animalidad en la traza. Afirmando nuevamente que este animal no pertenece a una zoología fantástica ni mítica, ni biológica ni un asomo de misticismo en el dibujo. Es un animal que no siendo visible (pues el mismo es una negación de lo visual pues

sobreexpone a la luz y sombra del grafito) se visibiliza en cada entonación, tono, calor, tacha, borradura, encajado, sombra, ritmo. Precisamente es un animal del ritmo que asemeja el acto del dibujo a la musicalidad.

¿Es por eso que se dice que te ha entrado el bicho de la creación?

*“la crueldad del infante.
El animal danzante, siendo la danza un acecho”*
(Anderson Hernández)

Posiblemente, es así que Alfred Kubin sugiere que el dibujante vive rodeado de sus dibujos. Los animales realizados por los dibujantes son apariciones de esta animalidad que rodea a su creador.

“pero no son demonios de la iglesia cristiana, ni los perros de Cesar Millán. Estos están y pueden acechar”.
(A.H)

Claro no son cancerberos de la justicia metafísica. Son animales que pueden asestar una mordida, pura physis del dibujo (inclusive más allá del psiquismo y de la paranoia del artista).

Así: Gatos-búhos de Luis Wain /gatos amantes de Balthus/minotauros de Picasso/Perros bíblicos de Doré/Esfinge de Ingres y Fernand Khnoff/murciélagos de Joan Miró/Cancerberos de William Blake/Hijos de Leda y el Cisne de Leonardo Da Vinci/ballenas de la Biblia Pauperum/Arañas de Odilon Redon/ Cerdos fornicando de Toulouse Lautrec/rizos de

mar y buitres de Van Gogh/ vírgulas de Van Gogh en Artaud/ Erinias saliendo de los baños de Francis Bacon/ Burros brujos de Goya/ Terribles moscas de David Manzur/las abejas que protegen al himeneo en el templo de Delfos/animales de la Rueda de la Fortuna y del Mundo del tarot de Jodorowsky(que generosamente me indicaría Fernando Guerrero)/Antenas de televisión de Antonio Seguí (y sus sombreros)/el monstruo que amamanta a sus hijos de Alfred Kubin/Pájaros alquímicos (si no es que todos los pájaros son por excelencia representación de la Alquimia) de Xul Solar y Remedios Varó/hombres sandías de Tamayo/ culebras de Lam/animales culo de Bosch/Medusa de Caravaggio/Rinoceronte de Durero/Animales callejeros de Tefe Talavera/Armadillo monstruoso de Dora Maar/Anubis acompañando a Maat en el peso del alma/Demonios de Achille Deveria y Giotto/ Vagina y risa de Baubo/ Nuevamente minotauro ciego de Picasso y un toro dibujado en un espejo a sus 65 años <http://www.youtube.com/watch?v=pNrYupcDlXE/> Los caracoles insinuados de las manillas en las artesanías de mi muñeca/ Animales cabeza de los artesanos de Pasto (risa del maestro Ordoñez al explicar que uno de los personajes que sale de la Caja de Pandora es Uribe)/Risa de Juan de mi pequeño hijo desde el útero de la madre (huyendo a la fotografía en 3D)/ huellas de gato en la obra de Jorge White y la acción del hongo en su cuadro Giges/ El agua como animal imparable en Juan Jiménez/ flores de Alvaro Pantoja/Cabezas de Rosa Achicanoy

Y Adrian Montenegro cuya cabeza se mueve impulsado por su propia lengua

http://adrian-montenegro.blogspot.com.es/p/re_3907.html/

Aquí la cabeza tanto como la línea no son animales a domesticar. Se exponen fuera de lo manual, fuera del control técnico y mediático de la mano y los diferentes dispositivos técnicos y tecnológicos. El graficador como el video son batutas que concierta con el universo. Es tal vez que esta musicalidad lo haya llevado a sugerir, en el caso del blog de Adrián Montenegro, una apropiación de la escala musical. A robar de la música su métrica hace que sea un Robo-vuelo del dibujo que realiza pensando en una exposición musicalizada de su obra (en cada escala construye unas palabras para una alegoría de su vida). Se diría, que *“la estructura del vol siempre me ha interesado, no solamente porque me gusta robar-volar, por ser alguien que roba-vuela, sino porque pienso que el ladrón en volandas no sólo es quien roba-vuela sino quien debe hacer de la teoría del robo-vuelo un robo y un vuelo”*¹²

El dibujo no apropia, se desapropia. En su generosidad, en su instante preciso cuando se vuelve obra, es ahí donde se desnuda ante la posibilidad de ser inclusive parte de algo. Hace tachadura, siempre, como una veladura que se concibe en el crepúsculo de las cosas.

Es por decirlo de algún modo la cromatografía del dibujo, en su oscurecimiento constante.

“¿Qué sucede con el dibujo en la fotografía?”
(Juan Salas)

Alguna vez hicimos un ejercicio fotográfico pensando en el dibujo. Aún ahí, con la dependencia de la máquina, el desborde de la mano, el ojo y la máquina se da por el dibujo mismo, porque en la fotografía no sólo existe una técnica económica, también hay una ruptura con la máquina misma. Una máquina también es un animal.

“¿Y aquel animal que mueve la mano, para el caso de la fotografía, dónde está? ¿Continúa en la mano, el ojo, la maquina?”
(J.S)

La cámara fotográfica como graficador termina siendo un punzón, un skarifo. Algo que se mueve por su propio impulso, que produce aperturas, cicatrices y cicatriza.

Pues la luz es color a la vez, como sucede en todo dibujo.

*“¿Y dónde queda la mano?
De hecho, sólo se necesita del dedo índice para apretar el disparador
pero participa de manera más activa, quizá, el ojo
la mirada mejor.
Hay una mudanza ahí”*
(J.S)

El dibujo se exterioriza. La mano se ausente como siempre, en toda actividad manual. Ni siquiera el ojo puede sostener el papel de un organizador perceptivo, pues hace parte ya de un desborde corporal.

El término mudanza me parece el más adecuado. Destinerrancia digamos, para sintonizar con Derrida.

*“sí, Destinerrancia
El lente se me convirtió en una prolongación del cuerpo
por ende, de su ojo
¿Terminamos siendo como una maquina o la maquina se
humaniza?”*
(J.S)

Pero no creo que el ojo sea el *organum* del fotógrafo. Casi siempre es un ejercicio de telepatía. Es el asunto con las máquinas, se tiene fe en ellas como si tuviesen su neuma. Se las humaniza. Y con ello se acopla la humanidad a su cuerpo. Es la ilusión contemporánea que hace del cuerpo humano otro artificio tal cual puesta en obra de cierta verdad maquinal.

*“había pensado lo de telepatía.
Telepatía a través de la luz o del lumen”*
(J.S)

Atravesando el lumen diría mejor. Totalmente a oscuras. Pura esquiagrafía.

Recordaría uno de los dibujos realizados pensando en la idea de lo derretido. El dibujo lo realicé leyendo los fragmentos de Glas ofrecidos por Bruno Mazzoldi y con la imagen preclara de la obra de Natalia Pipicano, de cuya paciencia del dibujo me ha provocado realizar una esquiagrafía, pues no habría apropiación de su obra más bien una torsión y un delineado en torno a una posibilidad figural de sus dibujos(los cuales son sombras en carne viva). Debía bordear como si se tratase de un animal o un abordaje de corsario. No obstante, este provocar-me el in-vidus me llevaría hacia un dibujo sobreexpuesto (pues parte del texto estaría como un *ecron*, una coda, una víscera de un cuerpo ajeno). Una especie de contraprueba tal cual sucede en el grabado.

resto/a por pensar: ello(ça) no se acentúa aquí aho-ra, pero ya se ha-brá puesto a prueba en el otro lado. El sentido debe responder, más o menos, a los cálculos de lo que en la terminología del arte del grabado se llama contraprueba

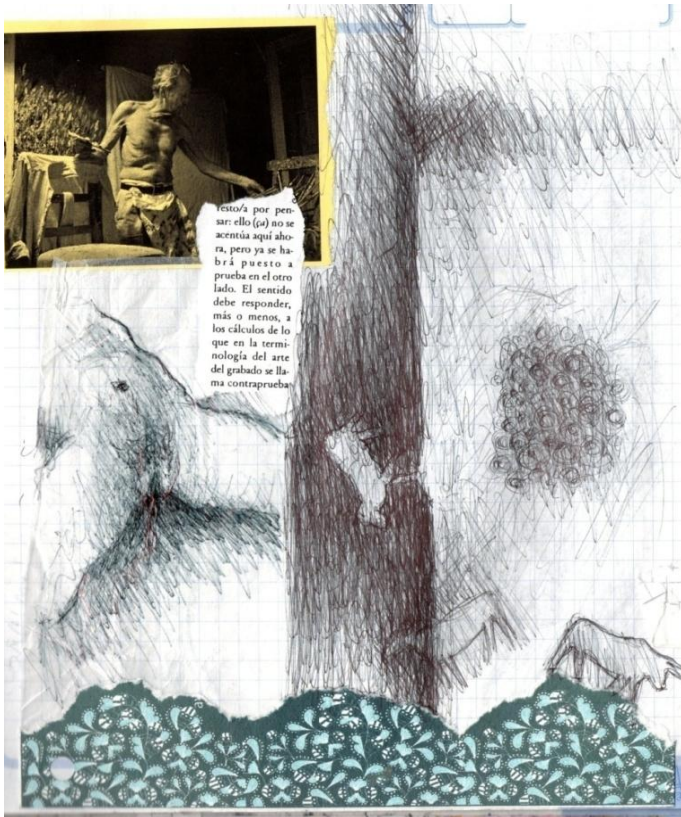
Siempre en negativo, el dibujo se presenta doble. Tanto como si fuese original (no puede ser tan claro el modelo en la grafía) como si fuese una copia de sí mismo. ¿Entonces por qué debe inquietarme mi imagen expuesta en la duplicidad del ciberespacio? Porque tal vez siempre es otro quien dibuja, quien traza, quien plantea un escenario. Es otro quien desterritorializa el formato. Aún así, soy yo, pronunciando un nombre que me pertenece y a la vez deja de ser parte de mi economía y control. Soy yo porque al dibujar, la sombra se vuelve cuerpo en la naciencia de la traza. Y aún así, la sombra debe estar bajo la medida de la técnica, ya que lo inconmensurable que se presenta, hace que los horizontes se entrecrucen en el cuaderno de bocetos. Me comporto como animal cercándola porque ella también lo hace.

“Entre cada parpadeo el dibujo yace. Ni el ojo ni la mano lo sienten, apenas queda el recuerdo al abrir los párpados. Solamente queda una línea entrecortada junto a otra”
(Mauro Molina ¹³)

Una mise en abysme del cuerpo virtual(Jhonathan España ¹⁴)

Tengo ya la impresión de que nuestro control es muy limitado. Estoy en mi casa, pero con todos esos aparatos y prótesis que nos miran, nos rodean, nos delimitan, las condiciones entre comillas “naturales” de la impresión, la discusión, la reflexión, la deliberación se ven en gran medida desgastadas, falseadas, torcidas. El primer movimiento consistiría entonces en tratar al menos de reconstruir las condiciones en las cuales se pudiera decir lo que uno tiene ganas de decir al ritmo y en las condiciones en que tiene ganas de decirlo. Y el derecho a decirlo. Y de acuerdo con las modalidades menos inadecuadas. Siempre es difícil. Esto nunca es pura y simplemente posible, pero es particularmente difícil delante de las cámaras. Por otra

parte, la “casa propia” (chez-soi) a la que acabo de aludir brevemente (la casa oculta en el étimo de la palabra “chez”) es sin duda lo más violentamente afectado por la intrusión, en rigor de la verdad por la irrupción forzada de los telepoderes(...) — tan violentamente lastimado, por otra parte como la distinción histórica (vieja pero no natural no sin edad) del espacio público y privado—¹⁵



Dibujo realizado con base en la obra de Natalia Pipicano. Popayán, 2012.

Me has puesto en un lugar equívoco. Ni en la seguridad de la casa (que a veces se torna violenta) ni en la comodidad del afuera excesivamente protegido de ella. Ni en los adentros del ciberespacio, ni en la asepsia de quien conserva cierta nostalgia por aparatos antiguos. Me expones al parergon de una pantalla cual marco de una obra o de mi fotografía. Ni uso ni huso promocional (dada la eficacia promulgada de los medios para divulgar la obra del artista gracias a los dispositivos de la red), ni enredado ni desenmarañando mi propia red discursiva. En el filo de la pantalla, como un abismo. Si hay una puesta en abismo de lo virtual no sólo ha sido pronunciada en estos tiempos de máquinas domésticas abiertas a mundos virtualizados. Siempre el dibujo ha estado en ese lugar equívoco. Siempre por fuera, el dibujo se ausenta de la historia de la pintura, porque ha sido siempre un instante, por fuera inclusive de darle un orden causal a lo pictórico ¹⁶. Aunque en apariencia (vaya término para una superficie resbaladiza de lo visual) el ciberespacio ha puesto a dibujar a muchos y exponer en diversos blogs fuera del espacio público de las exposiciones y el control del museo, no obstante, el dibujo pese a su repetición (pues siempre ha tenido esa característica, basta con mirar las ilustraciones de las biblias iluminadas del Medioevo) siempre es algo que no tiene historia. Anacronismo radical dado por su traza y la “línea entrecortada” como bien me lo dirías. No hay imagen retiniana, sino parpadeo.

“En realidad lo del dibujo está en la traza que se ejecuta libremente sin ataduras, no comprendo por qué habla de lo económico”
(Ernesto Nasner ¹⁷)

El nombre, el ejercicio del nombre como autor y autoría marca el horizonte de una economía. Es una ley de la casa, y por lo tanto, como seguridad frente al acto realizado.

“El modelo está dado por su creación única, quien lo copiara es un simulacro. ¿En este caso sería como si fuese la ilusión de uno mismo? o sea que el autor hace que esa marca genere una economía. Mostrar para que otros vean ya es vender la mirada a otros”
(E.N)

Sí, pero a veces sucede que esa economía ni siquiera es para beneficio de la casa propia. La mirada pese a los artificios no está a la venta, nunca ha sido un producto ni un bien propio.

“En estos tiempos donde la imagen puede sufrir esas usurpaciones y generar cambios de un poder socio económico, un transporte de ideas...”
(E.N)

Lo digo en términos del gesto.

*¿Por qué habla de lo original?
¿Qué le está pasando por su mente?*
(E.N)

El dibujo en sí es original y copia a la vez. Recuérdese eso desde el grabado. Pero también el dibujo de agendas que se escanean y se colocan en el ciberespacio.

No hay idealidad ni siquiera bajo la forma de una idea por conseguir o que nazca posteriormente. No es ideal (ni en un estado idealizado) el asunto del dibujo

*Pienso que al hablar de copia se refiere a reproducción en cantidad, como medio de masificar la imagen como lo de las agendas
dejará la imagen en una verdadera exposición, como abandonada a su suerte
porque con los massmedia cualquier cosa puede pasar(E.N)*

El dibujo siempre está abandona a su suerte. Huérfano de sí mismo.

*pero en inicios se acompaña de la mano que automatiza su gesto
cuando hay una necesidad de dibujar
a veces no se piensa en el resultado. El tiempo del hacer es más gratificante
no comprendo porque me toca esas sensaciones
(E.N.)*

Eso sucede con el dibujo, acontece. *“La llegada del acontecimiento es lo que no puede ni debe impedirse nunca, otro nombre del futuro mismo. No es que sea bueno, bueno en sí, que suceda todo o cualquier cosa; no es que haya que renunciar a impedir que ciertas cosas se produzcan (no habría entonces ninguna decisión, ninguna responsabilidad ética, política u otra), pero uno no se opone jamás sino a acontecimientos de los que se piensan que obstruyen el porvenir o traen la muerte consigo, acontecimientos que ponen fin a la posibilidad de acontecimiento, a la apertura afirmativa para la venida del otro”*¹⁸

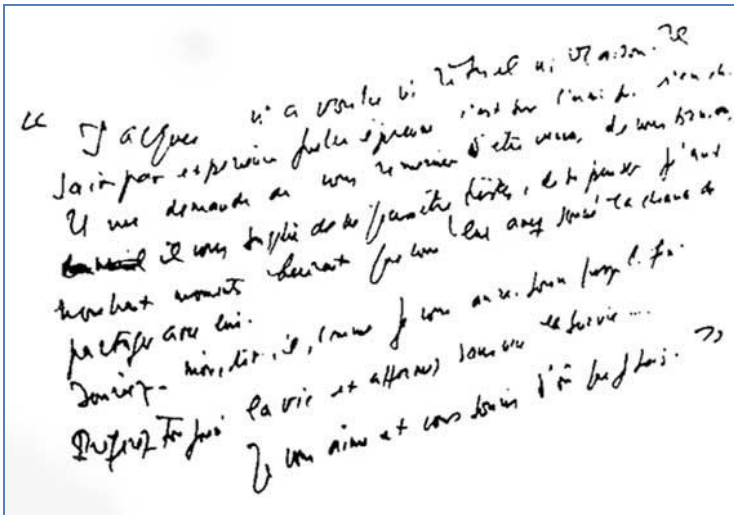
Después de ver el video *Take on me* de A-Ha, enviado por un amiga como telegrafíandome, busco a Hypnos. A

propósito, el sueño es un acontecimiento que deviene todos los días pues no me pertenece....

<http://www.youtube.com/watch?v=djV11Xbc914>

...
“ni pensable ni automático ni si quiera reaccionario está como una grieta, una brecha infinita que emerge de ella un haz de luz que sólo me propongo entender. Pero soy un abducido por aquella luz y sentado la contemplo para intentar recordarla y arañar lo superficial”
(Mauro Molina)

El cuerpo del dibujante es *órganum* de esta perspectiva, de este engegucimiento.



Texto de la carta escrita por Jacques Derrida para ser leída durante su sepelio.

La tachadura de quien ya no está físicamente, es una risa que hasta el final nos acompaña. La risa y firma de un amigo que no está se conserva. Por eso surgen los dibujos como explosiones de risotadas que aparecen en el lugar menos esperado de la casa. No hay que hablar de infidencias pero la belleza de estos seres — como quisiera llamarle —aparece constantemente tal cual escritura que viene de lo más abismal de lo cotidiano.

“definitivamente escribir y dibujar son la misma COSA”
(Román Rey Ramírez ¹⁹)

Cosa sin coseidad, sin memoria, únicamente la cordialidad de lo que ha dejado de ser nombrado. A tal razón, Zaratustra responde a su sombra: *“Ya pesa sobre mí algo parecido a una sombra. Quiero correr solo, para que de nuevo vuelva a haber claridad a mi alrededor. Para ello tengo que estar todavía mucho tiempo alegremente sobre las piernas. Mas este atardecer en mi casa ¡habrá baile!»* ²⁰

No es la respuesta del dibujante, pero se le parece. Más allá del amancebamiento de la línea en la Academia de Arte (como elemento de contemplación de los horizontes y las arquitecturas), la sombra de Nietzsche, provoca el regreso-lejanía a la caverna, cuya invitación es la misma que asume el dibujante. Los reflejos y juegos en la pared de lo cavernario no son espectros. Son manifestaciones de incertidumbre sobre la muerte y su presencia cercana como excedencia que viene de lo natural. Considerar la sombra como carnosidad; digamos, el carboncillo como la sombra hecha carne. Sombra que diseña sombra, forma antigua de conjurar la muerte. En el borde de la mano, en el más pequeño rastro del dedo, en la vibración

musical de su mano, ahí yace esa doble naturaleza de la sombra: su aparición cromática y su otredad. Ya no exalta, sino marca densidades. Deja espacios para volverlos gravitaciones sobre los personajes suscitados.

Tachadura al fin de cuentas, una forma de escritura y entonación.

...

Tu máscara me mira. Mirada que viene desde los adentros de un lugar vedado que cada tanto atravieso con el dibujo.

El dibujo es extranjero, es la escritura (de lo) extremadamente otro. Es la posible razón por la cual estuve mirando la máscara de Ernesto Nasner realizada con base en la oruga de Lewis Carroll.

[http://www.behance.net/gallery/La-Oruga-Azul-\(The-Hookah-Smoking-Caterpillar\)/4288873](http://www.behance.net/gallery/La-Oruga-Azul-(The-Hookah-Smoking-Caterpillar)/4288873)

El extranjero y el dibujante se enmascaran gracias a sus propios elementos. El dibujo es un *skarifo*, batuta y máscara a la vez, que se enfrenta a la refracción de todo soporte como si fuese resbaladizo, especular, movedido. Inclusive el vacío.

Ante la aparición del dibujo el primero que se sorprende es el dibujante. Pese a su mesura, a su técnica y a la cercanía del soporte; las líneas y el cromatismo de la traza atraviesan los ojos. Los seres se mueven, adquieren una animalidad por la misma densidad y fuerza del dibujo. He mirado con atención algunas agendas de dibujantes, lo primero que salta a la vista es

su cercanía con la caligrafía. Cuando las diferentes instancias gráficas se entrecruzan algo sucede con la materia del dibujo como tal. Ahí, el control técnico y tecnológico (el scanner por ejemplo) se disipa. Alguna vez tuve la oportunidad de llevar mis dibujos cotidianos a una exposición a dúo con el diseñador gráfico Fernando Yela(80 dibujos. La ciencia inexacta de la traza, Salón Palatino, Pasto, 2009). Entre otras cosas la exposición tenía la intención de llevar el dibujo a la impresión digital. Lo que parecía una forma de presentación terminó por cuestionar el asunto mismo de esta traducción digital. Algunos amigos dijeron que era más una exposición de fotografía que de dibujo hasta llegar al punto que Adrián Montenegro supuso al fin de cuentas que el dibujo tiene la imposibilidad de ser expuesto. En todo caso, lo que evidenciaba esta exposición era que la traza siempre se desplaza, pese a los controles mediáticos que sobre ella se hagan.

¿Pero al verse dibujando, bajo el espectro de lo cibernético, qué sucede con la traza?

Es una aparición de lo que la traza ha dejado.

El dibujante solamente puede describir formalmente cómo prepara el dibujo a partir de seres, escenas, retazos, colores, materiales, sueños, palabras, sugerencias, etc., pero el instante preciso cuando la traza está en cualquier soporte o no soporte (en el ciberespacio puede suceder algo parecido a dibujar sobre el vacío, pensemos en la tabla gráfica cuyo dibujo aparece directamente en la pantalla) siempre permanece en silencio.

Inconmensurable silencio de muerte.

“El trazo que dejo me significa a la vez mi muerte, por venir o ya advenida, y la esperanza de que me sobreviva. Esa no es una ambición de inmortalidad, es estructural. Yo dejo un pedazo de papel, parto, muero: imposible salir de esa estructura, ella es la forma constante de mi vida. Cada vez que yo dejo partir algo, yo vivo mi muerte en la escritura. Experiencia extrema: uno se apropia sin saber a quién está confiada propiamente la cosa que se deja”²¹

“pero en la muerte se canta. Hay ritmo”
(Anderson Hernández)

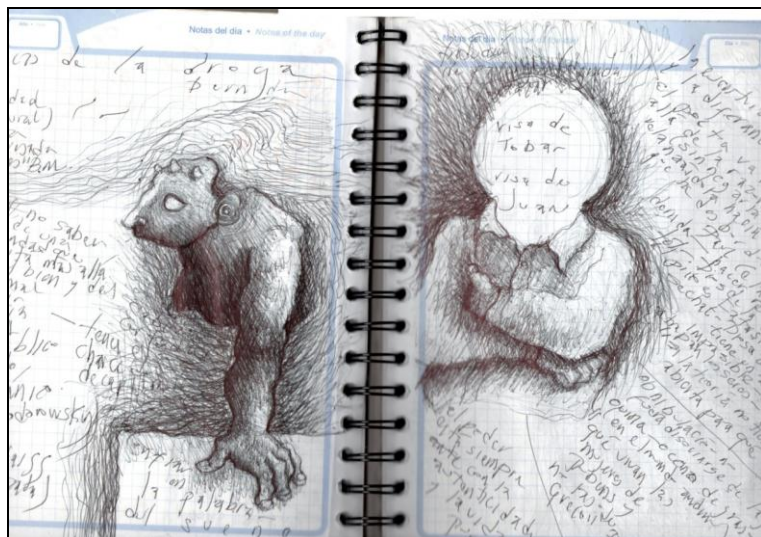
Igualmente es silencio, pues el ritmo es corte. Ahí no existen palabras, ni sonidos, ni interpretaciones, únicamente un silencio, tal vez casi imperceptible. Instantáneo

“por eso tiene el peligro de encantar”
(A.H)

En ese estado el dibujante sabe parar a tiempo al mismo dibujo. *Feeling* de danza que vuelca toda su fuerza en la línea, más aún si hay un personaje que casi posa ante los ojos

Por eso nunca entiendo los dibujos hasta que en su completitud se asoman. Había ilustrado al amigo antropólogo Tobar sentado al lado de Bruno Mazzoldi en el seminario Derridar (tercera cohorte Doctorado de Antropología-Unicauca). Ante la imposibilidad de dibujar su rostro (alguna vez lo había dibujado como un oso que no podía manejar un computador) se me vino la siguiente frase: “risa de Tobar, risa de Juan”. Entre el amigo y la risa de mi hijo desde el vientre de su madre, había un resplandor que volvía especial la carcajada. Todo es entendible ahora que pongo entre paréntesis mi propia

escritura. Desencantado de mi propio dibujo y rayas, los seres que aparecen en mi agenda anticipan acontecimientos.



Dibujo realizado en el seminario Derridar- Bruno Mazzoldi. Retratos de Javier Tobar. Lapicero sobre papel. Agenda personal, 2012

Ya no hay posible corrección, es pura tachadura. Sobre el tiempo, con las palabras y las vibraciones cercanas y lejanas, el dibujo aparece.

El tanteo de la mano está en traspasar de un lado a otro algo incorregible. Tantear en el dibujo es siempre vaciar o se pronuncia al unísono del trazo.

*“se asoman , pero no llegan”
(Anderson Hernández)*

Solamente es una sugestiva partida que siempre se aplaza. Recuerdo el dibujo de Bruno Mazzoldi al tachar en la pág. 18 de Forcenar al Subjetil la palabra maltratado. Maltrata nuevamente con una tacha-dibujo este adjetivo – mote. Al hacerlo hace aparecer un ser de perfil que asemeja a una medusa. Ahí la lectura del texto que a veces se asume como viaje está bajo la *époque* de la traza. Pues el texto se trata de los mal dibujos de Artaud, pero también de una escritura-dibujo que siempre anticipa el otro párrafo con trazas constantes sobre la idea del soporte. El dibujo se jeta, inclusive sobre lo que de *subjetil* tiene la escritura.



Escenas de Maratón de Dibujo, Librería Kevin-Monstruo Infante, Pasto, 2012. Dibujando junto a Mauro Molina, Paulo Bernal, Gustavo Benítez y Cristian Bastidas.

Un dedo, el que me guía y ayuda a apoyar el lápiz antes de graficar, me ha conducido a un pasaje paradójico:

Mas lo entenderé sobre todo como la trayectoria de lo que literalmente se escucha al atravesar el límite entre la pintura y el diseño, el diseño y la escritura verbal, de manera aún más general las artes del espacio y las otras, entre el espacio y el tiempo. Y a través del subjectil, el movimiento del motivo asegura la sinergia de lo visible y de lo invisible, dicho de otro modo de la pintura teatral, de la literatura, de la poesía y de la música. Sin totalización y teniendo en cuenta la pared subjectiliana, esta disociación en cuyo cuerpo siempre se marcará la singularidad del evento hecho obra ²²

Notas

1. Anderson Hernández. Escritor de Samaniego (Nar). Estudiante de ciencias Políticas en la Universidad Nacional. A través de su trabajo ha establecido una relación entre Capitalismo y Ternura. Para soportar tal discurso recurre con insistencia a la ironía.

2. El acontecimiento es otro nombre para lo que, en lo que llega, no se llega a reducir ni a negar (o solo a negar). Es otro nombre para la experiencia misma que es siempre la experiencia del otro. El acontecimiento no se deja subsumir en ningún concepto, ni siquiera el de ser. El “hay” o el “que haya algo y no más bien nada” compete tal vez a la experiencia del acontecimiento más que a un pensamiento del ser” (Derrida, Ecografías de la Televisión, 18)

3. Artista plástica de Popayán. Su dibujo tiene la laboriosa creación de la paciencia. Cada traza sugerida parece estar relacionada con el tejido. Dibuja entretejiendo. Igualmente, desteje a partir del grabado y el trabajo directo sobre el papel.
4. A.KUBIN, El trabajo del dibujante. Madrid, 2005, p. 38.
5. Artista de El Peñón (Col). Sus últimos trabajos tienen una estrecha relación con la fotografía como forma difusa y compleja de dibujo. Su trabajo de tesis y sus posteriores trabajos se sustentan en los primeros planos que logran crear la ilusión de un paisajismo del cuerpo.
6. J.DERRIDA, Che cos'è la poesia? Revista Poesía I, nº. 11(1988). Consulta en línea: <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/poesia.htm> 30 de mayo de 2013
7. J.DERRIDA. ob.cit., p.1
8. J.DERRIDA, ¡Palabra!, Madrid, 2001, pp 38.
9. Fotógrafa pastusa radicada en Buenos Aires. Su obra amorosa y cordial nos expone ante su presencia. Creo suponer que sus fotografías se sustentan sobre el rubor de lo bello. Ella siempre aparece como parte principal de la composición.
10. Esta imagen fue sugerida por Juan Jiménez en una charla por las redes sociales. Hablamos sobre los animales y la relación de Jiménez con la obra de Ana Lucia Tuma en diversos salones, como si ella anticipara algunas obras que él había planteado ya en bocetos. De esta telepatía extraña de la materia pasamos a hablar de la imposibilidad de domesticación. La imagen me sorprendió porque el parecido del caballo que aparece esperando bus (vaya resonancia con el tema constante) se parecía a algunas fotografías que me había tomado en un conversatorio sobre dibujo en Popayán. Igualmente posado, el animal pese a su indumentaria, no parece ajustarse a los demás. El hecho de estar dibujando lo aparta de la fila zoológica de esta escultura. Cabría anotar que la obra y vida de Jiménez han girado en torno al agua. Las esculturas pertenecen al artista Alessandro Gallo.
11. J.DERRIDA. El animal que luego estoy si(gui)endo. Madrid, 2008, pp 22.
12. J. DERRIDA, La entrevista de bolsillo. Jacques Derrida responde a Freddy Téllez y Bruno Mazzoldi, Bogotá, 2005, pp 65.
13. Mauro Molina es un artista visual pastuso. Su obra tiene una estrecha relación con la máquina. Habría de ironizar su trabajo al proponer la máquina de acontecimientos para poder de ella construir una estética que se des-dobla así misma. El doble maquinal se podría sugerir ante sus extrañas y extranjas máquinas.
14. Narrador pastuso. Sus cuentos y novelas se complejizan al asumir un tono pausado y cortado. Lector plausible de Jean Luc . Nancy.

15. J. DERRIDA. Ecografías de la televisión. Entrevistas filmadas con Bernard Stiegler, Buenos Aires, 1998, pp 36.

16. Definición en Wikipedia: Dibujo significa tanto el arte que enseña a dibujar, como delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes sobre un espacio plano, por lo que forma parte de la bella arte conocida como pintura. Es una de las modalidades de las artes visuales. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal, utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura.
<http://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo>

17. Artista visual de Pasto. Su trabajo considera al polvo como materia. Desde la sentencia del miércoles de ceniza hasta la descamación de la piel que produce el polvo, su obra tiene la gracia del instante. Alguna vez presentó una obra donde con un dispositivo llenaba un cuarto de su propio polvo (vaya relación con el erotismo) entre el ahogo y lo nebuloso su cuerpo se exponía ante su propia fragilidad. Igualmente, cabría resaltar su máscara de polvo y las diferentes intervenciones de este material en la ciudad.

18. J. DERRIDA, ob.cit. pp 18.

19. Poeta y pintor pastuso. Sin ritualizaciones de más ha abordado el mundo de los espíritus como parte de su vida y trabajo. Los últimos trabajos giran alrededor de la imagen y concepto del Minotauro.

20. F. NIETZSCHE. Así habló Zaratustra. Consulta en línea:
[ftp://148.228.156.172/pub/Libros/elibros/Friedrich%20Nietzsche/asi hablo z aratustra.txt](ftp://148.228.156.172/pub/Libros/elibros/Friedrich%20Nietzsche/asi%20hablo%20zaratustra.txt)

21. J. DERRIDA. Estoy en guerra contra mí mismo, Entrevista realizada por Jean Birnbaum, Le monde (2004) pp 31. Consulta en línea:
<http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/lemonde.htm> 30 de mayo de 2013

22. J.DERRIDA. Forcenar al Subjetil, Traducción de Bruno Mazzoldi y Rafael Alejandro Castellanos. Inédito, pp 21.

Interrupciones bibliográficas

Algunos de los textos citados de Derrida hacen parte del material para el seminario Derridar de Bruno Mazzoldi, por otro lado, algunos son extraídos (si se permite este verbo minero) de la página web Derrida en Castellano <http://www.jacquesderrida.com.ar/>, la cual simpatiza con la intención de este texto. Otros posiblemente del archivo (vaya palabra a desconstruir) de la casa. En tanto las citas de Ecografías de la Televisión se

basan en la apropiación del texto realizado por estudiantes de diseño gráfico en el año 2009, ejercicio que consistía en realizar una diagramación colectiva del libro (incluyendo el texto de Bernard Stiegler- La imagen discreta). Entre fantasma y fantasma, el resultado final era casi ilegible pero dejaba entrever una intuición propia de los diseñadores al establecer una posibilidad de escritura frente a las palabras de Derrida.

Las otras interrupciones

Con una risa agradezco su desautorización. Hacen de mi soliloquio una improvisación musical (se conservan los nombres cibernéticos) Anderson Hernández. Ciencias Políticas Universidad Nacional/Natalia Ppkno Garzón. Maestría en Artes Plásticas. Universidad del Cauca/ Juan Carlos García. Maestría en Artes Visuales Universidad de Nariño/PpBernal. Licenciado Artes Visuales. Universidad de Nariño/ Hanna Ramone. Maestra en Artes Visuales. Universidad de Nariño/Juan Jiménez. Maestría Artes Visuales. Universidad de Nariño/ Mauro Molina. Maestría Artes Visuales. Universidad de Nariño/Adrian Montenegro. Maestría Artes Visuales. Universidad de Nariño/ Jhonathan España. Filósofo Universidad de Nariño/Ernesto Nasner. Maestría en Artes Visuales. Universidad de Nariño/Román Rey Ramírez. Licenciatura en Artes Visuales. Universidad de Nariño.

¡Hice un collage como Antonio Berni! Recursos educativos abiertos, arte y creatividad

ROMINA CECILIA ELISONDO

Resumen

La educación artística adquiere nuevas formas, sentidos y escenarios en el contexto actual mediado por tecnologías y flujos dinámicos de imágenes e informaciones. Es indispensable pensar las relaciones entre los niños y las artes en este contexto, considerando las potencialidades de las tecnologías para la educación artística. Nos interesa analizar recursos educativos abiertos disponibles en internet vinculados a la educación artística y a la promoción del arte en la infancia. Se argumenta acerca de la relevancia de las nuevas tecnologías en la educación artística. Se analizan recursos educativos abiertos sobre Arte disponibles en el portal argentino educ.ar y se relata una experiencia infantil vinculada a manifestaciones artísticas y culturales diversas.

Palabras clave: Educación artística, recursos educativos abiertos, Educ.ar, Antonio Berni, creatividad.

* * * * *

El valor de la experiencia: ¡Hice un collage como Antonio Berni!

Al regresar del Jardín de Infantes, Facundo expone una descripción detallada de todo lo sucedido en la escuela. De repente dice: Hoy hice un collage, ¿sabes qué es eso?

No, le respondo intentando que me explique un poco más...

Es eso que se hace con muchas cosas, plasticola, fibras, colores, yo lo hice con amarillo. ¿Entendes que es un collage?

Si, más o menos, le contesto.

Es como lo que hace Antonio Berni.

¿Quién?, le pregunto.

Antonio Berni, el que hizo Juanito Laguna.

¿Quiénes son esos?, vuelvo a preguntar.

Antonio Berni, repite un poco enojado. El que hizo Juanito Laguna, lo hace con basura, reciclando. ¿Sabes lo que es reciclar?

No, respondo.

Es cuando no usas algo para algo y lo usas para otra cosa...

Antonio Berni hace cuadros con basura. Hizo a Juanito Laguna, es un chico. Pegaba basura en los cuadros. Nosotros vimos todo en un video, en la escuela... Ahí iba pasando Juanito Laguna...

Facundo tiene cuatro años, cuenta con total espontaneidad historias sobre Berni y Juanito Laguna. Puede reconocer cuadros de Berni, sabe con qué materiales están hecho y sabe que todo esto es arte, por eso cuando quiere dibujar dice *hagamos arte*. Facundo habla de Berni como si lo conociera de *toda la vida*. Les cuenta a familiares y amigos, sin importarle la sorpresa e incomprensión que genera, quién es y qué hizo Berni. El mundo del arte ocupado por Berni, Juanito y algunos cuadros y artistas más, parece ser un mundo habitado por Facundo también. Un

mundo posible gracias a experiencias construidas en la escuela. Un video fue el origen de todo, allí estaba Berni, Juanito y los demás cuadros. Juanito iba pasando, dijo Facundo, no estaba quieto, parecía un niño vivo, un niño como los niños que estaban mirando.



Facundo, Antonio Berni y Juanito going to the factory, en la Feria de las Ciencias desarrollada en el Jardín de Infantes.

Pero no fue solo el video, también hubo posibilidades de hacer collages y de hablar sobre el reciclado y su importancia para el medio ambiente. También hubo oportunidades para pensar sobre las ciudades, los niños, la ecología y la basura, sacar fotos y contar historias. También se construyeron juegos con material de desecho. Todo esto alrededor de Antonio Berni, todo esto a partir del CD *Berni para niños y docentes*. Múltiples y diversas experiencias de enseñanza y de aprendizaje. Múltiples

y diversos contenidos. Con Juanito Laguna es posible hablar, entre otras cosas, de arte, ecología, sociología, historia, derechos humanos. El arte atraviesa todo el currículum y es una forma de enseñar contenidos de otras áreas, tal como lo sugiere la UNESCO en la Hoja de Ruta para la Educación Artística.

¡Hice un collage como Antonio Berni! implica hacer, experimentar, ser un sujeto productor de arte, no solo mirar los collage de Berni. La experiencia de Facundo se construye haciendo, poniendo el cuerpo y el alma, siendo artística, creando mundos y posibilidades, como Berni. Tal vez de allí el vínculo entre Facundo y Berni, dos artistas que crean imágenes y sentidos. Tal vez, allí se construya el vínculo entre arte infantil y arte adulto reconocido socialmente. Respecto del arte infantil es muy interesante el planteo de Ana Medina (2011) como así también su provocadora conclusión: “si no hay dibujos y juego, no se da desarrollo ni manejo simbólico; no se construyen mundos; no se inventa el sujeto. Sin infancia, no habrá artista” (:89).

Importan las experiencias, la significatividad y singularidad de las mismas, por eso contamos parte de la experiencia de Facundo. La experiencia siempre es del sujeto, del que la construye, del que la vive, sin embargo depende de los acontecimientos externos que se generan en los contextos que habitan los sujetos. Pensamos que en los contextos educativos deben ofrecerse ocasiones para construir experiencias significativas de aprendizaje, expresión y creación (Elisondo, 2012).

Según Larrosa (2006) experiencia como *eso que me pasa*. Toda experiencia supone algún acontecimiento externo (*eso*) pero a la vez, el lugar de la experiencia es el sujeto, la

experiencia siempre es subjetiva y genera transformaciones en las personas (*me*). Asimismo, toda experiencia es un pasaje, un movimiento, un recorrido, un viaje (*pasa*). Singularidad, irrepitibilidad y pluralidad también definen a las experiencias. Cada experiencia es vivida por los sujetos de diferente manera y es irrepitible en el tiempo. La pluralidad de la experiencia está dada por las diversas experiencias que se generan ante la misma situación. Las experiencias también se rigen por principios de incertidumbre, libertad y quizá. La experiencia siempre tiene algo de imprevisible, impredecible e imprescriptible, la incertidumbre le es constitutiva. La experiencia es un quizá, es libre, es el lugar de la libertad.

Los planteos de Larrosa acerca de las experiencias resultan significativos para pensar las relaciones entre tecnologías, arte e innovaciones educativas. Las tecnologías pueden contribuir en la construcción de acontecimientos educativos innovadores y estimulantes a partir de los cuales los actores pueden construir experiencias valiosas de enseñanza y aprendizaje. El arte y la creatividad también son vehículos y ocasiones para crear acontecimientos educativos originales, ricos y diversos, eventos educativos que muestren diferentes formas de aprender, enseñar y apropiarse de los conocimientos.

Las tecnologías, los recursos educativos abiertos y el arte, parecen ser caminos promisorios para la construcción de experiencias valiosas en contextos educativos. Las nuevas tecnologías ofrecen espacios para la comunicación, el intercambio y el conocimiento de diferentes lenguajes, espacios y tiempos. El arte muestra, mundos reales y posibles, devela lo oculto y oculta lo explícito, es en definitiva, también una forma de comunicación. Tecnologías, arte y experiencias parecen ser los ejes a tener en cuenta para construir innovaciones en contextos educativos.

Educación artística en el mundo de pantallas

El arte es una forma de expresión, de aprendizaje y de desarrollo de la creatividad. El arte ofrece oportunidades para ser, crear y transformar la realidad.

...en nuestros estudios pueden observarse relaciones de diversa índole entre arte, identidad, creatividad, salud y transformación social. El arte aparece como oportunidad para desarrollar procesos creativos vinculados a creación de espacios sociales instituyentes, la construcción de nuevas identidades y la promoción de la salud en sentido amplio. Grupos diversos en espacios heterogéneos *usan* el arte para transformarse y transformar, para ser, crear y construir alternativas. Es importante comprender y promover al arte y la creatividad como potencialidad de todos que puede desarrollarse en diferentes espacios sociales, los estudios y resultados que hemos presentado avalan esta consideración (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2012a: 5).

Asimismo, consideramos al arte como uno de los caminos para la formación y la práctica docente (Hirsch, Tivano y Elisondo, 2011). La educación artística puede realizar importantes aportes en la formación e integración de los sujetos y en la construcción de la ciudadanía, en tanto favorece la diversidad cultural y el respeto con quienes son distintos y se expresan de diferentes maneras (Marchesi, 2009).

Pensar, investigar y transformar la educación artística es relevante socialmente en tanto la educación y la participación en la vida artística y cultural son derechos humanos. Según la UNESCO, *el cumplimiento de estos derechos es el principal argumento a favor de convertir a la educación artística en una parte importante e incluso obligatoria del programa educativo*

en los distintos países ¹. La Agenda de Seúl de 2010, además de considerar a la educación como derecho humano, advierte acerca del potencial de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) para mejorar la educación artística ².

En el contexto actual, la educación artística debe ser comprendida en el marco de profundas transformaciones sociales y culturales generadas por las interacciones entre los sujetos, los grupos y las tecnologías de la comunicación y la información. La educación artística, al igual que la educación en general, es interpelada por las tecnologías. Los niños y jóvenes que hoy asisten a las aulas son nativos digitales (Ovelar, Benito y Romo, 2009; Prensky, 2001) nacieron en mundos digitales, viven inmersos en contextos de tecnologías dinámicas y complejas donde las configuraciones de tiempos y espacios se redefinen permanentemente. Lo real, lo virtual, las comunicaciones y los vínculos adquieren nuevos formatos y significados. Resulta imposible imaginar un mundo sin pantallas, sin televisores, sin computadoras, sin celulares, sin cajeros automáticos: ¡hasta el dinero se consigue en interacción con una pantalla! Todas las relaciones sociales están mediadas por pantallas, por imágenes que emergen de las mismas y por órdenes táctiles que dan los usuarios. Las pantallas son parte del mundo de los niños y los jóvenes que asisten a las escuelas. ¿Cómo pensar la educación en el mundo de pantallas? ¿Cómo pensar la educación artística mediada por pantallas? ¿Qué nos ofrecen las pantallas para educar artísticamente?

Múltiples y diversas oportunidades ofrecen las tecnologías a la educación artística: habitar espacios artísticos virtuales, utilizar simuladores para la creación artística, escuchar las voces de los artísticas, ver su obras, jugar, conocer contextos en los que trabajan los artísticas, contactar con ellos, compartir

opiniones, formar comunidades y redes interesadas en el arte, son solo algunas de las posibilidades que generan las tecnologías. Los nativos digitales esperan contextos educativos acordes a sus competencias y habilidades, entornos que los dejen tocar teclados, mirar pantallas e interactuar de manera presencial y virtual. La simple observación de interacciones entre niños pequeños, digamos 2 o 3 años, nos permitirá comprender acerca de las competencias y conocimientos construidos respecto de las tecnologías y las formas de utilizarlas. La construcción del espacio, noción compleja según los investigadores psicogenéticos tradicionales, parece adquirir nuevas formas y no ser tan compleja en el contexto actual donde los espacios próximos y lejanos, reales y virtuales conforman una espacialidad diferente. Observar a niños pequeños utilizando *mouse*, controles remotos y *joystick*, permitirá comprender que la construcción del espacio está fuertemente condicionada por las interacciones con tecnologías.

Los aprendizajes de los nativos digitales se configuran de maneras extrañas, y con un dinamismo apabullante para los inmigrantes digitales. Cuando los inmigrantes llegan a comprender los procesos cognitivos emergentes en las interacciones con tecnologías, éstas ya han cambiado. Pareciera una carrera de obstáculos donde los inmigrantes no pueden alcanzar a los nativos, no pueden comprender sus procedimientos, competencias e interacciones. Nativos e inmigrantes conviven en las escuelas, espacios de encuentros y desencuentros, de lógicas y formas de construcción de conocimientos diferentes.

Huertas y Domínguez (2011) dan visibilidad a una disyuntiva ineludible para los interesados en la educación artística: formatear o morir. Según los autores, si no se

aprovecha todo lo bueno que aportan las tics al arte y a la educación artística el riesgo de desaparecer es inminente. Las tecnologías también aportan nuevas formas de vínculos y comunicaciones. El debate acerca de las relaciones entre tecnologías y educación artística se amplía y diversifica día a día en las redes sociales construidas por docentes y artistas. Según Huertas y Domínguez (2012), dichas redes pueden aportar elementos dinamizadores y transformadores a las prácticas educativas. La construcción colaborativa de conocimientos es una posibilidad que ofrecen las redes como así también la amplia disponibilidad de información y recursos educativos. Asimismo, visitar museos virtuales es una potencialidad valiosa de las tecnologías para la educación artística (Del Río, 2013; Hernández, 2012; Bellé y Fonseca da Silva, 2011; Espino Suar, 2011).

Generar propuestas innovadoras en la educación artística dependerá del diálogo entre docentes, alumnos y artistas, de las redes que puedan construir y de los conocimientos que compartan. Los recursos educativos abiertos pueden actuar como cimientos en la construcción de interacciones, redes y conocimientos. Compartir, analizar y construir recursos educativos abiertos es, a nuestro criterio, uno de los caminos para crear innovaciones en la educación.

Según la UNESCO, los recursos educativos abiertos proporcionan una oportunidad estratégica para mejorar la calidad de la educación y para facilitar el diálogo sobre políticas, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades. Los recursos educativos de libre acceso son materiales de enseñanza, aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que han sido publicados con una licencia de

propiedad intelectual que permite su utilización, adaptación y distribución gratuitas³.

La disponibilidad de recursos educativos diversos amplía las posibilidades de generar propuestas innovadoras en la educación. En el caso de la educación artística, los recursos educativos abiertos pueden actuar como contenidos principales en los diálogos entre docentes y artistas en redes, comunidades y espacios virtuales. Compartir, analizar y participar en la construcción de propuestas de educación artística mediadas por tecnologías permitirán dar nuevas formas, *formatear*, las prácticas docentes y la comunicación entre nativos e inmigrantes digitales.

Recursos educativos abiertos sobre Arte en Educ.ar. Oportunidades para la creatividad

Educ.ar es el portal educativo de la Nación Argentina destinado a ejecutar las políticas definidas por el Ministerio de Educación en materia de integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el sistema educativo. La labor de *Educ.ar* está enfocada fundamentalmente a auxiliar a docentes y directivos de instituciones educativas en la incorporación de las TIC en la práctica docente. Producir contenidos multimediales de libre acceso es una de las principales líneas de acción del portal.

La Colección educ.ar incluye materiales de libre acceso vía internet y disponibles en formato CD (entregados en forma gratuita, por correo postal, a todos los docentes de la Argentina que los soliciten). *La Colección educ.ar* apunta a ser una contribución a la capacitación continua de los docentes y presenta nuevas propuestas para organizar el conocimiento y la investigación; medios para lograr una gestión más eficiente de

las tareas escolares; herramientas para ingresar al mundo digital; insumos para facilitar y enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el marco de la sociedad actual; opciones de acceso a nuevas propuestas pedagógicas y científicas.

En la presente comunicación analizamos un material educativo disponible en la *Colección educ.ar* vinculado al arte y la educación artística: el CD N° 5 *Berni para niños y docentes*. Interesa analizar dicho material en tanto muestra alternativas interesantes para la articulación de diversas tecnologías de la comunicación y la información en la educación artística y la promoción del arte en niños y jóvenes. Además, se trata de un material de libre acceso, disponible en internet, es decir un recurso que pueden ser consultado, utilizado y analizado por docentes, artistas y demás interesados en la educación artística y el arte. Asimismo, el material que analizamos recupera producciones de Antonio Berni, vinculando a niños y jóvenes como manifestaciones culturales propias del contexto que habitan.

El CD *Berni para niños y docentes* ha sido elaborado por *educ.ar*, el portal educativo del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, sobre la base de los contenidos producidos por *La Isla de los Inventos*⁴ de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario.

En el portal Educ.ar también podrán encontrarse otros interesantes materiales educativos vinculados a la educación artística como por ejemplo el CD N° 29 sobre *Arte argentino para trabajar en el aula* (<http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD29/contenido/index.html>) o el minisitio Arte Argentino (<http://arteargentino.educ.ar/>). En Educ.ar también se hallarán enlaces a museos virtuales de

Argentina y el mundo, propuestas por demás interesantes para la educación artística.



*Imagen de la portada del CD N° 5: Berni para niños y docentes.*⁵

¿Quién fue Antonio Berni?

A los interesados en saber quién fue Antonio Berni los invitamos a recorrer *Berni para niños y docentes*. Allí encontrarán datos biográficos, producciones artísticas y expresiones orales del reconocido pintor argentino. Aquí solo adelantaremos algunas informaciones (extraídas del mencionado CD).

Antonio Berni nace en Rosario el 14 de mayo de 1905. Después de recibir formación artística en su ciudad, aprovecha dos becas consecutivas para recibir formación en Europa y regresa en el año 1930, momento en el que descubre el surrealismo. En 1932 expone óleos, fotomontajes y dibujos surrealistas, pero su interés por el contexto nacional cambiará su rumbo en la pintura: se alejará de la dimensión fantástica para privilegiar una pintura realista, ligada a una propuesta estético ideológica de defensa de las clases sociales más desposeídas.

Funda entonces el Nuevo Realismo, con Castagnino, Policastro y Giambaggi. Colabora con Siqueiros, el gran muralista mexicano, de paso por la Argentina, en un mural en la casa de Botana, y más tarde pintará otro, en las Galerías Pacífico. Su producción se inclinará hacia dos líneas principales: una de carácter social y testimonial, de gran solemnidad frontal y técnicas procedentes del muralismo, con un concepto de gran composición; la otra, de un clasicismo casi renacentista, con matices mágicos y metafísicos; por lo general se trata de retratos femeninos, de plasticidad imponente.

Después de los años 50 la expresividad de Berni se libera del ideal armónico, pierde rigor formal y adquiere vitalidad en composiciones de pinceladas rápidas y vibrantes; se deja ganar por sus raíces telúricas mientras vive en Santiago del Estero. Implementa alrededor de los años 60 una textura áspera y gruesa, que lo acerca a las innovaciones del informalismo y a los artistas del Pop Art del Instituto Di Tella. Renueva el grabado con la incorporación del collage en las inolvidables series de "Juanito Laguna" y "Ramona Montiel", y en 1962 gana el Primer Premio de Grabado en la Bienal de Venecia.

En 1965 expone en el Instituto Di Tella objetos polimatéricos, que aluden al concepto de sociedad, con un toque grotesco, mágico y supersticioso. Muere inesperadamente en 1981.

Se considera a Berni uno de los pintores con mayor espíritu "moderno" de nuestro país. Su experiencia, marcada por procesos de raíz barroca, contribuyó a incentivar orientaciones contemporáneas al realismo, el surrealismo, el expresionismo, el informalismo, la Nueva Figuración, el Pop Art, los happenings, entre otras. Renovó los medios tradicionales en la exploración y explotación del collage, superó la tradición del espacio pictórico y produjo tempranas ambientaciones de gran impacto (*Gabriela Metz*. Antonio Berni: sobre el pintor y su obra ⁶)

En una investigación biográfica contextual de la creatividad de personalidades argentinas incluimos en la muestra a Antonio Berni y Benito Quinquela Martín como creativos en campo de las artes plásticas. Creativos argentinos en campos diversos como la literatura, la ciencia, las danzas, la actuación, el humor y el cine, también fueron incluidos en la muestra⁷. Berni, al igual que los demás creativos estudiados en la investigación, fueron seleccionados por haber contribuido de manera sustantiva y *revolucionaria* a los campos de conocimiento en los que se desempeñaron. Los creativos argentinos estudiados han provocado, con sus ideas, obras y producciones, transformaciones en los campos de conocimiento y obtenido por ello, el reconocimiento de ámbitos especializados y de la sociedad en general. Tal como sostiene Csikszentmihalyi (1996), personas, campos y ámbitos conforman el sistema complejo a partir del cual puede analizarse los procesos creativos socialmente reconocidos.

La persona cumple un rol destacado, sin embargo, la creatividad no hubiese sido posible sin la incidencia de los ámbitos especializados y de personas significativas. Asimismo, las características de los campos particulares han condicionado las posibilidades de generación de obras y productos creativos. El despliegue de la creatividad parece depender de las interacciones que se producen entre los tres componentes descriptos por Csikszentmihalyi (1996). Los sujetos *juegan* con estos componentes, los resignifican, los transforman, los aprovechan, los usan en función de sus objetivos y pactos con la creatividad. Hemos identificado algunas *variables de personalidad* determinantes en el despliegue y la consolidación de los procesos creativos. A lo largo de la vida de los creativos, la motivación intrínseca se constituye en el motor de todo el proceso de despliegue y consolidación de la creatividad (Elisondo, 2013: 315).

Estudiamos la creatividad en personas destacadas en diferentes campos de conocimientos, sin embargo encontramos similitudes en los procesos creativos y en los factores que los condicionan. La creatividad depende de los vinculos y las relaciones con personas significativas, compañeros, profesores, mentores, discípulos, sin ellos los procesos de creación parece no ser posible. También hallamos como constante en la vida de los creativos cierta capacidad de afrontar, y hasta aprovechar, obstáculos de diversa índole, como por ejemplo dificultades políticas, personales o físicas. Interrelaciones complejas entre condicionantes subjetivos y contextuales conforman el entramado donde se teje la creatividad.

Berni fue uno de los grandes creativos argentinos, realizó contribuciones no solo en el campo artístico, sino que sus obras interpelan ámbitos sociales, políticos y culturales. La obra de Berni, rompe con los cánones del momento, y genera nuevos espacios de diálogo entre arte y realidad social. La perspectiva de Berni abre espacios para la discusión y la reflexión sobre el arte y la realidad, en la época que habitó Berni, pero también en el contexto actual. La pobreza, la desprotección de la infancia, los problemas ambientales, lamentablemente, siguen siendo problemáticas de notoria actualidad.

La vida y la obra de Berni son interesantes contenidos educativos que atraviesan áreas curriculares diversas. Consideramos que crear propuestas pedagógicas vinculadas a los procesos y productos creativos desarrollados por Berni es un valioso recurso educativo, más aun si se trata de materiales de acceso abierto, disponible para todos los docentes, artistas, padres y niños que quieran acercarse al destacado pintor argentino.

¿Qué se puede encontrar en Berni para niños y docentes?

En el CD N° 5 de la *Colección educ.ar*, docentes, artistas, padres y niños podrán encontrar diferentes formas de acercarse al arte y sus diversas manifestaciones. Los CDs no solo presentan reproducciones de obras de arte, incluyen también relatos del artista, actividades pedagógicas, recorridos históricos y juegos interactivos de producción de collages y murales, de búsquedas en museos y de memoria visual. El CD N° 5 *Berni para niños y docentes* incluye tres grandes iconos: Berni para niños (cronología, galería de imágenes, habla Berni y juegos), Sobre Berni (información del artística) y Berni para docentes (actividades sugeridas, actividades en la Web, marco teórico y recursos web). En el CD se conjugan diversos lenguajes, se integran imágenes estáticas y en movimiento, palabras escritas y orales, sonidos y silencios. El CD se pueden ver, leer, escuchar o jugar. Se puede compartir o disfrutar en soledad. Se pueden bajar de internet o se pueden usar desde el CD. Múltiples posibilidades ofrecen los recursos que estamos analizando, múltiples interpelaciones al potencial usuario. Puede utilizarse una parte, una imagen, una actividad, o toda la propuesta. Multiplicidad y variedad de usos, públicos posibles y potenciales educativos son características que definen al material analizado. Además, el CD muestra las potencialidades de las tecnologías para acercar a las personas al arte. El CD trata contenidos curriculares específicos del área educación artística desde una perspectiva innovadora que aprovecha las fortalezas de las tecnologías de la comunicación y la información para articular lenguajes, posibles caminos en formatos hipertextuales y diferentes demandas a los interlocutores (no solo se tiene que mirar, hay que elegir, recorrer diversos caminos, hacer y jugar).

Las actividades, las imágenes y las propuestas interpelan a los niños a actuar, a jugar, a elegir asumiendo un papel activo y decidiendo entre múltiples opciones. La misma idea que en la *Isla de los Inventos*, la importancia de la experiencia, de ver, hacer y comunicar con todo el cuerpo y con todos los sentidos. Se pretende ofrecer espacios para contruir y reconstruir experiencias significativas de aprendizaje con anclajes en las vivencias vitales previas y posteriores. También se otorga la libertad de hacer o no hacer, y de elegir diferentes caminos.

Los docentes también son invitados a asumir un rol activo, generador de espacios diversos de enseñanza y aprendizaje, contextos innovadores para aprender, crear y ser en libertad. Desafíos constantes presentan los materiales educativos como el CD que analizamos, incorporar nuevas tecnologías, nuevos lenguajes, nuevos espacios y nuevos roles e integrarlos en los procesos educativos es una tarea compleja, pero a la vez apasionantes que se les presenta a los docentes.

Los contenidos curriculares también adquieren diferentes formas, relaciones y portadores. El libro ya no es la única fuente de información. La palabra escrita no es la única posibilidad, las imágenes, los sonidos, los movimientos y las acciones muestran a los contenidos curriculares de nuevas maneras. Las relaciones entre conocimientos parecen hacerse más visibles en los nuevos contextos educativos mediados por tecnologías, la interdisciplinariedad es una posibilidad más próxima en los nuevos formatos.

Las actividades pedagógicas propuestas en el CD reflejan claramente los roles activos asignados a docentes y estudiantes, no solo como transmisores y receptores de información, sino como analistas críticos y productores de conocimientos. Las

actividades pedagógicas tienen claras orientaciones interdisciplinarias e demandan diferentes tipos de procesos cognitivos y relacionales. Transcribimos algunos fragmentos de una de las actividades propuesta en el CD que, a nuestro criterio, reflejan las particularidades de las tareas que se incluyen en el *Berni para niños y docentes*.

Actividad: El siglo que vio Berni

La propuesta que sigue está centrada en la intensa producción de Berni acerca de los sucesos históricos del siglo XX. Berni se ocupó de los movimientos sociales, la cultura popular, las creencias y supersticiones, el autoritarismo y la dictadura, la guerra, los monstruos del capitalismo, la codicia y la hipocresía, las pesadillas de la conciencia, la situación de los que viven en la pobreza. Asimismo, se ocupó de la sociedad de consumo, la cultura de masas, la soledad contemporánea, los lugares del anonimato, la obsesión por la belleza, etcétera. Se pueden realizar múltiples vinculaciones entre las obras de Berni y temas del siglo XX.

En la actividad se propone el análisis de obras como *Desocupados* (1934), *Bombardeo* (1963), *Los rehenes* (1969), *La Difunta Correa* (1976), *Camino bajo el cielo gris* (1975), *Juanito going to the factory* (1977), *Enigma doloroso* (1981) y *Cristo en el garage* (1981). Cada una de estas obras muestra contextos y problemáticas sociales, políticas y culturales de diferentes momentos del Siglo XX.

La propuesta pedagógica cierra de esta manera:

La riqueza de las obras presentadas permitirá desarrollar actividades de enorme interés para realizar trayectos que involucren la investigación, discusión, construcción, reflexión, así como la búsqueda de resoluciones plásticas y multiplicidad

de lenguajes (verbal y escrito, corporal, sonoro, teatral, informático), y de medios y soportes (fotografía, video, cine, periodismo gráfico, radio, diseño gráfico, de objetos, sonoro, etc.).

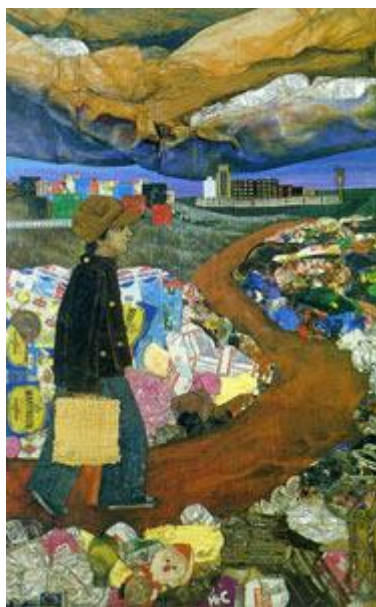
Berni transitó el siglo XX en un auto de descarte y nos dejó sus visiones irónicas, testimoniales, increíblemente bellas, para introducirnos en la ferocidad y belleza de nuestro propio mundo. Está en nosotros, docentes, aceptar el desafío con imaginación, riesgo y creatividad.



*Desocupados, Antonio Berni, 1934.*⁸

Nos parece muy interesante el desafío que se plantea en la última oración de la propuesta: *imaginación, riesgo y creatividad*. La actividad se caracteriza por la amplitud, la diversidad y la interdisciplinariedad. Además, conjuga diferentes lenguajes, textualidades, contextos históricos y momentos creativos del artista. Múltiples recorridos, historias

personales y sociales pueden transitarse a partir de la actividad. La propuesta es solo una herramienta, los docentes serán los encargados redefinirla, reconstruirla y adecuarla a contextos y objetivos particulares. Las demás propuestas incluidas en el CD tienen características similares, abren ventanas para hacer (como se explicita en las actividades), caminos y posibilidades.



Juanito going to the factory, Antonio Berni 1977. ⁹

Las propuestas que pueden encontrarse en el CD favorecerían el desarrollo de la creatividad en tanto suponen la resolución de problemas complejos apelando a diferentes recursos cognitivos, formas de pensamiento, predominantemente divergente, y ubicando al usuario en situación de producción y no sólo de contemplación del arte. Niños, jóvenes, docentes,

padres, artistas pueden encontrar en el CD oportunidades para desarrollar procesos creativos vinculados al arte, la enseñanza y el aprendizaje. Por ejemplo, la creatividad puede desplegarse en entornos virtuales lúdicos como los que se proponen en el CD. Los contenidos conceptuales y procedimentales incluidos en el CD también son relevantes para los posibles caminos creativos de docentes, artistas y estudiantes.

En trabajos anteriores nos referimos a la importancia de las ocasiones que se generan en los contextos educativos para el desarrollo de la creatividad (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2009), también analizamos creencias de docentes respecto de las capacidades creativas y los desempeños pedagógicos (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2011a) y diseñamos actividades inesperadas y contextos con docentes inesperados en tanto propuestas creativas (Elisondo, Rinaudo y Donolo, 2011, Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2012b). En un escrito anterior nos referimos al papel de los docentes como creadores de contextos creativos de enseñanza y aprendizaje (Elisondo, Donolo y Rinaudo, 2011b).

Nos interesa analizar contextos y situaciones que generar oportunidades para la creatividad, las obras, las actividades, los textos, las narraciones, los juegos y las imágenes que se incluyen en el CD *Berni para niños y docentes* parecen abrir para docentes y alumnos múltiples caminos en esta dirección.

Consideraciones finales

En la presente comunicación analizamos un recurso educativo abierto disponible en el portal argentino *educ.ar* que se vincula con la educación artística y el arte en general. Además, presentamos un breve relato de una experiencia infantil

construida a partir de una propuesta pedagógica diseñada con el recurso analizado.

El CD *Berni para niños y docentes aprovecha* ampliamente las potencialidades que ofrecen las tecnologías para integrar diferentes lenguajes, conocimientos y habilidades tanto en docentes como en alumnos. A nuestro criterio, las tecnologías ofrecen múltiples oportunidades y herramientas para la educación artística. Sin embargo, son solo herramientas, es decir el uso y aprovechamiento de las mismas depende de las iniciativas, las motivaciones y los procesos de despliegue de creatividad de los actores educativos.

Las tecnologías ofrecen oportunidades para construir experiencias significativas de enseñanza y aprendizaje. Nos interesa recuperar el valor de la experiencia en la educación, de la importancia de generar espacios educativos diversos, variados y estimulantes que habiliten experiencias significativas para la construcción de conocimientos. Experiencias en interacción con las manifestaciones artísticas propias y de otros, con posibilidades de contemplar arte pero también de producir, de identificarse, de jugar, de crear y de sentir con otros. Consideramos en la intersección entre arte, experiencia y educación pueden hallarse espacios para la innovación y la creatividad. En la Agenda de Seúl sobre Educación Artística también de remarca el valor de la experiencia y de la construcción de experiencias educativas relevantes a lo largo de la vida en el campo artístico.

Las tecnologías ofrecen medios y canales para la comunicación y la colaboración entre docentes, alumnos, padres y artistas. Construir contextos colaborativos de enseñanza y de aprendizaje en el campo artístico parece ser una posibilidad no

tan lejana en los contextos actuales de redes y tecnologías de la comunicación. La UNESCO también enfatiza el valor de las relaciones de colaboración entre actores educativos y artistas. En el CD analizado se valoran las posibilidades de colaboración y las experiencias, especialmente cuando se plantea: *para que este CD sobre Antonio Berni sea dinámico y se enriquezca en el tiempo, sería interesante que los docentes contaran sus experiencias en el portal educ.ar en nuestro Espacio de innovación docente-Plástica, para compartirlas con sus colegas de todo el país.*

El recurso educativo analizado y la experiencia relatada muestran relaciones interdisciplinarias entre los contenidos tratados a partir de expresiones artísticas. Las obras de Berni habilitan espacios para tratar temas de lo más diversos, aunque íntimamente relacionados. La pobreza, la niñez y la ecología, entre otros importantes temas, atraviesan la obra de Berni y abren numerosos ventanas para aprender y enseñar. El arte, y la tecnología como herramientas, generan ocasiones para la enseñanza y el aprendizaje interdisciplinario, la construcción de experiencias significativas y el desarrollo de la creatividad en docentes y estudiantes. Ocasiones que, a nuestro criterio, deberían ser aprovechadas en los contextos educativos. El arte no es solo un área del curriculum, sino que puede atravesar todas las áreas enriqueciendo las propuestas educativas. El arte es una forma de construir contextos educativos innovadores que ofrezcan espacios para construir experiencias valiosas de aprendizaje y enseñanza. Contextos innovadores que promuevan la transformación individual y social a partir del arte y la creatividad.

Río Cuarto (Argentina), 21 de mayo de 2013

Notas

1. Hoja de Ruta para la Educación Artística Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI Lisboa, 6-9 de marzo de 2006. UNESCO. <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/creativity/arts-education/official-texts/road-map/> (11-05-13).
2. La Agenda de Seúl: Objetivos para el desarrollo de la educación artística. UNESCO. <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/creativity/arts-education/official-texts/development-goals/> (11-05-13).
3. Recursos educativos abiertos. UNESCO. <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/> (11-05-13).
4. Una visita a la isla de los inventos en Rosario, Argentina, es una interesante oportunidad creativa, lúdica y artística <http://www.youtube.com/watch?v=ib27HhIv1Xks> (17-05-13).
5. Disponible en <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD5/contenidos/index.html> (17-05-13).
6. Disponible en <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD5/contenidos/sobreberni/index.html> (17-05-13).
7. La investigación completa sobre creativos argentinos está a un click de distancia, en <http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/10CBA.pdf> (17-05-13) Los siguientes creativos conforman el grupo de estudio de la presente investigación: Atahualpa Yupanqui, Roberto Arlt, Antonio Berni, Adolfo Bioy Casares, Julio Bocca, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, Enrique Santos Discépolo, Bernardo Houssay, René Favaloro, Roberto Fontanarrosa, Joaquín Salvador Lavado (Quino), Luis Federico Leloir; César Milstein, Victoria Ocampo, Astor Piazzolla, Benito Quinquela Martín, Ernesto Sábato, Alfonsina Storni, Leopoldo Torre Nilsson, Marina Esther Traverso (Niní Marshall) y María Elena Walsh.
8. *Disponible en* <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD5/contenidos/docentes/sugeridas/elsiglo.html> (20-05-2013).
9. *Disponible en* <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD5/contenidos/docentes/sugeridas/elsiglo.html> (20-05-2013).

Referencias bibliográficas

- L. Bellé y M. Fonseca da Silva. “Museos virtuales: una mirada a partir de la inclusión”, *Eari. Educación artística. Revista de investigación*, n.º. (2011) p. 53.
[http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/11\(21-05-13\)](http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/11(21-05-13)).
- M. Csikszentmihalyi, *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. 1996. Paidós. Barcelona.
- J. Del Río, “Recursos educativos en museos online de arte contemporáneo. Tipología e implantación”, *Arte, Individuo y Sociedad*, n.º 25(2013) p. 233.
<http://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/38955/40067> (21-05-13).
- R. Elisondo, “La creatividad en personas comunes. Potencialidades en contextos cotidianos” En D. Donolo y R. Elisondo (Coor.), *Estudio de Creatividad. Las travesías de Alfonsina, de Astor, de Julios y de Marías*. 2013. Colección Cuadernos de Bellas Artes. N.º10. Sociedad Latina de Comunicación Social. Tenerife. Pp. 47-390.
<http://issuu.com/revistalatinadecomunicacion/docs/10cbadonolo> (20-05-2013).
- R. Elisondo, “Educación y creatividad. Ocasiones y experiencias”. 2012. VII Congreso Internacional sobre Educación Cultural y Desarrollo. Universidad de Málaga. Ponencia disponible en libro de Actas del Congreso. Málaga.
- R. Elisondo, D. Donolo y M. C. Rinaudo, “Espacios comunitarios cotidianos. El arte como oportunidad para ser, crear y transformar”, *Revista Arte y Sociedad*, n.º1 (2012a) <http://asri.eumed.net/1/edr.html> (20-05-13).
- R. Elisondo, D. Donolo y M. C. Rinaudo “Docentes inesperados y Creatividad”, *Revista Electrónica de Investigación Docencia y Creatividad*, n.º1 (2012b) <https://docs.google.com/file/d/0B5Sju9aeFZ8AN29qNVhlOFIscFU/edit?pli=1>
- R. Elisondo, D. Donolo y M. C. Rinaudo, “Contextos educativos creativos: perspectivas de los profesores”. En J. Maquilón Sánchez, M. García Sanz, M. Belmonte Almagro (coor.) *INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ENSEÑANZA FORMAL*. (2011a) p. 151. Ediciones de la Universidad de Murcia. Murcia.
<http://edit.um.es/library/docs/books/9788469428429.pdf> (20-05-2013).

- R. Elisondo, M. C. Rinaudo y D. Donolo “Actividades inesperadas como oportunidades para la creatividad. Contextos creativos en la Educación Superior Argentina”, *Revista Innovación Educativa*, n° 11(2011) p. 147.
www.autoriawcm.ipn.mx/wps/wcm/connect/78451b004b1d042db565fd7b759ccbee/57_Actividades_inesperadas.pdf?MOD=AJPERES&ContentCache=NONE&CACHEID=78451b004b1d042db565fd7b759ccbee (21-05-13)
- R. Elisondo, D. Donolo y M. C. Rinaudo, “Enseñar mejor: entre la eficiencia y la creatividad”, *Revista Novedades Educativas*, n°24 (2011b) p. 65.
- R. Elisondo, D. Donolo y M. C. Rinaudo, “Ocasiones para la creatividad en contextos de educación superior”, *Revista de Docencia Universitaria*. (2009)
<http://revistas.um.es/redu/article/view/92571> (20-05-2013).
- J. Espino Suar, “En contacto con el Arte: nuevas aplicaciones de las TIC en la programación de visitas a museos”, *Eari. Educación artística. Revista de investigación*, n°2. (2011)
<http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/16> (21-05-13).
- M. Hernández Perelló, “El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística”, *Eari. Educación artística. Revista de investigación*, n°3 (2011)
<http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/50> (21-05-13).
- L. Hirch, V. Tivano y R. Elisondo, “Educación y Arte. Una experiencia en la formación del profesorado”. En J. Maquilón Sánchez, M. García Sanz, M. Belmonte Almagro (coord.) *INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LA ENSEÑANZA FORMAL* (2011) p.167. Ediciones de la Universidad de Murcia.
<http://edit.um.es/library/docs/books/9788469428429.pdf> (20-05-2013).
- R. Huertas y R. Domínguez Formatear o morir, “Los retos del arte y la educación artística ante los nuevos patrimonios”, *Eari. Educación artística. Revista de investigación*, n°2 (2011)
<http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/3> (21-05-13).
- R. Huertas y R. Domínguez Plug-in, “Educación artística y nuevos contextos tecnológicos”, *Eari. Educación artística. Revista de investigación*, n°3 (2012) <http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/53> (21-05-13).
- J. Larrosa, “Sobre la experiencia”, *Aloma* n°19 (2006) p. 87.
<http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/103367/154553> (24-01-12).

- A. Marchesi, “Las Metas Educativas 2021. Un Proyecto Iberoamericano Para Transformar la Educación En La Década De Los Bicentenarios”, Revista CTS n° 12 (2009)
http://www.revistacts.net/files/marchesi_metas_educativas_2021.pdf
(21-05-13).
- A. Medina, “La Semilla del arte en el arte infantil”, Arte, Individuo y Sociedad, n° 23 (2011) p. 89.
www.arteindividuoy sociedad.es/articles/N23.1/Ana_Medina.pdf
(21-05-13).
- R. Ovelar, M. Benito y J. Romo, “Nativos digitales y aprendizaje” REVISTA ICONO 14, n°12 (2009) p. 31.
- M. Prensky, “Digital natives, digital immigrant”, On The Horizon - The Strategic Planning Resource for Education (2001)
www.nnstoy.org/download/technology/Digital%20Natives%20-%20Digital%20Immigrants.pdf (21-05-13).

David Méndez y el camino del artista

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Resumen:

En este texto nos ocupamos de la figura del pintor español David Méndez Pérez, un creador cuya obra empieza a ser reconocida en el ámbito nacional de las artes plásticas. Abordamos diferentes aspectos de su producción, en especial la problemática del proceso creativo. La obra de Méndez gira en torno a la figuración expresionista y la abstracción, con una factura muy variada en cuanto a temas y procedimientos.

Palabras Clave: Pintura, libertad, naturaleza, creatividad, expresionismo.

* * * * *

1. El camino del artista

El camino de la pintura es una aventura quimérica. Un camino donde no funcionan las brújulas y en el que en cualquier recodo se puede simplemente desaparecer. En este sendero solo cabe deambular con el apoyo de una creencia personal inquebrantable, en tanto se eleva hacia adelante la mirada como una pregunta lanzada al horizonte. Es obsesionarse con un sueño del que no se adivina el final, entre confluencias y derivaciones, y que a menudo se encuentra al borde del fracaso. Simplemente hay que despertar para que todo se derrumbe, si bien, por otro lado, son los grandes sueños los que merece la pena cristalizar en verdaderas realidades.

David Méndez es un artista que ha ido construyendo su camino con esfuerzo, paso por paso. Se ha enfrentado a la pintura con honestidad, elaborando una profusa obra, exhibiéndola y cosechando en los últimos años diversos galardones en certámenes regionales, con lo cual su valor en el panorama artístico de Canarias queda reconocidamente avalado.

Ahora podría considerarse a Méndez un representante del lenguaje expresionista. Su obra se presenta cargada de materia, brumosos campos de color, capas de pigmento y texturas que parecen desfigurarse como el metal fundido. La pincelada es valiente y la gestualidad de la mancha origina la presencia de veladas figuras, alcanzando estas pinturas una notable cota de expresividad.

No obstante, si miramos atrás, al itinerario del artista, nos es revelado que David Méndez ha seguido un desarrollo coherente pero ciertamente camaleónico. Hacia principios de la década de 2000 en sus obras podía advertirse una categórica presencia de la geometría, especialmente manifiesta en la serie *Construcciones en el espacio*, un acervo de pintura proyectiva por la que no en vano mereció algunos premios importantes. Tal vez algo de aquella querencia por la línea y los sólidos poliédricos se mantenga aún, como un eco remoto, en algunas de sus series actuales, por ejemplo *Peephole* y *Circle*, que sondean las posibilidades del formato tondo.

En cualquier caso, lo cierto es que hacia 2005 había abandonado esta dirección y se disponía a explorar, emular y aprender a partir de los géneros clásicos de la pintura: el paisaje, el retrato, el bodegón. Estaba protagonizando un regreso privado hacia la tradición con el fin de adquirir los fundamentos, y aquí cabe referir como principal exponente la serie *Paisaje, figura y*

naturaleza muerta. A pesar de este retorno, la ruptura con los esquematismos y las normas académicas era palmaria. Inevitablemente se dirigía hacia la experimentación, hacia la abstracción, adoptando a la naturaleza como motivo central de sus composiciones.

El autor, en entrevistas, ha subrayado que nunca se mostró de acuerdo a la hora de diferenciar taxativamente entre figuración y abstracción. Es posible situarse en un espacio intermedio, siguiendo un camino que quizá solamente conocen los auténticos inconformistas, los verdaderos rebeldes. Vemos así que en los últimos años el trabajo de David Méndez ha devenido en una pintura donde no es fácil definir lo abstracto de lo figurativo. Paisaje y personaje se representan con un similar tratamiento plástico, ejecutado a golpe de mancha, colorido y emoción. Se originan entonces escenas espectrales, limbos en los que no es posible discernir dónde está la diferencia entre sueño y realidad.

La voluntad de no circunscribirse por completo a ningún maestro o corriente ha sido un factor común en su recorrido, y quizá por esto en ocasiones su estilo ha sido valorado como ecléctico. En todo momento Méndez ha planteado su actividad como un juego de adopción y desvinculación de referencias. Continuamente ha buscado adquirir nuevas bases, a veces mediante un ejercicio de emulación. La emulación es un procedimiento perfectamente legítimo para asimilar vocabularios artísticos, al igual que el niño que descubre una palabra nueva la repite varias veces en voz alta hasta recordarla. Por medio de estas adquisiciones, David Méndez ha ido tratando de identificarse con diferentes modelos, aprehendiendo y desechando esquemas, pero siendo

siempre consciente de hallarse embarcado en un viaje personal de aprendizaje. Una senda de carácter nómada que si contemplamos en su globalidad resulta ser de tal coherencia que es necesario reconocer que lo que mejor ha hecho es preocuparse por afirmar bien un paso antes de dar el siguiente.

Y este es el camino del artista, un periplo en el que determinar la dirección a tomar puede requerir de un tiempo de reflexión. Como Méndez ha declarado en ocasiones, dilucidar el camino a seguir en la pintura está entre las decisiones más difíciles que ha tenido que tomar en su vida. Para solventar este *impasse*, procura alejarse de su actividad. La pintura a menudo arrastra al artista hacia extremos y procesos demasiado envolventes que pueden convergir en la pérdida de la objetividad. Mientras la abstracción pura tiende a encadenar, el expresionismo puro induce hacia la planitud, a la anulación de la profundidad. Es por ello que Méndez, con el fin de tomar distancia y obtener conclusiones, realiza eventuales parones que aprovecha para dibujar, recapacitar y estudiar nuevos rumbos y travesías.

2. Las influencias en el camino del artista

Los horizontes de Peter Doig, la brumosisidad de Gerhard Richter, los mensajes cifrados de Anselm Kiefer... David Méndez ha bebido de las fuentes de expresionismo y voluntariamente se encuentra influido por determinados modelos, a los que con el ejercicio pictórico ha ido acercándose a modo de instrucción.

Subidos a hombros de gigantes, como todos sabemos, es posible mirar más allá. De tal forma, Méndez admite haber asimilado lecciones de aquel expresionismo implícito en Van

Gogh, Soutine, Munch, y los ejemplos categóricos de Emil Nolde y Heckel. A los neo-expresionistas europeos: Lüpertz, Fetting, Baselitz, Auerbach y Kirkeby, les ha hecho caso como se escucha la palabra de un amigo al que se acompaña durante un trecho, charlando e intercambiando reflexiones para después despedirse de todos ellos con cordialidad.

La permeabilidad selectiva a determinadas influencias ha marcado su educación, lo que tendría más sentido que la etiqueta simplista de artista ecléctico. Lo que sucede es que vivimos en una sociedad donde la educación está tan inamoviblemente predeterminada que no admitimos otras posibilidades de crecimiento.



De la serie Circle. 2008-11

Sobre esta certeza, una metáfora podría adivinarse en los almacenes donde los jardineros de las ciudades comprimen a los árboles jóvenes para evitar que sus troncos y ramas crezcan de cualquier forma y dirección, y terminen invadiendo la acera o la calzada. El jardinero ata postes y tubos al arbolito a modo de implante ortopédico para que mantenga una orientación

correcta, y así las avenidas se presentan custodiadas por filas perfectamente simétricas de árboles iguales. Esa es la educación humana. Desde la infancia estamos encastrados en cierta estructura para que nos enderecemos, de acuerdo a los presupuestos sociales y culturales. Llegado el tiempo nos liberamos de las ataduras, pero aún siendo libres solamente sabemos dirigirnos hacia donde nos han encaminado.

Personalmente creo que nadie es libre, ya que difícilmente es permisible en este mundo seguir un camino guiado por los impulsos de la naturaleza. Sin embargo, cuando pensamos en el camino del artista, un pintor como David Méndez, que trata de escapar del esquematismo y cuyo aprendizaje se conjuga con periodos de destrucción y derribo de dogmas, se presenta como el árbol que pugna por liberarse de la ortopedia. Una auténtica educación debería conllevar tal puesta en valor y respeto por la pulsión de la personalidad. La educación del artista tendría que admitir un aprendizaje selectivo particular acorde a la sensibilidad de cada creador. El elegir qué aprender, qué recordar y qué olvidar, ya que a veces es preciso olvidar lo aprendido para poder interiorizarlo y que vuelva a aflorar en una obra de arte como un discernimiento auténtico, como la palabra que se pronuncia por primera vez.

3. El proceso de creación

Estamos ante un tema central en el trabajo de David Méndez. En el camino del artista subyace una sistemática voluntad y actitud de experimentación. Concentrado en el proceso creativo, el pintor pretende descubrir secretos, manipular el pincel a modo de llave para abrir puertas prohibidas. Como un alquimista, elabora pócimas en un imaginario laboratorio,

ensayando experimentos con mezclas de óleo e inventiva, en pos de la transmutación de la materia plástica.

Para tal efecto, David Méndez se basa en el proceso de creación del Neo-expresionismo. Concede gran valor a los hallazgos casuales y da cabida a factores como el azar y la aleatoriedad. Los actos contingentes, las intervenciones fortuitas y hasta los aparentes fallos pueden ser convertidos en aciertos si se les dedica atención. Efectivamente, la creación de la obra exige estar especialmente despierto y vigilante a los hallazgos expresivos, a los posibles descubrimientos.

La clave es dejarse guiar por el impulso natural, sin impacientarse por llegar al resultado. El objetivo es una pintura sin propósitos ni cálculos metódicos. De esta forma, Méndez procura no planificar en exceso y al situarse frente a una tela en blanco la afronta con la idea de realizar arte libre y sin limitaciones. Lo más importante es la creatividad, que pesa incluso más que la técnica, el concepto o la temática.

La construcción y destrucción se alternan en este procedimiento, que se basa en los códigos formales de la naturaleza. Crear implica generar un proceso de transformación pictórico, concebir el cuadro como un cataclismo, una tormenta, un desprendimiento... En el mundo natural la destrucción es el comienzo de un nuevo orden, acciones impredecibles que reinventan la geografía y el paisaje. Estos eventos, que actúan como el pincel de la naturaleza, son los que trata de reproducir en la confección de sus obras. Y quizá lo más sorprendente sea descubrir que tras las más complejas mutaciones el resultado final presenta una misteriosa armonía interior. Indudablemente, nos encontramos ante el establecimiento de un nuevo orden.

4. La pintura de los sentidos

El lienzo es una piel de tambor que con cada golpe de pincel produce sonidos en ocasiones ensordecedores... Un solo trazo siempre puede hacer surgir un sonoro retumbe, pleno de contenidos. Así sucede en la pintura de David Méndez, que no pretende satisfacer los rigurosos gustos de la razón ni los más delicados de la pituitaria. Como el resonar de tambor, se dirige directamente a las entrañas.



De las series Comunción natural y Diario de Campo, 2011-12

Es tal vez la consecuencia de pintar sobre esa base emocional desplegada durante el proceso creativo, por lo que en ocasiones es difícil determinar cerebralmente el significado de sus obras. Más allá de conceptos y temáticas, parecen enunciar un contenido velado que solo los sentidos consiguen capturar. La de Méndez es una pintura que expresa nociones equívocas y en la que algo tan humano como la contrariedad se enfrenta a los artificios de la lógica. Una pintura de los sentidos, como la ha definido el propio artista, consciente de que su interlocutor no es la inteligencia del espectador, sino sus emociones. El suyo es un

arte que sobrepasa el entendimiento hasta llegar al inconsciente, a la capa cerebral más primitiva, donde residen nuestros instintos originales y aún pervive un sentido mágico de la realidad.

5. Última obra

De modo general, y a pesar de moverse entre variables gobernadas por la causalidad, podemos identificar una serie de líneas maestras que conforman la enseña propia del pintor. Su tema predilecto es el paisaje, o más bien lo salvaje del paisaje, así como la figura humana en el marco inextricable de la naturaleza. En sus piezas más figurativas descubrimos instantes de encuentro, constancia de vivencias y aspectos lúdicos. Las series *Comunión Natural* y *Diario de Campo* (2011-12) giraban en torno al paseante y al sendero. Las imágenes bosquejaban el sentido universal de la exploración y el descubrimiento, conformando un diario personal, reflejo de la condición humana y de la creación misma.

Sus recursos más característicos, si pudiéramos referirnos a ellos, serían la espontaneidad, la gestualidad en la pincelada y cierta tendencia hacia el movimiento en las composiciones. Aún así, David Méndez es especialmente consciente del contraste, no solamente en lo referente al color, sino también en cuanto a texturas, formas y disposición. Hay en muchas de sus obras un subrepticio orden en el espacio, una tendencia a la ley de compensación de masas que podría explicar cómo la aparente anarquía de su proceso creativo converge en una sugestiva consonancia.

En sus últimas series ha trabajado frecuentemente con una gama cromática limitada y ha utilizado como soporte papel

periódico. Algunas piezas tratan de dar una interpretación más concreta a la escena por medio de la adhesión de textos recortados, mensajes simbólicos y palabras aisladas, con lo que la otrora imagen sugerente, abierta a impresiones variadas, pasa a detonar con contenidos más precisos.

Lo cierto es que en los últimos tiempos su obra ha ido inspirándose cada vez más en la naturaleza como *leitmotiv*. En sus imágenes, representaciones de gran sensibilidad plástica, hallamos paisajes y escenas cotidianas que parecen expresar una trascendencia mítica. Siluetas de personajes espectrales contrastan con la luz turbia del cielo, la fronda, las raíces de las plantas y los penachos de los árboles. Fondo, figura y otros elementos de la composición revelan un brumoso tratamiento de la mancha y mezcla de pigmentos, presentando calidades próximas al arte abstracto. Ciertamente, para el pintor la creación expresionista pasa por manifestar una energía salvaje a la par que un espíritu sensible tendente a la abstracción, de todo lo cual deviene esa aureola mágica y la presencia implícita de visiones irreales. Instantáneas fugaces que nos inducen al estado contemplativo, quizá porque contemplar estas pinturas es asomarse a un mundo distante, a un periodo legendario, a un recuerdo muy antiguo.

Bibliografía

- Méndez, David (2010) “La pintura como acto natural: notas sobre pintura.”
Ruido. Fanzine Independiente de La Palma. Número 14.
- Méndez, David (2010) “Pintura de los sentidos: notas sobre pintura”.
Ruido. Fanzine Independiente de La Palma. Número 13.

Adaptación de las obras pictóricas al sector publicitario

AIDA MARÍA DE VICENTE DOMÍNGUEZ

Resumen:

La investigación tiene como objeto de estudio averiguar cómo los creativos o publicitarios transfieren las obras pictóricas pertenecientes a alguno de los estilos artísticos de la Historia del Arte al soporte publicitario impreso. En concreto, se pretende conocer un uso específico, cómo modifican estas piezas artísticas para anunciar productos. La metodología ha consistido en analizar la publicidad caracterizada por esta estrategia comercial aparecida en la revista Muy Interesante durante un periodo de diez años, del 2000 al 2010. Las conclusiones desvelan que son variadas las formas como hacen uso de esta estrategia publicitaria.

Palabras clave: pintura, publicidad, Historia del Arte, estrategias publicitarias.

* * * * *

1. Introducción

La publicidad usa multitud de estrategias publicitarias para conseguir sus fines consumistas. Una de ellas consiste en utilizar obras pictóricas consagradas por la Historia del Arte. *La Gioconda* de Leonardo Da Vinci, *Los Girasoles* de Van Gogh, o *Las Meninas* de Velázquez, son piezas artísticas que los creativos suelen insertar como contenido publicitario. Unas

pinturas que se usan para anunciar productos relacionados con el arte, y también para promocionar muchos otros que, a priori, no tienen ninguna conexión.

Una estrategia que se utiliza, según Berger (2001, 152), porque la publicidad “ha comprendido la tradición de la pintura al óleo mucho mejor que la mayoría de los historiadores del arte. Ha captado las implicaciones de la relación existente entre la obra de arte y el espectador- propietario, y procura persuadir y halagar con ellas al espectador- comprador”.

2. Objetivos

Los usos que los creativos o publicitarios hacen de las obras pictóricas son variados. Pero se pretende conocer un tipo de transferencia específica, aquella caracterizada por reproducirlas con modificaciones respecto a la pieza original. Por tanto, el objetivo de la investigación es dar a conocer cómo adaptan estas pinturas al producto.

No obstante, se resalta que este estudio no acapara la totalidad de las posibilidades de este trasvase, puesto que se analiza una revista y un periodo específico, pero si ofrece un acercamiento que nos permite conocer algunas de ellas. Estudios futuros ampliarán los conocimientos sobre esta forma de traspaso.

3. Metodología

La metodología empleada consiste en recopilar los anuncios aparecidos de enero de 2000 a diciembre de 2010, en la revista *Muy Interesante*. Revista mensual más leída según los datos aportados por EGM (Estudio General de Medios) en la

oleada de abril de 2011 a mayo de 2012. En concreto, se seleccionan aquellos anuncios que reproduzcan una pintura perteneciente a alguno de los estilos artísticos de la Historia del Arte, pero con alguna variación respecto al original. Y se excluyen aquellos anuncios cuya visualización no permita observar con claridad la pieza artística.

4. Resultados

Una de las modificaciones consiste en variar los colores de la pieza original. Probablemente, porque dependiendo de la tonalidad que se utilice se consiguen diferentes efectos perceptivos, ya que cada color transmite un tipo de sentimiento. Así, el rojo excita, el verde relaja y el amarillo causa alegría: “cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos”. (Dondis, 1998: 67)

La marca Honda para anunciar la moto “Forza 250” usa esta modalidad. En la parte central aparece el modelo anunciado y de fondo se reproduce una obra de Francisco de Goya y Lucientes, *La maja desnuda*, pero con colores diferentes al original junto al texto: “Su estilo se contagia. Su espíritu renovado se impone en las calles. Un nuevo motor, la tecnología más avanzada, más prestaciones, más confort y un diseño exclusivo realizan su extraordinaria elegancia dejando una huella imborrable allá por donde pasa”.

Otro variante que usan es sustituir a personajes originales por otros que tengan relación con el producto que van a promocionar. *Muy Especial* para anunciar el lanzamiento de un ejemplar dedicado a la mitología reproduce *El Nacimiento de Venus*, una de las grandes obras maestras del renacimiento italiano realizada por Sandro Botticelli. El personaje central de

la obra pictórica es la diosa Venus (diosa del amor), quien aparece en el centro de la composición sobre una enorme concha. Junto a ella, a la derecha se representa al dios del viento y a la diosa de la brisa abrazados. A la izquierda, La Hora espera a Venus para arroparla en un manto. El creativo o publicitario sustituye al personaje mitológico protagonista, la diosa Venus, por Marylin Monroe sosteniendo su vestido blanco pisado (una reproducción que también es la portada del ejemplar que está anunciando). El texto que acompaña a la imagen se inserta en la parte inferior:

Los mitos no son cosa del pasado, ni propios en exclusiva de antiguas culturas... más pequeños o más grandes, podemos decir que nacen y se eclipsan todos los días. El próximo *Muy Especial* analiza en profundidad la figura del mito. Desde los más dispares puntos de vista: La geografía del mito (Camino de Santiago, Sherwood, Monte Ararat...). ¿Por qué necesitamos mitos? Entrevista con el experto Carlos García Gual. Mitos comunes a todas las culturas: el diluvio, la diosa madre... Mitos escandinavos. Mitos literarios: Don Quijote, Otelo, Ulises... Criaturas míticas: dragones, centauros, sirenas... Simbología de “El Señor de los Anillos”. El nuevo Olimpo, audiovisual: Hollywood, el rock, el fútbol y la TV. Modelos psicológicos: Edipo, Narciso, Superman, Homer Simpson... Imágenes míticas del siglo XX: El Beso de Doisneau, la Marilyn de Warhol, el Cé de Korda... y un dossier central dedicado a los grandes mitos clásicos. No lo dejes escapar !éste va a ser un número mítico!

Y para anunciar que “Incognitas de la Historia de España”, será el tema sobre el que tratará el ejemplar de julio de 2009 de la revista *Muy Historia*, los creativos o publicitarios usan *Las Meninas* de Velázquez. En la pieza original aparece la infanta Margarita en el centro vestida de blanco, con las “meninas” María Agustina de Sarmiento e Isabel de Velasco, y

dos bufones de la corte (María Bárbola y Nicolasito Pertuosato) junto a un perro mastín. Destrás conversan Dña. Marcela de Ulloa y un guradadamas (Diego Ruiz de Ancona). A la derecha de la infanta, Velázquez se autoretrata. Al fondo, en la puerta se representa al aposentador de la reina, José Nieto, y en el espejo Felipe IV y su segunda esposa Mariana de Austria. Pues todos estos personajes excepto el perro mastín han sido sustituidos por personajes, reales e imaginarios que se mencionan en el número.

Las figuras sustitutas que aparecen en primer término son de izquierda a derecha: un conquistador americano sin identificar, la princesa de Éboli, Cristobal Colón, una imaginaria “dama de Elche”, “la monja Alférez” Catalina de Erauso, probablemente el almirante Blas de Lezo (1689-1741,) y un caballero templario anónimo. Al fondo, se sustituye al personaje enmarcado en la puerta, José Nieto (mayordomo de la reina), por un agente secreto de la Gestapo. Y los reyes reflejados en el espejo son reemplazados por una pareja de reyes sin identificar, probablemente visigodos.

Una reproducción que va precedida en la parte superior por el siguiente texto:

NO SIEMPRE LA HISTORIA ES COMO NOS LA HAN CONTADO.
¿Alguien te ha contado alguna vez los misterios que esconden Colón, la monja Alférez o la princesa Éboli?, ¿Qué sucedió en los grandes crímenes políticos sin resolver?, ¿cómo fue la guerra secreta de Franco?, ¿que hay de cierto en la leyenda negra? O ¿quiénes eran realmente los tartesios? Porque la historia de España está llena de enigmas que nadie se ha atrevido a contar, Muy Historia te desvela todo lo que se oculta tras ellos.

Un tercer tipo de adaptación consiste en agregar nuevos objetos. La revista *Historia y Vida* para anunciar que regalará un suplemento con las 144 preguntas más curiosas de la historia, utiliza la obra pictórica *Porträt Napoleons in seinem Arbeitszimmer* (*Retrato de Napoleón en su gabinete de trabajo*), realizado por el pintor oficial de Napoleón, Jacques-Louis David. Pero el publicitario inserta un nuevo objeto. Se trata del sombrero de papel que lleva Napoleón. La imagen aparece junto al lema: *¿Sabías que Napoleón se coronó a sí mismo Napoleón de Roma?* Una de las preguntas a las que da respuesta, junto a otras expuestas en el texto ubicado en la parte inferior del anuncio: .

¿Acertó Nostradamus sus misteriosas predicciones? ¿Que político consultó con un astrólogo las decisiones importantes? ¿Qué era el “jeriñac”? ¿Cuanto mide el Empire State? Descubre todo esto y mucho más con «las 144 preguntas más curiosas». El suplemento con los interrogantes más simpáticos de la historia. Este mes de regalo con *Historia y Vida*.

En otras ocasiones se añaden tanto objetos como personajes. “Ocio y vicio en la historia” es el tema sobre el que trata otro número de la revista *Muy Historia*. Para anunciarlo, tras el lema “Cuidado que engancha”, aparece una máquina recreativa en cuyas ventanas se reproduce la obra pictórica *El triunfo de Baco* de Velázquez, a la que han añadido: un nuevo personaje (una mujer entre el dios Baco y el bebedor que está a su lado), una tatuaje al dios Baco, una bebida a uno de los bebedores, un cigarro a otro bebedor, junto a juegos.

Y una cuarta variante consiste en superponer imágenes. La revista *Muy Historia* para anunciar que el número 11 de 2007 estará dedicado a las “Grandes revoluciones” inserta la obra

pictórica realizada por Eugène Delacroix, *La libertad guiando al pueblo*, donde se refleja un momento de las jornadas revolucionarias de 1830 en Francia. En el centro, una mujer representa la alegoría de la libertad. Con una mano alza la bandera de Francia y en la otra un fusil con una bayoneta. A su derecha un joven con una pistola en cada mano. Y a la izquierda distintas representaciones sociales del pueblo francés.

En la reproducción de este anuncio se añade a la alegoría de la Libertad una media roja con letras negras y un zapato de tacón en su pie. Al resto de personajes se superpone sobre su rostro recortes con la cara de otros personajes a los que se identifica.

De izquierda a derecha los personajes que se superponen son los siguientes: Emiliano Zapata, León Trostsky, Simón Bolívar, Carvalro, Che Guevara, Cohnbendit, Robespierre, Caribaldi, Durruti y Flora Tristán.

El texto que precede a la imagen es el siguiente:

La humanidad se ha transformado más profundamente en sus cortos e intensos periodos revolucionarios, en el devenir pausado de la Historia. En no pocas ocasiones, los seres humanos tomaron el atajo de la revolución para abrir procesos de cambio radical en sus organizaciones políticas, sus sistemas de producción o sus modos de relacionarse. Y muchas veces se hizo a sangre y fuego. En este número monográfico, *Muy Historia* repasa, cuenta y analiza las transformaciones revolucionarias más radicales. De nuestro tiempo y de la antigüedad: La revolución del Neolítico, las evoluciones científicas de la edad moderna, las cuatro Grandes Revoluciones políticas por antonomasia (inglesa, americana, Francesa y Rusa), la presente revolución de la Información, la revolución sexual de los años

60, las revoluciones islamistas del Siglo XX. Y además: 10 biografías de grandes revolucionarios, desde Trotsky, Durruti y Danieel Cohn Beroti...hasta Emiliano Zapata, Flores Tristán y Simón Bolívar.

5. Conclusiones

- Una de las estrategias usadas por los creativos o publicitarios consiste en seleccionar una obra pictórica perteneciente a uno de los estilos artísticos de la Historia del Arte y reproducirla en el anuncio con modificaciones respecto a la pieza original.
- El acercamiento a la publicidad en este periodo nos ha permitido conocer diversas formas de adaptación. Las variantes que se han encontrado a través de este estudio son cuatro. Una de ellas es modificar los colores de la pieza original. Otra en sustituir o reemplazar a unos personajes por otros. La tercera modalidad se caracteriza por añadir o agregar nuevos objetos o personajes a la pieza original. Y una cuarta estrategia consiste en superponer imágenes sobre la obra original.

Referencias bibliográficas

- Berger, J. (2000). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Dondis, D. A. (1998). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- EGM. Estudios General de medios. URL disponible en: <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html>

Producción colaborativa en la era digital: encuentros entre arte y política

LAIA MANONELLES MONER

Resumen:

La producción artística en la era digital puede concretarse en múltiples posibilidades, siendo una de ellas la de estimular la consciencia crítica y la participación de los ciudadanos. Diversos creadores investigan cómo el arte puede infiltrarse en la cotidianidad y lograr la colaboración de distintos grupos, colectivos y comunidades. A partir de ciertas propuestas de Antoni Abad, Ai Weiwei y Alfredo Jaar se ahondará en cómo las nuevas tecnologías son empleadas para articular unas iniciativas artísticas politizadas y comprometidas.

Palabras clave: Arte digital, acción cooperativa, arte y política, activismo.

* * * * *

Las potencialidades de la producción artística en la era digital pueden concretarse en múltiples posibilidades, siendo una de ellas la de estimular la consciencia crítica y la participación de los ciudadanos. ¿Cómo puede el arte infiltrarse en la cotidianidad? ¿Cómo puede suscitar la colaboración comunitaria? A continuación se esbozarán varias iniciativas que se desarrollan dentro del marco de tales premisas.

Al investigar cuál es el papel del arte en la sociedad actual aparecen numerosas cuestiones e interrogantes. Precisamente, a partir de la necesidad de compartir y contestar colectivamente tales preguntas surgió el proyecto *Qüestions, qüestions* (2008) [Fig. 1] del artista y arquitecto chileno Alfredo Jaar. *Qüestions, qüestions* plantea quince preguntas respecto la función de la cultura a los habitantes de Barcelona. Varias de las interrogaciones con las que el artista invadió la ciudad son: ¿Qué es la cultura?, ¿el arte es necesario?, ¿la cultura es necesaria?, ¿el arte es política?, ¿la cultura es crítica social?, ¿el intelectual es inútil? Alfredo Jaar, empleando las mismas tácticas que las campañas publicitarias, distribuyó 90.000 postales y colgó 22.500 carteles y bandas publicitarias en diversos museos e instituciones artísticas, además de ubicarlos en los autobuses y el metro. Asimismo, proyectó las mismas cuestiones en anuncios en televisión, cine e internet.



[Fig. 1] Alfredo Jaar. *Qüestions, qüestions*. 2008

El artista subraya que lo esencial del proyecto es que se desarrolle fuera de los espacios artísticos para poder llegar a un público mucho más amplio. Puesto que el objetivo de su iniciativa es que quienes viven y transitan en Barcelona reflexionen sobre las preguntas que articula y, sobretodo, que puedan responderlas a través de la página web que se gestó desde el Centro de Arte Santa Mónica. Aquí es necesario mencionar que esta producción colaborativa la realizó previamente en Italia, en Milán, obteniendo una gran participación que se plasmó en la publicación de un libro con las respuestas recibidas.

Otra obra que es preciso relacionar con *Qüestions, qüestions* es *Estudios sobre la felicidad* (1979-1981) [Fig. 2], donde el artista también utiliza espacios públicos para enunciar preguntas que sacuden y que incitan a dialogar. Jaar recurre, en *Qüestions, qüestions* y *Estudios sobre la felicidad*, a las estrategias del lenguaje publicitario para subvertirlo, para provocar un “*Detournement*”¹, para irrumpir en la cotidianidad, estimular lo insospechado y lograr implicar a la ciudadanía en la construcción de una obra y unas respuestas colectivas.

Estas propuestas de Alfredo Jaar plantean la necesidad de redefinir la función y las responsabilidades de la creación y la cultura. Las intervenciones públicas devienen un medio para dar qué pensar, enfocando diversas problemáticas socioeconómicas, fusionando el arte con la política. La interactividad de internet es una de las herramientas que utilizan varios artistas para inmiscuirse e intervenir en la realidad. Ejemplos de cómo las nuevas tecnologías son empleadas en una creación artística politizada, activista, los hallamos también en varios trabajos de Ai Weiwei y Antoni Abad.



[Fig. 2] Alfredo Jaar, *Estudios sobre la felicidad*.1981.

Ai Weiwei, uno de los artistas más emblemáticos y polémicos tanto en China como dentro del escenario internacional, fundamenta varias de sus obras en la participación, utilizando para ello la potencialidad de internet para llevar a cabo producciones colaborativas.

Una muestra de ello es la iniciativa *Fairytale*, (2007) realizada en la doceava edición de Documenta. En este proyecto sociológico el artista invitó a 1001 residentes chinos a que viajaran a Kassel y pasearan por la ciudad, en cinco tandas de 200 y durante 8 días. Con esta obra generó una confrontación cultural entre los habitantes de la ciudad y el grupo de visitantes “inmigrantes” chinos. Ai Weiwei seleccionó a 1001 chinos de diferentes clases sociales y contextos distintos, de las 3000 solicitudes recibidas vía internet, y les ofreció la posibilidad de conocer una realidad desconocida. En una entrevista que le

realizó Henrik Bork resalta el impacto social de su trabajo, siendo una muestra de ello la experiencia de una campesina que no tenía pasaporte y que lo logró a través de este proyecto artístico ².

Ai Weiwei utiliza su trabajo como un detonador para alertar sobre distintos conflictos, para recordar aquello que debe ser reparado políticamente y para abrir la consciencia de sus conciudadanos. Pues hay que recalcar que la clave de varias de sus propuestas es la colaboración de quienes se sienten comprometidos con la construcción de un sistema en el que se respeten los derechos humanos.



[Fig. 3]. Ai Weiwei, *Remembering*, 2009

En la exposición retrospectiva *So Sorry* (de octubre de 2009 a enero de 2010, en Múnich) presentó la instalación *Remembering* [Fig. 3]. El título de la muestra alude a la expresión empleada por los representantes gubernamentales para lamentar las posibles negligencias cometidas y las pérdidas

humanas consecuencia del terremoto de Sichuan, en 2008. Como respuesta a tal situación Ai Weiwei montó la obra *Remembering*, en la fachada del Haus der Kunst, a partir de nueve mil mochilas escolares dispuestas de manera que se podía leer la siguiente frase en mandarín: “Ella vivió felizmente siete años en este mundo”. Dicha sentencia procede de la exclamación de una madre cuya hija falleció en el seísmo. Ai Weiwei, en esta propuesta, pretende llamar la atención sobre la desgracia sucedida, recordando que justamente los centros escolares fueron parte de las construcciones más dañadas en el terremoto. Su activa investigación cuestiona abiertamente los precarios materiales de construcción utilizados en las instituciones educativas que se desmoronaron durante el desastre natural y provocaron la muerte de miles de niños. El artista publicó en su blog la lista –con más de 5000 nombres– de todos los niños fallecidos ³. La investigación fue realizada gracias a la ayuda de voluntarios y Ai Weiwei recurrió a internet para comunicar, recordar y denunciar lo acontecido. Ai Weiwei explica:

“The idea to use backpacks came from my visit to Sichuan after the earthquake in May 2008. During the earthquake many schools collapsed. Thousands of young students lost their lives, and you could see bags and study material everywhere. Then you realize individual life, media, and the lives of the students are serving very different purposes. The lives of the students disappeared within the state propaganda, and very soon everybody will forget everything” ⁴.

Su blog fue cerrado después de publicar la lista y, como respuesta, el artista empleó twitter para difundir la información. Ai Weiwei solicitó a voluntarios, mediante las nuevas redes de comunicación, para que le enviaran su voz grabada pronunciando los nombres de los niños fallecidos, creando así

una obra cooperativa. De este modo, con miles de personas leyendo en voz alta los nombres de las víctimas, el artista pretende recordar y ofrecer un singular homenaje a los fallecidos.

Precisamente, la visibilidad que ofrecen las redes virtuales y el apoyo que brindó al activista Tan Zuoren, quien investigaba también los materiales empleados en los edificios escolares, provocaron que Ai Weiwei fuera golpeado por la policía, en Chengdu (en agosto de 2009), donde se hallaba para declarar a favor de Tan Zuoren. Como consecuencia de la paliza, dos meses antes de la inauguración de la exposición, Ai Weiwei tuvo que someterse a una operación de urgencia en Alemania a raíz de una hemorragia interna.

Su prolífica actividad en la red ⁵, mediante su blog y twitter, ha sido determinante para difundir exponencialmente lo sucedido. La amplia recepción de sus denuncias, dentro y fuera de China, propició el arresto del artista el 3 de abril del 2011 bajo los cargos de una supuesta disidencia política y presuntos fraudes fiscales. El propio artista expone en relación a su blog:

“I cannot self-censor. Because that is the only reason I have the blog. (...)I think China is at very interesting moment. Power and the centre have suddenly disappeared in the universal sense because of the Internet, global politics, and the economy. The techniques of the Internet have become a major way of liberating humans from old values and systems, something that has never been possible until today” ⁶.

Con la misma determinación de emplear las nuevas tecnologías para apuntar aquello que el sistema político debe reparar, remediar, Antoni Abad desarrolla varios de sus proyectos artísticos. Concretamente, su iniciativa *megafone.net*,

que inició el año 2003 y que continúa activa, parte de la voluntad de implicar a colectivos con riesgo de exclusión social para que expliquen y compartan su cotidianidad y sus reflexiones a través del uso de teléfonos móviles. Los celulares son utilizados para generar registros audiovisuales que son colgados en la Web *zexe.net*⁷ –de manera inmediata– para así proyectar y difundir las vivencias de dichos grupos. Abad propone construir un megáfono digital, dar la palabra a los colectivos marginados e ignorados por la sociedad.

Estos procesos comunitarios se articulan mediante el uso de un teléfono móvil dotado de GPS (que puede ser utilizado por un grupo de hasta cuatro participantes) que permite –dentro de sus aplicaciones– la posibilidad de un registro audiovisual geolocalizado que se publica en la Web. Esta interactividad e inmediatez subrayan la importancia del proceso y del trabajo colectivo. El proyecto es flexible y se adapta a las necesidades de las asociaciones y comunidades que participan, de este modo los grupos se convierten en emisores que neutralizan los estereotipos que frecuentemente difunden los medios de comunicación. Se trata de eliminar los intermediarios y elaborar, entre todos, una visión de la realidad más amplia y poliédrica.

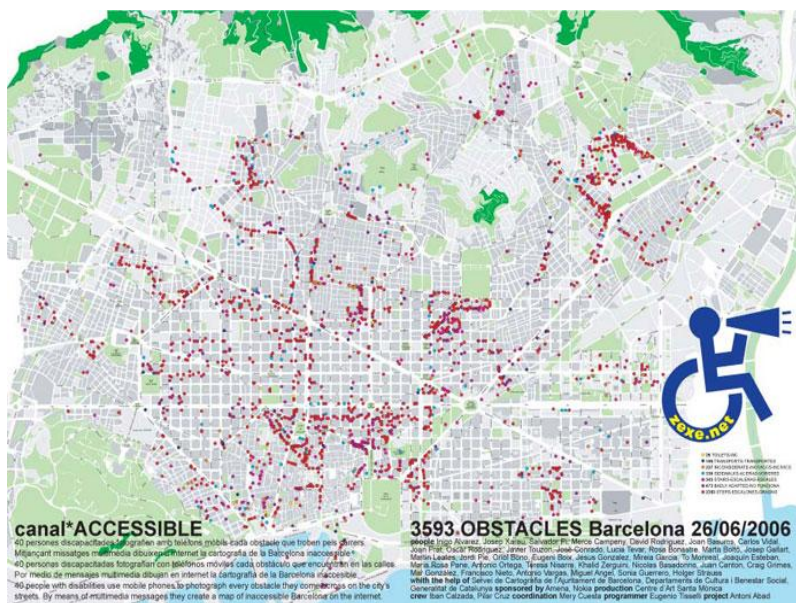
Francesc Abad, desde el año 2003, ha trabajado para crear tales canales de comunicación con diversos colectivos. En *Sitio*TAXI* (México DF, 2004) colaboraron 17 taxistas empleando teléfonos móviles con cámaras integradas para relatar su realidad, siendo estas vivencias publicadas en Internet mediante mensajes multimedia. En 2005, en Lérida y León, llevó a cabo *Canal*GITANO*, convirtiendo a los jóvenes de dicha comunidad en cronistas de su cotidianidad. En *Canal*INVISIBLE* (Madrid, 2005) contactó con prostitutas para que narraran y compartieran sus opiniones y reflexiones. Otros

ejemplos son *Migrantes nicaragüenses transmiten desde celulares en San José de Costa Rica* (2006), *Canal*MOTOBOY* (Sao Paulo, 2007) en el que 12 mensajeros en motocicleta contaron sus experiencias, y *Canal*TEMPORAL* (Colombia, 2009) en el que personas desplazadas registraron y transmitieron sus necesidades, sus expectativas, después de abandonar sus tierras y las comunidades indígenas en las que vivían debido al conflicto armado en Colombia. En la misma dirección, en *Canal*SAHARAUI* (Tinduf, Argelia, 2009) los jóvenes de los campamentos de refugiados participaron en dicho proyecto, y en *Canal*PLURAL* (Nueva York, 2011) los protagonistas de las emisiones fueron un grupo de inmigrantes, del barrio de *Queens*, que utilizaron los *smartphones* para explicar su situación.

Otra de las líneas de trabajo de Francesc Abad, que conecta directamente con las iniciativas previamente esbozadas, se concreta en *BARCELONA*accessible* (2006) [Fig. 4], *GENÈVE*accessible* (2008) y *MONTRÉAL*in/accessible* (2012-13). En dichos proyectos el artista invitó a personas con movilidad reducida y a invidentes para que –con teléfonos móviles con dispositivos GPS y cámaras integradas– fotografiaran las barreras arquitectónicas que les impedían y dificultaban el paso. De este modo, a partir de toda la información registrada, entre todos fueron construyendo un mapa digital (publicado en la Web) en el que se podían conocer las zonas accesibles e inaccesibles de tales ciudades.

Abad facilita a diversos colectivos las herramientas para retransmitir sus experiencias, para compartirlas, para cartografiar la realidad desde un ángulo distinto. A su vez, es pertinente resaltar la importancia del proceso en la construcción de tales proyectos, pues la emisión de la información se va creando y debatiendo colectivamente a partir de reuniones

periódicas en las que los participantes analizan los contenidos publicados y deciden de manera asamblearia los temas a tratar. La función del artista es devenir un moderador una vez iniciada la propuesta, tal y como Abad explica: “*Sóc un moderador. Han de ser els mateixos afectats els qui expressin els seus problemes. L’Administració ha d’aprendre a escoltar els ciutadans*”⁸.



[Fig. 4]. Francesc Abad. BARCELONA*accessible. 2006.

La información recogida es clasificada y subida al portal de internet zexe.net, generando un espacio público digital, un lugar de encuentro entre los emisores y los usuarios que pretende fomentar la reflexión, el diálogo y un uso social de las redes telemáticas.

Dentro de tales parámetros, la creación ayuda a alumbrar a quienes el sistema invisibiliza. Cito de nuevo a Abad en relación a la iniciativa *BARCELONA*accessible* (2006), expuesta en el Centro de Arte Santa Mónica simultáneamente a su desarrollo virtual:

“Una de les preguntes que em feien els primers dies alguns emissors discapacitats era que si *Canal*accessible* servirà per alguna cosa. Les revolucions ja no es donen, però vull creure que existeix la possibilitat que canviï la percepció que es té de determinats col·lectius. Segurament les barreres que es troben cada dia no desapareixen automàticament, però pot ser que es produeixi un canvi de sensibilitat en la gent que visiti el canal a Internet o al CASM (Centre d’Art Santa Mònica). Sigui com sigui tindrem l’oportunitat de comprovar si aquesta ciutat està tan ben adaptada, com es diu, a les necessitats dels discapacitats físics. I això ho sabrem sense filtres i a partir de la pròpia experiència del col·lectiu emissor.”⁹

Así pues; ¿el arte es político? ¿La cultura es crítica social? Las experiencias artísticas de Francesc Abad, Alfredo Jaar y Ai Weiwei comparten la determinación de generar unos espacios de reflexión, recurriendo a la visibilidad que ofrece el mundo virtual y, especialmente, a su interactividad con la ciudadanía. La participación y el compromiso son elementos esenciales en las iniciativas esbozadas, siendo su objetivo principal intervenir la realidad, inventar nuevos canales de comunicación y pensamiento alternativos, abiertos, en construcción y revisión continua.

Notas

1. El concepto de “*Detournement*” alude a la capacidad de sorprender, de distorsionar, de emplear la ironía para suscitar el pensamiento. Justamente, apropiarse de las estrategias empleadas por el poder para subvertirlas es uno de los pilares del trabajo artístico desarrollado por el colectivo alemán A.F.R.I.K.A. Su libro *Manual de guerrilla de la comunicación. Cómo acabar con el mal* recoge diversas acciones que parten de la alteración de ciertos signos utilizados por los sistemas hegemónicos para darles un nuevo significado y emplearlos como un arma de concienciación política. Para ahondar en este tema véase el artículo de la autora “Guerrilla(s) de la comunicación: prácticas artísticas y activismo” (2012).

2. El propio artista comenta: “What interests me about Kassel is what happens there to an 18-year-old girl from the province of Gansu in north-west China who grows potatoes in a field. Or with women who belong to a minority in the distant province of Guangxi and who up to now haven't even had a name of their own. They had to be given names so they could be issued passports. They are discovering that names are used for more than being called on by their husbands. All this is currently being documented by some of the best documentary filmmakers and writers our country has. It is this process which interests me most. When it's all over we'll come together for a big party in Kassel.” AI WEIWEI. En línea: http://www.eurotopics.net/es/presseschau/autorenindex/autor_weiwei_ai/ [Consulta: 10 diciembre 2011].

3. Aquí es preciso mencionar la acción de Fernando Pertuz *La muerte ronda por todas partes* (2006-2009), en la que el artista colombiano –encarnando la muerte– se encuentra con representantes de los colectivos de familiares de víctimas de la violencia colombiana y participó en marchas solidarias. Asimismo, publicó en la red la plataforma *listadepersonas.org*, en la que invitaba a los ciudadanos a informar sobre casos de desapariciones a la vez que confeccionaba una lista para dar a conocer los nombres de las víctimas que quedaban invisibilizadas en las estadísticas oficiales.

4. AI WEIWEI. En línea: <http://smarthistory.khanacademy.org/ai-weiwei-and-the-politics-of-dissent.html> [Consulta: 10 diciembre 2011].

5. Es pertinente recordar que en China existe un marcado control de la información que circula en la red aunque, sin embargo, ésta también ofrece muchas fisuras que aprovechan los activistas.

6. AI WEIWEI, *Ai Weiwei speaks with Hans Ulrich Obrist*. London, 2011, p.6.

7. Matteo Sisti Sette ha desarrollado la programación y el desarrollo de los proyectos de comunicación móvil audiovisual en la Web.

8. F.ABAD. “Entrevista a Antoni Abad per D. G. Torres”, Boletín Santa Mónica, Centre d’Art Santa Mònica. Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura, n° 20 (2006), p. 9.
9. ABAD, ob.cit., p. 10.

Bibliografía

- AI WEIWEI, Ai Weiwei speaks with Hans Ulrich Obrist. London, 2011.
- L. MANONELLES, “Guerrilla(s) de la comunicación: prácticas artísticas y activismo”. En J. L. Crespo (coor.), Discursos Sobre Arte Digital, Eumed.net. Universidad de Málaga, 2012. En línea: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=504954>
- F.ABAD, “Entrevista a Antoni Abad per D. G. Torres”, Boletín Santa Mónica, Centre d’Art Santa Mònica. Generalitat de Catalunya, Departament de Cultura, n° 20 (2006).
- WEBGRAFÍA**
- F. ABAD. En línea: <http://www.zexe.net/> [Consulta: 5 febrero 2013].
- AI WEIWEI. En línea: http://www.eurotopics.net/es/presseschau/autorenindex/autor_weiwei_ai/ [Consulta: 10 diciembre 2011].
- AI WEIWEI. En línea: <http://smarthistory.khanacademy.org/ai-weiwei-and-the-politics-of-dissent.html> [Consulta: 10 diciembre 2011].
- A.JAAR. En línea: <http://www.alfredojaar.net/main.html> [Consulta: 10 febrero 2013].

Situación actual de la arquitectura digital: el largo camino del píxel a la realidad

LAURA MUÑOZ PÉREZ

Resumen:

Del mismo modo que las nuevas tecnologías resultan imprescindibles en las vidas cotidianas de las sociedades occidentales, el empleo de estas herramientas como instrumento de trabajo de nuestros modos artísticos de expresión se convierte también en ineludible. De entre ellas, la arquitectura se hace eco de las innovaciones técnicas en materia de programas informáticos con los que elaborar creaciones no solo originales o sorprendentes sino pioneras en formas, componentes, volúmenes y estéticas, marcando así la pauta de los próximos itinerarios constructivos a seguir.

Palabras clave: arquitectura digital, siglo XXI, nuevas tecnologías, organicismo, ciencia-ficción

* * * * *

Hablar en pasado cuando se hace referencia al futuro, constructivo en este caso, puede parecer una paradoja difícil de explicar. Sin embargo, es lo que ocurre en el presente retrato, en el que se trata de plantear la situación actual (o de muy reciente suceso) de la arquitectura internacional tomando como fuentes básicas de apoyo, tanto a nivel creativo/imaginativo como formal o técnico, las herramientas informáticas con que la ingeniería digital ha diversificado y expandido los recursos tradicionales de los arquitectos. El lápiz, el plano, la maqueta, el

esbozo en un pedazo de papel, las anotaciones, los recortes, el compás o la escuadra; esto es, los instrumentos comunes e históricos para pergeñar la forma edificatoria se combinan y unen (si no se sustituyen, en el caso de las más jóvenes generaciones) a un avanzado paquete de aplicaciones informáticas que, a cada instante, se superan a sí mismas en innovación, capacidad, resolución, potencia o precisión. Así pues, dado el veloz y fértil trabajo de los expertos en programas electrónicos, lo que en los estudios de arquitectura es presente y actualidad, en el momento de redactar estas líneas seguro que ya ha quedado desfasado.

Pero es que, además, como el potencial de uso de estas herramientas es tan elevado y distinto a lo que cualquier arquitecto, incluso experto, pueda haber soñado, lo que para ellos supone meses de diseño, aprendizaje y elaboración resulta, casi al tiempo de emerger de sus ordenadores, superado por un nuevo reto, razón por la cual la mayoría de los ejemplos que aquí vamos a desgranar no han ido más allá de las carpetas virtuales de sus creadores entre otras razones porque, o bien no nacen específicamente para ese fin (adquieren pues su relevancia y sentido incluso solo en el ámbito digital) o bien comportan una serie de complejidades técnicas difíciles de soslayar, al menos de momento. Esto no significa, en ningún caso, que estos trabajos carezcan de valor arquitectónico o artístico (antes al contrario) sino, más bien, que forman parte del proceso activo del creador, quien ya no siente la necesidad de ver materializado en un espacio específico su diseño pues el universo digital y su realidad virtual le dan la posibilidad de experimentarlo con inmediatez y con sensaciones tan verosímiles como las vividas en nuestro mundo.

Aun cuando los teóricos y expertos en arquitectura se cuestionan si esta nueva vivencia de la disciplina no trae consigo “*el fin de la autoría humanista*” ¹ (sustituída por el carácter intuitivo y la fórmula didáctica de herramientas creadas para que quien las maneja no se vea dificultado por las complejidades de la proyección convencional -siendo el programa informático el encargado de valorar la viabilidad o no de las propuestas-), no cabe duda de que este tipo de planteamientos, con sus trampas y peajes, ha enriquecido y enriquece el espectro compositor del autor, quien ya no se siente coartado por ningún tipo de limitación física o espacial y puede, por primera vez, dar auténtica y completa libertad a su imaginación, aun a costa de resultados estrafalarios, inadecuados a las necesidades del mundo real no virtual; muy costosos al traducirlos a materiales y procesos cuando no directamente, como ya se ha apuntado, no factibles con las técnicas y/o capacidades actuales, siempre por detrás de la arrolladora inventiva del lenguaje del programador. No es por ello ésta menos arquitectura que la que estudiamos, vivimos o vemos en nuestras calles. Es más, de sus argucias, soluciones y aun fantásticas opciones bebe parte de la constructiva, digamos, operativa, la prosaica y realizable, que trata de acomodar y actualizar constantemente aquello que se observa único y sobrecogedor en el marco de la pantalla del ordenador (si bien lejos aún de la imagen metalizada, fría, robótica e impersonal ofrecida por literatos y cineastas de lo que, desde los siglos XIX y XX, se preveía que iba a ser el futuro de la humanidad).

Por todo lo anterior, constatar los pasos, intereses y los más o menos inviables objetivos de la arquitectura digital (para lo cual internet se revela como una herramienta de difusión del conocimiento de inestimable ayuda) resulta una interesante estrategia destinada a poder prever algunos de los caminos que

hollarán promotores y constructores en un tiempo próximo cada vez más cercano, a la vez que se observa como un método indirecto de llegar a la conclusión de cuáles han sido las dificultades, los miedos y las amenazas que los proyectistas “tradicionales” han venido sintiendo en los últimos años y de las que nuestro foco de atención puede resultar un agente revelador significativo (pérdida de control sobre el resultado final, fagocitación de la impronta del artista por parte de una creación que lo supera, desleimiento de la autoría personal en un universo colectivo y, por tanto, cuestionamiento de la propiedad intelectual...) ².

Estas y otras realidades son palpables a través de los ejemplos que aquí se van a plantear los cuales, ya subrayada su limitada capacidad para permanecer de actualidad y su sometimiento a los dictados de una constante renovación son, además, fruto de una elección parcial y subjetiva susceptible, por tanto, de ser ampliada, matizada y completada con otros nombres y propuestas. El carácter panorámico de estas páginas y la certeza de presentar un boceto de la situación arquitectónica digital de comienzos del siglo XXI (que promete un frenesí tecnológico tan intenso como el vivido en el último cuarto de la centuria pasada) queda así justificado.

Comenzar pues a situar la cuestión planteada en el título del trabajo pasa, inevitablemente, por seleccionar los nombres de algunos de aquellos arquitectos que, en virtud de su abierta imaginación, no conciben su disciplina como un campo acotado solo a la conjunción de forma y función sino que lo enriquecen con una mirada que ellos mismos consideran multidisciplinar y artística (si es que quedaban aún remedos de la incorrecta e injusta distinción entre arquitectos y artistas). Ello les lleva a hacer protagonistas, en sus diseños, a elementos ineludibles a

este mundo tales como espacio, volumen, escala o luz pero, también, otros como color, sonido, movimiento o textura, lo que hace entendible el fuerte vínculo que la mayoría observan entre constructiva y naturaleza, ya sea ésta de carácter animal, mineral o vegetal. Y no hablamos aquí de inspiración formal, pues de ella existen referentes desde el siglo XIX sino de compromiso real entre construcción y entorno (natural y social), lo que no deja de resultar algo chocante cuando el medio en el que germinan y florecen los diseños de los que aquí vamos a hablar es el virtual de la pantalla del ordenador.

Para concretar el planteamiento comenzaremos por referirnos a un autor que es epítome de la convicción de que la arquitectura solo pasa, hoy por hoy, por los preliminares digitales. Hablamos del venezolano Marcos Novak, capaz de formas tan extremas que, antes que al escenario constructivo, recuerdan al cinematográfico de la ciencia-ficción o el terror; al escultórico, al mineral o al del análisis microscópico. Especialista en creación asistida por ordenador, se le considera “*pionero de la arquitectura de la virtualidad*”³, pues es básicamente electrónico casi todo su trabajo con el que, además, no pretende la materialización espacial, dado que concibe el “*ciberespacio como ámbito de investigación arquitectónica autónoma*”⁴; campo, eso sí, en el que la fusión con arte y ciencia resulta insoslayable e inevitable. Con estos mimbres, la libertad y capacidad de trasgresión de las que hace gala Novak en sus proyectos se superan a sí mismas una y otra vez, desplegando formas insólitas capaces, per se, de dar lugar a nuevos conceptos en la materia como “*arquitectura líquida*” y “*transarquitectura*”. A estos paradigmas pertenecen trabajos como V4D_Transaura, Allobio, Allotope: Alienwithin (que en su propia denominación lleva implícita la doble inspiración, cinematográfica y monstruosa, de su aspecto) o

Echinoderm_RP, todas éstas fechadas en 2001 ⁵. De 2005 son Allocortex y Alloneuro ⁶.

En ellas, pero especialmente en las últimas referidas existe, además del arrojido del artista por hacer explotar el concepto tradicional del arquitecto y su obra, la ya mencionada voluntad de conjugar lo más sofisticado del entramado digital – y, por tanto, artificial (basado en fórmulas matemáticas y combinaciones geométricas)- con un más que evidente sustrato natural, ya sea en el aspecto huesudo al tiempo que suave de las superficies de sus diseños, ya en la vocación de crear en ellos una apariencia de crecimiento natural, constante, como si de un organismo vivo se tratase (estrellas o erizos de mar), ya la evocación de una imbricada red neuronal en su estructura (derivada del estudio de las resonancias magnéticas de su propio cerebro) o, incluso, en la compleja y radical idea de materializarlos físicamente a través de una combinación de tejido óseo cubierto de piel viva. Con tan complicado y original concepto de la arquitectura, los expertos aseguran que, además de dinamitar las definiciones cotidianas y obligar a replantearlas en relación a otras disciplinas humanas, *“el gran logro de Novak [...] es mostrar que existe un universo arquitectónico totalmente distinto al que conocemos y que sin embargo guarda una relación íntima con lo que somos en nuestro interior”*⁷.

Multiplicar, redirigir pero, sobre todo, enriquecer el mundo constructivo actual es lo que, a pesar de las dificultades (conceptuales, sobre todo) observadas en Novak, pretende conseguir también el equipo holandés Oosterhuis. NL quien, no en vano, manifiesta tantas sinergias con el autor anterior que ha colaborado con él en alguna ocasión. En efecto, el pabellón Trans-ports nace en 2000 como una estructura virtual tridimensional que, cubierta de una piel continua, toma el

aspecto de un cuerpo neumático de barras de goma vulcanizada susceptible de ser modificado con el paso del tiempo en función de un cambio de las necesidades o de las preferencias de sus usuarios (y gracias a la base de datos que, sobre dicha forma, puede manejarse a través de internet). Además, al estar trabajada a partir de un programa informático de ingeniería estructural, la nave resultará siempre segura y estable pero no estática o fija, característica inherente a la arquitectura hasta el surgimiento de estos espacios mutantes. De este modo, según su autor, este *“cuerpo programable” “se torna en un vehículo activo y flexible para una serie de usos”* ⁸ variables e incluso promete la posibilidad de la realización en cadena de múltiples de estas estructuras diseminadas por distintas partes del mundo.

Más allá de la flexibilidad conceptual y, por ende, física, que permite esta nueva percepción de la constructiva, interesa ahora la comparación establecida por su autor entre la morfología de los pabellones y los músculos, dado que en ambos casos se atiende a una notable variedad de formas en función de la tensión, relajación, flexión o expansión de las mismas conforme a las fuerzas que actúan sobre ellas. Así pues, una vez más, a la inventiva técnica que lleva aparejada la idea se le añade un sustrato ideológico orgánico y primitivo que, lejos de desconectar la arquitectura digital del mundo real y de plantearla como un reto futurista de difícil alcance, demuestra que la base de la misma es mucho más cercana y básica de lo que puede parecer.

Algo similar se observa también en la aportación reciente de otro estudio holandés, NOX, capitaneado por Lars Spuybroek. Como sus compañeros antes mencionados, este arquitecto consolida su formación en el aprendizaje de la relación entre constructiva y medios digitales, especializándose

en la creación de obras electrónicas de carácter orgánico, crecimiento flexible e interactivo pero, a la vez, de uso funcional (oficinas, equipamientos culturales...), lo que les otorga una vertiente práctica que ha permitido, en singulares ocasiones, verse materializada físicamente.

Entre sus más señaladas propuestas destaca la Soft office (2000-2005, Warwickshire, Reino Unido) o la Son-O-House (*casa donde viven los sonidos*, 2000-2004, Son en Breugel, Holanda) (figura 1).



*FIG. 1: NOX, Son-O-House, 2000-2004, Son en Breugel, Holanda.
(fotografía: L. Q.Pin).*

La oficina blanda, diseñada para una empresa inglesa de producciones televisivas, trata de transmitir a sus espacios la idea de juego y entretenimiento que domina la mayoría de los programas creados para soportes audiovisuales sin olvidar, por supuesto, que se trata también de un espacio laboral donde se deciden cuestiones vitales para el discurrir de la compañía. Para

conseguirlo se opta, de nuevo, por espacios modelables, transformables y cambiantes, “*entidades vivientes*”⁹ de ambiente diáfano y fluido que, con la elasticidad de las fibras naturales como referente, genera un cuerpo arquitectónico de aspecto escultórico en el que la vinculación con la naturaleza se aprecia vital.

Nexos vivos y artísticos y conexión con el medio ambiente es lo que vincula este trabajo de Spuybroek con los de Novak u Oosterhuis pero, a la vez, es aquello que unifica las proyecciones arquitectónicas de NOX, como puede comprobarse en la ya citada Son-O-House. En ese caso el estudio parte también de la simplicidad de un diseño natural (tiras de papel que, unidas, se curvan siguiendo sus propias ondulaciones) para generar un organismo zoomorfo el cual, en calidad de tal, parece moverse, crecer y expandirse como si de un ente vivo se tratase, con un aspecto más complejo de lo que su diseño original indica. La evolución del concepto de la oficina blanda se consigue con un trabajo similar, más dificultoso conceptualmente hablando (pues la función del espacio interior no está tan definida como en el caso anterior, al tratarse aquí de un vacío concebido como una “*casa-que-no-es-una-casa*”¹⁰, en la que son los visitantes quienes, mediante sensores y su propio movimiento, generan distintos tipos de música) y resuelto en la realidad mediante una estructura “*porosa*” de metal y vidrio con aspecto de “*arabesco*”.

No se abandona tampoco el vínculo orgánico (en su sustrato más germinal) en el estudio de Greg Lynn autor que, al frente del equipo FORM, combina esa inspiración ancestral del hombre conectado con su medio ambiente con una proyección digital, adelantada a un futuro cada día más tecnificado y mecánico y, en ese sentido, imbricado con estrategias de trabajo similares a las utilizadas en la industria automovilística,

aeroespacial o naval. En efecto, es posible observar la fusión entre creación electrónica y desarrollo natural en diseños como la Casa Embriológica (presentada en 2004 en la Bienal de Arquitectura de Venecia)¹¹ o el Museo y Centro Interpretativo *El arca del mundo* (1999, con San José, Costa Rica, como destino); dos de los sorprendentes diseños salidos de la mente del arquitecto norteamericano.

Si bien su utilidad es distinta y por ello sus espacios están bien definidos a priori (siendo, además, opuestos, pues optan por la magnificencia de los volúmenes en el selvático y exótico museo tropical versus la opacidad embrionaria en los de la vivienda), en los dos ejemplos es el crecimiento de la vida animal o vegetal la musa inspiradora, la matriz a partir de la que se desarrollan las formas arquitectónicas.

Como se ha avanzado, el museo se diseña como “*homenaje a la diversidad ecológica*” para un contexto de exuberante vitalidad que exige cuerpos expandidos en el espacio, ocupando una amplia superficie y creciendo hacia la vertical pero que, además, han de nacer y evolucionar como lo harían las flores de una planta: desde un núcleo, de modo orgánico y simétrico, recurriendo a la forma globulosa y al ritmo lento y expansivo de una naturaleza sin control. Para acrecentar estas sensaciones Lynn reviste los volúmenes de llamativos colores inspirados en la flora de los alrededores (verde, rojo y amarillo, principalmente) de manera que, en conjunto, el museo y el centro de interpretación “*parecen fruto de crecimiento natural antes que de diseño por ordenador*”¹².

Otro tanto puede decirse de la Hydra House (2003) imaginada por la Office of Mobile Design; estudio capitaneado por la también estadounidense Jennifer Siegal y centrado en el

diseño prefabricado con el objetivo de la reducción de costes y el respeto hacia el medio ambiente.

En el caso que nos ocupa, a partir de la imagen real del pólipo acuático que da nombre a la casa, OMD desarrolla un habitáculo submarino que comparte con el modelo de origen la presencia de ramificaciones tentaculares a partir de la estructura habitacional si bien, en este diseño, se plantean esos apéndices como espacios suministradores de energía y otros recursos necesarios para la supervivencia autosuficiente bajo el agua. Cada vivienda tendría garantizada su estanqueidad mediante una cubierta doble de neopreno inflado (lo que supone la aplicación de la innovación en cuestión de materiales al ámbito de la construcción doméstica) pero, sin duda, más allá de su morfología o de su descubrimiento formal, se plantea la propuesta con una vocación medioambiental que no es ajena a la propia fuente de inspiración antes comentada. Y es que, en efecto, la idea de Siegal es conectar varias de estas residencias mediante conductos para crear colonias eco-sostenibles que aprovechen los medios oceánicos disponibles (agua, energía...) y, de este modo, minimicen su impacto (y el de quienes las ocupan) en el sobrecargado hábitat global ¹³.

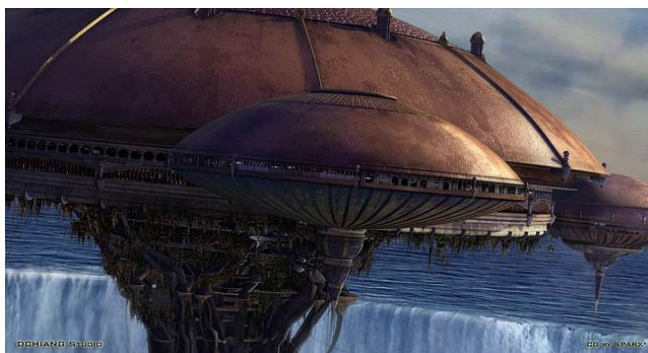
En el marco de la arquitectura digital que, por el momento, no tiene más desarrollo que el virtual y más propagación que la de los concursos, bienales o exposiciones artísticas, también es preciso hacer referencia a las propuestas de creadores como el japonés Sou Fujimoto (con un Hito para Aldgate, Londres, pensado para embellecer la ciudad con jardines flotantes o zonas verdes en altura de cara a los Juegos Olímpicos de 2012) ¹⁴ o el francés François Roche quien, junto a Stéphanie Lavaux, forma R&Sie con el fin de experimentar “*con nuevas tecnologías de morphing que den lugar a nuevos*

escenarios arquitectónicos [...], así como a mutaciones territoriales” (caso de Loophole entre 2005 y 2008, Broomwitch en 2008, Symbiosis’Hood en 2009 o Green Gorgon en 2005 ¹⁵, entre otras).

Estas arquitecturas, de fundamento, diseño y desarrollo totalmente virtual, se acercan en forma y concepto a un mundo futurista, aún ficticio, que resulta un trasunto de aquel que, durante décadas, se ha ido perfeccionando y dibujando en el imaginario colectivo gracias al cine. La posibilidad de dar vida a lo imaginado o a lo soñado es aquello que convierte al director de una película en un mago del tiempo y del espacio, capaz de transportarnos allí donde su mente o su fantasía desean. Esos espacios, como es natural, están conformados con personas, sociedades, ambientes y máquinas pero también con arquitecturas que dibujan ciudades; macro-urbes tecnificadas en las que la interacción hombre-máquina es constante pero la comunicación entre los seres humanos difícil. Así pues, no es extraño que algunas de las propuestas arquitectónicas que se pueden citar dentro de este texto entren en directa correlación con aquellas que podría evocar la mente de un guionista para un escenario muy diferente al terrestre que conocemos.

En ese ámbito destacan, de modo significativo, las propuestas del taiwanés Doug Chiang quien, no en vano, cursó estudios superiores de cinematografía y lleva colaborando como diseñador y director creativo de series de televisión y películas desde los años 90. A partir de 2002 una parte importante de su trabajo se centra en el desarrollo de Robota, un espacio urbano y edificatorio al que el autor, según sus propias palabras, trata de transmitir la suficiente espectacularidad como para provocar, en el espectador, asombro, incredulidad y diversión (figuras 2 y 3). Bien es verdad que, al no ser arquitecto de formación, Chiang

dice sentirse libre de “*las imposiciones de la realidad, de la física y de sus materiales*” ¹⁶ pero es del todo factible que de la unión de su sensibilidad creadora (con fuertes influencias de la constructiva árabe y oriental) y de los conocimientos técnicos de un experto pueda llegar a salir en algún momento un hecho arquitectónico válido como experiencia tectónica, además de visionario desde lo puramente estético.



FIGS. 2 y 3: Doug Chiang, ROBOTA, 2002-actualidad, imagen digital. (fotografía: M. Heilemann).

Los trabajos aquí referidos, que no son más que un mínimo ejemplo de lo que la tecnología informática está aportando a la creatividad arquitectónica, pueden transmitir la falsa apariencia de lo irreal, del diseño constructivo inacabado en la medida en que, precisamente, es la parte física y mecánica del mismo la que no se lleva a la práctica. En tanto en cuanto una propuesta edificatoria, por muy original, innovadora o visionaria que sea no se pueda llevar a efecto (por cuestiones materiales, presupuestarias o de otro tipo), la validez de la misma será, tan solo, parcial. Una arquitectura conectada al siglo XXI no es aquella que saca el máximo rendimiento a sus herramientas o a sus recursos sino la que es capaz de acomodarlos a una realidad física, económica o social determinada. Así pues, para que no extraigamos la errónea -pero plausible- conclusión de que lo explicado no es más que arquitectura-ficción que quizá nuestros ojos alcancen (o no) a ver algún día, es preciso al menos citar algunas obras realizadas por los creadores aquí seleccionados que, éstas sí, han tenido recorrido constructivo y ahora forman parte de la realidad cotidiana de sus hábitats. Ése es el caso, por ejemplo, de la D Tower, construida por NOX en Doetinchem (Holanda) entre 1999 y 2004 a partir de la premisa de una bóveda gótica, interactiva en este caso (figura 4) o el Windchimes Bridge del mismo autor, realizado en Zweibrueggen (Alemania) entre 2006 y 2009 como pasarela peatonal y experiencia sensorial al mismo tiempo, al incorporar el sonido del viento a la acústica de la estructura, con sus propios tonos altos y bajos.



FIG. 4: NOX, D Tower, 1999-2004, Doetinchem, Holanda.

El problema de las obras que acabamos de citar es que, si bien suponen un paso adelante de sus autores con respecto a un origen digital no llegan a ser, por completo, clasificadas dentro del catálogo edificatorio sino más bien pertenecientes al ámbito experimental que, sin haber resuelto cuestiones funcionales y espaciales inherentes a la práctica de la constructiva, se han erigido físicamente en un entorno concreto antes como esculturas a escala masiva que como auténticas arquitecturas. Así pues, si bien no dejan de ser experiencias subrayables y pioneras en un camino en el que estos autores podrán profundizar en el futuro (con otras y más adaptadas estructuras), lo cierto es que confirman la premisa con la que se iniciaba este texto; es decir, la dificultad evidente para casar la explosiva imaginación de algunos artistas y las ingentes posibilidades

técnicas de las herramientas actuales con la realidad fáctica de la práctica constructiva actual, incluso ya plenamente inmersa en el siglo XXI. Ese camino forzoso que la arquitectura ha de recorrer entre píxel y materia parece, si no difícil, al menos largo y complejo. La voluntad innovadora y la vocación creativa de estos autores se imponen aún sobre el resultado tangible de la realidad edificatoria de modo que la función, sin la cual no puede hablarse de auténtica arquitectura, resulta en estos casos supeditada a la forma, a la originalidad, al carácter empírico, a la vistosidad, a la grandiosidad, etc. A medida que se produzca un acercamiento entre todos estos componentes, por ahora alejados en los casos analizados, comenzará a proliferar el trabajo de estos nombres más allá de sus pantallas de ordenador.

Lejos de estas limitaciones (resolubles con el paso del tiempo), los diseños digitales que aquí se han mencionado, aun perteneciendo a autores diferentes y a realidades personales y sociales variopintas coinciden en un par de aspectos que es interesante subrayar y que, además, son elocuentes del peso de ciertos de los aspectos formativos de las nuevas generaciones de arquitectos. Por un lado se encuentra una evidente impronta cinematográfica, en particular del género de la ciencia-ficción y del terror apocalíptico (con dimensiones extraordinarias, aspectos amenazadores, formas exo-esqueléticas y una considerable tendencia al tremendismo y la exageración formal y conceptual) y, por otro, una notable huella orgánica que puede ligarse al elemento anterior por cuanto en calidad de entes perversos para el hombre se ha optado en el cine por cuerpos de morfología animal o vegetal, crecimiento vertiginoso, naturaleza voluble y reacciones salvajes e impredecibles. Mal acostumbrados a tratar nuestro hábitat con frivolidad, como si nos perteneciera, el mundo de la ficción lleva décadas advirtiéndolo sobre la posibilidad de que esas actuaciones nos

pasen factura si, en algún momento, la naturaleza decide cambiar los roles, abandonar el estado pasivo en el que nosotros creemos dominarla y volverse en nuestra contra. Algo de ello está presente en las propuestas digitales, de tipo arquitectónico, de los autores que hemos mencionado en estas líneas quienes, conscientes (o imbuidos) de ese peligro, tratan de recobrar el sentido común de respeto hacia el planeta, darle una lectura en clave positiva a la entente hombre-Tierra y volver así a alinear a la humanidad y a su ecosistema en una armonía duradera y próspera para ambos.

Notas:

1. Entendida como el paradigma *albertiano* del arquitecto. M. CARPO. “Revolución 2.0”, *Arquitectura Viva*, nº124 (2009), p. 19.
 2. M. CARPO, ob. cit., pp. 19-25.
 3. P. JODIDIO, *Architecture now! Volume 2*. Colonia, 2002, p. 378.
 4. P. JODIDIO, ob. cit., p. 380.
 5. P. JODIDIO, ob. cit., pp. 378-385.
 6. P. JODIDIO, *Architecture now! Volume 4*. Colonia, 2010 (2006), p. 258-263.
 7. P. JODIDIO, *Architecture...* (vol. 4) ob. cit., p. 263.
 8. P. JODIDIO, *Architecture...* (vol. 2) ob. cit., pp. 406-411.
 9. P. JODIDIO, *Architecture...* (vol. 2) ob. cit., pp. 392-397.
 10. “*Sino una estructura que se refiere a la vida y a los movimientos corporales que acompañan al hábito y la habitación*”. P. JODIDIO, *Architecture now! Volume 3*. Colonia, 2008 (2004), pp. 288-293.
 11. P. JODIDIO, *Architecture...* (vol. 2) ob. cit., pp. 340-345.
 12. P. JODIDIO, *Architecture now! Volume 3*. Colonia, 2004, pp. 390-395.
 13. P. JODIDIO, *Architecture...* (vol. 3, 2004) ob. cit., pp. 450-453.
 14. “Un nuevo hito para Aldgate”, *El Croquis*, nº 151 (2010), pp. 194-197.
 15. P. JODIDIO, *Architecture...* (vol. 4) ob. cit., pp. 444-447.
 16. P. JODIDIO, *Architecture now! Volume 5*. Colonia, 2007, pp.148-153.
- En esta misma línea compositiva puede subrayarse el diseño Phantom Tower, para Fort Altena, de NOX (2007).

Arte Abierto: liberación de la publicación y difusión de obras, ideas e iniciativas independientes

DANILO SANTIAGO VARGAS JIMÉNEZ
JAIR ENRIQUE OTERO FOLIACO

Resumen:

Los medios de difusión y publicación de obras de arte en la actualidad han ido limitando la exposición de colecciones debido a la rigurosidad de aceptación de artistas en espacios como galerías y museos. Sin embargo en esta era del arte de los nuevos medios, se han ido fortaleciendo el número de artistas que trabajan por libre y además, cuentan con renombre internacional y un público global sin tener que recurrir a la ayuda de estas instituciones. Por tal motivo este documento tiene como objetivo hacer una revisión entorno al movimiento de arte abierto, con el fin de promover la liberación de la publicación y difusión de obras, ideas e iniciativas de artistas independientes.

Palabras Clave: Arte abierto, arte de los nuevos medios, artistas independientes, obras de arte, publicación.

* * * * *

1. Introducción

La tecnología aplicada al sector artístico, ha provocado el surgimiento de movimientos como las artes de los nuevos medios, las cuales se refieren a la utilización o creación de arte en base a las nuevas tecnologías. Pero sin embargo, el apoyo con el que cuentan los artistas independientes en la actualidad se ha

limitado, debido a las restricciones que tienen organizaciones o espacios específicos, como lo son las galerías y museos.

Por lo anterior, se hace referencia al término arte abierto, el cual indica la publicación y difusión de las obras de arte de los artistas independientes, a través de medios tecnológicos como páginas web, foros y correos electrónicos, promoviendo la cultura artística, difusión comunitaria y la publicación libre de los productos creados por los artistas.

Es por esto que la creación de plataformas que promueven la difusión y publicación libre de obras artísticas, han generado todo un movimiento, beneficiando a esos artistas que se recelan de galerías y museos, para publicar y difundir sus creaciones libremente a través de la red.

Se pretende durante el desarrollo del documento, evidenciar el estudio investigativo de las temáticas emergentes, que denotan esta investigación. Además, delimitar y sustentar los fundamentos teóricos que abarca la investigación, desarrollo del tema y antecedentes propuestos.

2. Marco conceptual

Con la finalidad de apoyar el desarrollo óptimo y las funcionalidades específicas de la investigación, es pertinente adquirir conocimientos de temáticas, entre las que se resaltan:

a. Arte

Deriva del latín “ars”, el arte es el concepto que engloba las ideas e iniciativas creadas por el ser humano, con el fin de expresar una visión sensible acerca del mundo, este puede ser

real o imaginario. El arte permite además, expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones a través de recursos plásticos, lingüísticos o visuales.

Además, el arte se puede definir

“...como un fenómeno sociocultural, cuya producción y apreciación son especializadas. Su producción se realiza en diferentes medios y requiere de diferentes materiales, técnicas y procedimientos. La práctica artística tiene como finalidad realizar profesionalmente imágenes, sonidos, y movimientos que son capaces de producir efectos estéticos.”¹

b. Obra de arte

Es la creación que busca plasmar la idea de un artista a través de un producto, se le puede llamar a obras de arte a las pinturas y a las esculturas, de igual forma a las creaciones literarias, musicales y cinematográficas.

Una obra de arte está compuesta por elementos que intervienen o se fundamentan para catalogar una obra de arte:

- Elementos individuales: El cual refiere a la personalidad del artista, sus ideales, costumbres y valores.
- Elementos intelectuales: especifican a los ideales referentes a la época y el contexto en que se encuentre el artista.
- Elementos sociales: son las personas que toman el papel de clientes y actores influyentes en la obra.
- Elementos técnicos: Herramientas y técnicas en la elaboración y producción de la obra.

c. Medios convencionales de publicación artística

En la actualidad la publicación de obras, ideas e iniciativas de artistas, se realiza a través de organizaciones y espacios específicos, los cuales puede ser privado o públicos, estos tienen la finalidad de exponer colecciones de arte, de forma masiva, exponiendo trabajos de varios artistas en una misma colección o de forma individual toda la colección de un artista en específico. Entre los espacios de exposición podemos encontrar:

i. Galerías

Las galerías son aquellos espacios que tiene como objetivo la disposición y exposición de manera pública de obras de arte, las galerías en la mayoría de los casos son privadas, por tal motivo limita tanto la iniciativa de exposición de nuevos artistas, como el ingreso de los usuarios a ver las obras. Además, exponen las obras con el fin último de adquirir un beneficio lucrativo por parte de dicha exposición, sea cobrando el ingreso para ver la colección o vendiendo una de las obras expuestas.

ii. Museos

Proviene del latín *musĕum*, es un lugar en el cual se guardan y exhiben colecciones, estos puede ser con fines artísticos, culturales, científicos, históricos, entre otros.

Según los Estatutos del ICOM adoptados durante la 22^a Conferencia general de Viena (Austria) en 2007 *“Un museo es una institución permanente, ..., al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y*

difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”²

3. Arte de los nuevos medios

Nace como un movimiento el cual, combina la utilización y creación de arte a partir de las nuevas tecnologías, el arte de los nuevos medios aumenta conforme al número de artistas que presentan y desarrollan obras de arte actualmente, estos incluyen medios tecnológicos en las piezas de arte, desde imágenes digitales asistidas por software, hasta la difusión y publicación a través de páginas web.

En su libro *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*, Lev Manovich define los nuevos medios como aquellos que implican al ordenador (las tecnologías informáticas) en cualquiera de las fases de la comunicación, sea la captación, la manipulación, el almacenamiento o la distribución, y que afectan a todos tipo de medios, ya sean textos, imágenes fijas o en movimiento, sonido o construcciones espaciales.

4. Manifestaciones Libres

Conforme a la necesidad de los artistas de los nuevos medios de publicar y difundir sus obras, estos utilizan diversos medios o canales para manifestarse. Entre los medios existentes se destacan los que tienen como objetivo principal la publicación y difusión libre de obras artísticas.

a. Iniciativas independientes

Este tipo de manifestación, hace referencia a esos artistas que trabajan en modalidad libre, estos artistas cuentan con

medio de publicación como lo es las galerías libres online, o su propia página web, estos cuentan además de presencia internacional y masificación de publicación a través de la red por todo el mundo, dejando al público un acceso total sin ninguna restricción de ingreso o lucro de ganancia.

La finalidad u objetivo inicial de esta manifestación es el que en lugar de compra y vender, esta comunidad artística prefiere intercambiar gratuitamente las piezas a través de páginas web, listas de correo electrónico, espacios alternativos y otros foros.

b. Hacktivismo

El termino hacktivismo es utilizado por artistas que se consideran hackers, estos utilizan los términos informáticos de hacker para la difusión y contenido de sus obras. El concepto refiere a al modo libre de compartir y difundir las obras y la metodología de su realización.

c. Intervenciones en la red

Internet como tal, ofrece como medio tecnológico, la posibilidad de contar con un foro de libre acceso en el que se puede intervenir artísticamente. Estos espacios alejan los conceptos museo-galería y ofrece al artista el acceso a un público más amplio y no tan versado en cuestiones artísticas.

5. Arte abierto

Conforme a las plataformas y medios de difusión que se crean para la publicación de obras de arte de artistas, la terminología “arte abierto” toma como ejemplo las

características del movimiento en se distribuyen el software de código abierto, es por esto que referimos el concepto de Arte Abierto como un término por el cual se conoce a las obras de arte, distribuidas y desarrolladas libremente, teniendo como objetivo principal publicar, crear, difundir e intercambiar piezas artísticas libremente a través de medios tecnológicos.

6. Publicación y difusión libre

Entre las opciones de publicación y difusión se encuentra los siguientes medios tecnológicos:

a. Páginas Web

Son el ejemplo más común, para publicar obras de arte, debido a que la razón social o la intención como tal de la página web, obliga a que su producción se realice de forma masiva, las páginas web permiten el acceso de personal ubicado desde cualquier lugar del mundo. Una página web está compuesta principalmente por información, ya sea texto y/o multimedia, además esta mejora su apariencia al público agregándole hojas de estilo.

La publicación de un artista en una página web puede realizarse de dos modos:

i. Publicación masiva

Contempla aquellas páginas en internet que permite la publicación masiva de contenido artístico, estas le ofrecen a la comunidad la capacidad y el espacio para subir, alojar y exponer sus obras de arte y así mismo estas pueda ser visualizado por cualquier persona que acceda al sitio.

Estas páginas pueden ser:

- Plataformas multimedia
- Repositorios de imágenes online
- Redes Sociales

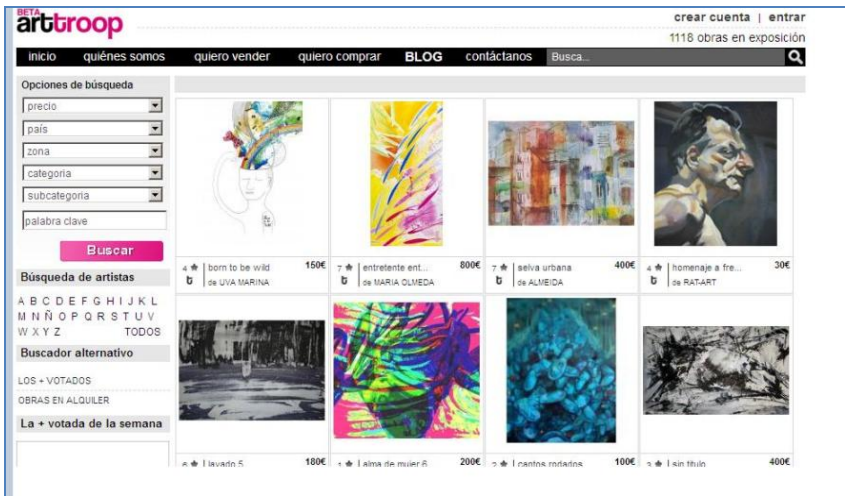


Imagen 1. Página de publicación de usuarios masivo

ii. Publicación propia

Son aquellas páginas propias donde el artista cuenta con los servicios de alojamiento en un servidor, para publicar en ella los trabajos que realice, este tipo de publicación es autónomo y permite el libre control de lo que se va a mostrar a los usuarios.

Estas páginas pueden ser:

- Página Web Personal
- Blog
- Fan Page



Imagen 2. Páginas personales

b. Correos Electrónicos

Los correos electrónicos al ser es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes y archivos rápidamente, se catalogan como medio de difusión en donde el artista puede difundir la obra que realice, tener control de los usuarios a quienes les va a llegar dicho correo y además, contar con la propiedad del trabajo realizado.

c. Foros

El foro debido a que es una aplicación que se puede utilizar a través de internet para intercambio de información o debate de un tema específico donde el usuario puede leer y enviar mensajes. Es una de las estrategias más comunes para publicar y difundir obras artísticas, una de las características que distingue al foro de otros servicios de internet es que aquí los mensajes aparecen visibles para los participantes o para el público general.

7. Plataformas de publicación y difusión libre

a. Deviantart

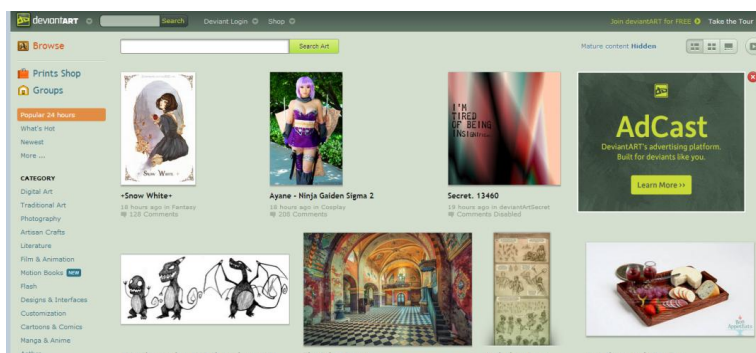


Imagen 3. Página Principal de Deviantart.

Es un sitio web que tiene como principal objetivo acoger a una comunidad internacional de artistas en la red. Esta se presenta al público como un espacio virtual donde cada usuario puede mostrar su arte y aprovechar los beneficios de la red para, publicar, difundir y asociar los trabajos que realicen los artistas.

Cuenta con una organización por categorías (Arte digital, Tradicional, Fotografía, etc.) permitiendo ofrecer al público una alta gama de posibilidades en cuanto a gustos y perfiles profesionales.

Gracias a su objetivo comunitario, fomenta las relaciones entre sus usuarios, creando climas familiares, brindándole la posibilidad al público u otros artistas de comentar y calificar los trabajos compartidos.

b. Bēhance Network

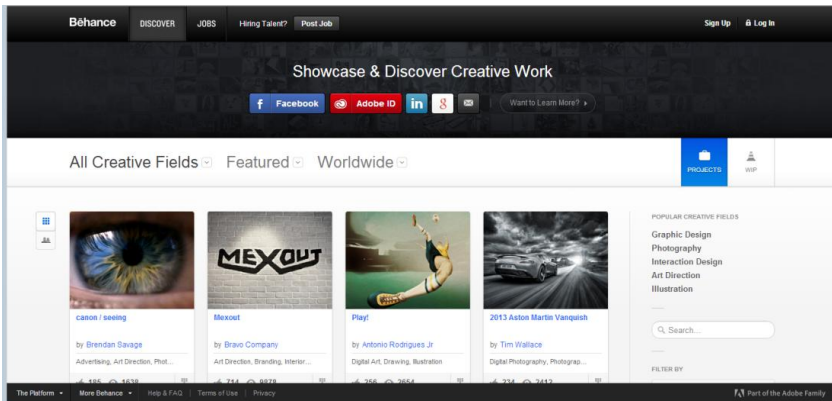


Imagen 4. Página principal de Bēhance

Es una página web, la cual ofrece a los usuarios portafolios de creativos, proyectos y colaboraciones. Cuenta con un sistema de navegación por la web para ver los trabajos favoritos, votados por el público. Además, cuenta con un seguimiento de galerías y un espacio de recomendaciones y consejos intercambiables artista-público.

Le ofrece al público además, un apartado donde se muestran ofertas de trabajo y oportunidades como freelance.

c. Google Art Project

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

d. Computer Love

Es una plataforma social que tiene como fin compartir y trabajar junto a talentos creativos reconocidos, para así aumentar las ideas creativas en pro del beneficio de la comunidad. Además, ofrece espacios de búsqueda de empleo y cada cuenta proporciona un motor para la creación de redes comunitarias.

Actualmente cuenta con índices de 60.000 visitas mensuales.

e. Flickr

Es un sitio web, que tiene como fin almacenar, ordenar, buscar, vender y compartir imágenes y videos en línea. Se apoya en el movimiento de comunidad masiva, la cual permite al usuario compartir las imágenes y videos creados por ellos mismos.

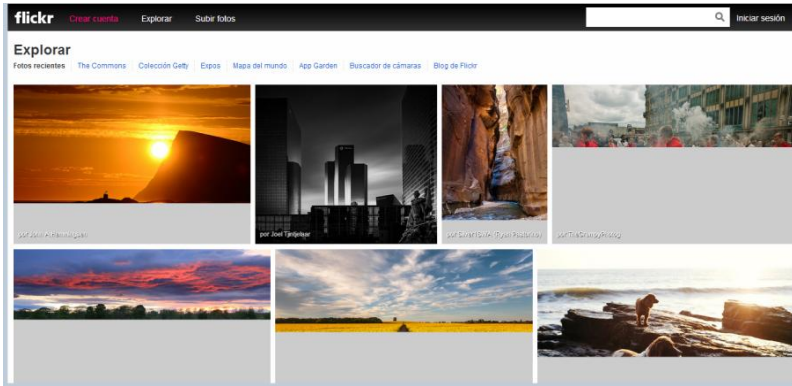


Imagen 5. Página principal de Flickr

Cuenta con la capacidad de administrar imágenes mediante herramientas que le permitan al autor, etiquetar sus fotografías y comentar las imágenes de otros usuarios. Además, le permite a los desarrolladores independientes crear servicios y aplicaciones vinculados a Flickr, gracias a la API que les suministra libremente.

f. Coroflot

Es un repositorio en línea que le brinda al público portafolios y trabajos para artistas creativos, ofrece servicios de navegación, para buscar diseñadores por distintas categorías o bien buscar trabajos según las etiquetas asignadas.

Cuenta con una revista presentada en formato flash donde va mostrando el trabajo de los diseñadores, también proporciona recursos y tutoriales y fomenta la búsqueda de empleo presentando ofertas que los usuarios también aportan.

g. Spraygraphic

Es una plataforma que promueve espacios para comunidades creativas, abarca un amplio espectro de disciplinas artísticas incluyendo también la música, incluye servicios de entrevistas con los artistas, la posibilidad de crearse perfiles individuales, de grupo, de galerías, estudios, entre otros.

h. Web de Artistas

Ideada con el objetivo de ofrecerles a los artistas como, actores, actrices, directores, guionistas, fotógrafos, pintores, músicos, escritores, un espacio de libre acceso, con contenido amigables a los usuarios y de fácil propagación de información a través de la difusión comunitaria.

8. Conclusión

La utilización de estos espacios para la publicación de obras, beneficia a los artistas que apenas están empezando en el mundo del arte, a mostrarse y exponer sus obras para que puedan ser comentadas, evaluadas y por qué no contratadas.

El arte abierto se propone como un movimiento nuevo, el cual ínsita a la utilización de plataformas en internet para la publicación de imágenes, escritos y cualquier obra de arte de artistas.

Los artistas independientes recelan de museos y galerías, dejando a un lado las ganancias lucrativas, para poder contar con un espacio idóneo donde pueda compartir y sentirse a gusto con lo que están produciendo.

En un futuro este tipo de manifestaciones que promueven el libre compartir de las obras artísticas, marcará otros movimientos que estimulen y beneficien la integridad de los artistas y sus obras, además, de promover una cultura guiada por el arte en pro de la comunidad.

Notas:

1. J. Acha. Expresión y apreciación artísticas, Editorial Trillas, 2005.
2. Estatutos del ICOM, 22a Conferencia general en Viena, 2007, Viena, Austria. Pag.2 – Art. 3º, inciso 1

Referencias Bibliográficas

- B. González, Galerías Del Progreso: Museos, Exposiciones y Cultura Visual en América Latina. Beatriz Vierbo Editora Jul 21, 2006, p.3
- Hameurlain, S.W. Liddle, K.D. Schewe, X. Zhou, Database and Expert Systems Applications: 22nd International Conference, DEXA 2011, Bilbao, Spain, August 29 - September 2, 2011, Proceedings, p.236
- Art Websites: Artcyclopedia, Pixiv, Art Blog, Deviantart, Net. Art, Paper Project, Gfxartist, Agnieszka's Dowry, Sagan 4, Art. Net. General Books, 2010.
- M. Grazia Mattei, F. Plessi, El arte y los nuevos medios en Italia: conferencia. IDB Cultural Center, 2003, 15 pág.
- R. Bastide, Arte y Sociedad. Fondo de Cultura Económica, Mar 31, 2006, 255 pág.
- E. Kac, TELEPRESENCIA Y BIOARTE. CENDEAC, 2010, p.99
- J. Gray, D. Johnson, A Companion to Media Authorship, John Wiley & Sons, Feb 12, 2013, p.152
- G. San Cornelio, J. Alberich i Pascual. Exploraciones creativas: Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios. Editorial UOC, 2010, p.19

Hiperrealismo pictórico y su evolución ligada al avance fotográfico

GLORIA M^a RICO CLAVELLINO

Resumen:

Desde los inicios del movimiento hiperrealista, la pintura se ha servido de la fotografía como referente para la creación de sus obras. Los avances tecnológicos en la imagen digital han supuesto para los artistas de generaciones más recientes un salto a una dimensión visual más novedosa y amplia, desde el detalle imperceptible al ojo humano a la deformación panorámica del gran angular, su pintura se caracteriza por una mayor definición y nitidez. Reflexionan sobre una nueva realidad, la de la imagen representada que se convierte ahora en un objeto hiperreal.

Palabras clave: Hiperrealismo, hiperrealidad, arte, pintura y fotografía.

* * * * *

La acepción contemporánea de “hiperrealidad” se deriva principalmente de la filosofía postmoderna, estudiada desde los años ochenta por autores como Jean Baudrillard, Gilles Deleuze, Daniel J. Boorstin, Umberto Eco y Paul Virilio. El término designa la incapacidad del pensamiento para discernir entre realidad y fantasía (asociado básicamente a las culturas posmodernas tecnológicas) y se utiliza para describir lugares como Disney World, que se vuelven más reales en virtud de los simulacros.

El entorno en el que vivimos parece estar construido sobre un modelo real, pero el origen de esa realidad está frecuentemente difuminado, incluso omitido. La difuminación de las fronteras entre lo real y lo hiperreal, la simulación, es posible principalmente gracias a los enormes avances tecnológicos de las últimas décadas.

Al contrario que la utopía, la simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia. Mientras que la representación intenta absorber la simulación interpretándola como falsa representación, la simulación envuelve todo el edificio de la representación tomándolo como simulacro. Las fases sucesivas de la imagen serían éstas: (1) es el reflejo de una realidad profunda, (2) enmascara y desnaturaliza una realidad profunda, (3) enmascara la ausencia de realidad profunda, (4) no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.¹

La aparición de la hiperrealidad se vincula a la representación de la imagen en ausencia de analogía con la realidad, de un simulacro semiótico donde el significado se ha destruido o ha suplantado al objeto a partir de una evolución de su imagen, que ya no apunta a una realidad existente, sino a una realidad no existente. Un ejemplo de ello es la pornografía como retrato irreal del sexo, que para un consumidor puede constituir una realidad esencial. *“La obscenidad del sexo y el hiperrealismo del objeto son pretensiones ambas de verdad total. (...) La pornografía representa un ataque frontal a nuestras pulsiones, intenta secuestrar nuestros deseos y violarlos. No aspira a nuestra complicidad, la da por descontada (...), la vuelve prescindible.”*²

Hablamos de hiperrealidad en el arte para definir aquéllos productos artísticos que incrementan la noción de realidad, generalmente por superación y suplantación de la misma, operando como simulacros.

El simulacro, y su lógica consecuencia, el hiperrealismo, es un intento de recuperar lo diferente que caracterizaba lo real, pero es un intento melancólico e irónico, porque lo que intentaba recuperar lo sabe perdido, perecedero, y es precisamente esto lo que acentúa e intensifica. (...) El simulacro es (...) fingir que aún estamos en posesión de lo real, por lo menos en lo que a lo exterior se refiere, ya que las diferencias que el simulacro intensifica son, precisamente, las exteriores, pues en la estética del simulacro subyace la idea de que no existe un adentro que remite al afuera en los objetos de suplantación, sino solamente un afuera que es incomprensible: el simulacro es exterioridad de cabo a cabo.³

Según Oliva Abarca, existe una clasificación de las obras hiperrealistas actuales en relación al cuerpo como objeto. Según “las estrategias de disuasión que de lo real hace el simulacro, derivan en dos tipos de productos hiperreales” (Oliva Abarca, 2011:30):

- Sublimes: Obras ausentes de imperfecciones humanas.
- Grotescos: Obras en las que destacan las imperfecciones humanas, como las esculturas de Ron Mueck. (fig. 1)



Fig 1. A Girl (2006), Ron Mueck.

En la cultura occidental, la experiencia de realidad se encuentra tamizada por los códigos propios de los medios de comunicación masivos, desde las imágenes televisivas, del cine a las fotografías de revista,... Entendemos esta última, la fotografía, como un reflejo fidedigno y objetivo de la realidad, inconscientes, a veces de la manipulación a la que ha sido sometida (desde la modificación tonal al retoque más inadvertido). La fotografía se nos hace tan natural que nuestra mirada habitual parece observar a través del objetivo de una cámara. El hiperrealismo pictórico, al emplear la fotografía como referente, se advierte como “*una realidad más real que su misma observación directa*”.⁴

A partir de los años sesenta, en EEUU, un grupo de artistas empleó la fotografía como base para realizar sus obras pictóricas, recurriendo a objetos y escenas cotidianas como argumento. Son los inicios del hiperrealismo como movimiento,

consagrado como tal en la *Documenta de Kassel* de 1972. “*El hiperrealismo hace con la fotografía lo que antes había hecho el pop con el cómic, las revistas y la publicidad: hacer imágenes de imágenes, mostrándonos, una vez más, que la nuestra es una realidad mediada.*”⁵ A partir de sus propuestas se extiende a otros artistas americanos y europeos el entusiasmo por esta técnica, conformándose una corriente artística internacional de vigencia actual. Reproducen en grandes formatos (frecuentemente) y con enorme precisión fotografías de su entorno cotidiano, normalmente sin denuncia ni crítica.

Reproducen recortes de lo real captados a través de la asepsia fotográfica, encarnan una mirada deshumanizada, desapasionada, mecánica, y que, sin embargo, por eso mismo, encierra la paradoja de su inevitable falta de objetividad: son más reales que lo real (...) No son copias de la realidad sino de una forma de representarla; la fotografía, a la que toman por modelo, se ha convertido en nuestra sociedad en una ficción naturalizada y ahí, precisamente, radica su asombrosa capacidad de engaño.⁶

El hiperrealismo muestra con excesiva veracidad lo material, lejos de la subjetividad, del misterio, de la “*realidad velada que subyace en la vida*”.⁷ Las imágenes banales o triviales características del hiperrealismo se relacionan con el imaginario de los media. Representan “*la ilusión de hiperrealidad que generan los medios mecánicos de captación y reproducción de imágenes, lo que satisfacen es la creencia de que existe una mirada ingenua con la que captar la realidad aparente y que esa mirada puede ser encarnada mediante la confluencia del arte y la ciencia.*”⁸

Los hiperrealistas se sirven de la fotografía como punto de partida y como aparente resultado final, pero no como

objetivo; en ningún caso el pintor hiperrealista aspira a competir con ella, su motivación es completamente diferente. Estas obras reproducen una nueva realidad creada por los artistas, que reflexionan sobre la objetividad y autenticidad de las imágenes y *“sobre cómo la fotografía ha cambiado la forma de ver y de relacionarse con el mundo.”*⁹

El hiperrealismo es un arte empeñado no sólo en pacificar lo real sino en sellarlo tras las superficies, en embalsamarlo en apariencia. (...) Trata de producir la realidad de la apariencia (...) Intenta ese sellado de tres maneras por lo menos. La primera consiste en representar la realidad aparente como un signo codificado (...) basado (por ejemplo) en una fotografía, (...) mostrando lo real en cuanto ya absorbido en lo simbólico (...). La segunda es (...) más ilusionista (...). Desrealiza lo real con efectos simulacrales. (...) Según la tercera, se representa la realidad como un acertijo visual (...) La estructuración de lo visual se tensa hasta el punto de la implosión, el colapso sobre el espectador.¹⁰

Para los hiperrealistas *“la fotografía es una realidad de segunda mano (...), algo ya falsificado. En sentido inverso, se pone en juego el ejercicio de la percepción así como lo que la obra nos presenta, una realidad de carácter sintético que es producto de un trabajo operatorio y conceptual.”*¹¹

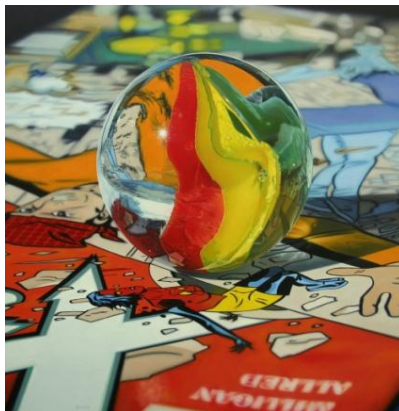
La primera generación de maestros norteamericanos hiperrealistas son Richard Estes, Robert Bechtle, John Baeder, Robert Cottingham, Don Eddy, Chuck Close o Tom Blackwell, entre otros. Más de cuarenta años después de su nacimiento continúan en activo muchos de estos pioneros que han influido a pintores de generaciones posteriores, cuyas técnicas y motivos han evolucionado con el tiempo, pero manteniendo los rasgos originales.



Fig. 2. Sin título (1971), Don Eddy. Fig. 3. Nedick's (1970), Richard Estes

La segunda generación de artistas hiperrealistas de los años ochenta y noventa (Anthony Brunelli, Robert Gniewek, Don Jacot, Rod Penner, Bertrand Meniel, etc.) se caracteriza por la mayor definición y nitidez de sus obras gracias a los adelantos tecnológicos de la fotografía digital. La tercera generación (Robert Neffson, Clive Head, Raphaella Spence, Ben Johnson, Peter Maier, Roberto Bernardi, Jason de Graaf etc.) trabaja con tecnología digital de alta resolución.

“Consiguen llevar la pintura realista a otra dimensión, creando experiencias visuales completamente nuevas. Las imágenes digitales aportan más información que las reveladas a partir de un negativo; en particular, la nitidez de los contornos y la alta definición convierten literalmente la imagen representada en un objeto hiperreal”.¹²



*Fig.4. El Arno al atardecer (2007), Anthony Brunelli. Óleo sobre lino.
Fig.5. The X-Statix (2010), Jason de Graaf*

Jason de Graaf considera sus obras como escenificaciones alternativas de la realidad y como representaciones ilusorias verosímiles filtradas por su particular forma de mirar-hacer arte:

De modo que sólo expresa mi propia visión. (...) Mi objetivo no es reproducir o documentar fielmente lo que veo al cien por cien, el objetivo es crear la ilusión de la profundidad y la sensación de presencia que no se encuentra en las fotografías. (...) El tema es un trampolín y un medio para explorar mi habilidad de comunicar algo único al espectador.¹³

El avance de la fotografía juega un papel crucial en el cambio de la percepción de los acontecimientos y las personas, convirtiéndose en un nuevo tipo de estrategia hiperrealista de codificar la realidad de acuerdo a los nuevos paradigmas visuales. Si inicialmente se empleaba la fotografía analógica para, a partir de ella y de la ampliación fragmentada de la misma, construir obras pictóricas hiperrealistas que llegaban a superarla, con la digitalización de las imágenes, las posibilidades se multiplican exponencialmente. Ahora ya no sólo se consigue reproducir lo fotográfico con minucioso detallismo, sino que se construye (o reconstruye) la imagen fotográfica y a partir de ella la imagen pictórica. Los escenarios se alteran previamente, se distorsionan hasta formas en las que el ojo humano no sería capaz de ver por sí mismo, ya sea por los efectos que las propias cámaras proporcionan o gracias a las posibilidades infinitas de los softwares de retoque fotográfico, incluso de modelado 3D con resultados fotográficos de alta resolución, y, por extensión, la pintura hiperrealista sobrepasa los límites de la realidad. Hacia un realismo extremo.

Notas

1. J. BAUDRILLARD, Cultura y simulacro. Editorial Kairós, 1978, Barcelona, pp. 13-14.
2. E. COHEN, Hacia un arte existencial: reflexiones de un pintor expresionista, ANTHROPOS, 2004, Barcelona, p. 53.
3. J. E. OLIVA ABARCA, Ideas para una estética del simulacro. *Imaginario Visual*. Año 1, nº1. 2011, p. 29.
4. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte y arquitectura del siglo XX: La institucionalización de las vanguardias (Vol. 2), Literatura y Ciencia, S.L., 2001, Madrid, p. 58.
5. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte del Siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Sherman. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicación, Valencia, 2000, p. 45.
6. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, *op cit.*, pp. 45-46.
7. A. M. PRECKLER, Historia del arte universal del los siglos XIX y XX. Pintura y escultura del siglo XX (Vol. 2), Editorial Complutense, 2003, Madrid, p. 390.
8. A. MARTÍNEZ MUÑOZ, *op cit.*, p. 46.
9. Texto extraído de la nota de prensa de la exposición *HIPERREALISMO: 1967-2012* (2013), comisariada por Otto Letze, en el Museo Thyssen-Bornemisza. VV.AA. Hiperrealismo 1967-2012. *Fund. Colección Thyssen-Bornemisza*, 2013, Madrid, p. 2.
10. H. FOSTER, El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo, Akal, 2001, Madrid, pp. 145-146.
11. G. DUROZOI (ed.), Diccionario Akal de Arte del Siglo XX, 2007, Editorial AKAL, Madrid, p. 302.
12. VV.AA. Hiperrealismo 1967-2012. *Fund. Colección Thyssen-Bornemisza*, 2013, Madrid, pp. 4-5.
13. Extraído de la galería de arte contemporáneo JACANA, Vancouver (web en línea) jacanagallery.com (visitado en 23.03.1013)

Bibliografía referenciada

- J. BAUDRILLARD, Cultura y simulacro. Editorial Kairós, 1978, Barcelona.
- E. COHEN, Hacia un arte existencial: reflexiones de un pintor expresionista, ANTHROPOS, 2004, Barcelona.
- G. DUROZOI (ed.), Diccionario Akal de Arte del Siglo XX, Editorial AKAL, 2007, Madrid.
- H. FOSTER, El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo, Akal, 2001, Madrid.
- A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte del Siglo XX: De Andy Warhol a Cindy Sherman. Universidad Politécnica de Valencia. Servicio de Publicación, 2000, Valencia.
- A. MARTÍNEZ MUÑOZ, Arte y arquitectura del siglo XX: La institucionalización de las vanguardias (Vol. 2), Literatura y Ciencia, S.L., 2001, Madrid.
- R. MODRAK, y B. ANTHERS, Reframing Photography: Theory and Practice. Taylor & Francis Group, 2011, Nueva York.
- OLIVA ABARCA, J. E., “Ideas para una estética del simulacro”, Imaginario Visual, nº1 (2011), pp. 28-31.
- A. M. PRECKLER, Historia del arte universal del los siglos XIX y XX. Pintura y escultura del siglo XX (Vol. 2), Editorial Complutense, 2003, Madrid.
- J. A. RAMIREZ, Historia del Arte (Vol. 4), El mundo Contemporáneo, ALIANZA Editorial, 2005, Madrid.
- VV.AA. “Hiperrealismo 1967-2012”, Fund. Colección Thyssen-Bornemisza, 2013, Madrid.

Presentación, representación y performance en el audiovisual digital en vivo

JULIO CÉSAR CID CRUZ
CYNTHIA ORTEGA SALGADO

Resumen:

Actualmente, las prácticas que se inscriben en el ámbito de la producción audiovisual y se apoyan de herramientas tecnológicas y digitales se han diversificado y diseminado, cobrando suma importancia y relevancia social; Festivales como Ars Electrónica en Linz, Austria, Transmediale en Berlin, Alemania, el Mutek en Montreal, Canadá o el festival Transitio en el Distrito Federal, México dan cuenta de ello. Una de esas prácticas es el performance audiovisual en vivo (live A/V performance en inglés). El presente documento ensaya las cuestiones alrededor de los conceptos de presentación, representación y el performance en dicho ámbito.

Palabras Clave: Audiovisual Digital, performance, representación, rizoma, arte relacional.

* * * * *

La incursión del ámbito digital en el arte planteó diversos cuestionamientos alrededor de conceptos como lo virtual, lo figurativo y lo representacional. Si bien es cierto que el debate alrededor de dichos conceptos en la producción artística y desde la filosofía ya ha sido abordado desde hace tiempo, por ejemplo, la reflexión entre lo virtual, lo real y lo viviente en la fotografía en la que abundó el filósofo francés Roland Barthes (Cherburgo, 1915–1980), también es cierto que la incursión del digital urgió

la actualización y reflexión de estos conceptos, pero ahora desde y hacia el interior de las prácticas artísticas digitales.

La filosofía establece que no es posible salir del ámbito representacional y el más claro exponente de esta postura es el filósofo argelino-francés Jacques Derridá (El-Biar, 1930-2004), no obstante, y partiendo de la afirmación de que una pieza, por ejemplo una pintura o una fotografía es autorreferencial, ya que no representa nada sino que se presenta a sí misma, podemos hacer un desplazamiento hacia un planteamiento distinto. Esta discusión ha sido ampliamente abordada y descrita por el investigador y académico colombiano Álvaro Villalobos Herrera, en su libro “Cuerpo y arte contemporáneo en Colombia. Problemas políticos y sociales en teatro y performance”. Para Villalobos, desde hace tiempo se registró en el arte la idea de que la representación tiende a ser desplazada y destruida por una forma de presentar la realidad, pues la creación artística no evoca ni hace referencia de una copia mimética del mundo físico, sino que da cuenta de una manera real de verlo y por tanto una creación del mismo. Otra idea en torno a estas afirmaciones podemos encontrarla en Barthes, pues afirma que en la fotografía, “el poder de la autenticación prima sobre el poder de la representación” (Barthes, 2009:155).

Este desplazamiento de lo representacional hacia la presentación de lo real surge en cierto modo, siguiendo con Villalobos, a partir del reconocimiento de la efectividad de lo performativo pues ahora se es más directo, ya que el artista del performance no representa nada, sino que presenta su propia iniciativa en todo el sentido de la palabra, en aras de un acontecimiento artístico: modela la realidad frente al observador, no sustituye a nadie, presenta una realidad como su propio signo (Villalobos, 2011:34).

El signo en el sentido de la comunicación, constituye el vehículo de la representación de algo, una idea preconcebida, una situación, un ícono. En la producción artística, los signos no constituyen una representación en sí, sino que se entrelazan para crear la realidad; En la obra artística, sea una pintura, una fotografía, una escultura o un gesto performático, los signos se instauran de manera sincrónica conforme ésta se va presentando, la obra instaura sus propios signos y se codifican y decodifican conforme se construye la obra y conforme se observa.

En su libro “La escritura y la diferencia”, Jacques Derridá nos propone una larga discusión en la que argumenta que en realidad no hay un arte de la presencia, dado que, como se mencionaba anteriormente, para la filosofía nunca se puede salir de la representación, porque una vez que se empieza a pensar, se está recurriendo a imágenes y signos del pasado, es decir, se está representando y por lo tanto para el pensamiento, la presencia es siempre una ilusión momentánea. Derridá critica al ensayista y director teatral Antonin Artaud (Marsella, 1896-1948), quién tenía como propuesta el denominado “*teatro de la crueldad*”, como una forma de abolir la representación en el teatro. Su postura establece que el teatro de la crueldad no es una representación, sino que es la vida misma, en lo que ésta tiene de irrepresentable. Para Artaud, la vida es el origen no representable de la representación. No se trata pues de la mimesis y del ámbito representacional pues, citando a Artaud, “el arte no es la imitación de la vida, sino que la vida es la imitación de un principio trascendente con el que el arte nos vuelve a poner en comunicación” (Derridá, 1989: 321). Artaud proponía en el teatro de la crueldad una forma de sobrepasar el ámbito de lo representacional usando como plataforma la puesta en escena. Derridá crítica este planteamiento y termina definiéndolo como

un ingenuo esfuerzo de una forma de presentación como auto-representación de lo visible e incluso de lo sensible puros.

Derridá decía que en el teatro de la crueldad no había posibilidades en el actor ni en la puesta en escena en sí misma para salir de la representación, pues siempre se hacía referencia a un texto, o bien, siempre había la voluntad de un director o escritor que modulaban los acontecimientos o los actos, negando con ello la posibilidad de presentación de una realidad, ya que siempre contaba con un elemento remitente del cual se hacía una representación. Lo mismo sucedía con el espectador, inmóvil ante la escena vista y de la cual sacaba conclusiones a partir de las representaciones que el mismo se generaba.

Algunos autores se oponen a esta postura, como el lingüista e investigador francés de origen lituano, Algridas Julien Greimas (Tula, 1917-1992), quién realizó importantes aportes a la teoría de la semiótica, fundando una semiótica estructural inspirada en Ferdinand de Saussure (Ginebra, 1857-1913), y Louis Hjelmslev (Copenhague, 1899-1965); Greimas propone la idea de un “sujeto actante”, definiendo a aquel que realiza el acto, independientemente de cualquier determinación formal o actoral de subordinación, como lo sería el texto del guión o la instrucción de un director. Para Greimas no existe un sujeto pasivo simplemente subordinado una voluntad ajena, siempre hay algo de propio en las acciones y gestos y para Greimas, el “sujeto actante” renace en cada acción performativa que realiza.

En relación a esta propuesta, el sociólogo de la ciencia y antropólogo francés Bruno Latour (Beaune, 1947) formula la idea de un *actante rizoma*. Su propuesta surge inmersa en el campo de las humanidades y los estudios sociales sobre las

ciencias. El elemento distintivo de esta teoría, desarrollada en el libro “La ciencia en acción”, es que considera *actantes* tanto a seres humanos, como a objetos no-humanos y discursos, señalando la importancia de lo tecnológico en la explicación del mundo y en la construcción del conocimiento.



“Artaud at the Shanghai Dramatic Arts Centre, ACT Festival”. © Teatre RUNCanada. Shangai, China. 2011

Dado que la generación de conocimiento requiere de sujetos activos, es decir *actantes*, que interactúan y se interrelacionan, se enfatiza en que nadie actúa por sí solo, por lo que se vuelve necesario el trabajo cooperativo y la generación de redes de intercambio e interacción; Como existe una infinita variedad de *actores-red* y por la infinidad de relaciones que se suscitan para la generación de

conocimiento, se desencadena la ontología del *actante-rizoma*.¹ es decir, actantes humanos y no humanos que se interrelacionan de diversas maneras pero dicha relación no obedece a una estructura lineal y jerárquica, sino que los elementos pueden interactuar a diversos niveles.

Introducir la idea de *actante* en el ámbito del performance, implica el reconocimiento de que el artista no es únicamente el sujeto de contenidos políticos, sociales y culturales, que posee cierto dominio de determinadas técnicas que pone en operatividad con base en un guión previo, sino que, “es el resultado de la combinación de una serie de factores humanos y materiales, actuando en un conjunto conceptual, formal y contextual con un propósito artístico definido” (Villalobos, 2011:49). Así mismo, tanto el artista como el espectador *actante-rizoma* se desplazan sobre una plataforma epistemológica o contextual morfológica y cambiante y aunque se encuentren en pasividad aparente, “es un sujeto en movimiento que se construye a sí mismo en el proceso de estructuración y comprensión de una obra” (Villalobos, 2011:49). Por otro lado, las ideas que se introdujeron a partir de los trabajos de Delleuze y Guattari en “Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia”, dieron pie no solo a la introducción del concepto de rizoma, sino a una valoración denominada arte procesual, donde la importancia radica en el proceso de construcción más que en una suerte de objeto o resultado final.

“Mil Mesetas”² puede ser resumido como una crítica a la jerarquización clásica o también llamada arbórea, con la introducción del concepto de rizoma y como una construcción teórica respecto de la idea de nomadismo, refiriéndose a una designación de las esencias morfológicas, difusas, móviles y vagabundas. Los autores plantean que de manera general, es

posible distinguir tres ámbitos distintos: una *ciencia exacta*, que se basa en los ideales de un racionalismo puro extremo, bajo la ilusión de que es posible acceder a una verdad o conocimiento de las nociones esenciales, universales y constantes de la naturaleza; distinguen también una *ciencia inexacta*, como una forma o aproximación de cosas abstractas derivadas de la sensibilidad pura, no comprobable y no universal; y finalmente una tercer instancia llamada *agenciamiento nómada*, que resulta ser una suerte de intermediario, detonador de circunstancias que hace cambiar la esencia de las cosas o los sucesos, en pasos más bien difusos, de los que se puede retroalimentar para amplificarse una vez que se han vuelto reconocibles determinados elementos del proceso de construcción o que se ha reconocido la importancia de una determinada trayectoria.

Precisamente esta idea de nomadismo se introdujo en el arte, y se valorizó posteriormente como arte procesual, en donde es más importante registrar los cambios y fluctuaciones de una obra en proceso de construcción más que el resultado final. Al igual que en el agenciamiento nómada, es precisamente en estos pasos difusos, en los cambios y fluctuaciones, donde los procesos se fortalecen y se constituyen como obra. En el caso de la performance, los acontecimientos, la deriva, el movimiento constante, la voluntad de cambio, la frontera móvil en la que se permanece, permiten el nacimiento de concepciones interdisciplinarias que le nutren. Por ejemplo, el caso del audiovisual digital en vivo, que puede ser entendido como un fenómeno de performance que acomete a una forma de presentar una realidad particular y una forma real de mirar el mundo, apoyándose en la tecnología digital de manipulación óptica y sonora en tiempo presente, es decir, surge de la trans e interdisciplina, pero acoge elementos formales, técnicos y

dispositivos conceptuales del performance y de otras disciplinas como la música experimental o el *live cinema*.

Para Villalobos, el arte performativo refiere al arte de la acción y al desempeño del artista dentro de una obra, en la que se incluyen circunstancias que no habían sido definidas anteriormente y aquellas que no se habían contemplado, sin embargo su aparición implica el poder de decisión del artista en el proceso de desarrollo y ejecución del performance. Así mismo, su contenido conceptual comprende comportamientos y mecanismos dinámicos e interactivos de comunicación, capaces de reconocer determinadas similitudes y diferencias con otras disciplinas y campos del conocimiento con los que se entrecruza.

El performance ha sido entendido tradicionalmente como un arte de la acción, principalmente la acción corporal humana, convirtiendo al cuerpo y mente del artista en significado y significante, sin embargo, el principal factor no es ese, pues, siguiendo con Villalobos, la importancia radica en “la habilidad del mismo artista para trabajar, modelar y modular los elementos conceptuales, formales y contextuales que tiene a su disposición, en tiempo presente, involucrando la percepción del receptor” (Villalobos, 2011: 30). Por ello, y a razón de la finalidad del presente estudio, estableceremos que el fenómeno audiovisual digital de manipulación sonora y óptica en tiempo presente, se define como performance.

En la performance, la emisión de informaciones y elementos significantes, así como las estimulaciones sensitivas y perceptivas, están dirigidas específicamente por el artista, a partir de los dispositivos intelectuales que posee y con los que modula el tiempo y el espacio en su realidad existencial, a través del proceso siempre presente en que se ejecuta la obra de arte. El

performance audiovisual digital en vivo, precisamente tiene su fundamento en la emisión de informaciones perceptuales y conceptuales en un tiempo presente, en el denominado tiempo real, en vivo y en directo; modula el tiempo y el espacio de la realidad que va creando, manipulando y generando efectos estéticos ópticos y sonoros, estimulando y articulando experiencias sensitivas dislocantes, pues como menciona el artista e investigador colombiano, Miguel Jara Moreno³ (Bogotá, 1983) es en la experiencia directa con un fenómeno, particularmente un fenómeno artístico, donde se rompen las lógicas de los lenguajes, pues siempre abren espacios de fuga al lenguaje y la gramática convencionales. El sonido, por ejemplo, es un elemento que permite desarticular la experiencia temporal de un fenómeno, pues, siguiendo con Jara, la música tiene la capacidad de modificar la temporalidad de una imagen, en su percepción y experimentación como un fenómeno.

A este respecto, podemos añadir que, en la performance, “el artista pone en evidencia su proceso de desarrollo y constitución del producto artístico a partir del gesto y la voluntad, aprovechando el discurso creado con él, poniendo en conflicto los lenguajes convencionales” (Villalobos, 2011: 34). En el performance audiovisual digital, se pone en evidencia la voluntad del artista, modulando y manipulando la imagen y el sonido, apoyándose de tecnologías y dispositivos electrónicos y digitales, adecuándose a las condiciones espacio-temporales y contextuales en un tiempo presente, para generar diversas condiciones y aspectos formales y conceptuales al interior de un fenómeno de inmersión sensorial y perceptiva, de estimulación óptica y sonora, que desarticula los lenguajes artísticos convencionales como el cine, la música, el concierto o la ambientación, en un gesto performativo que busca incidir sobre los sentidos del

receptor produciendo sentidos o sinsentidos y enfocándose en la acción sensorial y perceptora de un determinado espectador-actante-rizoma.

La performance audiovisual digital desarticula los lenguajes convencionales del cine y la música porque no se trata propiamente de un concierto, que se apoya de elementos visuales para ilustrar la música, y tampoco se trata de una proyección cinematográfica, que ha pasado por un proceso de montaje, independientemente del tipo de imágenes-movimiento que se muestran, sean figurativas, abstractas, fotográficas, animación o generadas digitalmente mediante la inserción y escritura de códigos computacionales.

Para explicar esto, introduciremos un par de conceptos de aparición más o menos reciente y las ideas expuestas en torno al cine y la fotografía desarrolladas por el profesor investigador, y pintor belga Phillippe Dubois (Lobbes, 1958)⁴, sobre dos practicas que son el *expanded cinema* y el *live cinema*.

El teórico y académico de los *media arts* Gene Youngblood (Nueva York, 1942), publicó en la década del setenta "*Expanded Cinema*", el primer libro académico que propone al video como una disciplina artística. Para Youngblood, es necesaria una nueva forma expandida del cine, de modo que podamos generar una nueva consciencia. Describe varios ejemplos de filmación y realización cinematográfica que aprovecha diversas tecnologías como efectos especiales, los *computer arts*, los ambientes multimediales o las imágenes holográficas. El prestigioso museo británico de arte moderno TATE, ha generado una somera descripción alrededor de las prácticas de *expanded cinema*, en donde distinguen una cierta aproximación e

incluso un origen del *expanded cinema* en los filmes del cineasta norteamericano Stan VanDerBeek (Nueva York, 1927-1984), quién trabajara junto con artistas de otras áreas como el compositor y pionero en la música aleatoria John Cage (Los Ángeles, 1912-1992) y el coreógrafo y bailarín Merce Cunningham (Washington, 1919-2009), así como una cierta inercia proveniente de los filmes de *avantgarde* y el roce con el performance de los años sesentas. Para el TATE, el *expanded cinema* hace referencia a filmes o trabajos en video que expanden la forma tradicional, unilateral, de una única vía en que se relaciona el espectador con la pantalla, mediante la incorporación de los elementos contextuales de aquello que están mirando.⁵



“How to Pass, Kick, Fall, and Run- Cunningham & Cage”. © University Musical Society. Michigan, EUA. 1971

Philippe Dubois distingue una clara diferenciación entre el *expanded cinema* y el *live cinema*, pues mientras el primero busca generar experiencias novedosas, inmersivas y construir nuevos discursos a partir de los principios del cine o el cruce con otras disciplinas como el teatro, con una cámara en el escenario, o con elementos diversos que se disponen en el espacio de exhibición de un filme, el segundo por otra parte busca generar su propio discurso y su propio lenguaje, teniendo como base la imagen movimiento, pero explorando las posibilidades plásticas que ofrece la tecnología, como la construcción en tiempo real de una narrativa a partir de pequeños fragmentos y muestras de video, en donde se añaden elementos de imagen movimiento que han sido generados con medios distintos a la cámara de video, como los gráficos por computadora o efectos con luces y láser que, además, se manipulan en tiempo presente.

El performance audiovisual en vivo se encuentra más emparentado con el *live cinema*, en tanto busca generar su propio lenguaje partiendo de las herencia cinematográfica pero desplazándola a otro punto, en dónde la efectividad la tenga la voluntad de manipular el video, las imágenes, los gráficos o los elementos ópticos así como sonoros en un tiempo presente y como un gesto performativo.

Notas

1. La palabra rizoma tiene clara referencia a los trabajos de los reconocidos filósofos franceses Gilles Deleuze (París, 1925-1995) y Félix Guattari (Oise, 1930-1992) en su obra “Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia” (España, 2002). El rizoma, evoca un modelo epistemológico o descriptivo en el que sus componentes no siguen una línea de composición jerárquica, de modo que cualquier elemento conformante es capaz de afectar a cualquier otro elemento.
2. “Mil mesetas” y “El antiedipo” constituyen los dos volúmenes del binomio “capitalismo y esquizofrenia”, escrito de forma conjunta por los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari.
3. Jara Moreno, en conferencia expuesta en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México, el día 21 de agosto de 2012, en el marco del seminario “Circuitos artísticos”, perteneciente al programa de la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes y que dirigió el Dr. en E. L. Álvaro Villalobos Herrera.
4. Phillippe Dubois en conferencia magistral “*post photographie, post-cinéma les vitesses de l’image*” el día 13 de junio de 2012 en el marco del 7o coloquio de la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.
5. Visto en: “*TATE live: expanded cinema*” consultado el 21 de septiembre de 2012 y disponible en la dirección electrónica: <http://www.tate.org.uk/context-comment/video/tate-live-expanded-cinema>

Fuentes de Consulta

- Barthes, Roland. La Cámara Lúcida. Ed. Paidós Ibérica, Barcelona, 2009
- Deleuze, Gilles y Guattari, Félix “Mil mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia”. PreTextos editorial España, 2002
- Derridá, Jacques. “La escritura y la diferencia”. Ed. Antropos. Barcelona, 1989
- Latour, Bruno “La ciencia en Acción” Ed. Labor. Barcelona, 1992
- Villalobos Herrera, Álvaro. “Cuerpo y arte contemporáneo en Colombia. Problemas políticos y sociales en teatro y performance” Ed. Trilce. Colombia 2011
- Youngblood, Gene. “Cine Expandido”, Buenos Aires: EDUNTREF, 2012, 1970

Los autores

Laura Vázquez Hutnik Catedrática de Historia de los Medios en la Universidad de Buenos Aires (Argentina). Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

Ainhoa Rodríguez López Doctora Europea en Conservación y Restauración de Bienes Culturales por la Universidad del País Vasco. Profesora en el Departamento de Pintura de la Universidad de Sevilla (España).

Fernando Bazeta Gobantes Doctor en Restauración y Conservación de Bienes Culturales. Profesor titular en la Universidad del País Vasco (España).

María del Carmen Bellido Doctora en Bellas Artes y Máster en Museología. Profesora del Departamento de Escultura de la Universidad de Granada (España).

Romina Cecilia Elisondo Doctora en Psicología y Magister en Educación y Universidad. Profesora en la Universidad Nacional de Río Cuarto (Argentina). Investigadora del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

Jhon Felipe Benavides Narváez Magister en etnoliteratura y doctorando en Antropología. Profesor de la Facultad de Artes de la Universidad de Nariño (Colombia).

José Luis Crespo Fajardo Investigador posdoctoral en la Universidad de Oxford. Actualmente se encuentra vinculado al Programa Prometeo en la Universidad de Cuenca (Ecuador)

Danilo Santiago Vargas Jiménez Estudiante de Ingeniería de Sistemas en la Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco de Cartagena (Colombia) Líder del Semillero de Investigación Gitecsi, línea de Nuevas Tecnologías.

Jair Enrique Otero Foliaco Ingeniero de Sistemas. Coordinador de Semillero de Investigación Gitecsi y profesor de la Fundación Universitaria Tecnológico Comfenalco (Colombia).

Salvador Haro González Doctor en Bellas Artes. Profesor titular del área de Pintura. Decano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

Aida María de Vicente Domínguez Doctora por la Universidad de Granada. Miembro del Grupo de Investigación Estudios sobre Comunicación y Sociedad de la Información.

Gloria Rico Clavellino Máster en Arte: Idea y Producción por la Universidad de Sevilla. Miembro del Grupo de Investigación HUM-063 Creatividad, Arte y Salud.

Laura Muñoz Pérez Doctora en Historia del Arte. Profesora en el Departamento de Historia del Arte/Bellas Artes de la Universidad de Salamanca (España).

Laia Manonelles Moner Doctora en Historia del arte. Profesora del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona (España).

Julio César Cid Cruz Titulado en Arquitectura y Diseño. Actualmente cursa la Maestría en Estudios Visuales en la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Cynthia Ortega Salgado Doctora en Estudios Latinoamericanos y Master of Arts por la Universidad de Plymouth (Inglaterra) Profesora de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Los autores



Laura Vázquez



Ainhoa Rodríguez



Fernando Bazeta



Salvador Haro



Mª del Carmen Bellido



Jhon Felipe Benavides



Romina Cecilia Elisondo



José L. Crespo Fajardo



Aida Mª de Vicente



Laia Manonelles Moner



Laura Muñoz Pérez



Danilo Santiago Vargas



Jair Enrique Otero



Gloria Mª Rico



Julio César Cid



Cynthia Ortega Salgado

F I N I S.

The background of the page is a repeating pattern of light gray icons. These icons include simple smiley faces with dots for eyes and a curved line for a mouth, as well as speech bubbles with a tail pointing to the left. The icons are arranged in a grid-like fashion, with some variations in their positions and orientations.

eumedonet