

José L. Crespo Fajardo (Coord.)

Estéticas del Media Art



eumedonet

Estéticas del Media Art

Varios Autores

Salvador Haro/ Alicia Serrano Vidal/ Luis Castelo Sardina/
María de los Ángeles de Rueda/ David Serra Navarro/ Joan
Ramon Vallès Villanueva/ Naghieli S. Amarista Ruiz/ José
Luis Crespo Fajardo/ Aida María de Vicente Domínguez/
Mónica Carabias Álvaro/ Pau Pascual Galbis/ Rebeca
Pardo Sainz/Pedro Ortuño Mengual/ Paz Tornero Lorenzo

Coordinado por José Luis Crespo Fajardo

Eumed.net

2013

Coordinador

Dr. José Luis Crespo Fajardo

Consejo Científico:

Dr. Antonio Bautista Durán. Universidad de Sevilla (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)

The logo for eumed.net, featuring the text "eumed.net" in a blue, lowercase, sans-serif font. The dot of the "e" is replaced by a solid green circle.

Colabora:

Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca (Ecuador)

Grupo de investigación Artana (HUM 55), Universidad de Sevilla (España)



Julio de 2013

ISBN-13: 978-84-15774-75-4

Nº Registro: 201355717

Portada: "Pasen y vean, falla la comunicación" David Méndez Pérez

Índice

- **Agradecimientos...** 9

- **Prólogo...** 11

Salvador Haro

- **Presentación...** 13

José Luis Crespo Fajardo

- 1. Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI...** 15

Alicia Serrano Vidal

Notas

Bibliografía

- 2. Recursos estéticos del escáner plano: *scan art*...** 37

Luis Castelo Sardina

1. Una estética propia: *Scan Art*

2. La representación del tiempo escanografiado

3. La representación del espacio escanográfico

4. El ojo del cíclope: el punto de vista de un escáner

5. Peculiaridades de la profundidad de campo en la escanografía

6. Ruidos físicos: polvo y suciedad sobre el plano del escáner

7. Conclusiones

Notas

Bibliografía

3. ¿Cómo llevar la red a cuevas? arte y cultura visual en Facebook... 59

María de los Ángeles de Rueda

1. Red- Atlas- Archivo- Hipermediación de las Artes y la cultura visual

2. Visibilidades e Intercambios: la potencialidad de la experiencia estética del “compartir”

Notas

Bibliografía de referencia

4. Del Sandbox a la imagen. Procesos de creación en red... 73

David Serra Navarro

Joan Ramon Vallès Villanueva

1. Introducción

2. Arenales. Oasis para la creatividad

2.1. La producción creativa en Secondlife

2.1.1. Datos obtenidos en las actividades realizadas en el *sandbox*

3. La arquitectura 2.0 como medio interactivo

4. Entretenimiento como vía relacional

5. Espacios de interacción

5.1. El rasgo común de la imagen compartida

6. ¿Propuestas para la intervención?

Notas

Referencias

5. Arte interactivo: una transformación definitiva del espectador... 95

Naghieli S. Amarista Ruiz

1. Planteamiento

2. ¿Espectador = Interactor?: aparece un nuevo rol

Notas

Referencias Bibliográficas

6. Notas sobre *Dog in the cave*. El arte del Paisaje Sonoro... 113

José Luis Crespo Fajardo

1. Introducción
 2. El proyecto y la deriva
 3. Límites
 4. Naturaleza y tecnología
- Bibliografía

7. Vinculaciones entre la arquitectura y la publicidad...121

Aida María de Vicente Domínguez

1. La arquitectura como soporte publicitario
 2. Arquitecturas publicitarias
 3. La arquitectura como contenido publicitario
 4. Conclusiones
- Referencias bibliográficas

8. El uso de la tecnología en la obra de Marisa González: reinventando las ideas, reciclando los conceptos...133

Mónica Carabias Álvaro

- Introducción
1. De Bilbao a Madrid y de la música al arte
 2. La fotografía, el punto de origen en su aplicación de las nuevas tecnologías
 3. Un work-in-progress, un viaje de idas y retornos
- Notas

9. Nuevas poéticas mestizas. Idiosincrasia laberíntica del arte del vídeo musical...161

Pau Pascual Galbis

- Notas
- Bibliografía

10. E-identidades: el “yo” en el net.art...171

Rebeca Pardo Sainz

La Identidad en la era del Media Art

1. El papel de las empresas, las corporaciones y las pertenencias en la construcción identitaria
2. Las posesiones: deconstrucciones mercantiles de la identidad
3. “Mercancías” genéticas y raciales
4. Turismos identitarios: intercambios, álter egos y algunas ficciones.
5. El “héroe de cómic” y el “fantasma” o “drifter”
6. El nombre como marca
7. La incapacidad de las palabras para definir a las personas
8. Diarios en la red

Notas

Bibliografía

11. Estéticas colaborativas en vídeo: la paz intervenida como proyecto artístico... 211

Pedro Ortuño Mengual

1. Antecedentes
 - 1.1 Raindance Corporation
 - 1.2 Video Trans Américas
 - 1.3 Berwick Street Collective
 - 1.4 Cine sin Autor
 2. Proyecto *La paz Intervenida*
- Referencias Bibliográficas

12. Sincretismo software-performance: la interfaz orgánica... 225

Paz Tornero Lorenzo

Notas

Bibliografía

13. Videoarte en Jaén... 241

José Manuel Almansa Moreno

Beatriz Expósito Cordobés

Laura Luque Rodrigo

Rafael Mantas Fernández

Introducción

1.1. ¿Qué es videoarte?

1.2. Elementos, lenguaje y componentes del videoarte

1.3. Medios técnicos y narrativos

1.4. Mercado y exposición de videoarte

1.5. Temática

2. Origen e historia del vídeoarte

3. El videoarte en España

4. El videoarte en Jaén

Notas

Bibliografía

Agradecimientos

Ante todo quisiera expresar mi agradecimiento a todos los investigadores participantes en este libro, que han confiado sus textos a este proyecto tan arriesgado de edición enteramente virtual y han tenido la paciencia de aguantar el largo proceso de gestación de la obra. Al final, después de superar multitud de vicisitudes, podemos decir que de la realidad virtual hemos forjado una realidad tangible.

Me gustaría dedicar un especial agradecimiento al equipo de eumed.net, con el profesor Juan Carlos Martínez Coll a la cabeza, a Lisette Villamizar, a Juan José Suárez Arana y todo el personal de este puntero y visionario grupo de investigación de la Universidad de Málaga.

Y finalmente una mención especial a la Universidad de Cuenca, en Ecuador, y al grupo de investigación Artana, de la Universidad de Sevilla, órganos en los que personalmente me encuentro vinculado y que amablemente colaboran en cuanto a difusión de esta obra.

José Luis Crespo Fajardo

Prólogo

SALVADOR HARO

Ilmo. Decano de la Facultad de Bellas Artes de Málaga (España)

Desde que el hombre hace arte se ha servido de todos los medios a su alcance para ampliar su gama de posibilidades plásticas. Las incorporaciones que el desarrollo tecnológico ha ido permitiendo han traído a menudo una consecuencia paralela a la ampliación de los recursos formales: nuevas maneras de pensar la obra de arte. Así, por ejemplo, el paulatino descubrimiento de nuevos colores supuso no sólo la incorporación de un nuevo cromatismo a la obra pictórica sino una nueva manera de concebirla, un fenómeno de singular dimensión a finales del siglo XIX cuando el desarrollo de la industria química arrojó una gran cantidad de colores sintéticos que en manos de los pintores se convirtieron en vehículo de un nuevo arte. Podemos buscar otros ejemplos en la aparición de la pintura al óleo, el uso de las virolas de metal en la fabricación de los pinceles (que permitió entre otras cosas fabricar pinceles planos), o la fabricación del papel y el desarrollo de los sistemas de impresión, etc.

El artista, por lo tanto, ha sido sensible a los avances tecnológicos. Es más, los artistas más despiertos de cada generación han sido capaces de vislumbrar las posibilidades que para la creación artística tenían los nuevos medios. Podemos imaginar, por ejemplo, a Nam June Paik en los años sesenta por las calles de Nueva York, con una de las primeras cámaras de video Portapak, sentando las bases de una nueva manera de hacer arte.

Los grandes avances que se han producido en los recientes decenios relativos a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han marcado, como no podía ser de otro modo, una nueva manera de hacer y concebir el arte. Tras los primeros trabajos de algunos pioneros, como las experiencias llevadas a cabo en los años setenta en el centro de cálculo de Madrid por algunos artistas, han sido ya muchos los artistas que se han adentrado en este nuevo territorio y hoy en día toda una nueva generación de jóvenes se hallan explorando el potencial artístico de estos nuevos medios que no dejan de proliferar y de ofrecer nuevas herramientas y recursos no sólo para la producción artística, sino también para su difusión y recepción.

Como ha ocurrido en otros momentos y/o en relación con otras disciplinas artísticas, resulta imprescindible contar con un corpus teórico y metodológico para la valoración y evaluación científica de estas contribuciones artísticas. Las diversas aportaciones incluidas en *Estéticas del Media Art* han de venir a contribuir a la construcción de este corpus y a un avance en el conocimiento de estas nuevas formas de hacer, concebir y entender el nuevo arte.

Presentación

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Estéticas del MediaArt reúne estudios de notables investigadores internacionales acerca del arte de los nuevos medios, categorizado en múltiples denominaciones que van desde el arte digital al net art, del videoarte al soundart, del arte interactivo a la instalación multimedia, sin contar el sinnúmero de sus originales hibridaciones.

El presente volumen recoge una serie de trabajos que desde ópticas diversas abordan este campo artístico, que en la actualidad, cuando transitamos por los primeros años de la década de dos mil y diez, se nos revelan como la base sobre la que se viene a fundamentar una rama del arte con entidad propia. El New MediaArt es un territorio en constante proceso de exploración creativa, y en la medida en que se sucede la experimentación van suscitándose apremiantes reflexiones.

Por tanto, el trabajo teórico de estetas, historiadores y artistas se convierte en un material imprescindible para adquirir conciencia de la realidad metamórfica de las artes a escala global, puesto que en un mundo imbricado por la tecnología las barreras de la comunicación quedan abolidas. Ahora se construye un andamiaje de conocimiento que nos eleva de nivel tecnológico muy deprisa. La cibercultura pone el desarrollo de las nuevas tecnologías a disposición de la sociedad, y la creatividad, la capacidad artística del ser humano, que es fundamentalmente una intención más que un objetivo, utiliza cada vez más estos medios para expresarse. Efectivamente, la tecnología se convierte en la plataforma creativa de las

generaciones actuales, a la vez que se van desarrollando nuevas concepciones del mundo visto a través de un prisma mediático.

Estamos apenas comenzando a vislumbrar el mapa de las artes en conjunción con los nuevos medios, pero es innegable que nos hallamos ante uno de los más fértiles espacios para la creatividad emergente. Y a partir de su enmarañada confluencia de variaciones transdisciplinarias es necesario establecer reflexiones que permitan cartografiar las sendas por las que transitan los creadores actuales, abriendo nuevas rutas, localizando hallazgos y configurando visiones del futuro.

Apropiacionismo, remezcla y postproducción: el Found Footage en el siglo XXI

ALICIA SERRANO VIDAL

Resumen:

El Found Footage es una técnica basada en el uso de fragmentos de metraje ajeno con el fin de crear nuevos archivos audiovisuales. Pese a tratarse de una práctica casi tan antigua como el cinematógrafo, con el surgimiento de las Nuevas Tecnologías, el Found Footage ha adquirido nuevos rasgos y peculiaridades que lo convierten en un buen ejemplo del paradigma de la postproducción defendida por Bourriaud: un arte basado en la yuxtaposición del recorte y el montaje sin solución de continuidad. Con la llegada de Internet no sólo se ha democratizado la edición de nuevas obras Found Footage; ésta también ha permitido que el usuario abandone su rol pasivo convirtiéndose en un nuevo creador: el postprosumidor.

Palabras clave: Found Footage, détournement, remezcla digital, cine comprimido, postprosumidor.

* * * * *

“La mirada del cineasta que usa material filmico ajeno con fines propios, mantiene un componente crítico que invita a reflexionar sobre el papel original del material, el desplazamiento conceptual, el desvío semántico y el nuevo proceso estético al que se le ha sometido.”

William C. Wees¹

La apropiación, la reutilización de elementos artísticos preexistentes para generar un nuevo conjunto con significación propia, ha sido una tendencia constante en el arte occidental desde el surgimiento de las Vanguardias. No obstante, el uso de esta técnica se intensificó ya en los años setenta y, no fue etiquetada como tal, hasta los años 80.

En las prácticas apropiacionistas existen dos momentos de máxima importancia que deben ser tenidos en cuenta: por un lado, el momento en el que extraemos un elemento de su contexto inicial y le damos una entidad (y, por lo tanto, una significación) autónoma y, por otro lado, el instante en el que decidimos incluirlo en un nuevo contexto alejado del original, resignificándolo.

Así pues, el apropiacionismo se caracteriza por el hecho de recurrir a formas ya producidas con anterioridad para generar nuevos modos de representación en los que el espectador, el lector, el público pasa a ser un agente activo en el proceso de la producción y la recepción de la obra.

Todo ello, se encuentra en la base creativa de la técnica conocida como Found Footage, pero ¿qué es el Found Footage? Es la técnica a través de la cual se crean películas formadas, completa o mayoritariamente, por fragmentos de metraje ajeno, que se presentan en una nueva disposición y, en consecuencia, aparecen dotados de nuevos sentidos no pretendidos por el autor original.

El Found Footage formaría parte de las obras calificadas por Harold Rosenberg como “Anxious Objects”²: piezas artísticas que tienen la cualidad de producir inquietud o duda sobre su estatus artístico. Son objetos que, inevitablemente,

desconciertan e incluso, trastornan (y suelen ir acompañados de la ya arquetípica pregunta: “pero, ¿esto es arte?”).

Como hemos señalado anteriormente, el realizador de films Found Footage no trabaja con materia prima, utiliza material preexistente para generar una nueva obra. Este modo creativo pone entre paréntesis las nociones clásicas de creación y originalidad, llegando a generar conflictos teóricos entre la noción de autoría y la de plagio. No obstante, debemos contemplar este tipo de prácticas como una fórmula de intertextualidad manifiesta. Según E. Bonet: *“en el ámbito artístico, el apropiacionismo no se debe entender como plagio del material ajeno, sino más bien como un proceso de reciclaje donde se retoman imágenes ajenas para otro propósito y sin pretender plagio comercial.”*³

Basar la creación en la cita y la apropiación, por otro lado, ha propiciado la generalización de la autorreferencialidad. De hecho, el punto de vista meta-fílmico es una constante en las piezas Found Footage de todo tipo (independientemente de sus características formales, estilísticas o temáticas). La presencia de las colas cinematográficas o de los iconos de las grandes productoras, la cita (directa o indirecta) a otras obras o, incluso, el proceso de visibilización de la materialidad fílmica (gracias al protagonismo del celuloide como objeto, más que como imagen) son elementos característicos de este tipo de montaje cinematográfico.

No obstante, no debemos entenderlo simplemente como un acto de auto-homenaje sino más bien de auto-crítica. La capacidad ilusionista del cine, lo ha convertido en un excelente vehículo de ideas y valores que ha sido utilizado (desde el inicio

de su historia) por las grandes productoras y por los agentes de poder de nuestra sociedad.

Oponiéndose a esta situación, el Found Footage ha optado por materializar el medio cinematográfico, por hacer visible su capacidad de generador de significados, valores e incluso identidades. El Found Footage, como veremos, toma como uno de sus referentes al collage cubista; y, del mismo modo en el que la pintura, a través del collage, dejó de representar para presentarse en tanto que pintura⁴; así mismo, el Found Footage no teme mostrar al espectador que lo que está viendo es simple y llanamente una construcción cinematográfica (con todas las connotaciones ideológicas que esto pueda comportar).

Teniendo en cuenta que el Found Footage basa su personalidad en la apropiación de material preexistente, no nos debe extrañar que se haya convertido en un auténtico procedimiento de arqueología visual. De algún modo, esta técnica se desprende del futuro para desplazarse hacia el pasado⁵ y eso definirá algunos de sus rasgos de identidad.

Para empezar, se genera un doble juego con el material de archivo: por un lado, al reutilizarlo recontextualizándolo a su antojo, el realizador de Found Footage parece despreciar el valor y la pertinencia de los materiales de archivo. Pero, por otro lado, ya sólo el planteamiento de que ese material merezca ser revisado y utilizado para compilar nuevas obras, lo valida: dándole vigencia y actualidad.

Ahora bien, si algo define al Found Footage como concepto, es el término de *détournement*. En esta técnica fílmica, no sólo es importante el resultado; son también básicas

todas las etapas del proceso creativo: extraer las imágenes de una unidad de sentido ya existente, descontextualizarlas y neutralizarlas con respecto a su significación inicial. No obstante, el momento crucial en este proceso llega con el siguiente paso: la recontextualización de estas imágenes en un nuevo conjunto. Es en ese instante cuando las ideas que representan y transmiten se transforman y, con ello, esa imagen se convierte en parte de una nueva totalidad, de una nueva identidad.

Esta capacidad de resignificación convierte al Found Footage en un gran medio para el juego con las imágenes, pudiendo despertar en el espectador la sorpresa o la indignación (entre otras cosas). El Found Footage se convierte, por lo tanto, en un modo destacable de ironizar sobre la imagen o sobre la sociedad. Un medio para realizar crítica o activismo socio-político, para generar piezas humorísticas o, simplemente, para facilitar la libre narración de acontecimientos. Se trata, pues, de un método polivalente y de carácter muy actual pues, como indicaba Bourriaud en su obra *Post Producción*:

“El recorte aparece como la figura principal de la cultura contemporánea: incrustaciones de la iconografía popular en el sistema del gran arte, descontextualización del objeto hecho en serie, desplazamiento de las obras de repertorio canónico hacia contextos triviales... El arte del siglo XX es un arte del montaje (la sucesión de imágenes) y del recorte (la superposición de imágenes)”.⁶

De hecho, Douglas Crimp en su obra *On the Museum Ruins*, relaciona la llegada de la postmodernidad con la generalización de un tipo de creación basada en la confiscación, la citación y la extracción de imágenes que ya existen previamente. La obra, por lo tanto, se vuelve una alegoría

conceptual que parte de la atracción por lo fragmentario y lo incompleto. Citando, de nuevo, a Bourriaud:

“Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original. La materia que manipulan ya no es materia prima. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya firmados por otros”.⁷

No obstante, la utilización y yuxtaposición de material ajeno de diversa procedencia, no es un concepto que haya surgido exclusivamente en la época postmoderna, sino que tiene como punto de partida la ruptura del canon artístico tradicional que se desarrolla con la llegada de las Vanguardias Históricas.

De hecho, el Found Footage, parte de elementos formales y conceptuales propios del collage cubista. Los cubistas abren el camino de lo heterogéneo, de lo mestizo. Su histórica transgresión sobre la mirada renacentista, allanará el camino a posteriores vanguardias que usarán la fotografía o el fotograma como protagonista de sus juegos híbridos. Con la creación del collage, se declaró al fragmento preexistente como obra de arte y, así, se dieron los primeros pasos hacia el arte objetual independiente.

En cuanto a la relación del Found Footage con el collage, debemos ver que ambos crean obras eclécticas basadas en la apropiación de elementos preexistentes reconfigurados, que generan nuevas unidades de significantes y presentan nuevas connotaciones estéticas poniendo en relieve la necesaria reflexión acerca del medio artístico.

No obstante, el Found Footage posee una serie de características propias que lo diferencian y lo alejan de la noción conceptual de collage. Tanto el perpetuo movimiento al que son sometidas las imágenes, como la noción temporal proporcionada por el montaje que dota a cada fotograma de un efecto intangible y abstracto, son algunos de los rasgos definitorios de este tipo de prácticas.

Pero, a pesar de la cercanía entre el Found Footage y esta Vanguardia Histórica, el cubismo no es el único precedente artístico que podemos destacar.

Por un lado están los ready-mades dadaístas, que generaron un antecedente al poner el acento sobre la mirada crítica del artista, defendiendo que la elección de un objeto determinado y su reubicación en un nuevo escenario también suponen una operación artística.

Por otro lado, debemos tener en cuenta el *assemblage* basado en los conceptos *d'objet trouvé* y de reciclaje postmoderno, donde cobra relevancia la yuxtaposición (azarosa o narrativa) de diferentes elementos ordinarios, casuales, para convertirlos en una sola obra.

Pero vayamos más allá: otro de los movimientos artísticos de los que ha bebido el Found Footage de manera destacable ha sido el Pop Art. La tendencia artística a través de la que se desarrolló y generalizó el interés por los mass media y por la cultura popular; dos elementos básicos a la hora de entender las prácticas filmicas que estamos analizando.

No obstante, en la base conceptual del Found Footage, no sólo debemos buscar elementos propios del terreno artístico.

Se trata de un movimiento cinematográfico de gran carga teórica y, por lo tanto, es necesario que también tengamos en cuenta algunos hitos de carácter intelectual que han influido en su planteamiento y desarrollo.

Quizás una de las influencias más evidentes sea la del texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, donde Walter Benjamin analiza el impacto de los procedimientos técnicos de reproducción sobre la noción de obra de arte única y su aura.

Roland Barthes, por otro lado, puede ser considerado uno de los precursores ideológicos de este movimiento, pues en su obra *La muerte del autor* se acerca llamativamente al fenómeno apropiacionista al cuestionar las nociones tradicionales de originalidad y autoría.

Sin embargo, si hay una figura concreta en la que debemos detenernos, ese es Guy Debord, uno de los personajes clave dentro del movimiento situacionista.

Debord creó la noción de un concepto básico a la hora de entender el Found Footage: el “détournement”. Este término define el desvío de sentido conceptual a través del procedimiento de tomar un objeto o mensaje y distorsionar tanto su significado como su uso original para producir un efecto crítico. En relación a este concepto, Debord explicó:

“Algunos elementos, no la materia de donde han sido tomados, pueden servir para hacer nuevas combinaciones. Los descubrimientos de la poesía moderna concernientes a la estructura analógica de las imágenes muestran que cuando se consideran juntos dos objetos, no importa lo alejados que pudieran estar sus contextos originales, siempre existe alguna

relación. La atribución a uno mismo de un ordenamiento personal de las palabras es una mera convención. La interferencia mutua entre dos mundos de experiencia, o la unión de dos expresiones independientes, sustituye a los elementos originales y produce una organización sintética de mayor eficacia. (...)”⁸

Pero, cambiemos de tercio. Centrémonos en la relación del Found Footage con la Historia de la cinematografía.

Pese a que el cine basado en la apropiación de material ajeno por parte del realizador nació de modo casi paralelo al medio cinematográfico, nunca se llegó a generalizar en el campo de la ficción (un tipo de cine también denominado por Noel Burch como “Modo de representación institucional”⁹) puesto que su uso fue esporádico y siempre subyugado al servicio de la narración filmica.

Sin embargo, tanto en el terreno documental¹⁰ como en el experimental, su uso no sólo se normalizó sino que llegó a crear nuevos tipos de lenguaje y expresión filmicos.

En el caso del cine documental de apropiación, las imágenes preexistentes suelen ser tomadas para generar un discurso determinado basado, en mayor o menor medida, en asuntos referentes a la realidad y no a una narración ficticia. Como ejemplo de ello, y partiendo precisamente de ese carácter documental (aunque con una evidente intencionalidad propagandística), en los años 20 se produjo un notable desarrollo en el llamado “Cine Reciclado”, gracias a la producción de películas de propaganda y contrapropaganda.

Estas piezas fueron denominadas “Compilation Films” y se basaban en la yuxtaposición de imágenes tomadas de

diferentes fuentes con el fin de ilustrar un determinado discurso de carácter político. Para ello, las imágenes debían ser trabajadas semánticamente o, dicho de otro modo, debían ser sometidas a un proceso de tergiversación con el fin de adaptar sus contenidos a la nueva narración.

En el caso del cine de carácter experimental, la técnica apropiacionista tomó gran relevancia casi desde un principio. Generalmente, esta práctica era (y sigue siendo) utilizada para plantear cuestiones sobre la naturaleza del propio dispositivo. Esta línea, por tanto, se configuró como un camino para llevar a cabo la exploración de las posibilidades del medio. Una exploración realizada a través de la reflexión sobre sus usos tecnológicos, sus connotaciones semánticas y las potencialidades epistemológicas del mismo ¹¹.

Tanto la década de los sesenta como la de los setenta del siglo XX, suponen un punto de inflexión para esta práctica. En aquel momento, y siempre dentro del campo del cine experimental, se realiza una crítica hacia los medios dominantes a través de la descomposición de los códigos del lenguaje cinematográfico. De ese modo, rompiendo con la percepción ilusionista del cine, se pone en entredicho el proceso de distanciamiento respecto al poder de las imágenes.

En la actualidad, se está viviendo un momento de resurgir del Found Footage, debido a algunos elementos clave: la generalización y el desarrollo de software de edición de imágenes, la aparición de grandes archivos virtuales (como archive.org ¹²), el desarrollo de las Redes Sociales (2.0) y la existencia de portales de distribución de vídeo como, por ejemplo, YouTube ¹³.

Lev Manovich indica que a partir de los años 90 se inició un cambio fundamental que ha repercutido sobre la situación actual de la creación de piezas basadas en el Found Footage, puesto que *“los medios de comunicación por separado comenzaron a combinarse de mil maneras. De este modo (...) el medio “puro” de las imágenes en movimiento se volvió una excepción y los medios híbridos la norma”*.¹⁴ Las imágenes ya no viven y mueren para un sentido único, sino que se reutilizan formando nuevas producciones y generando la cultura de la combinación, lo que Manovich denomina Remix Profundo.

La práctica de la apropiación de videoimágenes a través de la Red (también llamada “digital remixing” o “remezcla digital”), es considerada por muchos expertos como una continuación en el desarrollo de las técnicas y estrategias de la creación Found Footage pese a que posea tanto una estética como una retórica diferenciadas con respecto a las piezas creadas con material analógico.

En el pasado, los cineastas que optaban por este tipo de montaje se veían limitados por cuestiones económicas. Por lo tanto, en muchas ocasiones, su materia prima se veía reducida al uso de grabaciones desechadas y halladas casualmente, de películas de serie B o de imágenes sin copyright (como aquellas conocidas bajo el nombre de “ephemeral films”). Muchos expertos coinciden en que la introducción del VHS supuso un cambio importante para este tipo de prácticas, puesto que abarató y facilitó la grabación de imágenes y su reutilización. No obstante, el paso definitivo se ha dado con la llegada de Internet, con la posibilidad de acceder de manera gratuita y sencilla a vastos archivos online, a través de los cuales se puede encontrar una gran variedad de material que puede ser fácilmente editado y remezclado gracias a los softwares de

edición de imagen disponibles en el medio virtual. Del mismo modo, portales como (el ya citado) YouTube se convierten en archivos recíprocos en los que los vídeos allí publicados no sólo pueden ser descargados y remezclados sin dificultad; sino que permiten, además, volver a colgar esas nuevas creaciones de manera gratuita y rápida. Así pues, se genera un continuum en la remezcla y la creación de imágenes en el que cualquier internauta puede participar.

Se hacen evidentes, aquí, las palabras de Eli Horwatt: *“La economía del almacenamiento de imágenes en movimiento ha influido, directamente, en el tipo de films Found Footage realizados”* ¹⁵.

Así pues, vemos como los avances técnicos desarrollados durante los últimos veinte años, han permitido que se produzca un cambio radical en la creación cinematográfica dentro del campo del Found Footage. Los nuevos métodos de distribución, la generalización de archivos abiertos y accesibles a nivel global y la aparición de un público inmediato, masivo y activo, han sido claves en la evolución de esta técnica de composición fílmica.

De este modo, han proliferado en la Red archivos de todo tipo generados a través del Found Footage: video clips, videos de carácter crítico y/o político, piezas de corta duración que imitan el formato de tráiler cinematográfico, videos de carácter experimental, etc...

Las piezas de Found Footage que podemos encontrar en Internet, por otro lado, suelen ser films proyectados y desarrollados en un formato muy particular: el llamado “cine comprimido”.

Este tipo de formato posee dos características básicas que, en mi opinión, lo diferencian del resto de tipologías cinematográficas y le otorgan gran parte de su personalidad. Por un lado, la limitación en la duración de sus piezas (quedando establecida entre 90 segundos y 3 minutos y medio ¹⁶) y por otro, su modo de distribución y consumo: Internet.

A pesar de que pueda parecer un handicap, la limitación de la duración de una pieza no tiene porqué serlo en absoluto. Muchas veces, la necesidad de sintetizar toda una narración en un lapso extremadamente breve de tiempo, consigue que el contenido esté fuertemente meditado y pulido; el hecho de que cada minuto sea valioso consigue que el realizador se haga consciente de sus posibilidades y limitaciones y que, de ese modo, su trabajo posea una gran calidad. Obviamente, es bastante complicado narrar largas y enrevesadas historias en piezas tan breves; quizás por eso éste sea el formato ideal para desarrollar piezas sugerentes, abiertas, irónicas, sorprendentes... En realidad, se trata de hacer de la necesidad una virtud, para transformar lo fugaz en impactante, deseable, expresivo...

Por otro lado, debemos tener en cuenta que estas piezas se distribuyen y consumen a través de Internet. Su difusión es rápida, fácil y eficaz, permitiendo que las obras publicadas obtengan una divulgación máxima con la mínima inversión (lo cual democratiza el medio). Por otro lado, la existencia de esta gran Red de comunicación no sólo beneficia al realizador en su faceta de autor (a la hora de difundir su obra); sino también en su rol como consumidor, permitiéndole consultar con facilidad diversas fuentes, acceder a gran cantidad de obras... fortaleciendo, en definitiva, las líneas de intertextualidad que se establecen en la creación contemporánea y, en concreto, en el terreno de la realización cinematográfica.

Pero, en mi opinión, una de sus características más destacables es el hecho de que la irrupción de este medio de difusión haya transformado, inevitablemente, la manera en la que el espectador consume los productos cinematográficos.

La Red ha dado pie al surgimiento de un nuevo espectador que se caracteriza por ser un individuo autónomo, crítico, emancipado... El consumidor de cine comprimido no sólo decide qué quiere ver, sino que decide cómo, cuándo y dónde hacerlo. Ya no existe la imposición del aquí y el ahora y, por lo tanto, esa libertad ha afectado (también) al modo en que consumimos y comprendemos el cine.

El realizador de cine comprimido, por lo tanto, debe ser consciente de que sus obras deben convencer, deben enganchar al espectador desde un principio; pues éste, en el momento en que lo decida, puede desechar su vídeo y buscar otro que le resulte más interesante. El realizador, además, debe intentar que sus creaciones le hablen al público de tú a tú. Con esto no quiero llevar a confusión: no estoy diciendo que las obras deban ser más simples con el fin de poder resultar comprensibles para todo el mundo. Estoy defendiendo, por el contrario, que el realizador debe realizar una tarea mucho más compleja: crear piezas cinematográficas de calidad en un formato de duración limitada. Creaciones que, con el fin de captar la atención e interés del público, deben ser francas, directas, breves, interesantes, sugerentes, etc... algo que, desde mi punto de vista, no es una tarea fácil.

Uno de los puntos calientes dentro del campo del Found Footage es la polémica sobre el papel del autor en este medio creativo. El hecho de partir de la (re)creación y la (re)contextualización, ha comportado que su rol como autor

conceptual, y no como realizador técnico, haya sido puesto en duda. No obstante, como ya lo anunciaron Barthes y Benjamin, no se trata de que haya desaparecido el autor, sino de que su protagonismo como generador de sentidos se ha desplazado hacia el espectador.

El hecho de que el autor haya utilizado la apropiación como método creativo no debe llevarnos a pensar que sus obras carecen de personalidad o de calidad estética. Muy al contrario, ya sólo el proceso de selección de imágenes preexistentes denota la personalidad y las preferencias del artista; ¡cuánto más lo hará el proceso de montaje y producción de la pieza!

Pese a todo, con la revitalización de su papel como creador y consumidor de significados, ha sido el espectador el que ha ido ganando protagonismo a lo largo de las últimas décadas. Ahora es él quien debe reconstruir el contenido de la obra. Ya no se trata de un sujeto pasivo que se limita a observar y admirar todo aquello que el autor le presenta. Se trata, por el contrario, del surgimiento de un individuo crítico y activo que pone parte de su conocimiento y experiencia al servicio de la comprensión y la valoración de la obra.

En el caso del Found Footage, la necesidad de compromiso e implicación por parte del espectador es un elemento totalmente necesario, pues éste se encuentra ante piezas de apariencia fragmentada, e incluso chocante, que deben ser entendidas como un todo; y para conseguirlo, tiene que existir un esfuerzo por parte del receptor que será quien genere la unidad de sentido definitiva.

Por otro lado, también debemos tener en cuenta que las piezas creadas a partir de la técnica del Found Footage suelen

estar llenas de guiños, de referencias a otras citas filmicas, a otras obras... y la comprensión de estos matices sólo se puede dar a través de un espectador curioso, conocedor del medio cinematográfico, observador y capaz de establecer relaciones dispares con rapidez y exactitud: todo un reto.

No obstante, a la necesidad de esta profunda implicación del receptor por parte de los realizadores, debemos añadirle un hecho indiscutible: en la actualidad, el papel activo del espectador ha llegado más allá. Como explica Ana Rosas Mantecón:

*El rol de público como destinatario de una oferta cultural coexiste en la actualidad con otra modalidad del rol. De la vinculación con las Nuevas Tecnologías de la Comunicación ha emergido un consumidor distinto —difícilmente concebible sólo como público— que interactúa con ellas de una manera totalmente novedosa, como usuario y como productor o emisor cultural, categorizado como «prosumidor».*¹⁷

En las Redes Sociales se hace evidente esta tendencia hasta el punto de poder considerarla casi un nuevo paradigma en el terreno del consumo de información y cultura. Ahora es el usuario quien genera y regenera los contenidos en Internet. Y es que el espectador, convertido en internauta, se ha transformado en un personaje híbrido que no se limita a consumir información y material cultural en la Red. Se trata, más bien, de un individuo activo que se apropia de las imágenes e información ajenas para editarlas y transformarlas en una creación propia, diferenciada. Como explica Israel Roncero, “*el prosumidor (...) a través de operaciones de selección e hibridación de símbolos culturales*

(sampleado, retweet, remake, cover, mash-up, reblog) se encarga de (re)elaborar su objeto “artístico”. ¹⁸ En consecuencia, siguiendo con el planteamiento propuesto por I. Roncero, ese usuario no es simplemente un productor que consume, sino un postproductor que consume elementos creados por él y por otros individuos: un “postprosumidor”.

Y, quizás, lo más interesante sea que ese nuevo creador, una vez generada su obra, vuelve de nuevo a la Red para usarla, en esta ocasión, ya no como una fuente infinita de información de la que tomar prestados archivos, imágenes o ideas; sino como un medio de visibilización y difusión de sus creaciones.

Vemos, por tanto, que los límites tradicionales que ostentaban tanto la propiedad como la creación han sido quebrados, desdibujados: ahora el espectador-productor – el prosumidor- participa activamente en la creación de contenidos virtuales, formando parte del ciclo de retroalimentación que da vida a Internet. En palabras de Guillermo Orozco:

(...) La convergencia tecnológica contemporánea, que multiplica las combinaciones de formatos, lenguajes y estéticas en las diversas pantallas, abre nuevos escenarios que a su vez facilitan otros modos y roles de interacción comunicativa a sus audiencias. Entre estos, uno de los cambios importantes es el producido por el tránsito de audiencias agrupadas en función de la recepción, a audiencias definidas cada vez más en función de su capacidad para la emisión. ¹⁹

Durante los últimos años, tanto en las Redes Sociales como en servidores de archivos audiovisuales (tales como YouTube o Vimeo ²⁰), se ha multiplicado la presencia de piezas y obras basadas en la técnica del Found Footage o, siendo más explícitos, en la remezcla digital. Esto, desde mi punto de vista,

es la muestra evidente de un cambio, de una transformación. Hoy en día, la apropiación parece ser la norma y mantras como el “Do it Yourself” o el “Broadcast Yourself” se han transformado en la regla de oro.

La creación contemporánea ha dejado de ser considerada como algo finalizado, concluido, cerrado. La obra se ha convertido en un eslabón más dentro de una cadena infinita de producción creativa: un nodo dentro de una retícula basada en la apropiación, la relectura, la reciprocidad y la intertextualidad. Y el Found Footage es un gran ejemplo de ello.

Notas

1. G. VILCHES. “Usos, estilos y formatos contemporáneos del audiovisual de apropiación en España”, en *Found Footage Hoy. Consulta en línea*: <http://www.foundfootagehoy.com/> (Consulta realizada el 10 de octubre de 2011)
2. J. LÓPEZ ANAYA, *El extravío de los límites*. Claves para el arte contemporáneo. Buenos Aires, Emecé Arte, 2007, p. 146.
3. L. RODRÍGUEZ MATTALÍA, *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento. Análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen*. Castelló de la Plana, Universitat Jaume I, 2011, p. 146.
4. A. VIÑAS ALCOZ, Cine estructural de Found Footage: 133, de Eugènia Balcells y Eugeni Bonet, Trabajo de Investigación para Doctorado en teoría., análisis y documentación cinematográfica, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2008, p. 18. Consulta en línea: <http://recercat.test.cesca.es/handle/2072/97357> (Consulta realizada el 20 de octubre de 2011).
5. J. LÓPEZ ANAYA, ob. Cit., p. 149.
6. N. BOURRIAUD, Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo, Adriana Hidalgo Editora,

2009, p. 25. Consulta en línea: <http://www.catedragarciacano.com.ar/wp-content/uploads/2009/11/nicolas-bourriaud-completo1.pdf> (Consulta realizada el 16 de octubre de 2011)

7. N. BOURRIAUD, ob. Cit., p. 26

8. G. DEBORD; G. J. WOLMAN, “*Métodos de Tergiversación*”, Archivo Situacionista Hispano, 1956. Consulta en línea: <http://www.sindominio.net/ash/presit02.htm> (Consulta realizada el 10 de octubre de 2011)

9. A. VIÑAS ALCOZ, ob. Cit., p. 8.

10. Aunque, inicialmente, se generalizó el uso del término “cine documental” (acuñado por Grierson); en la actualidad, muchos expertos defienden el nuevo concepto de “cine de no ficción” ya que su significado es mucho más amplio y acoge todos los tipos de prácticas surgidos a lo largo de la historia de esta tipología cinematográfica.

11. A. VIÑAS ALCOZ, ob. Cit., p. 9.

12. <http://archive.org/>

13. <http://www.youtube.com/>

14. J. P. PIÑEROS, “*El cine reciclado: Found Footage*”, Creación y Producción en diseño y comunicación, n° 35 (2010), pp. 59-62. Consulta en línea:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=6824&id_libro=275 (Consulta realizada el 13 de octubre de 2011)

15. E. HORWARTT, “A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet”. En I.R. Smith (ed.), *Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation*, Nottingham, Scope, 2009. Consulta en línea: <http://www.scope.nottingham.ac.uk/cultborr/chapter.php?id=8> (consulta realizada el 02 de mayo de 2013).

16. J. L. SÁNCHEZ NORIEGA. “Películas a golpe de ratón. Una exploración sobre el cine comprimido en la Red”, *Revista Telos*, n° 64, Julio-Septiembre 2005. Consulta en línea: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=3&rev=64.htm> (Consulta realizada el 3 de noviembre de 2011)

17. A. R. MANTECÓN. “Del público al prosumidor: nuevos retos para los estudios de consumo cultural”, *Entretextos*, Universidad Iberoamericana León, pp. 37-42. Consulta en línea: http://www.uis.edu.co/webUIS/es/catedraLowMaus/lowMauss12_2/doceavaSesion/Nuevos%20Retos%20para%20los%20Estudios%20de%20Consumo%2

0Cultural.pdf (Consulta realizada el 30 de abril de 2013).

18. I. RONCERO. “Producción, Reproducción, Post-producción. La culminación de los procesos de desaturización de la obra artística en el contexto de las nuevas tecnologías”, AACA Digital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte, nº 16 (2011). Consulta en línea: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3793611> (Consulta realizada el 25 de abril de 2013).

Bibliografía

- N. BOURRIAUD, Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo, Adriana Hidalgo Editora, 2009. Consulta en línea: <http://www.catedragarciacano.com.ar/wp-content/uploads/2009/11/nicolas-bourriaud-completo1.pdf> (Consulta realizada el 16 de octubre de 2011)
- G. DEBORD; G. J. WOLMAN, “*Métodos de Tergiversación*”, Archivo Situacionista Hispano, 1956. Consulta en línea: <http://www.sindominio.net/ash/presit02.htm> (Consulta realizada el 10 de octubre de 2011)
- E. HORWARTT, “A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet”. En I.R. Smith (ed.), Cultural Borrowings: Appropriation, Reworking, Transformation, Nottingham, Scope, 2009. Consulta en línea: <http://www.scope.nottingham.ac.uk/cultborr/chapter.php?id=8> (consulta realizada el 02 de mayo de 2013).
- J. LÓPEZ ANAYA, *El extravío de los límites*. Claves para el arte contemporáneo. Buenos Aires, Emecé Arte, 2007.
- A. R. MANTECÓN. “Del público al prosumidor: nuevos retos para los estudios de consumo cultural”, *Entretextos*, Universidad Iberoamericana León, pp. 37-42. Consulta en línea: http://www.uis.edu.co/webUIS/es/catedraLowMaus/lowMauss12_2/doceavaSesion/Nuevos%20Retos%20para%20los%20Estudios%20de%20Consumo%20Cultural.pdf (Consulta realizada el 30 de abril de 2013).
- G. OROZCO. «Entre pantallas. Nuevos escenarios y roles comunicativos de sus audiencias-usuarios». En M. Á. AGUILAR, E. NIPÓN, A. PORTAL, R. WINOCUR (coords.), *Pensar lo contemporáneo: de la*

- cultura situada a la convergencia tecnológica. Barcelona, Anthropos/UAM-Iztapalapa, 2009, pp. 287-296.
- J. P. PIÑEROS, “*El cine reciclado: Found Footage*”, Creación y Producción en diseño y comunicación, n° 35 (2010), pp. 59-62. Consulta en línea:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=6824&id_libro=275 (Consulta realizada el 13 de octubre de 2011)
- L. RODRÍGUEZ MATTALÍA, *Videografía y arte: indagaciones sobre la imagen en movimiento. Análisis de prácticas videográficas que investigan sobre la imagen. Castelló de la Plana, Universitat Jaume I, 2011*
- I. RONCERO. “Producción, Reproducción, Post-producción. La culminación de los procesos de desaturización de la obra artística en el contexto de las nuevas tecnologías”, AACA Digital: Revista de la Asociación Aragonesa de Críticos de Arte, n° 16 (2011). Consulta en línea: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3793611> (Consulta realizada el 25 de abril de 2013).
- J. L. SÁNCHEZ NORIEGA. “Películas a golpe de ratón. Una exploración sobre el cine comprimido en la Red”, Revista Telos, n° 64, Julio-Septiembre 2005. Consulta en línea: <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=3&rev=64.htm> (Consulta realizada el 3 de noviembre de 2011)
- G. VILCHES. “Usos, estilos y formatos contemporáneos del audiovisual de apropiación en España”, en *Found Footage Hoy*. Consulta en línea: <http://www.foundfootagehoy.com/> (Consulta realizada el 10 de octubre de 2011)
- A. VIÑAS ALCOZ, Cine estructural de Found Footage: 133, de Eugènia Balcells y Eugeni Bonet, Trabajo de Investigación para Doctorado en teoría., análisis y documentación cinematográfica, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, 2008. Consulta en línea: <http://recercat.test.cesca.es/handle/2072/97357> (Consulta realizada el 20 de octubre de 2011).

Recursos estéticos del escáner plano: *Scan Art*

LUIS CASTELO SARDINA

Resumen:

La aparición de nuevos medios siempre conlleva el surgimiento de nuevos lenguajes y nuevas formas de representar el mundo. Muchos de estos lenguajes tienen que ver con el elemento tecnológico y la incorporación de nuevos ruidos de índole mecánica que acaban siendo incorporados al mensaje de forma natural. La aparición de los escáneres en el panorama doméstico hace ya 20 años no supuso, a priori, ninguna revolución estética, pero su posterior desarrollo y abaratamiento ha sido clave para que determinados artistas hayan logrado ver las posibilidades y usos creativos de esta herramienta.

Palabras Clave: *Scan Art*, *escanografía*, nuevos medios, imagen digital, estética de la imagen mecánica.

* * * * *

1. Una estética propia: *Scan Art*

Quisiera comenzar haciendo una breve aclaración sobre la terminología empleada en este artículo referida a una tecnología relativamente reciente como es la *escanografía*. Los términos *escanografía* (*Scannography*) o también llamada *Scan Art* empleados habitualmente en la actualidad, son también complementarios del término *digitografía* (*Digitography*). Los dos primeros se refieren a la realización de imágenes con escáneres planos, haciendo referencia *escanografía* y *Scan Art*

al dispositivo empleado, el escáner. Mientras que el segundo, *digitografía*, hace referencia a las peculiaridades y similitudes de la imagen obtenida con los tradicionales fotogramas químicos. Además no hay que olvidar las estrechas relaciones entre todos estos métodos relacionados con el escáner y la xerografía, la electrografía o el *Copy Art*, realizados con máquinas fotocopiadoras y que tuvieron su auge desde los años 50 hasta finales de los 80 del siglo pasado.

Basándose en la tradición histórica del fotograma, algunos artistas han decidido hacer un uso no-normativo o no ortodoxo de estos dispositivos alterando el uso para el que fueron concebidos y empleando elementos de distinta naturaleza sobre un sistema capaz de registrar imágenes de forma digital: el escáner plano. Este dispositivo hace las veces de elemento fotosensible, y en realidad lo es, ya que su *CCD (Charge Coupled Device)* funciona como tal. La imagen proyectada sobre éste, después de que la luz del sistema rebote en el objeto colocado sobre el cristal, es capturada y transformada en información digital susceptible de ser manipulada o controlada a través de un ordenador y su *software*. De aquí el nombre que algunos artistas también le dan: *digitograma*, es decir, fotograma digital. Vamos a ver, por tanto, como a través de un uso no normativo del escáner podremos obtener una serie de elementos plásticos que van a configurar una nueva herramienta con una estética y lenguaje propio.

En los orígenes fotográficos de la escanografía encontramos un claro antecedente fotográfico: el fotograma. Para su realización hacía falta únicamente un material fotosensible, generalmente papel fotográfico, un objeto y luz. Va a ser precisamente sobre dicho material fotosensible (químico) donde se van a formar las imágenes fotográficas,

gracias al carácter de *huella* que ejerce la luz al incidir sobre la superficie fotosensible. Dicho carácter constitutivo de huella es autónomo de la tecnología empleada para la toma de imágenes, por eso no podemos hacer distinciones entre químico y digital, ya que indistintamente de su naturaleza técnica seguimos obteniendo huellas luminosas. Esta *huella* está regida por las leyes de la física y de la química, y va a conformar la propia naturaleza técnica del proceso fotográfico. En el caso de los escanogramas la huella estará regida por las leyes de la física y la electrónica. En cualquiera de los dos casos, químico y digital, vamos a considerarla, debido a sus propias características y siguiendo la definición de Peirce, como un *índice* ¹. Con un sentido muy concreto: índice como signo que se refiere al objeto que denota y que se ve afectado por aquel en una auténtica conexión física.

Esta definición mínima de fotografía, como simple huella luminosa, no implica la utilización, ni de la cámara oscura, ni de una óptica determinada; ni tan siquiera que la imagen se asemeje al referente del que hemos obtenido dicha huella. Es por lo que estos soportes fotosensibles junto con la luz constituyen por si mismos los elementos mínimos imprescindibles para que exista la fotografía. Naturalmente, nos estamos refiriendo a un caso muy concreto de fotografías como son los fotogramas, en el caso de la utilización de soportes fotoquímicos y de *digitogramas o escanogramas* en el caso de soportes digitales. Philippe Dubois especifica sobre dicho argumento que: "*el aparato de toma de vista no es en principio indispensable para que haya fotografía -como si todo el dispositivo óptico [...] no interviniera más que secundariamente en relación con el dispositivo químico [...], dado como lo único esencial y propiamente constitutivo.*" ²

Desde esta definición esencial de fotografía podemos extrapolarlo al escáner y hablar de una estética y unos signos propios que son característicos de este medio. La aparición de este nuevo lenguaje, en un principio exclusivo de la fotografía, se irá definiendo y formando poco a poco a lo largo de los años, impregnando a otros medios como la pintura, el cine o el vídeo. El recorrido fotográfico ha sido intrincado hasta llegar al momento actual, desde una primera fase de carácter descriptivo-documental, pasando en segundo lugar, por un periodo mimético y con cierto complejo de inferioridad con respecto a la pintura para, llegado el siglo XX, encontrar su propio camino y sus propias señas de identidad; y encontrarnos ahora en una encrucijada tecnológica en donde los caminos se vuelven a cruzar y donde las fronteras que delimitaban algunas de estas actividades están materialmente diluidas. Vivimos un momento significativo de cambio conceptual, material y de crisis de valores asumidos históricamente. Estamos asistiendo a un proceso que cambiará definitivamente la fotografía tal y como la conocemos y que viene de la mano, de nuevo, de un cambio tecnológico: la digitalización.

2. La representación del tiempo escanografiado

El primer aspecto de esta estética particular es el modo de representar el tiempo. En referencia al tiempo, Henry Bergson dice: *"Al ser su esencia un continuo pasar, ninguna de sus partes permanece todavía cuando otra se presenta. La superposición de una parte a otra parte con intención de medirla es, pues, imposible, inimaginable, inconcebible."* ³

Aparentemente superados en fotografía los problemas técnicos para la detención del tiempo/movimiento a principios del siglo XX gracias al desarrollo de nuevos y más rápidos

materiales fotosensibles y de obturadores mecánicos más precisos, comprobamos como a finales de ese mismo siglo vuelven a aparecer ciertos problemas o particularidades específicas con la implantación de las tecnologías digitales utilizadas como los sensores fotosensibles. Este tipo de sensores han evolucionado en dos tecnologías distintas: una, la de los fotosensores de área del tipo *CCD* o *CMOS* incorporados en la mayoría de las cámaras digitales y, por otro lado, los fotosensores lineales o de barrido, como los que incorporan los escáneres planos y algunos respaldos digitales de gran formato. Resulta curioso constatar que un problema aparecido en los primeros modelos de cámaras digitales como es el retardo en el tiempo de disparo, pueda entrar a formar parte de distintos aspectos relacionados con la lectura de las imágenes. Se trataba de un desfase entre el instante en el que se aprieta el obturador y la obtención de la imagen. Esto provocó un cambio de actitud por parte de los fotógrafos que debían prever con antelación cuándo sería el momento óptimo de disparo, ya que de lo contrario este pasaría sin que lo pudiésemos registrar. Dicha particularidad fue subsanada primeramente en la gama alta de cámaras digitales y en la actualidad es raro encontrarnos con algún modelo que tenga dicho retardo. No era un recurso empleado por los fotógrafos, sino más bien un problema técnico, aunque también es posible que no haya pasado el tiempo suficiente para que pasara a formar parte del lenguaje fotográfico.⁴

Sin embargo, con los fotosensores lineales ha surgido un problema nuevo y en cierto sentido parecido al que sucedía en los primeros tiempos de la fotografía, se trata del “tiempo de exposición”. En los primeros tiempos de la fotografía el problema principal fue el de los largos tiempos de exposición que impedían que los objetos en movimiento “saliesen”

correctamente, es decir, estos, o no quedaban expuestos o aparecían como manchas o barridos difusos. Los fotosensores lineales son unos dispositivos que tienen que hacer un barrido sobre la superficie a digitalizar, sea esta una pantalla de enfoque de una cámara de gran formato o el cristal de un escáner plano. Pero para hacer este barrido necesita de tiempo.



Figura 1. Luis Castelo. Vespa cabro. De la serie Cuaderno de campo. Escanografía. 2004

Es precisamente el tiempo que tarda en barrer toda la superficie el que genera unos “ruidos” tecnológicos nuevos en el ámbito fotográfico, ya que, al contrario de lo que sucede con materiales tradicionales que se exponen de una sola vez durante mucho tiempo, aquí se va “exponiendo” línea a línea durante un tiempo que dependerá de la resolución deseada (a más resolución más tiempo). Son dos los efectos provocados y suelen ir a la par. Por un lado, la deformación de los objetos en función de la dirección del movimiento que realizan [Fig. 1] (en el mismo sentido o diferente del sentido de barrido) y, por otro, la separación cromática de los objetos en movimiento, dejando franjas coloreadas amarillas, magentas y cianes (complementarios de los sensores rojo, verde y azul). Dichos efectos son nuevos en el panorama fotográfico e imposibles de conseguir con materiales tradicionales, por lo que podemos considerarlos como un uso no normativo del escáner. Las deformaciones que se producen se asemejan más a las deformaciones que provocaban los antiguos obturadores de

plano focal, que necesitaba de cierto tiempo para realizar el barrido por delante de la película, y el desfase cromático a las primeras fotografías en color que necesitaban de negativos de separación. Pero en cualquier caso es un nuevo recurso estético que puede convertirse en un recurso estilístico para los artistas plásticos.

3. La representación del espacio escanográfico

El uso de la perspectiva albertiana ha sido el modo de representación por excelencia desde el Renacimiento hasta la actualidad. De hecho, es la que se sigue utilizando en los diseños actuales de cámaras fotográficas como evolución directa de la *cámara oscura*, y cuyo origen se remonta a la antigüedad. Su empleo ha modificado una de las más notables características de la visión fotográfica que es la de transformar la visión tridimensional en una representación bidimensional con apariencia de profundidad. Esta característica es compartida con otras técnicas manuales de representación tradicionales, tales como: el dibujo, la pintura o el grabado; aunque la forma de llevarla a cabo es radicalmente distinta. Como advierte André Bazin: *"El acontecimiento decisivo fue sin duda la invención de la perspectiva: un sistema científico y también mecánico, que permitía al artista crear la ilusión de un espacio con tres dimensiones donde los objetos pueden situarse como en nuestra percepción directa."* ⁵

El empleo generalizado en el mundo de la fotografía de los principios establecidos desde la aparición de las cámaras oscuras no es neutro ni inocente, ya que implica una concepción espacial determinada y convencional generada, sin duda, por los principios de la perspectiva renacentista. Porcher opina que: *"La fotografía es un sistema convencional que expresa el espacio según las leyes de la*

perspectiva [...]. Si la fotografía es considerada como un registro perfectamente realista y objetivo del mundo visible, es porque se le han asignado (desde su origen) los usos sociales considerados realistas y objetivos." ⁶ Algunos artistas han transgredido dicha norma a través de la manipulación del diseño de las cámaras aunque siempre ha sido bastante minoritario cuando se han empleado este tipo de dispositivos mecánicos. Por ejemplo, el trabajo de Ilan Wolff que dentro de una furgoneta transformada en una cámara estenopeica coloca el material fotosensible, no en la perpendicular del orificio de la cámara, sino en los laterales de dicho eje, provocando distorsiones y deformaciones en la imagen. [Fig. 2]

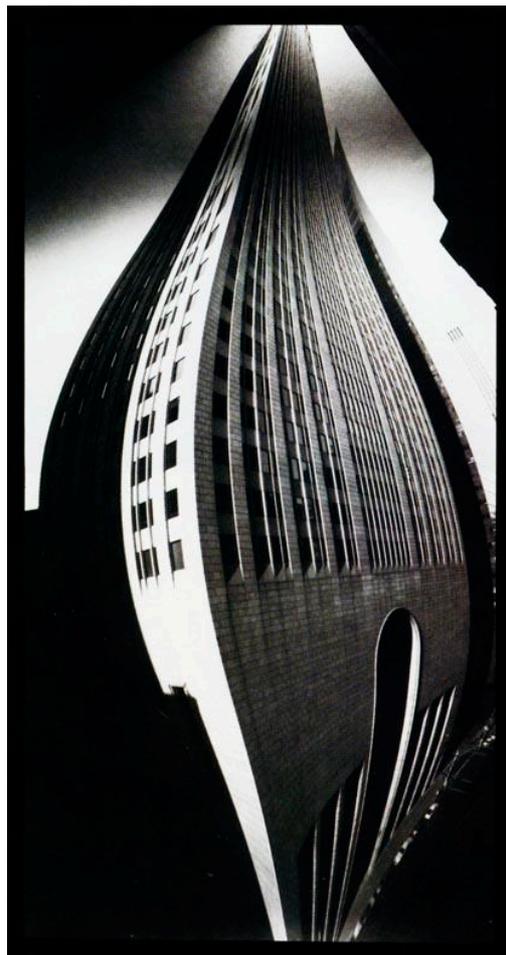


Figura 2. Ilan Wolff. De Nueva York a través de la estenopeica. 1987.

Sin embargo, el escáner no tiene mucho que ver con una cámara oscura, ni tampoco con una cámara fotográfica. Su diseño en forma de caja aplastada necesita de sistemas de reflexión internos (espejos) que transmitan la luz hasta un sistema óptico (objetivo) diseñado especialmente para enfocar sobre un fotosensor lineal. Esta característica alargada del sensor provoca la aparición de una perspectiva bastante peculiar cuando se trabaja con objetos tridimensionales (para los que no está fabricado el escáner). En vez de obtener líneas de fuga que convergen en un punto nos vamos a encontrar con la paradoja de que dichas líneas divergen [Fig. 3] y en vez de ver un círculo concéntrico, cuando escaneamos un cilindro, vamos a ver una elipse. Por otro lado, si nos alejamos del centro que divide longitudinalmente al escáner, llamado punto dulce, nos encontraremos con una convergencia de los objetos hacia ese centro. Esto supone que al utilizar cierto tipo de objetos que por su tamaño se alejan del plano del cristal vamos a tener diferentes tipos de distorsiones que podríamos denominar paradójicas y propias del dispositivo empleado. Estas paradojas son muy acusadas cuando observamos imágenes escanografiadas, ya que, a priori, estas las podemos confundir con fotografías obtenidas con una cámara convencional. Solamente después de un análisis más pausado podremos observar diferentes aspectos que no se corresponden con una imagen fotográfica obtenida con cámara. Algunas de estas características propias de la representación espacial del escáner y que podríamos llamar paradojas son: las deformaciones en diferentes planos, los múltiples planos de enfoque y la mínima profundidad de campo que tenemos, los barridos que aparecen si lo que estamos escaneando se mueve, la caída y la disminución de la iluminación según nos alejamos del plano del cristal.



Figura 3. Luis Castelo. Apteryx australis. De la serie Historiae naturalis. Escanografía. (110x90 cm). 2006. Nótese la divergencia en la base donde está situada el ave.

A lo largo de la historia de la fotografía se han utilizado recursos para alejarse de un tipo de representación convencional de la realidad a través de la utilización de la perspectiva y de los puntos de vista poco comunes o habituales. Se ha tratado en numerosas ocasiones de romper con la perspectiva central heredada del Renacimiento. Encontramos numerosos ejemplos de fotógrafos, sobre todo en los movimientos de las vanguardias de principio del siglo XX, que rompieron con la perspectiva clásica, entre ellos, el soviético Aleksander Rodchenko o Moholy-Nagy que se esforzará por encontrar y desarrollar nuevos cánones de representación de las cosas. Nagy escribió: "*Podemos decir ahora que vemos el mundo desde una perspectiva absolutamente distinta.*"⁷ En este periodo se aprovecharán las alteraciones provocadas en la perspectiva de

fotografías arquitectónicas, para incorporarlas a ese espíritu renovador de la imagen que tanto perseguían. A este tipo de imágenes de efectos y perspectivas acentuadas Otto Stelzer las denominará *manieristas*, haciendo una comparación de las obras pictóricas del Barroco con la fotografía con puntos de vista exagerados. Como él mismo dice: "*Aplicada de forma convencional, la fotografía constituye el triunfo de la perspectiva del Renacimiento; aplicada experimentalmente, es también el triunfo de la visión manierista.*"⁸ Para Stelzer, el rasgo esencial del manierismo histórico, que además va a determinar su estilo, es la búsqueda de "*enfoces «interesantes», de perspectivas excitantes o curiosas, con la subsiguiente alienación del mundo formal.*"⁹

4. El ojo del cíclope: el punto de vista de un escáner

El primer aspecto a tener en cuenta por su aparente neutralidad es el punto de vista. A través de la fotografía podemos considerarlo desde varios aspectos, tales como la elección de una situación, real o imaginaria, desde donde se mira una escena; es decir, una posición física en un punto del espacio frente a la escena. Pero, también, a través de una visión subjetiva: intelectual, ética, estética o comunicativa; otorgando una serie de valores -subjetivos- que determinan el encuadre y, por lo tanto, forzando al espectador a observar la imagen de una forma preconcebida por parte del fotógrafo.

Cuando realizamos una fotografía estamos mirando la realidad a través de una pequeña ventana o visor con unos claros límites físicos; incluso cuando observamos una fotografía ésta tiene unos bordes que delimitan claramente el objeto mismo del resto de la realidad, -la fotografía-; es más, dentro de esos límites físicos del papel, podremos observar con frecuencia

otros límites producidos por un enmarcado interior que delimita la imagen fotográfica del objeto físico que la sustenta: es lo que denomina Jacques Aumont *marco-límite*. Según su propia definición, el marco es lo que manifiesta la clausura de la imagen, su carácter de no ilimitada.¹⁰

Sin embargo, en el caso de los escáneres planos no podemos hablar estrictamente de una ventana por la cual nos asomamos sino más bien del ojo dentro un pozo oscuro sobre el cual colocamos nuestros objetos. Por otro lado, el punto de vista del escáner es del todo “mecánico” ya que vemos las imágenes resultantes igual que las ve la máquina, vemos a través de su propio ojo ciclópeo. Nuestro marco límite no viene dado tanto por una decisión tomada dentro de un espacio real sobre el que posamos nuestra mirada (determinando que fragmento registrar), sino por la elección de unos referentes que colocamos dentro del marco mismo, es decir sobre el cristal y su marco delimitador.

Otra diferencia relacionada con el punto de vista es el deslizamiento del marco-ventana a través de la realidad que realizamos con una cámara fotográfica y que ha ido estableciendo una serie de relaciones entre el ojo del fotógrafo y el caos del mundo circundante, provocando una re-ordenación; es decir, una re-composición de la realidad a través del encuadre de la cámara. Con el escáner esta reordenación del mundo deja de ser intelectual para convertirse en física: yo selecciono un objeto del mundo y lo llevo hasta “el ojo” del escáner, aislándolo y descontextualizándolo de su entorno.

Es también característico, al obtener imágenes con un escáner, la aparición de fondos vacíos y negros muy cercanos a la estética del bodegón español o flamenco del siglo XVIII; o

por el contrario, fondos blancos también vacíos cercanos a la estética de la ilustración o del dibujo a línea. [Fig. 4]



Figura 4. Luis Castelo. Allium cepa I. De la serie Germinación. Escanografía (100 x 100 cm). 2008.

La utilización del punto de vista cuando trabajamos con escáneres es muy limitada ya que, como hemos dicho, es un punto de vista único, inmóvil y que se encuentra dentro de la máquina, por lo que nos vemos forzados a colocar los objetos sobre ese punto de vista y no vamos a poder observar el efecto causado hasta que no hayamos obtenido la imagen. Ese punto de vista, por otro lado, siempre va a surgir con ese efecto de pozo del que hablábamos antes, siempre vamos a ver los objetos de abajo hacia arriba provocando en el espectador un desasosiego

cognitivo o lo que es lo mismo, ciertas paradojas en el modo de representar los objetos ya que no estamos habituados a verlos de este modo. Esta forma de ver del escáner nos permite explorar nuevos territorios en el mundo de la representación artística así como aspectos ópticos no suficientemente tratados en otros medios.

5. Peculiaridades de la profundidad de campo en la escanografía

Como consecuencia directa de la actividad de enfocar aparecerá en fotografía el concepto de *profundidad de campo*, entendido este como el espacio óptico que se encuentra por delante y por detrás del plano de enfoque, en donde podemos encontrar imagen nítida. La profundidad de campo está directamente relacionado con otro control mecánico: la abertura o diafragma del objetivo. La profundidad de campo es un concepto relativo que dependerá de varios factores: de la distancia del motivo a la lente, de la distancia focal del objetivo, de la apertura de diafragma, y de la calidad óptica de la lente. La profundidad de campo va a sernos extremadamente útil en nuestra actividad selectiva, y por lo tanto creativa, a la hora de fotografiar. A través del elemento óptico, del enfoque en este caso, se puede realizar un uso selectivo de la realidad, evidenciando aspectos de ésta que sólo con la visión normal seríamos incapaces de percibir. Con ello se hace patente, se pone al descubierto, "otra realidad" o ficción generada por el propio medio.

A través de la profundidad de campo y el enfoque vamos a poder realizar un uso selectivo que nos permitirá eliminar o integrar planos de interés en la imagen. El diafragma, y por añadidura la profundidad de campo, es, posiblemente, uno de los

elementos expresivos más utilizados en fotografía, junto con el control del tiempo de obturación.

Pero si hablamos de escanografía todo nuestro campo de acción se estrecha notablemente. La posibilidad de diafragar no existe y por tanto la posibilidad de modificar el punto de enfoque tampoco así como tampoco la de modificar y/o aumentar la profundidad de campo. Los escáneres del tipo CCD llevan un sistema óptico (una lente) y un diafragma fijo pero están soldados literalmente a un bloque que impide su manipulación. Este sistema óptico, similar al de una cámara fotográfica, está diseñado para enfocar una imagen de calidad sobre el sensor lineal y por lo tanto no tiene sentido su movilidad particular, aunque si tiene habilitado la función de ser arrastrado a lo largo del cristal para realizar un muestreo línea por línea de lo que tenemos sobre nuestro plano de escaneado. Es precisamente en ese plano, que podríamos considerar también plano de enfoque, donde vamos a tener la imagen más nítida, pero también, y dependiendo del escáner y su calidad, tendremos nitidez unos milímetros por encima del plano del cristal. Es decir, tenemos una cierta profundidad de campo pero muy limitada o restringida a unos pocos milímetros por encima de dicho plano. Aprovechando esta circunstancia podemos escanear a trozos, y a veces no queda más remedio, ya que hay objetos que físicamente no caben de una sola vez en un escáner de tamaño A4, trozos que posteriormente podemos ensamblar. Este modo de actuar provoca la aparición de ciertas paradojas visuales [Fig. 5] en lo que a planos de enfoque se refiere, ya que cada fragmento digitalizado individualmente tiene su propio plano de enfoque diferente del anterior. Todos estos trozos, a modo de puzle, tendrán diferentes zonas o planos de enfoque literalmente imposibles de obtener con una cámara convencional ya que sólo es capaz de representar uno de esos planos de

enfoque. El resultado de la unión de este puzle es una imagen muy realista, que se asemeja mucho a una imagen obtenida con una cámara fotográfica, pero que incorpora diferentes paradojas de índole visual provocadas por el dispositivo con el consiguiente efecto desconcertante y perturbador en el espectador.



Figura 5. Proceso de digitalización (escanografía) de Ajaia ajaja y pieza final (110x130 cm). De la serie Historiae naturalis. 2006.

6. Ruidos físicos: polvo y suciedad sobre el plano del escáner.

Poner de manifiesto el plano o ventana de observación no es muy frecuente en fotografía ya que, por lo general, en fotografía nuestro punto de vista es un tipo de ventana a través de la cual nos asomamos a la realidad. Elementos o ruidos que ponen de manifiesto dicha ventana sólo aparecen en aquellos casos en los que el sensor digital de la cámara está sucio y, por tanto, esas partículas quedan enfocadas sobre dicho sensor. Generalmente esta suciedad es eliminada en el tratamiento digital que se hace a posteriori de la imagen con las herramientas de retoque.

Todos estos elementos ajenos al mensaje suelen entenderse por parte del fotógrafo como un componente no deseado y, por tanto, se eliminan. También, ocasionalmente, se pueden quedar pegadas partículas de polvo en la superficie del objetivo de una cámara, pero esta suciedad suele quedar desenfocada y por lo tanto no sale en la imagen. Esto también puede ocurrir a la hora de revelar nuestros papeles fotosensibles ya que las partículas de polvo se pueden depositar sobre la superficie del papel originando manchas o filamentos blancos que posteriormente a su revelado habrá que retocar con pinceles y tintas especiales. Pero puede darse el caso en que el autor decida precisamente incorporar dichos ruidos de modo premeditado para añadir un carácter más objetual a la imagen. Tenemos un ejemplo claro en el caso de la obra realizada por el fotógrafo Joel Peter Witkin, que raya y mancha sus copias, tanto física como químicamente, para añadir un aspecto temporal a la imagen similar al que podemos encontrar en algunas fotografías antiguas que se han ido deteriorando con el paso del tiempo.

Ya hemos dicho que con el escáner los objetos son colocados encima de un plano de cristal, y que sobre dicho cristal es donde tenemos nuestro plano de enfoque. El problema es que toda esta superficie se mancha muy fácilmente con motas de polvo, huellas y todo tipo de suciedad o, si se utiliza descuidadamente, se puede incluso rayar. Todo esto, a priori, puede suponer un inconveniente ya que se necesita limpiar cuidadosamente el cristal antes de cada toma o escaneado y, aun así, una vez digitalizada la imagen, habrá que limpiar digitalmente la imagen obtenida con algún programa de edición y retoque. Pero el hecho de poner de manifiesto ese plano puede modificar el concepto de ventana. Dejará de ser algo a través de la cual se mira y se registra una parte de esa realidad que vamos a fotografiar para convertirse en un límite físico. Poner de

manifiesto los límites físicos del encuadre produce en el espectador una sensación incómoda, claustrofóbica podríamos decir. No es lo mismo asomarse a la realidad a través de una ventana abierta, que encontrarnos encerrados en una habitación y mirar a través del cristal o asomarnos al borde del pozo ciclópeo, del que hablábamos antes, y no poder salir de allí. Encontrarnos con los límites físicos del instrumento empleado pone de manifiesto la utilización de éste, surge como presencia mecánica. [Fig. 6]



Figura 6. Izq. Proceso de digitalización de un espécimen. Der. pieza final. Luis Castelo. Paradisaea minor. De la serie Historiae naturalis. Escanografía. (110x73 cm). 2009.

Esta situación de conecta directamente con las teorías de Leo Steinberg ¹¹, sobre la aparición de lo que él denomina el *plano pictórico horizontal*. Steinberg argumenta que, hasta los años cincuenta del siglo pasado, el plano pictórico se correspondía con la postura humana erguida. La representación del mundo a través de la pintura evoca datos sensoriales desde una posición de verticalidad ante el cuadro. Lo mismo podríamos decir de la fotografía y nuestra posición vertical respecto del plano de representación. Hacia 1950, algunos pintores como Rauschenberg o Dubuffet, comienzan a realizar obras que no dependen de una correspondencia con la postura

humana erguida sino con un posicionamiento posición horizontal de la obra respecto del espectador. El plano pictórico horizontal alude, como dice Steinberg, de forma simbólica a superficies duras como tableros de mesa, suelos de taller, cartas de navegación, tabloneros de anuncios, etc.

Extrapolando estas teorías a la práctica con los escáneres planos encontramos una perfecta concordancia con los mismos. Estamos utilizando un plano horizontal sobre el que colocamos nuestros objetos. Esto provoca un abatimiento del plano perspectivo, pasando de la verticalidad de la cámara fotográfica a la horizontalidad del escáner. Como también dice Steinberg: *“Cualquier superficie receptora en la cual se esparcen objetos, en la cual se introducen datos, en la cual se puede recibir, imprimir o impresionar información.”*¹² La presencia del plano horizontal se pone de manifiesto con la aparición de ruidos ajenos a la imagen (motas de polvo, suciedad, fluidos, etc.). La integración de los mismos en el mensaje se convierte en un recurso expresivo de índole plástica que favorece el cambio de visión de la obra provocando el cambio de plano de visualización vertical (ortodoxo) por el horizontal (fuera de la norma).

7. Conclusiones

El recorrido de este artículo ha pretendido facilitar la comprensión de las características de las imágenes obtenidas con un escáner. Desde su aparición hace 20 años hemos visto un desarrollo tecnológico espectacular y, sin embargo, su utilización experimental ha sido bastante marginal. Parecía que iba a ser el sustituto natural de la electrografía y, sin embargo, no ha tenido la repercusión de esta. Podemos encontrar diversos artistas que a nivel internacional vienen trabajando con

asiduidad con esta herramienta. La particularidad más llamativa de sus trabajos es la heterogeneidad de procedimientos empleados para llevarla a diferentes terrenos artísticos. Por citar sólo unos pocos señalaremos los trabajos de Pepe Torres sobre el mundo inanimado de los soldaditos de plásticos, Alberto Ramajo con sus papeles plegados, Luciana Crepaldi con sus desnudos y retratos, Doris Mitsch y sus flores, Leanne Eisen con sus abstracciones, Jaime Ruas con su pintura sobre el escáner o yo mismo con diversos animalarios y herbarios, constituyen parte de un panorama de artistas que trabajan habitualmente con este peculiar instrumento de captación de imágenes.

Notas:

1. CH. S. PEIRCE, *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, 1986, p.47
2. P. DUBOIS, *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona, 1986, p.48
3. H. BERGSON, *El pensamiento y lo moviente*. Madrid, 1976, p.12
4. L. CASTELO, *Del ruido al arte. Una interpretación de los usos no normativos del lenguaje fotográfico*. Madrid, 2006, p.132-133
5. A. BAZIN, *¿Qué es el cine?* Madrid. 1990, p.25
6. L. PORCHER, *La fotografía y sus usos pedagógicos*. Argentina, 1977, p.10-11
7. J. C. LEMAGNY, A. ROUILLÉ, *Historia de la fotografía*. Barcelona, 1988, p.116
8. O. STELZER, *Arte y Fotografía. Contactos, influencias y efectos*. Barcelona, 1981, p.77
9. O. STELZER, *ob. cit.*, p.77
10. J. AUMONT, *La imagen*. Barcelona, 1992, p.153
11. L. STEINBERG, *El plano pictórico horizontal*. En S. YATES, (ed.). *Poéticas del espacio*. Barcelona. 2002, p.273-285
12. L. STEINBERG, *ob.cit*, p.276

Bibliografía

- Aumont, J. (1992) *La imagen*. Barcelona. Ed. Paidós Ibérica.
- Bazin, A. *¿Qué es el cine?* Madrid. Ed. Rialp SA. 1990.
- Bergson, H. (1976) *El pensamiento y lo moviente*. Madrid. Ed. Austral. Espasa Calpe.
- Castelo, L. (2006) *Del ruido al arte. Una interpretación de los usos no normativos del lenguaje fotográfico*. Madrid. Ed. Tursen - H. Blume.
- Dubois, P. (1986) *El acto fotográfico. De la Representación a la Recepción*. Barcelona. Ed. Paidós Comunicación.
- Lemagny, J.-C., Rouillé, A. (1988) *Historia de la fotografía*. Barcelona. Ed. Alcor.
- Peirce, Ch. S. (1986) *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires. Ed. Nueva Visión.
- Porcher, L. (1977) *La fotografía y sus usos pedagógicos*. Argentina. Ed. Kapelusz.
- Steinberg, L. (1972) *El plano pictórico horizontal*. En Yates, S. (ed.) 2002. *Poéticas del espacio*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.
- Stelzer, O. (1981) *Arte y Fotografía. Contactos, influencias y efectos*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.

¿Cómo llevar la red a cuestras? Arte y cultura visual en facebook

MARÍA DE LOS ÁNGELES DE RUEDA

Resumen:

En este breve artículo desarrollo algunas descripciones de los usos de la cultura visual y las artes en las redes sociales, particularmente en facebook, en torno a ciertas estrategias de la visibilidad, el trabajo de archivo y los intercambios virtuales compartidos. Se puede afirmar que arribamos a nuevas prácticas estéticas en recepción devenidas a partir de la interconectividad en nuevas figuras de mediación. Se puede reconocer las oscilaciones entre la globalidad y las políticas de uso identitarias, los ejercicios de historia y memoria desarticulando o produciendo nuevas relaciones, la conformación de nuevas prácticas en el comentario que devienen en crítica, o microcuraduría. Para reflexionar sobre estos- nuestros modos de operar en la contemporaneidad evocamos los conceptos de atlas y enciclopedia.

Palabras clave: redes sociales, cultura visual, atlas, archivo, visibilidades

* * * * *

1. Red- Atlas- Archivo- Hipermediación de las Artes y la cultura visual

La emergente cultura de redes se caracteriza por una inmensa producción, difusión y saturación de imágenes sobre una base de información hiper-textual. Una presencia constante

de discursividades y un flujo de comunicación multidireccional a través de la interconectividad. La hiper-relidad virtual de la hiper-comunicación dispara datos por doquier transformando las esferas pública y privada de la modernidad en una gran pantalla contemporánea donde casi todo adquiere visibilidad. El arte se instala en este escenario reconfigurando su estatuto una vez más, en el gran marco de la cultura visual, adaptándose a otras formas de intercomunicación.

Una nueva narrativa histórica modela nuestro presente. Como señala Martin Barbero, la convergencia tecnológica-digital genera una convergencia tempo-espacial planetaria que va redefiniendo las condiciones de movilidad, adaptabilidad y políticas de las comunidades.

“En Latinoamérica estamos pues ante una sociedad estructuralmente fracturada, pero en la que al mismo tiempo sus comunidades culturales (...) se están convirtiendo en un ámbito crucial de creación del sentido de las colectividades, de reinención de sus identidades, de renovación de los usos de sus patrimonios, de su reconversión en espacios de articulación productiva entre lo local y lo global” (...) ¹

Si por una parte nos encontramos frente al fenómeno de hiperconectividad, convergencia y concentración económica, por otra parte la misma conectividad brinda la posibilidad de potenciar un ecosistema comunicativo y artístico basado en nuevas formas de comunidades virtuales colaborativas que provocan entre otras cosas el operar alrededor de micropolíticas identitarias, nuevas localizaciones, micromemoria y otras visibilidades no hegemónicas. Una nueva esfera pública virtual emerge con el entrecruzamiento de pequeños relatos tejidos a través de la cotidianeidad y la apropiación de la cultura enciclopedia planetaria. En ese sentido las prácticas artísticas y

mediales en la cultura de redes se insertan en nuevos contextos que necesitan revisarse a través de nuevas convergencias teóricas.

A partir de un intercambio simbólico interpersonal (lenguajes, dispositivos, significados, sentido) y de la interactividad de los hombres con interfaces contemporáneas, se desarrollan múltiples relaciones y modificaciones en los planos perceptivos, cognitivos, expresivos que atañen al estudio y la producción de los lenguajes artísticos. La participación de diferentes disciplinas puestas en discusión produce una red de sentido tendiente a la deconstrucción de los grandes relatos.

Las artes, expandidas y descentradas en la cultura visual se pueden considerar metalenguajes o metadiscursos de los medios. El territorio de los préstamos y reenvíos entre las dos entidades yuxtapone una trama que produce nuevos géneros, activa la colaboración y contacta- conecta todo, cumpliendo uno de los axiomas de *Palo Alto*: es imposible no comunicarse. En este marco epistémico se utiliza la noción de medio-mediación no solo en lo concerniente a la problemática de lo analógico y lo digital, sino también a la idea de *médium*, en una dirección en la que el medio es texto y contexto, es el entorno, es el proceso, es la acción y es el lugar.

Las nuevas tecnologías han posibilitado que se amplíen las fronteras de las artes y su campo de acción. Las nociones de discontinuidad, montaje, disponibilidad, convergencias y fragmento, se acentúan.

La cultura global y las TIC borran cada vez más la consabida brecha entre autor y público, y a través de ese límite progresivamente más exiguo, la obra de arte hipermediada

tratará de reflexionar sobre esta serie de relaciones haciendo acopio del devenir de la cultura visual, en estrategias y formatos de enciclopedia, atlas o archivo, sin pretender originalidad sino más bien proponerse como una máquina metadiscursiva. Máquina de concepción (crear, generar) y de reproducción (inscribir, visualizar, transmitir).

La lógica de las redes amplía y actualiza la espontaneidad e inmediatez de la imagen producida y puesta en circulación en la que cada usuario juega roles simultáneos de autor- mediador- receptor. Se puede sostener que si la fotografía fue signo de recepción en la modernidad, la cultura visual en la red potencia esa característica en la actualidad creando una conectividad comunicativa, un paisaje medial singular y colectivo, a partir de las acciones simples de *me gusta, posteo, comento, comparto, subo*.

En la medida en que el fenómeno de des-colección avanza, atravesado por los efectos de la globalización y la informatización de la sociedad, empiezan a crearse otras formas de acopio de bienes, pero también de reservorio de objetos, documentos, imágenes; se produce un efecto de redefinición y re- funcionalización de espacios como los museos o los archivos y la formación de nuevas redes de intercambio. Se considera en ese sentido a la cultura contemporánea como un gran archivo que muta, se transforma y permite informar, recuperar, apropiar, plagiar y reconfigurar memorias e historias, formas y conceptos. Esta idea de archivo funciona en las instancias de recepción de los bienes simbólicos, en la producción artística-comunicativa y en sus nuevas formas de mediación.

Las tecnologías de reproducción, de registro e información para generar bases de datos han ayudado a la aparición de portales, páginas web y dispositivos de reunión de materiales, nuevas combinaciones y nuevos o futuros géneros; las artes en su condición posmedial interrogan no solo a los materiales, dispositivos y modos de hacer sino también al archivo. Coexisten en red información sobre archivos clásicos, archivos de producciones marginales que adquieren visibilidad y una cierta lógica a partir de la estructura rizomática de la red y de las experiencias aun no clasificables; se generan tramas de nuevas enciclopedias no lineales a partir de compilaciones de carácter didáctico de proyectos de investigación y producción colectiva. Se puede asimilar la cultura de red a una cultura de archivo que intenta operar en el doble sentido del mismo o en la doble capa que implica lo informático: volátil y estable, articulando enunciados y desafiando la doble condición de aquel, de origen y ley.

La mirada epistemológica dual, en nodos, tiene su antecedente en el método fragmentario y por montaje de la historia de Walter Benjamin; tal como lo destaca Ana María Guasch, el filósofo se había interesado en el método de archivo para analizar la historia cultural reunida en *El Libro de los Pasajes*² una lectura del presente a través de los fragmentos y ruinas de esa cultura de escaparate, de este torbellino de modernidad, acopiando notas, observaciones, compilando, almacenado, elaborando un tipo de base de datos.

Asimismo en una genealogía sobre estos modos teóricos de construcción de los relatos de la historia, Ana María Guasch señala como lo hace Didi Huberman³ la estrategia epistemológica de Aby Warburg a partir del *Atlas Mnemosyne*.

Ambos autores coinciden en que el modelo Warburg de atlas funciona como un dispositivo de reconfiguración del orden posible a partir de un cierto tipo de sensibilidad o asociación del mundo, así como de las relaciones establecidas en la formación del conocimiento que rompe la *episteme clásica*.

“El atlas de imágenes debe su nombre a un género epistémico atestiguado desde el Renacimiento, principalmente en el campo de la cartografía, muy en boga, a través del enciclopedismo de la Ilustración, en las ciencias de la cultura –arqueología, historia, antropología o psicología– a finales del siglo XIX.”⁴

A partir del trabajo de Aby Warburg, se plantea la producción artística como un trabajo de montaje y desmontaje en el que la reordenación de los sentidos y las cosas se desplaza en el espacio y el tiempo. Se ponen en relación las imágenes opuestas, las diferencias, la diversidad, para dar trabajo a la imagen dialéctica, las polaridades se multiplican, la heterogeneidad de la cultura visual se despliega en una colosal cartografía, en un mapa de las diferencias.

La cultura visual, se sostiene interpela y redefine a la historia del arte no solo por volverse una historia de las imágenes, sino porque las series creadas para su trabajo analítico se someten al cruce disciplinar, a las prácticas críticas divergentes y convergentes. También esta cultura visual hipermediada, *usada* en la red, se presenta como una caja de herramientas disponible para la sensibilidad colectiva, la inteligencia compartida, y las convergencias comunicativas. Un atlas virtual, que mapea y hace convivir las diversidades, de géneros, de estilos, de valoraciones, de mundos. El territorio Arte abreva en esta disponibilidad de formas, de discursos, de estrategias. La vía *altermoderna* hace de la apropiación un forma de acción sobre la cultura de uso de las formas e

intercambios. El giro que se produce por las mediaciones tecnológicas de la cultura visual y el arte a través por ejemplo del *facebook* es de un salto tal que despliega nuevas construcciones de lo estético, de la visualidad, de lo real-virtual. Atlas- Archivos- Enciclopedias, hipermediadas sin más fronteras y jerarquías que las restricciones y censuras de las políticas de uso. Estas mismas políticas son a menudo alteradas por grupos activistas que van siendo visibilizados esporádicamente.

El Atlas –cultura visual en facebook comparte con el Atlas de Warburg y su correspondiente actualización en la muestra curada por Didi Huberman la desarticulación de una narrativa maestra y unidireccional; comparte también la posibilidad de visibilizar las fracturas discursivas entre el objeto artístico aurático- consagrado en la cultura occidental moderna y su quiebre en la misma modernidad a partir de la reproductibilidad; establece la reconfiguración de formas, tiempos y espacios, con nuevos ordenamientos, y montajes sobre valoraciones de lo alto y lo bajo. Produce agrupamientos que se dan a partir de correspondencias, concomitancias y analogías azarosas, diversas. Se generan conexiones que configuran nuevas constelaciones visibilizando muchas veces lo que ha quedado en el último anaquel de la cultura.

Esta caracterización del atlas- archivo dialoga con el concepto que utilizó Umberto Eco de enciclopedia (1992) para establecer con su estudio las variadas maneras en que la sociedad produce sentido con los usos del lenguaje. Las enciclopedias son dispositivos que el autor describe como conjuntos de significaciones dependientes de los contextos de intercambio, de los imaginarios subyacentes, de lo que cada intérprete elabora a partir de su cultura individual y colectiva, y

las competencias comunicacionales disponibles. Las condiciones de producción de un discurso y las condiciones de reconocimiento son atravesadas por lo *ya visto* y *lo ya oído*, el caudal de imaginarios culturales y codificaciones que cada individuo y colectivo social trasporta en una *semiosis* permanente. De igual manera se puede asociar con la inminente presentación de la Bienal de Venecia 2013, *El Palacio Enciclopédico*, cuyo curador general Massimiliano Gioppi subraya:

“La exposición adopta un enfoque antropológico al estudio de las imágenes, prestando especial atención a los ámbitos de lo imaginario y de las funciones de la imaginación”⁵

Una puesta en escena real del tejido de visualidades que atraviesan nuestra experiencia cotidiana. Traslaciones de imágenes y convergencias de lenguajes se multiplican, en donde se pone de manifiesto la transitoriedad, la evanescencia, la deriva como el almacenamiento de todo tipo de imágenes hegemónicas y no hegemónicas, dialécticas, transitorias, subyacentes, latentes. Como se reseña en la página oficial de la bienal la exposición, está inspirada en la propuesta utópica de Marino Auriti, que en 1955 presenta a la oficina de patentes estadounidense un plan para la construcción de un Palacio enciclopédico (el museo imaginario de André Malraux) que daría cabida a todo el conocimiento de la humanidad. Auriti diseña un edificio de 136 pisos que se suponía iba a alcanzar los 700 metros de altura y ocupar más de 16 cuadras de la ciudad de Washington. Una evocación a los proyectos utópicos modernos. Sobre la pregunta si se puede o es eficaz tratar de construir una imagen del mundo cuando el mundo mismo se hizo imagen, se erige esta megamuestra, pero también en esta constelación contemporánea de atlas, archivo, enciclopedia, red, pantalla,

podemos encontrar un juego de visibilidades (poder-mirada-uso) desplegado en las redes sociales.

2. Visibilidades e Intercambios: la potencialidad de la experiencia estética del “compartir”

Del breve recorrido sobre algunos conceptos operativos podemos extraer ejemplos que se quieren destacar en función de esta idea de visibilidad y potencialidades del *outsider art*- (como se usa denominar aquellas manifestaciones periféricas, inclasificables, no hegemónicas de la *institución arte*). Concepto que en las experiencias locales y sus relocalizaciones globales comprenden todas aquellas manifestaciones que hunden sus raíces en las prácticas alternativas al costado de las neovanguardias, vinculadas a la experimentación, alteridad, inter-medialidad y expansiones de lo artístico en la crítica a los sistemas del arte.

Hago referencia a dos grupos que comparto en facebook:

- <http://www.facebook.com/artecorreo.argentina>, (Imagen 1 y 2)
- http://www.facebook.com/groups/poexperimental/profundación_bienales_internacionales_de_poesía_visual/experimental (Imagen 3)

Describimos brevemente algunos aspectos del perfil *artecorreo*:

Este perfil fue creado por la artista experimental platense Graciela Gutiérrez Marx con algunos colaboradores a partir de un intento de sistematizar, digitalizar, preservar y difundir el trabajo

personal y colectivo de una práctica de arte experimental, el artecorreo, que ella ha denominado como “artistas invisibles en la red postal”. El medio digital y las redes sociales permiten a bajo costo cumplir parte de los objetivos trazados. La formación del archivo de prácticas experimentales de la artista participa del campo de experiencias que se fueron desarrollando y entretrejiendo en el curso de los años 60 y 70 y su trabajo fue muy significativo a lo largo de los años 80 - junto con el Jorge Orta, Clemente Padín, Susana Lombardo, Mamablanca, Claudia del Río y Noni Argañaraz formaron *la Asociación Latinoamericana y del Caribe de Artistas-correo*. En ese contexto Graciela Gutiérrez Marx redacta un manifiesto titulado *Por Un Arte De Base Sin Artistas*, punto de partida de sus proyectos de creación colectiva, que han continuado hasta la actualidad. Las producciones fueron múltiples y se desarrollaron en dispositivos en red (local y global) ⁶ para su circulación-producción, de lo que se deriva un entramado de nuevos géneros y comportamientos, con nuevos escenarios, nuevos autores y coautores, a la vez que una nueva concepción de archivo. Se formó un circuito latinoamericano e internacional artístico-político en una red de intercambios simbólicos y materiales. La disposición en redes constituyó otra forma de interactuar y una nueva mirada sobre un objeto dinámico, efímero y marginal, que finalmente fue armando, junto a la expansión de las producciones e intercambios postales, una particular forma de archivo, una acción de resguardo, y una trama elástica de memoria colectiva.

Los archivos de arte experimental, de arte correo y poesía visual representan un eslabón, un nodo de la red de “artecorreo”, que ponen de manifiesto las huellas de una acción colectiva y colaborativa entre practicantes de todo el mundo. Postales, revistas, hojas volantes, exposiciones, sobres, estampillas, matasellos, ediciones múltiples, grabados, ensayos,

entre algunos de los textos que en un desplegar sincrónico generaron una estrategia múltiple, en los márgenes del sistema artístico, alentando otra cara, otra modalidad cuya lógica radica en justamente la no jerarquía y la propagación de la red. “El archivo” se conforma a partir de los intercambios, convocatorias y custodias de aquello que se dio a la circulación, en el fluir del tiempo. Al ser una práctica cuya movilidad desborda las localizaciones y trayectos preestablecidos por las instituciones artísticas oficiales, solo puede pensarse como signo de *interacción*, de cartografías que fluyen, de atlas, de enciclopedias de acuerdo a los sentidos expresados.

El uso de este medio-espacio-dispositivo fue permitiendo esa oscilación entre lo visible y lo invisible, a partir de todas las caracterizaciones convergentes que subrayamos en el apartado anterior.



Graciela Gutiérrez Marx (Imagen 1)



César Reglero Campos (Imagen 2)



Anna Boschi. Homage to the SPAIN (Imagen 3)

A modo de cierre de este texto parece interesante concluir proponiendo una analogía entre las prácticas colaborativas del artecorreo y las prácticas compartidas de la cultura visual en la red. El desarrollo de la experiencia estética compartida (en un sentido de atlas y enciclopedia) está en la base creativa del artecorreo (los practicantes de artecorreo son coautores con o sin firma, manipulando diversos materiales, imágenes, textualidades y afectos, configurando una diversidad de imágenes en correspondencia). Las formas de compartir la cultura visual en la red van generando un intercambio y coparticipación que abre horizontes diversos. Un archivo on line y en la red social de estas experiencias mantiene la memoria de la cultura que se va remixando y construyendo colaborativamente.

Asimismo las prácticas del comentario de una imagen y la acción de compartirlo en diferentes grupos, amigos o en el propio muro van produciendo nuevos desplazamientos, nuevas lecturas, nuevas formas de apropiarse del sentido. Entre los múltiples amigos se genera y ramifica un *redy made* social de la cultura visual, lo que nos retrotrae a las aspiraciones de Beuys: “cada hombre un artista” (el artecorreo toma esta referencia y la hace propia) reapropiadas por quien quiera en el facebook deviniendo “cada *amigo* un crítico o curador”. Si revisamos los variados perfiles de páginas y amigos podemos encontrar proyectos de arte, miradas sobre la contemporaneidad o el pasado que evocan un atlas de plurales imágenes.

Notas

1. BARBERO, M., en De Moraes, D. (comp.) Mutaciones de lo visible, comunicación y procesos culturales en la era digital, Bs.As, Paidós, 2010 pp.141,
2. Guasch, A.M., Arte y Archivo (1920-2010) genealogías, tipologías, discontinuidades, Madrid, Akal, 2011
3. Huberman, D., *texto curatorial* ATLAS. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía 2010
4. Ob. cit
5. http://universes-in-universe.org/esp/bien/bienal_venecia/2013/tour/palazzo_enciclopedico
6. Gutiérrez Marx, G., Artec correo, Artistas invisibles en la red postal, 1975-1995, 2010, Bs. As Luna Verde

Bibliografía de referencia

- Brea, J- L-. La Era Posmedia, Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. 2002, CAS, e-book 2009
- Carlón, M., Scolari,(ed.) C, El fin de los medios masivos, el comienzo de un debate, 2009, >Bs As, La Crujia
- De Moraes, D. (comp.) Mutaciones de lo visible, comunicación y procesos culturales en la era digital, Bs.As, Paidós, 2010
- Guasch, A.M., Arte y Archivo (1920-2010) genealogías, tipologías, discontinuidades, Madrid, Akal, 2011

Del *Sandbox* a la imagen. Procesos de creación en red

DAVID SERRA NAVARRO
JOAN VALLÈS VILLANUEVA

Resumen:

Este trabajo examina el modo en que se producen las relaciones en línea, tomando la imagen como elemento principal de la negociación. La actividad creativa de los internautas puede obsequiarnos con una gran cantidad de contenidos dispersos, fragmentados y efímeros; no obstante estas acciones contributivas tienen un gran valor social y semántico que queremos resaltar, analizar y contextualizar. Por otro lado, la compleja cantidad de servicios que circulan en Internet hace necesaria una visión global del sistema para comprender cuales son las principales características y mecanismos de estas transacciones.

Palabras clave: Sandbox, aprendizaje, objeto virtual, transacción simbólica, comunicación interactiva.

* * * * *

1. Introducción

Con Internet nuestro mundo a vivido una revolución a todos los niveles, pero especialmente relevante en los procesos de comunicación, porque ha supuesto un cambio de escenario en la producción y consumo de contenidos. Superar el modelo de comunicación unidireccional y los procesos participativos han posibilitado nuevas estrategias comunicativas porque esas barreras que separaban el emisor del receptor, el productor del

consumidor, o el actor del espectador, se han fundido entre nodos interconectados en tiempo real. En esta realidad en construcción, los jóvenes, en sus rutinas cotidianas, han incorporado los servicios que les ofrece la red; una forma de comunicarse en línea, pero también de construir un nuevo marco digital en el que relacionarse y establecer significados propios de esta interacción.

Nuestro interés y objetivo reside en comprender los flujos de información que se generan entre la juventud en función de las herramientas tecnológicas utilizadas, y su diseño social. En particular, nos centraremos en el proceso que nos acerca a una subjetividad virtual mediante la representación en red, siendo la misma imagen un foco de atención de la que se deriva una producción de lenguaje y crítica. Las redes sociales, o mejor dicho los servicios de redes sociales (Facebook, Twitter, Tuenti...), actualmente suponen un fenómeno de masas entre los internautas, no obstante no es nuestra intención fijarnos en una aplicación y/o medio social específico desde el que obtener datos de sus usuarios y su uso; la estrategia relacional del servicio será el elemento a analizar, siendo la noción de «capital social» (Bourdieu & Wacquant, 1992) el nexo que guiará nuestro interés por las comunidades virtuales. Un conjunto de experiencias realizadas en el entorno virtual Secondlife nos permitirán visibilizar los condicionantes del medio y sus posibilidades educativas. Específicamente aquellas implementadas en sus laboratorios abiertos, los *sandboxes*, cuya singular producción nos servirá de referencia inicial para establecer nexos y remarcar aquellos elementos que nos permitan interpretar de forma global, cómo se desarrollan los aspectos comunicativos y creativos en contraste con otras plataformas de la cotidianidad en línea.

2. Arenales. Oasis para la creatividad

La noción *sandbox* (arenal) aún teniendo muchas connotaciones en el ámbito informático, generalmente nos define un espacio virtual en el que el usuario mediante la manipulación del código dispone de total libertad para ejecutar sus creaciones y/o experimentaciones. En el contexto específico de los videojuegos, siguiendo la metáfora de un niño jugando en un arenal, se desprende la idea de la experimentación creativa sin limitaciones; por un lado existen los videojuegos del género *sandbox*, no-lineales, y en un sentido más amplio se trata de designar parcelas de un videojuego donde el jugador podrá modificar algunos de sus contenidos (*modding*), como es el caso del juego Counter-Strike (1999). En definitiva la narrativa tradicional se ve transformada en una narrativa dinámica, la arena representa el código y el videojuego un laboratorio exploratorio del espacio. Los *sandboxes* representan un espacio donde el propio usuario construye su itinerario desde el juego, pero sobretodo nos permiten alternativas en las que los propios usuarios pueden implementar sus experiencias socioculturales como un recurso más de sus interacciones. Para ejemplificar nuestro discurso contrastamos brevemente las estructuras que presentan los siguientes modelos: The Sims y Secondlife.

The Sims se comercializa como un juego de simulación social, un escenario que mimetiza la vida cotidiana. El jugador, y sus múltiples personajes, encarnan una serie de acciones en una narrativa continua, las situaciones persisten hasta el punto que pueden desencadenar la muerte del mismo personaje. Este videojuego nos introduce en los mundos virtuales, en los que aparecen las características de persistencia, interactividad y corporeidad (Castronova, 2001); al mismo tiempo nos apunta hacia un consumo emotivo desarrollado sobre nuevas formas expresivas.

Janet Murray definía así el concepto *cyberdrama*: «...the coming digital story form (...) will encompass many different formats and styles but will essentially be a single distinctive entity (...) a reinvention of storytelling itself for the new digital medium» (Murray, 1998: 271). De esta manera, la experiencia de jugar digitalmente genera nuevas producciones narrativas que nos acercan al término narrativa transmedia de Jenkins: «the movement of [narrative] content across media» (Jenkins, 2003: 1). *The Sims* se establece como el diseño marco narrativo, permitiendo que sus jugadores se desenvuelvan en un relato interactivo, en un consumo de tiempo-espacio; no obstante, existen otros tipos de *sandboxes* en los que el grado de libertad vas más allá de un marco diseñado, como es el caso del popular metaverso Secondlife.

En Secondlife no hay objetivo, no hay muerte, no hay tragedia familiar en formato de *The Sims*; el metaverso es espacio, sujetos y objetos con los que interactuar. Todo este mundo virtual puede interpretarse como un puzzle de *sandbox* que recrea narrativas aún no escritas, pero su singularidad atraviesa los límites corporativos obsequiándonos otro registro de los *sandboxes*. La política empresarial de Linden Lab se basa en promover la creación y proteger los derechos de autor de cada usuario. Bajo licencias Creative Commons, cada avatar distribuye sus contenidos que a la vez son creados mediante código abierto. Esta estrategia abre un ciclo de transacciones simbólicas y económicas que mantienen en vida el propio ecosistema, aunque cabe remarcar que sólo los propietarios que hayan comprado terreno, con divisas reales, podrán dejar sobre el suelo virtual sus creaciones de forma persistente. Pero existe una excepción, un espacio de persistencia temporal, abierto, y muy frecuentado por las acciones subversivas de los *griefers*¹: el *sandbox*.

Esta nueva concepción de *sandbox* posibilita el acceso abierto a las entrañas del objeto virtual, y transporta al usuario ante el vacío de su imaginación. A diferencia de otros entornos donde la subjetividad virtual se construye mediante la recombinación de signos previamente diseñados, en Secondlife el capital se mezcla con el signo, y el signo, como base de producción cultural se constituye en la individualidad del usuario. Una arquitectura participativa, de información y significados; quizás un espejismo de una futura Web 3.0, más semántica que 3D.

2.1. La producción creativa en Secondlife

En la interacción interfaz-humano deviene un proceso en el que está implícita la cultura. Una muestra de esta estrecha e inevitable relación es la apariencia de este mundo virtual, ya que mimetiza de forma generalizada espacios y objetos de nuestra realidad. No nos adentraremos en sus parques temáticos, ni en sus prótesis para avatares, pero sí que nos preguntaremos por el significado de éstos. Las creaciones objetuales pueden representar vivencias pasadas, no obstante son una herramienta de comunicación entre individuos inmateriales y a la vez reales. La imagen en tiempo real y 3D es utilizada para la negociación de sentidos, y su persistencia como objeto la caracteriza como un elemento propio del sujeto. Recordemos como la política de Linden Lab protege la propiedad intelectual de cada creación, siendo los usuarios los verdaderos dueños de sus contribuciones. Esta es la razón por la que cada nueva intervención nos sugiere un rasgo identitario del individuo creativo, pero también una pieza más en la constitución de un lenguaje participativo. Las imágenes digitales, en este caso objetos virtuales, se convierten en fragmentos de información que circulan en redes de comunicación y que pueden ser recibidas, transformadas y

recombinadas. El usuario fabrica desde su imaginario real, pero su creación ya no tiene nada que ver con la imagen original; actúa bajo nuevos mapas cognitivos y relacionales. Parafraseando a René Magritte: «La fameuse pipe, me l'a-t-on assez reprochée ! Et pourtant, pouvezvous la bourrer ma pipe ? Non, n'est-ce pas, elle n'est qu'une représentation. Donc si j'avais écrit sous mon tableau «ceci est une pipe », j'aurais menti !» (Waldberg, 1983: 19).

Por lo tanto nos encontramos en un medio simbólico, que se nutre mediante la experiencia estética, en primera persona, y que nos relata una forma de hacerse camino entre nuevos símbolos; una producción que interconecta sus usuarios en la colaboración, más allá de una posición estática en la que la superficie-imagen sólo nos remite a su reflejo original. Observando estas incipientes líneas de actuación que caracterizan parte del ecosistema Secondlife, abrimos el plano hacia la compleja red de servicios que colonizan la cotidianidad de los jóvenes; con la intención de observar y analizar las directrices que inciden en cada una de sus acciones interactivas.

2.1.1. Datos obtenidos en las actividades realizadas en el *sandbox*

A continuación se muestran los porcentajes indicativos sobre los ítems de interés cognitivo y procesual en el desarrollo de uno de los talleres de creación en el metaverso de Secondlife con un grupo de trabajo de 15 alumnos)², impartido durante una semana con 2 sesiones diarias de 3 horas.

Ítems	Relación respuesta afirmativa/alumnos
Conocimiento previo del medio Secondlife	4/15
Conocimiento previo del término <i>sandbox</i>	0/15
Adaptación al uso/diseño de la interfaz (1a sesión)	11/15
Adaptación al uso/diseño de la interfaz (2a sesión)	15/15
Utilización de contenidos propios en la creación de objetos virtuales	3/15
Utilización de contenidos de otros participantes	12/15
Utilización de bibliotecas de código abierto	15/15
Creación de objetos con contenido protegido por derechos de autor licencia Creative Commons	15/15
Creación de objetos de libre circulación	13/15
Transferencia de contenidos con otros usuarios externos al taller	4/15
Vinculación de objetos con servicios de otro canal (Youtube, Flickr, Blogger, Wordpress, etc.)	5/15
Objetos creados para finalidades externas al propio medio (<i>machinima</i> , maquetas, simulación prototipo...)	3/15

Agregación de nuevos participantes por invitación de los alumnos	2/15
Curiosidad por conocer otras plataformas virtuales y otros modelos de <i>sandbox</i>	7/15
Creación de objetos que mimetizan la realidad	14/15

3. La arquitectura 2.0 como medio interactivo

El término Web 2.0, popularizado por Tim O'Reilly³ en 2004, nació como un conjunto de pasos lógicos en el diseño del *software* de la web y sus usuarios finales; en concreto, el estadio Web 2.0 se relaciona con aquellos servicios de Internet en los que el usuario puede modificar sus datos. Sin embargo, esta posición tecnológica basada en el aprovechamiento de la inteligencia colectiva y los metadatos, fue adquiriendo una connotación social. Ian Davis (2005) nos afirma que no se trata de una tecnología, sino de una actitud; mientras que Antonio Fumero iría más allá definiéndonosla como «la promesa de una visión realizada: la Red –la Internet, con mayúscula o minúscula, que se confunde popularmente con la propia Web– convertida en un espacio social, con espacio para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte a y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento» (Fumero, 2007: 10). De esta manera, lo que en su momento supuso el cambio de Ofoto a Flickr, de la Britannica Online a Wikipedia, o de la web personal al fenómeno *blog*, se ha convertido en un escenario social de acción e interacción diaria. La cuestión es que detrás de cada aplicación móvil, juego

en línea o red social, existe un diseño de comunicación interactiva que delimitará el comportamiento y producción de sus integrantes en red.

Dan Bricklin (2006), refiriéndose al desaparecido servicio Napster⁴, contempló un modelo de base de datos compartida, en la que el propio diseño del *software* sí tenía en cuenta una arquitectura participativa. En Napster, mediante una red P2P, se fomentaban estructuras en las que el usuario cumplía la función de añadir valor en una base de datos, dejando en segundo plano otras estrategias como el pago por contribución o la voluntariedad del *software* abierto. Diez años más tarde, las redes descentralizadas significan el núcleo para la producción e intercambio de informaciones, así como la apertura de nuevos canales de comunicación y/o identidades digitales de las famosas «Social Network Sites». De esta manera las inercias socioculturales no se describen únicamente por medio del usuario, ya que su consumo y producción puede verse afectado por las leyes corporativas que subyacen en estos servicios.

Mientras las teorías de comunicación han puesto su mirada en los medios y en los contenidos, los procesos y tecnologías de transmisión han quedado en un segundo plano. La capacidad de interacción y contribución del joven usuario viene condicionada por el medio, pero también por una dialéctica que nos tendría que conducir a un diseño orientado a la igualdad entre usuarios. El analista Henry Jenkins (2006) nos describe un nuevo contexto donde los nuevos medios de comunicación y los tradicionales colisionan, resultando así una interacción entre el productor de medios y el consumidor. Esta interpretación nos describe la voz del consumidor y su poder para intervenir en la toma de decisiones corporativas, aunque en última instancia se trate más de una confrontación que de un

diálogo. En paralelo, el mismo Jenkins (2010: 239) no duda en visualizar la Web 2.0 como un modelo de negocio, en el que el concepto colaboración suele transformarse por el de «trabajo gratuito», con la finalidad de atraer nuevos consumidores en beneficio de las compañías.

Por lo tanto, en esta negociación con intereses muy divergentes por ambas partes, se nos perfilan una serie de prácticas de consumo definidas por los siguientes factores: la meritocracia en la contribución del usuario, los límites creativos fijados por las políticas corporativas del servicio y la forma en que se organizan los contenidos. De la combinación de estos tres condicionantes obtenemos una compleja red de productos culturales, en los que como nos señala Antoni Roig, «sólo una mínima proporción de los públicos tienen la oportunidad, ni siquiera el deseo, de “producir” (...) la productividad de los públicos se convierte en una actividad destacable en números absolutos, pero poco significativa estadísticamente comparada con el conjunto de usuarios de los *media*» (Roig 2011: 47-48).

La acumulación de un «capital de la información» desprendiéndose de la «economía de la atención» (McCurley, 2007) que caracteriza la web social, conlleva ser crítico delante una serie de servicios que monopolizan los propios canales de búsqueda. Los robots indexadores se nutren del comportamiento de los usuarios a través de un algoritmo que tiende a imaginar los valores semánticos de cada entrada, el posicionamiento de los contenidos, y liderar el orden de aparición significa el control de la información. El consumo implica tiempo, y en un contexto hipertextual, el usuario busca la inmediatez en el medio; su lectura-consumo en tiempo real, la fragmentación de contenidos y la mediación algorítmica aleja al usuario de una comunicación entre sujetos para convertirse en una

comunicación entre datos de los sujetos. Al trasladar esta breve idea sobre diferentes canales de consumo en red, nos encontramos con una aparente aleatoriedad que nos abre camino entre enlaces, material audiovisual y desplazamientos erráticos interconectados. Precisamente, en esta embriaguez de información en la que cada *click* del receptor sí cuenta para el rastreador, es donde se establecen unos parámetros de organización de conocimiento y experiencia. Esta nueva interpretación del mundo, mediante Internet, debería perderse en un principio de la diversificación cultural democrática, rizomática (Gubern 2000: 47), en un movimiento de creaciones y caos; una experiencia exploratoria que no tendría que verse delimitada y/o alterada por un trasfondo corporativo.

4. Entretenimiento como vía relacional

Cada canal de producción tiene sus normas y sus reglas, y cada experiencia de consumo sus condicionantes. La relación entre los sujetos, no entre la base de datos de los sujetos, puede reconducirnos hacia una comunicación interactiva que nos encuadre más nítidamente la figura del «prosumer» de Alvin Toffler. Estamos hablando de aquellas plataformas donde la subjetividad virtual interviene en los procesos de creación; ya sea desde la coautoría y/o desde la subversión en su sentido de práctica cultural. Uno de los productos contemporáneos que mejor definen la convergencia de medios son los videojuegos, reuniendo un sinfín de intersecciones entre industria, público, cultura, procesos subjetivos y colaborativos. Simultáneamente, el poder de la imagen en pantalla adquiere una dimensión extra de cognición, cuya semántica fluctúa en sincronía con la comunidad. Citar el caso de los servicios Pinterest.com, o Tumblr.com, son una muestra de cómo lo visual deviene el instrumento de comunicación social, siempre en su espacio

simbólico que le reserva la interfaz específica. La interacción se sitúa entre el oligopolio global y la libre distribución de contenidos textuales, semióticos y enunciativos, conduciéndonos a unos relatos sociales que se desplazan por el medio a través de nuevos significantes.

El concepto de «juego», desde las aportaciones de Johan Huizinga (1938) y Roger Caillois (1958), se ha vinculado estrechamente a la idea de fenómeno cultural. Por un lado Huizinga nos describe el juego como una paradoja, un elemento irracional que desenvuelve en un espacio-tiempo sometido a unas reglas, y sin interés material por parte de sus jugadores; y según Caillois, el juego vendrá definido como una actividad libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. Mientras Huizinga tiene una percepción lúdica de la cultura, Caillois afirmará que el juego tiene una estructura propia y su fin es el juego mismo; ambos autores coinciden en concebir el juego como una herramienta que permite al hombre interactuar y relacionarse con el mundo, un proceso que se manifiesta desde la actividad. No obstante, en estos principios ineludibles para comprender la naturaleza simbólica del hombre, una de las principales críticas a que se han visto sometidas recaen en la marginalidad conferida sobre la experiencia en primera persona. Para Dan Dixon (2010), la taxonomía de Caillois esconde un proyecto para ilustrar el progreso occidental, un visión del juego desde un punto de vista externo en el que se aparta la experiencia individual. Esta puntualización nos parece determinante, ya que desde la experiencia en primera persona podemos abordar la experiencia estética, y en consecuencia, comprender el mundo de los videojuegos en su aspecto más relacional. Por otro lado, recordemos la influencia directa de los objetivos de la Teoría de Juegos (Neumann & Morgenstern, 1944) sobre el diseño actual de los servicios de redes sociales,

su interfaz. Coleccionar cosas, ganar puntos, retroalimentación, intercambios de valor y personalización, son premisas que continúan siendo válidas en el diseño de múltiples servicios en línea, y en esencia nos apuntan a una producción motivada por un mecanismo que busca captar nuevos usuarios y comportamientos; una estrategia viral que no siempre significa calidad, sino cantidad.

Volviendo a los videojuegos en línea, observamos este medio como un lugar donde construir nuevas narrativas y espacios, pero también un punto de inmersión interactiva en el que los jugadores experimentan nuevas formas de comunicación a través de sus subjetividades virtuales. No buscamos adentrarnos en la variedad de títulos y categorías que nos ofrece la red, simplemente hacer visible ese espacio intersticial que desplaza al usuario entre signos culturales que lo reafirman mediante su consumo. Para el sociólogo Erving Goffman (1959) los espacios inmersivos suponen entornos metafóricos que nos liberan del teatro diario, de esta manera los espacios virtuales podrían encarnar esta función para descubrir nuestro yo privado mediante el juego. Esta liberación a modo contemporáneo, o esta tecnología que actúa como narcótico social (Weibel, 2009), ejemplifica los videojuegos como un objetivo para el hiperconsumidor posmoderno de Gilles Lipovetsky (1999); no como una imposición del sistema, sino como un derecho que le confiere autonomía. Más consumo, más experiencia. La imagen, los signos en la pantalla se convierten en elementos que gravitan alrededor de los jugadores, y que en la medida que son fagocitados le retornan fragmentos de identidad.

Llegados a este punto, si lo lúdico se transforma en un acto de consumo de imágenes en entornos virtuales, la narrativa interactiva nos guiará en la construcción de lenguajes que

producirá cada jugador. Sin embargo, en esta fase relacional muy ligada a las ideas del «semionauta» de Nicolas Bourriaud (2006), debemos contrastar los distintos grados existentes entre desarrollos no-lineales (*sandboxes*) y recorridos predeterminados. Es decir, si la experiencia-consumo se basa en la apropiación de elementos dados, o si el joven usuario añade significado en el propio sistema.

5. Espacios de interacción

Comprender las acciones del usuario significa conocer el grado de libertad que conlleva cada interfaz, y no únicamente a nivel de conocimientos técnicos, sino en su capacidad de alterar, modificar y comunicarse con los otros nodos en línea. En este sentido los recursos propios de cada usuario tienen que tener cabida en la ejecución de sus acciones, y deben estar contemplados en el diseño del sistema. De la misma manera que el movimiento *skiffle* o la escena *punk* de los años setenta supusieron el nacimiento de una ética *DIY* (*Do it Yourself*) en el ámbito de la producción musical, la producción *homemade* adquiere una nueva forma en contacto con la red. Internet propaga las experiencias del usuario en un medio social, e incentiva la proliferación de un individuo productor, que encuentra los canales para difundir su conocimiento. La noción de *bricoleur* (Lévi-Strauss 1974: 16-33), el cual trabaja con signos y crea estructuras improvisadas mediante la apropiación de materiales preexistentes, se puede vincular con esta interfaz de transferencia intertextual. Como nos señalan Scott Lash y John Urry (1998: 7), los nuevos mecanismos de producción generan productos inmateriales, de contenido cognitivo, como los servicios de entretenimiento o contenidos de información procesada; el consumo deviene una práctica semiótica que implica sujetos y sociedad. Así pues, hablar de interacción social

en términos de producción y consumo, nos define una cultura de la apropiación con usos creativos, y la recombinación del conocimiento. Remarquemos que la noción introductoria de la Web 2.0 en este contexto adquiere sentido como red social e inteligencia colectiva, y no como servicio de sociabilización.

Los videojuegos y los mundos virtuales no quedan al margen de este fenómeno ya que ejemplifican un nuevo modo de jugar en línea, atrayendo un gran número de jóvenes y progresivamente de edad más temprana (Jones, 2003). La aparición de estas nuevas comunidades virtuales, que basculan entre la comunicación y el entretenimiento, son una extensión más de la propia inercia de la cultura en red y sus interacciones. Esta industria en auge, reúne un sinfín de títulos en el mercado, tales como: Club Penguin, Doppelanger, EverQuest, Gaia Online, Habbo Hotel, MeetMe, Stardoll, World of Warcraft, etc. Pero la pregunta principal, más allá de sus tipologías de avatares o de sus atributos identitarios digitales, recae en conocer qué estrategia de desarrollo creativo se le confiere al jugador. Por esta razón no es necesario remarcar los espacios de creatividad aplicada, concretamente en los ya citados espacios *sandboxes*.

Esta nueva concepción de *sandbox* posibilita el acceso abierto a las entrañas del objeto virtual, y transporta al usuario ante el vacío de su imaginación. A diferencia de otros entornos donde la subjetividad virtual se construye mediante la recombinación signos previamente diseñados, en Secondlife el capital se mezcla con el signo, y el signo, como base de producción cultural se constituye en la individualidad del usuario. Una arquitectura participativa, de información y significados; quizás un espejismo de una futura Web 3.0, más semántica que 3D. Una estrategia de desarrollo interactivo en la que los usuarios desprenden la experiencia acumulada en sus creaciones, y que simultáneamente adquieren nuevas experiencias

mediante estos objetos portadores de valores. La transmisión de datos e información se mezcla con aquello estético, cuyo objetivo no es otro que el de permanecer en el entorno virtual hasta ser consumido. Si trasladamos esta misma idea bajo una perspectiva educativa, nos encontramos con una metodología de aprendizaje que estará basada en transacción de conocimientos y en los valores meritocráticos del individuo. La cuestión será determinar un diseño educativo complementario a las propias sinergias socio-comunicativas que delimitan sus propios residentes virtuales.

5.1. El rasgo común de la imagen compartida

Las tecnologías digitales de la imagen han encontrado una forma de expandirse y recombinarse a través de los servicios en red, favoreciendo un tránsito de imágenes en tiempo real que suponen una nueva producción cultural. No sólo la imagen es la que transita, ya que unida a ella se unen otros media que la complementan, ya sea con texto, audio, y/o nuevas relaciones de significado social. En este comportamiento social de la imagen, la interacción entre usuarios nos delata una construcción de identidad, la cual interviene a modo de espejo-representación y de interpelación significativa respecto al otro, a la comunidad. Dependiendo del servicio que se esté utilizando, el modo de interacción variará, aunque en última instancia el objetivo será recibir y dar respuesta desde la propia imagen. Tanto si un internauta personaliza su avatar en Secondlife, cuelga un video casero en Youtube, manda una combinación singular de emoticonos por el canal WhatsApp, se promociona en Pinterest, o elige una plantilla gráfica para elaborar su sitio web, nos encontramos con una producción cultural de significados que actúan por medio de lo visual.

En un segundo nivel, y de forma determinante, la recepción de estos contenidos estará condicionada por su contexto social en el que circulará; no obstante, la disolución de lo privado y lo público, o de lo producido y lo autoproducido, nos obsequiará con un interesante convergencia de contenidos. De esta forma, la colisión entre lo participativo popular y la lógica del mercado marcan la zona de creación-participación. Como nos señala Henry Jenkins (2006: 14), «la convergencia es el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuesta a ir a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento». En consonancia, Octavio Islas (2009: 27) nos determina que «debemos reconocer a los “prosumidores” como activos actores comunicativos en el imaginario de la “sociedad de la ubicuidad”». Dada esta realidad, el diseño del medio interactivo marca las normas a unos participantes, los cuales se encargarán de moldear en un proceso evolutivo de creación de lenguajes. Esta estructura global configura una imagen-significado, que puede insertarse siguiendo los principios de la teoría de redes sociales, en las que sus actores y sus acciones devienen interdependientes y no autónomas (Wasserman y Faust, 1994: 4).

6. ¿Propuestas para la intervención?

A lo largo de este texto podemos extraer y sintetizar una visión conjunta de los principales factores que intervienen directamente sobre la producción creativa de los usuarios. Pensamos que las herramientas que ofrece cada servicio son las responsables de sus contenidos, ya se trate de objetos virtuales, videos, imágenes animadas, textos contributivos u otros materiales hipermedia, observamos que donde recae el poder del

servicio es un diseño colaborativo y asimismo vemos como los intereses corporativos, bajo el único afán por incrementar el número de usuarios, generan ventanas al mundo en los que se promueve el intercambio de contenidos. Estos servicios basados en la acción comunicativa y donde los participantes tienen diferentes grados de libertad; dicho de otra manera, no siempre obtiene una recompensa por sus aportaciones. A pesar de esta realidad, presente en la mayoría de contratos de servicio que nos dibujan la llamada escena 2.0, existe un segundo nivel en el que su presencia plasmada en píxeles construye un mapa de sinergias semánticas que escapan de las limitaciones corporativas. Sus imágenes son las causantes de interpelar al otro, de comunicarse, de configurar una identidad y de mostrarse como la pieza central de unas relaciones inmediatas, y también de lectura directa. Así pues, la intervención educativa vendrá precedida por conocer una ética del medio y su trasfondo corporativo, aunque sus prácticas se dirigirán al aprendizaje colaborativo. La creación individual quedará supeditada a los intereses del grupo, que será el responsable de validar la imagen como un elemento útil en el sistema. La deriva en la producción, talmente como un método de ensayo y error, simplemente reconduce un imaginario en construcción que tiene el objetivo de unificar sentidos. Estamos delante de una imagen-función que se mueve en el medio red, y que conlleva una cooperación y una cohesión del grupo; un diálogo social crítico con un gran potencial para transmitir ideas e integrarse en otros procesos educativos no estrictamente vinculados a esta. Ahora el reto está en instrumentalizar el conjunto de redes, que excediéndose de su función de entretenimiento, nos plantean nuevos canales sobre los que reinterpretar las metodologías de aprendizaje, desde su actualización y accesibilidad a aquellos lenguajes propios del medio.

Notas

1. *Griefer* es un término asociado al argot de los videojuegos multijugadores en línea, y se usa generalmente para designar aquel jugador que deliberadamente acosa, intimida o irrita otros jugadores. Asemejándose a la acciones de *cyber-bullying*, el *griefer* se relaciona con acciones vandálicas, pero también se identifica con acciones de protesta social.
2. Esta muestra de participantes hay que situarlos como alumnado de Ciclos Formativos de Grado Superior de Arte y Diseño.
3. Tim O'Reilly, fundador y presidente de O'Reilly Media, realizó en octubre de 2004 la conferencia «web 2.0». El tema principal a tratar era la web como plataforma y los principios de sus futuras aplicaciones en clave colaborativa. El término «Web 2.0» fue acuñado por Dale Dougherty de O'Reilly Media en una la fase preparatoria de la conferencia conjuntamente con Craig Cline de MediaLive. (<http://www.web2con.com/web2con/>) (15/02/2011)
4. Napster fue un servicio de distribución de archivos de música, la primera gran red *peer-to-peer* de intercambio creada por Shawn Fanning y popularizada durante el año 1998. El cierre de este servicio se produjo en el año 2001 tras diferentes demandas por violación de derechos de autor.

Referencias

- BOURDIEU, P. & WACQUANT, L. (1992): *An Invitation to Reflexive Sociology*. Chicago: University of Chicago Press.
- BOURRIAUD, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- BRICKLIN, D. (2006). «The Cornucopia of the Commons: How to get volunteer labor». (<http://www.bricklin.com/cornucopia.htm>) (01-02-2012)
- CAILLOIS, R. (1977). *Les jeux et les hommes* (1958). París: Ed. Gallimard.
- CASTRONOVA, E. (2001). «Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier». CESifo Working Paper No. 618.
- DAVIS, I. (2005). «Talis, Web 2.0 and All That», 4 de julio, 2005. (<http://internetalchemy.org/2005/07/talis-web-20-and-all-that>) (01-03-2007)
- DIXON, D. (2010). «Nietzsche contra Caillois: Beyond Play and Games». The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo 2009.

- (www.hf.uio.no/ifikk/forskning/.../3.place/Dixon-PGC2009.pdf)(13/06/2010)
- FUMERO, A; ROCA, G.; SÁEZ, F. (2007). *Web 2.0*. Madrid: Fundación Orange. (http://fundacionorange.es/areas/25_publicaciones/WEB_DEF_COMPLETO.pdf) (14-08-2008)
- GOFFMAN, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Boston: Asylum, Beacon.
- GUBERN, R. (2000). *El eros electrónico*. Madrid: Taurus, Alfaguara.
- HUIZINGA, J. (2000). *Homo Ludens* (1954). Madrid: Alianza / Emecé.
- ISLAS, O. (2009). «La convergencia cultural a través de la ecología de medios». *Revista Comunicar*, Vol. XVII, Núm. 33, pp. 25-33. Grupo Comunicar, España. (<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=15812486004>) (02-04-2011)
- JENKINS, H. (2003). «Transmedia Storytelling». *Technology Review*, Enero 2003. (<http://www.technologyreview.com/biotech/13052/>) (11-10-2010)
- JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- JENKINS, H. (2010). «Afterword: communities of readers, clusters of practices». En KNOBEL, M. & LANKSHEAR, C. *Diy media: creating, sharing and learning with the new technologies*. New York: Peter Lang Publishing.
- JONES, Steve (2003). «Let the games begin: Gaming technology and entertainment among college students». Washington, DC: Pew Internet & American Life Project. (http://www.pewinternet.org/PPF/r/93/report_display.asp) (10-08-2008)
- LASH, S. & URRY, J. (1998). *Economías de signos y espacios. Sobre el capitalismo de la posorganización*. Buenos Aires: Amorrortu.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1962). *The Savage Mind* (1974). London: Weidenfeld & Nicolson.
- LIPOVETSKY, G. (1999). *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Barcelona: Anagrama.
- McCURLEY, K. (2007). «Income inequality in the attention economy». Google Research. (<http://mccurley.org/papers/effective>) (17-05-2011)
- MURRAY, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Massachusetts: Cambridge, MIT Press.
- ROIG, A. (2011). «Trabajo colaborativo en la producción cultural y el entretenimiento». Universitat Oberta de Catalunya: Barcelona.

- WALDBERG, P. (1983). *Magritte, peintures*. Paris: L'autre musée
- WASSERMAN, S; FAUST, K. (1994). *Social Network Analysis*. Cambridge: University Press.
- VON NEUMAN, J. & MORGENSTERN, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- WEIBEL, P. (2009) «Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla, Biacs3». (http://www.scenocosme.com/Biacs3_informacion_general.pdf) (06/12/2009)
- TOFFLER, A. (1980). *The third wave*. New York: Bantam Books.

Arte Interactivo: una transformación definitiva del espectador

NAGHIELI S. AMARISTA RUIZ

Resumen:

En el siglo XXI la tecnología está cambiando todo. El arte se ha transformado, los artistas usan herramientas de creación asociadas a los avances informáticos, científicos y tecnológicos, cambiando el sentido y la forma del objeto artístico. Surge así el Arte Interactivo, que no sólo aporta una innovación técnica en las piezas sino que además transforma irremediablemente la relación obra-espectador, ofreciendo nuevas posibilidades y un evidente cambio de paradigma en el ámbito artístico. Este trabajo expone un análisis comunicacional de la interactividad en el arte y cómo esto influye en la relación tripartita artista-obra-espectador.

Palabras claves: Interactividad, arte, espectador, nuevas tecnologías.

* * * * *

1. Planteamiento

En la actualidad, la tecnología y el Internet se han convertido en herramientas importantes para el mundo, dominando los medios de comunicación y hasta modificando el comportamiento de las personas que los utilizan. No solamente proporciona una conexión, sino además ha generado redes sociales que constituyen un poderoso medio para llegar a numerosos usuarios en tiempo real.

Vemos a las personas conectadas las veinticuatro horas del día, investigando, chateando con la necesidad de ver, leer y escuchar todo en tiempo real, de apretar botones y que aparezca lo que necesitan automáticamente, definitivamente esto transforma completamente a la cultura. El panorama nos sitúa ante usuarios impacientes que no pueden esperar, que necesitan respuestas rápidas, interactividad.

Este fenómeno está íntimamente relacionado con la utilización de las nuevas tecnologías que han transformado a la sociedad, a la comunicación y a la percepción de la realidad, no quedando exentas de ello las manifestaciones artísticas. Las herramientas de creación ahora se asocian a otros procedimientos, abriendo las posibilidades para el artista, que ya no necesita un pincel para pintar o un rollo de película para fotografiar, sino una computadora y una tarjeta de memoria. Así, la tecnología ha hecho del arte un híbrido que no se desliga de lo tradicional, pero que incursiona en nuevos medios para crear y presentar sus obras.

La corriente artística que se definió como Arte Interactivo, es ahora un concepto. Sin embargo, debe aclararse que su cualidad principal no es nueva. La relación interactiva espectador-obra se da en el arte tradicional, solamente desde un punto teórico y mental. Ahora las piezas en el Arte Interactivo actuales y realmente interactivas tienen como motor principal la tecnología, el artista plástico utiliza herramientas digitales en el proceso creativo y el espectador se convierte en inter-actor, pero no mentalmente, sino que su participación se hace física, teniendo la facultad de cambiar visiblemente la obra.

Para lograr la interactividad se establece una relación de diálogo. Se cambian los procesos de comunicación donde el

usuario realiza una acción que es recibida por receptores – sensores piezoeléctricos, cámaras o altavoces- que traducen este estímulo en códigos numéricos. Esta información es procesada por un programa que será el emisor – a través de cornetas, luces, pantallas- que completará la comunicación, dándole una respuesta al espectador, logrando un intercambio dinámico de información.

Todo el sistema de comunicación humano-máquina que se genera con el avance de la tecnología tiene niveles, tipos, en fin, clasificaciones importantes y diversas. Debido a la variedad de conceptos de interactividad, sistemas y procesos interactivos, además de la polémica que existe en su delimitación, es preciso entonces hablar de las ideas de algunos autores que difieren o concuerdan en las categorizaciones utilizadas en el análisis, sabiendo que hay infinitas opiniones con respecto al tema y esta es una elección arbitraria.

Primeramente existe el concepto anteriormente mencionado, que no incluye lo digital, teorizado concretamente por Umberto Eco en su libro *Obra abierta*, donde propone una idea implícita de interacción –no digital- sino mental, partiendo de la contemplación pura, sin participación física.

El autor define la *apertura de primer grado*, en la que el objeto artístico es creado para que el espectador pueda comprenderlo a través de una sucesión de elementos comunicativos. No obstante, la intencionalidad del autor, se ve condicionada por los paradigmas del que observa la pieza. Desde un punto de vista sociológico, Eco sostiene que lo que se ve no se aprecia puramente llegando de manera directa a lo que es sino que se filtra por conocimientos y experiencias previas. Así:

En el acto de reacción a la trama de los estímulos y de comprensión de su relación, cada usuario tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad particularmente condicionada, determinada por cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de cómo la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual ¹.

Esta sería una relación espectador-obra relevante, mas no sería una concepción de interactividad real. La definición que logra aproximarse a la concepción de interactividad de esta investigación es la *apertura de segundo grado*, también propuesta por Eco, en la que se completa la obra, pero desde la manualidad y producción, el sujeto colabora en el hacer de la obra.

La *estética de la recepción* planteada por Robert Jauss y Wolfgang Iser, puede tener correspondencia con la idea de Eco. Ha sido el punto de partida para muchas investigaciones y a pesar de que está ideada inicialmente para el caso de texto-lector, esta teoría ha sido aplicada a otros ámbitos. Es una especie de manifiesto de la literatura, en el que se reivindica el rol activo del receptor y su intervención en la obra ². Plantea precisamente, una nueva visión de la relación que tiene el texto con la recepción, contrario a concepciones clásicas, renacentistas, formalistas, entre otras que dejan por fuera al receptor. Se da paso entonces a una nueva teoría, cuyas bases son que la obra es sólo un texto si no es leída e interpretada por el lector, siendo este un co-creador a través de la lectura e interpretación.

Adolfo Sánchez Vázquez escribe el libro *De la estética de la recepción a una estética de participación* ³, donde desglosa la teoría de Jauss e Iser –expone sus antecedentes y

argumentos-, y partiendo de ésta elabora una idea propia enfocada al arte.

Paul Waelder cita a Sánchez Vázquez que describiendo la teoría de Jauss indica:

Subrayaremos que, para él (Jauss), sin la actividad del receptor no hay obra, y que ésta sólo se constituye en su encuentro, interacción o diálogo con el texto [...] Así, pues, no hay un valor o sentido objetivo de la obra, sino sólo como resultado del encuentro del lector o receptor con el texto [...] (es) la estructura del texto la que hace posible la intervención del receptor. Y para ello recurre a los conceptos de “indeterminación” y “espacio vacío” que toma de Roman Ingarden. El lector llena estos espacios vacíos, determinando lo indeterminado, en un proceso que Ingarden llama “concreción” [...] La obra de arte, en consecuencia, no es el texto producido por el autor [...] sólo es obra de arte por la actualización (o concreción) que el receptor lleva a cabo sobre él.⁴

Es decir, sin la participación del receptor, el texto no tiene sentido. Al abordar una obra, el sujeto posee un *horizonte de expectativas*, identificado por Jauss como “*la suma de conocimientos e ideas preconcebidas que determinan la disposición con la que el público de cada época escoge, y por tanto valora, una obra literaria*”.⁵ De ese modo, la percepción del sujeto estará condicionada por factores completamente individuales.

Este tema se aplica al Arte Interactivo haciendo una analogía entre los espacios vacíos. Si bien lo referido en la *estética de la recepción* representa al ámbito de la literatura, Sánchez Vázquez elabora la *estética de la participación*, específicamente referida al arte, no vista desde la completación

mental solamente, sino también desde la intervención física del sujeto en la obra: “*Si el arte es una práctica productiva peculiar, una forma de praxis, un proceso que desemboca en un producto con un cuerpo material, sensible, la intervención del receptor no puede reducirse a un aspecto puramente significativo, ideal o valorativo*”,⁶ así justifica el autor el estudio de la participación material y real, una ampliación desde la recepción e interpretación como consecuencia del uso de nuevas tecnologías electrónicas, informáticas y digitales, a partir de los años sesenta. Sánchez Vásquez desarrolla:

Y teniendo presente el desarrollo técnico tan avanzado de la sociedad actual, reconocíamos que, en ella, “se puede extender la relación entre el espectador y la obra utilizando positivamente los medios técnicos modernos...”[...] Ya una serie de logros artísticos, desde los años sesenta a los ochenta, venían a mostrar las posibilidades que los avances de la tecnología ofrecían para elevar y extender la participación creadora del receptor (nombre cada vez más inadecuado), difuminando la imagen del artista como creador exclusivo de obras que el espectador habría de contemplar pasivamente.⁷

De esta forma, se describe la relación de la *estética de la participación* con el Arte Interactivo, ya en la actualidad, con el acceso a tantos avances tecnológicos, la realidad se transforma y el artista crea a través de interfaces y elementos que incitan a la intervención del espectador, convirtiéndolo en co-creador de la obra.

Ahora, esta participación activa del espectador en las obras no es nada nuevo y tampoco es propio de lo digital o de las computadoras. Antes de incluir la tecnología, existieron movimientos artísticos que se valieron de otros recursos para hacer partícipe al público. Esta intencionalidad se dio en piezas de Max Ernst por ejemplo o de Duchamp, incluso hubo artistas

que utilizaron la tecnología como László Moholy-Nagy, entre otras iniciativas tecnológicas o no que tocaban lo interactivo.

A pesar de estos antecedentes, es en la actualidad cuando la palabra interactividad es utilizada para denominar diversos procesos, sistemas y proyectos digitales, así surge la publicidad interactiva, el aprendizaje interactivo, entre otros. Sin embargo, en el arte hay muchas piezas que se denominan interactivas y no lo son, técnicamente sus características digitales y sistemáticas encajan en el concepto, pero en su realización y desenlace no cumplen las expectativas.

Giannetti hace una salvedad con respecto a “lo que es interactivo y lo que no”, Internet es considerado como un medio de altos niveles de interactividad por sí solo. No obstante, esto no es cierto, por ejemplo, un *click* no es interactivo si no hay una transformación; la interactividad *“tiene que ser siempre una comunicación en doble vía, una verdadera participación del usuario en el contexto de la obra. Por lo tanto, la obra debe, de alguna manera, poder responder a este envío de comunicación e información del usuario.”*⁸ Es cierto, que el dominio de la interactividad está asociado a lo tecnológico, pero no debería ser así, porque entrar en esa categoría significa una participación real, donde los roles de emisor y receptor no existen realmente, ya que pueden intercambiarse en una comunicación bilateral. La autora lo ejemplifica:

Está claro, por ejemplo, que la gran mayoría de CD-ROM, aunque se vendan como interactivos, no lo son. Hay un feedback del usuario, pero, como sabéis, un CD-ROM es un sistema cerrado. Por lo tanto, la información es absolutamente cerrada. Hay algunos CD-ROM que si son instalados en el disco duro, podrían abrir un espacio de diálogo con el usuario, pero son muy pocos. Con Internet pasa lo mismo. Siempre se piensa

que Internet tiene la máxima interactividad hoy en día, y yo diría que tiene la mínima. La “interactividad” se resume en enlazar y abrir ventanas, y esto no es realmente interactividad.⁹

De modo que todo lo que se conoce popularmente como interactivo es importante examinarlo, ya que es un término que se ha puesto de moda y es utilizado, muchas veces, sin mayor reflexión, sólo por el hecho de ser digital o estar en la Web.

Lourdes Cilleruelo, también critica el tema de llamar a la navegación una acción interactiva, diciendo que son “conductas implantadas”. *“Las posibilidades son previamente programadas por el artista [...] La tarea del espectador-usuario se limita a escoger entre aquellos caminos previamente diseñados y especificados”*.¹⁰ Son procesos que se dan al azar, pero el control lo sigue teniendo el artista a través del diseño de la pieza.

Pau Waelder cita en una de sus investigaciones un fragmento de las palabras del jurado del premio de Arte Interactivo, en la edición de Ars Electronica de 1997, que explica la transformación del arte gracias a la interactividad:

El término “interactividad” está vinculado a significados generales y esto ya no es ideal para definir obras de arte, que a menudo tienen niveles complejos de interacción. La interacción en estos trabajos (los premiados) toman lugar entre la gente; entre la gente y las máquinas; entre máquinas y máquinas, por lo que surgen interrogantes acerca de muchos asuntos relativos a la manera en que se define la calidad del arte. Pensando en «máquinas» y estética no sólo se cuestiona la originalidad y la singularidad, cosas que se han discutido desde hace algunos años en el media art, sino también la intención del artista, la autoría y los momentos de decisiones tomadas por el hombre y la máquina. Las obras de arte se han convertido en complejas

«máquinas» en las que el usuario individualmente no tiene mucho control de la obra, pero coopera, obstruye y dirige.¹¹

Esta definición esclarece un poco el concepto de interactividad. Cuando determina que *“ya no es ideal para definir las obras de arte”* es porque las piezas han ido evolucionando hacia un territorio más especializado, donde las formas y los sistemas han avanzado para el desarrollo de proyectos distintos, que siguen propiciando la interacción digital, pero de formas más complejas.

Existe una clasificación que expone Cilleruelo, utilizada para el net-art, donde se establece una disimilitud entre los entornos navegables y los interactivos. Los primeros tienen una estructura que no es modificable, ofrecen alternativas de navegación pero limitadamente. Los interactivos en cambio deben ser dinámicos, cambiar de aspecto, generando nuevas experiencias. Tienen un “carácter colectivo” que permite su modificación sea por un humano o una máquina, pero siempre transformándose tanto en el contenido como en la organización. *“La estructura no jerárquica permite que cualquier componente algorítmico o humano pueda intervenir, modificando y añadiendo sus propias ideas a la obra”*¹² Es decir, este tipo de entornos interactivos, tiene una composición interna abierta, que da la posibilidad de que cualquiera pueda transformar la pieza a su antojo.

Cilleruelo cita a David Rokeby para definir los entornos interactivos:

Son aquellos que no sólo son capaces de ofrecer una respuesta, sino que además también poseen la virtud de reflejar la conducta del espectador, hecho que determina el grado de interacción. [...] Una interacción no es significativa a menos que

la obra disponga de mecanismos que posibiliten un intercambio enriquecedor para ambas partes, es decir para la obra y para el espectador. ¹³

Claudia Giannetti coincide con esta afirmación. La autora habla de una participación intuitiva del espectador y reafirma que eso es lo que hace distinta la experiencia, el diálogo que se genera cuando una obra posee interactividad digital. Al aproximarse a una pieza, muchas veces el sujeto no tendrá instrucciones o no las entenderá hasta experimentar y buscar la participación, es en ese proceso que se conforma el proceso interactivo.

2. ¿Espectador = Interactor?: aparece un nuevo rol

Varios de los conceptos utilizados en torno a la interactividad, son enfocados hacia el ámbito científico o pedagógico, pero no desde el punto de vista del arte. En el Arte Interactivo es preciso concretar términos como usuario, espectador, obra, entre otros, ya que tanto el papel del espectador, como el de la pieza, sufren una transformación importante.

La interactividad en función del arte tiene diversas definiciones, algunos investigadores colocan en un mismo grupo a todos los trabajos creativos que tengan como herramienta aparatos digitales; no obstante, no siempre son interactivas. Según Geller Hernández:

El Arte Interactivo queda referido a los trabajos de los artistas que utilizan los sistemas informáticos, sus recursos, los programas y sus dispositivos de entrada y salida, para generar operaciones de doble sentido, de trascendencia significativa,

entre estos elementos y el público, o entre el público a través de los elementos.¹⁴

Estas características técnicas son de primordial importancia, ya que a pesar de que algunas piezas son menos interactivas que otras, tienen como premisa la utilización de dispositivos de entradas y salidas que propicien la participación activa del espectador. De hecho se podría decir que a través de esta tecnología abierta al público, es que el artista logra que la obra se desarrolle.

Waelder, define el Arte Interactivo desde este punto de vista:

Las obras de Arte Interactivo establecen una relación dialógica entre espectador y obra de manera que son las acciones del primero las que dan forma a esta última, hasta el punto en que la obra no “existe” si no hay un espectador interactuando con ella. Típicamente tienen forma de instalación, en la que el visitante genera un *input* por medio de su presencia (detectada por sensores), o bien accionando dispositivos dispuestos a tal efecto. La obra crea unas condiciones básicas para su funcionamiento, pero es la acción del espectador la que proporcionará un resultado único en cada ocasión.¹⁵

Esta definición del autor está asociada directamente con la *estética de la participación* antes mencionada, es tan importante el espectador que la obra no existe sin su intervención. Pero, no siempre el artista logra este objetivo. Y en este punto es elemental resaltar la relevancia de la interfaz, que es la conexión usuario-máquina, si no funciona bien, permitiendo que el espectador envíe datos que la máquina pueda procesar, interpretar y responder –generalmente con texto, imagen o sonido-, la comunicación no fluye y la obra fracasa,

porque, en todo caso, si la máquina no procesa los datos que introduce el usuario o no es capaz de dar una respuesta que éste entienda, antes de que pueda completarse el proceso, el receptor desistirá por falta de entendimiento.

Waelder comenta que estas oportunidades de interacción se dan en lo que él llamaría “espacio sensible”, en el cual se encuentran una serie de dispositivos, de cualquier naturaleza,¹⁶ que propician la intervención del espectador, para que se forme como consecuencia un “espacio de respuesta”, que es el que refleja el resultado de esa participación, donde el usuario ve, escucha o siente el efecto de sus acciones.

Esta relación se traduce en un ciclo en el que el usuario mantiene una relación dialógica con la obra, un proceso de comunicación complejo, que según los tipos de interfaz, tienen mayor o menor interactividad. El espectador es invitado por la obra a ser partícipe del proceso creativo; no obstante, la obra debe ser lo suficientemente amable –a nivel de programación y dispositivos- para que el receptor se sienta incitado a ser emisor también.

Claramente existe un proceso desde que el sujeto comienza a utilizar el sistema, hasta que el sistema responde. Se determinaría de esta forma: El usuario comienza a teclear por ejemplo, luego inicia la actividad, la computadora inicia la respuesta, posteriormente la completa. Durante el desarrollo de las acciones existe un tiempo para el pensamiento y planificación del usuario y otro para la respuesta. Los tiempos de respuesta no se dan igual que en un modelo de comunicación normal, el ser humano tiene una estructura y velocidad de pensamiento distinto al de una máquina, esto se traduce en

tiempos específicos, que hay que tomar en cuenta al analizar la relación entre la obra y el espectador.

Colocando la interfaz como factor fundamental, es importante analizar al espectador desde la percepción que éste puede tener sobre la pieza, técnicamente debería tratarse de una relación humano-máquina simple, despojada de cualquier contexto como tal; sin embargo, al igual que lo que ocurre con el arte tradicional, el que observa la pieza lleva consigo un bagaje de información cultural, social que contextualiza el placer estético. Lo que llamaba Jauss el *Horizonte de expectativas*.

Primeramente, el espectador necesita sentirse dentro del sistema, participe y reconocido, si le da *click* a un elemento está esperando que suceda algo, y es este el proceso de interactividad:

La obra de arte interactiva significa un paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público, el usuario. El proceso predomina sobre la obra; en consecuencia, el objeto desaparece en el proceso electrónico. Se genera una relación absolutamente temporal, dinámica y cambiante, que sustituye la idea de espacio y forma permanentes y estáticos del objeto de arte en la estética clásica ¹⁷

En esta transformación, cobra importancia el proceso interactivo y la pierde la obra como tal. Es un cambio en la visión que le da prioridad a la interactividad y al desarrollo de la comunicación dinámica entre la obra y el espectador. Sánchez Vásquez habla de la relación entre el sujeto creador, el objeto producido y la recepción de ese producto:

A lo largo de la historia de las ideas estéticas [...] la atención a los términos de la relación tripartita ya antes señalada (artista-obra-receptor) no sólo ha sido desigual, sino incluso inexistente para uno de sus términos: el receptor. Y así podemos comprobar que unas estéticas, como las románticas, psicologistas o sociológicas, han concentrado su atención en el sujeto creador, ya sea éste individual o colectivo, en tanto que otras –las formalistas, estructuralistas y objetivistas- sólo tienen ojos para la obra, desprendida de su creación y recepción. Y cuando unas y otras fijan su mirada en el receptor, sólo le asignan un papel pasivo, ya sea -respectivamente- el de reproducir lo que el artista ha puesto en la obra, ya sea el de descubrir lo que ésta encierra en sí misma, al margen de las intenciones del autor o de sus efectos en el receptor.¹⁸

Con el Arte Interactivo se desdibujan los límites entre los roles, la visión se redirige hacia la interactividad. Dyaz y Aragonese señalan otra consecuencia de esta transformación: *“el artista que decide añadir cierto grado de interactividad en su obra, de algún modo está perdiendo protagonismo a favor del o de los espectadores”*.¹⁹ No sólo cambia la obra sino la intencionalidad del arte en sí. El artista como genio desaparece, dando paso a una concepción más participativa. Ahora el proceso creativo no está basado en el creador viéndose a sí mismo y sus ideas, sino que necesariamente tiene que dirigir la mirada hacia quien va a ver, utilizar y manipular la pieza.

Por esta razón, el artista debe estudiar al usuario, para poder crear un mediador que genere resultados satisfactorios, sólo conociéndolo logrará crear una comunicación bidimensional. Así lo señala Gustavo Zalamea en *Arte y localidad, modelos para desarmar*:

De la participación receptiva a la activa. El Arte Interactivo concentra obligatoriamente su atención en la observación del

comportamiento (o patrones de comportamiento) de la persona que interactúa. El público pasa de ser observador a ser observado; de ser un espectador a ser un usuario. En esta interacción, el desplazamiento no debe ser tomado simplemente como un mero efecto, sino como una posibilidad que amplía el radio de acción de los participantes. Los participantes gestionan, definen y perfilan nuevas situaciones ²⁰.

Pau Waelder llega a una serie de características conclusivas del Arte Interactivo bastante acertadas. Parafraseando sus argumentos, la obra interactiva crea una relación de diálogo con el espectador y emplea como herramienta creativa las tecnologías electrónicas o digitales basadas en interfaces técnicas que condicionan la interacción de la obra y por esta razón cada pieza tiene una interfaz particular. El espectador adopta un papel activo en el proceso y pasa de ser observador a convertirse en operador, interactor ²¹ o usuario, ya que sin interacción la obra no existe sino en potencia, cuestionando de esta manera los conceptos tradicionales de producción y recepción de la obra de arte, así como la noción de autoría de la misma. ²²

La interactividad transformó el arte. Ya no es esa obra inmaculada, intocable, sólo alcanzable a través de la contemplación, ahora necesita del espectador para existir y propicia una cercanía, contraria a la distancia impuesta por los sistemas de museos. Ahora es un objeto que debe ser utilizado, manipulado y transformado por el público. Las piezas de Arte Interactivo nunca estarán listas, siempre estarán transformándose, ya que el artista proporciona posibilidades que las personas explorarán logrando hasta situaciones imprevistas. Ahora el artista invita al espectador a crear con él, reinventando la obra con cada interacción.

El Arte Interactivo es importante para la historia, no sólo porque forma parte de la Era de la Información en la que vivimos, sino que además constituye un cambio de paradigma. La manera de ver el arte se ha transformado, con la interactividad se han abierto caminos para el espectador y se han estrechado las distancias. Las piezas que pertenecen a este movimiento, al utilizar una base digital, posiblemente tengan dificultades al pasar el tiempo, como la obsolescencia, tener que cambiar de sistemas operativos, porque los medios van cambiando, etc.; sin embargo es un obstáculo que obliga al artista y a su obra a reinventarse constantemente y esto da paso a más innovaciones y procesos creativos, es una cadena interminable de posibilidades.

Ante la transitoriedad, la única manera que tiene el arte de sobrevivir es la adaptación a la situación actual, donde lo artístico se tecnifica y lo tecnológico se humaniza. No puede mantener el sentido tradicional, tiene que amoldarse al inevitable destino del desdibujamiento de las fronteras disciplinarias.

Notas

1. U.ECO, *Obra abierta*. Barcelona, 1992, p. 33
2. Es importante resaltar que se refiere siempre con obra a las piezas literarias y no de arte como tal.
3. A. SÁNCHEZ VÁZQUEZ, *De la estética de recepción a una estética de participación*. México D.F, 2005
4. P. WAELDER. *Arte interactivo: nuevas estrategias en la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte*. Barcelona, 2008,p. 25
5. D. VIÑAS PIQUER, *Historia de la crítica literaria*. Barcelona, 2002,p. 499
6. S. MARCHAN FIZ, *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, 2006,p. 20
7. S MARCHAN FIZ, ob.cit.,p. 24
8. C. GIANNETTI, “La producción de contenidos culturales: arte, patrimonio, canales de difusión,” en *Institut de Cultura: Debates Culturales. Sesión 6*, Barcelona, 2002, p.1, consultado el 20 de julio, 2011, <http://www.uoc.edu/texto>
9. C. GIANNETTI, Ob.cit.
10. L. CILLERUELO. *Arte en Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico*. País Vasco, 2000. p.220. Consultado el 20 de agosto, 2011, http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf
11. P. WAELDER. Ob.cit.,p.22.
12. L. CILLERUELO. Ob.cit.,p.237
13. L. CILLERUELO. Ob.cit.,p.216
14. G. HERNÁNDEZ. *El Arte Interactivo de inmersión como experiencia lúdica*. Venezuela, 2008, p.39
15. P. WAELDER. Ob.cit.,p.12.
16. Podría tratarse de cualquier cosa, desde un teclado, *mouse*, botones, sensores de movimiento, palancas, sacos de boxeo, tablas digitalizadoras, pinceles, micrófonos, etc.
17. C. GIANNETTI, *El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción*, p. 2: Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 23.01.2004
18. S. MARCHAN FIZ, *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, pp. 17-18
19. A. DYAZ Y J. ARAGONESES, *Arte, placer y tecnología*. Madrid,1995, p.43
20. G. ZALAMEA TRABA. *Arte y localidad modelos para desarmar*. Bogotá, 2006, p.313

21. El término *interactor* (que proviene del teatro) nos permite definir este nuevo perfil de espectador. Acuñado para este tema por Claudia Giannetti.
22. P. WAELDER. Ob.cit., p.23

Referencias Bibliográficas

- Adolfo Sánchez Vázquez, *De la estética de recepción a una estética de participación*, (México D.F: Relecciones, 2005)
- Waelder Pau, “Arte interactivo: nuevas estrategias en la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte”. (Memoria de investigación, Universitat de les Illes Balears, 2008)
- Viñas Piquer David, *Historia de la crítica literaria*, (Barcelona: Ariel, 2002)
- Marchan Fiz Simón (comp.), *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*,(Barcelona: Paidós-Fundación Carolina, 2006)
- Giannetti Claudia, “El espectador como interactor. Mitos y perspectivas de la interacción” (Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, Galicia, 23 de Enero, 2004)
- Giannetti Claudia, “La producción de contenidos culturales: arte, patrimonio, canales de difusión,” en *Institut de Cultura: Debates Culturales. Sesión 6* (2002) consultado el 20 de julio, 2011, <http://www.uoc.edu/texto>
- Cilleruelo Lourdes. “Arte en Internet: Génesis y definición de un nuevo soporte artístico.”(Tesis de doctorado, Universidad del País Vasco, 2000). Consultado el 20 de agosto, 2011, http://www.ehu.es/arteytecnologia/lcilleruelo/textos/arte_de_internet.pdf
- Hernández Geller, “El Arte Interactivo de inmersión como experiencia lúdica”. (Trabajo de ascenso, Universidad Central de Venezuela, 2008)
- Dyaz Antonio y Aragonese Julián, *Arte, placer y tecnología*, (Madrid: Anaya Multimedia, 1995)
- Zalamea Traba Gustavo, Comp. *Arte y localidad modelos para desarmar*, (Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2006)

Notas sobre *Dog in the cave*. El arte del Paisaje Sonoro

JOSÉ LUIS CRESPO FAJARDO

Resumen:

*Este capítulo trata sobre el proyecto de arte de grabación sonora titulado *Dog in the Cave*, publicado por el creador Atilio Doreste. En él se registran sonidos procedentes de distintos lugares de Canarias, recogidos especialmente en los antiguos y tradicionales caminos reales, muchos de ellos abandonados actualmente. De algún modo, este proyecto busca reivindicar el valor patrimonial de estos lugares, que son víctima de la indolencia institucional. Por otro lado, es una reflexión sobre la propia dificultad de la captura sonora en un entorno lleno de límites y fronteras impuestas por la propiedad privada.*

Palabras clave: Arte, fonografía, soundwalking, paisaje sonoro, Canarias.

* * * * *

1. Introducción

En estas líneas queremos referirnos al proyecto de grabación fonográfica titulado *Dog in the cave*, obra de Atilio Doreste, profesor titular de la Facultad de Bellas Artes de La Laguna (España). Doreste es un artista plástico interdisciplinar, especialmente interesado en la naturaleza y el paisaje, temática en la que se centra el grupo de investigación universitario que él mismo dirige: TAC. Taller de Acciones Creativas. Desde hace algunos años se ocupa con especial atención de cuestiones relativas al paisaje sonoro, desatancando en este sentido la

puesta en marcha del proyecto de investigación SONAR:CC, y del congreso NODOS:ON, sobre Paisaje Sonoro, Creatividad y Patrimonio.

Dog in the Cave se encuadra en la serie de acciones de grabación de campo bautizada *Límites y derivas*, y en la actualidad se encuentra disponible en línea a través de la plataforma *Greenfield Records*. Su descarga es libre, y se adjunta un libro de fotografías efectuadas con cámaras analógicas que sirven como complemento visual a la escucha a la vez que suponen una suerte de *making-of* del proyecto.

2. El proyecto y la deriva

Nos encontramos ante una recopilación de escenas sonoras ocurridas en diferentes emplazamientos de la isla de Tenerife, en el archipiélago de Canarias. El foco de atención se dirige a los antiguos caminos reales, antaño vías principales que actualmente han devenido en rutas abandonadas, en ocasiones de difícil accesibilidad e invadidas por la maleza.

Además de los caminos, escuchamos en esta obra sonidos de remotos acantilados en la costa e inaccesibles montañas. Ruidos que acaecen en aquellos sitios que por lo general nadie tiene la fortuna de pisar. La deriva que ha llevado a Atilio a capturar sonidos en estos parajes extraordinarios nos hace recapacitar en lo que significa realmente conocer el lugar donde vivimos.

El arte de la grabación sonora es un género artístico de vanguardia. Aprender el sonido en la naturaleza es una práctica con un gran sentido lírico, tanto que el arte de la deriva sonora podría considerarse un tipo de poesía geográfica. La

deriva consiste en crear trazados e itinerarios en un mapa regido por la intuición y el devenir de los sonidos. Los caminos se surcan desde la percepción personal, incorporando la imaginación a la realidad objetiva. Las excursiones dadaístas, que eran paseos artísticos azarosos, fueron precursoras en la creación de este tipo de acciones. No obstante, serían los situacionistas quienes vendrían a acuñar el término *dérive*, considerado éste como un acto artístico para aprehender el territorio mediante el movimiento. Para la Internacional Situacionista la deriva era antes que un paseo casual, una búsqueda experimental: caminar como experiencia artística. Ellos fueron los primeros en esbozar cartografías y diagramas de su deambular, creando psicomapas y estableciendo toda una psicogeografía. Los situacionistas creaban ambientes singulares a los que daban rango artístico. Su idea era desarrollar una reflexión sobre los estímulos de la ciudad y la naturaleza, por lo que apostaban por incidir en la importancia de ser perceptivamente conscientes del entorno.

La deriva plantea una nueva situación del ser humano en el entorno natural. En este juego cartográfico, la reinención de nuestras percepciones ante un territorio es la raíz de la acción artística. Averiguar la identidad de cada lugar puede lograrse a través de actos de interpretación y observación analítica. Es posible vislumbrar el espíritu del entorno, detectar las particularidades y transformaciones sonoras de la naturaleza, y crear un espacio para incorporar otra realidad

Para crear una cartografía sonora se recoge material documental: sonido, fotografía y video. Atilio Doreste subraya que en Canarias resulta complicado encontrar durante las derivas situaciones donde el sonido de capte con claridad y pureza. Todo se encuentra envuelto en una gran polución sonora

y cada ruta se convierte en un ejercicio de asunción de la caótica realidad, llena de interrupciones. En los caminos reales, por ejemplo, es constante la presencia de ladridos de perros de vigilancia. Asomados a la vía, estos mastines se amarran a los muros y cercados de las propiedades como medida disuasoria.

3. Límites

Sin duda lo más complicado es seguir el movimiento del sonido sin invadir espacios privados. Captarlo con continuidad supone infringir límites y fronteras.

La delimitación del territorio durante la deriva, cuando nos movemos en base a nuestra percepción sensorial, se difumina a la hora de formular cartografías y mapas sonoros, los cuales dan a conocer principalmente sensaciones audibles presentes en determinadas áreas. La idea de Atilio Doreste es dejarse guiar por correlaciones acústicas, captar el sonido a modo de burbujas, independientemente de las demarcaciones del territorio establecidas por la propiedad privada.

Sin embargo, la experimentación obliga a ajustarse a todo tipo de delimitaciones y obstáculos. Los propietarios impiden con vallas y cercas el acceso terrestre, y por doquier encontramos signos de demarcación y alerta. En el campo descubrimos una naturaleza fragmentada en infinitas parcelas. A medida que las tierras se convierten en herencias, se despedazan y reparten sistemáticamente entre los familiares, que aspiran quizá a un terreno para una casa con jardín y huerto. Cada vez hay menos agricultores que valoran la posesión de tierras, y en general el campo se está abandonando paulatinamente.

Las primeras delimitaciones de terrenos, además de las surgidas por la geografía natural, se crearon de acuerdo a los llamados *Caminos Reales*. Estas rutas fueron establecidas por los pastores, que necesitaban que el ganado trashumara en otras tierras. En el siglo XVII la corona les concedió el reconocimiento real, con el fin de garantizar el transporte de población y mercancías.

Hoy en día la mayor parte de estas carreteras están olvidadas. Son lugares pintorescos y decadentes, cargados de un valor de antigüedad y un contenido de recuerdos que suscitan la reflexión del paseante. Desde un punto de vista político, es fácil apreciar que el descuido por parte del estado y las instituciones responde a la falta de interés, funcionalidad y beneficio de su mantenimiento. Los que fueran los antiguos vínculos de ligazón entre comunidades, ahora son corredores habitados por fantasmas y perros abandonados. Realmente el fonógrafo que captura sonidos en estos escenarios percibe la manifestación del pasado más vigente que cualquier otra presencia contemporánea de la sociedad.

Resulta desalentador pesar que la carga histórica de los caminos reales esté tan olvidada. Las viejas vías se encuentran engullidas por la vegetación y por toscos cercados que albergan aves domésticas o perros, en tanto las instituciones políticas ni siquiera se plantean renovar el desgastado pavimento.

Uno de los caminos recorridos por Atilio Doreste, y que da precisamente nombre a una de las pistas del álbum titulada *El Camino de el Rey*, contiene una historia de realidades superpuestas. En un recodo de la vía se encuentra una cueva que solía ser morada del último mencey, el rey de los guanches de Tenerife, antes de que los conquistadores de Castilla tomaran

posesión definitiva de la isla. Hoy, este lugar es un redil olvidado y lleno de escombros. Su único habitante es un perro que no para de ladrar.



Portada del álbum Dog in the Cave

En este emplazamiento se entremezcla la fría realidad de la indolencia humana con sentimientos de leyendas ancestrales. La sociedad se sume en un insaciable capitalismo que desestima la recuperación del pasado si no da réditos. Simplemente no se tiene consciencia del valor del recuerdo, que quizá es equiparado a la ingenuidad de un sueño o una fantasía. Y sin embargo el paisaje está lleno de memorias.

4. Naturaleza y tecnología

El proyecto se complementa con una serie de fotografías en blanco y negro que presentan algunos enclaves y paisajes recorridos. De algún modo son un una suerte de *making-of*, donde vemos a los miembros del grupo TAC recogiendo audio con micrófonos y otros dispositivos. Estas fotografías son digitales, pero también analógicas. En este sentido, la captura fotográfica pasa por una recuperación de la tradición, haciendo uso de cámaras antiguas: Lomo, Polaroid, Yashica Mat, Mamiya... Utilizar estos medios es una decisión personal, y encaja bien es todo este proyecto donde la razón práctica queda desplazada por la razón poética.

Aún así, el uso de dispositivos de grabación y de fotografía para acercarnos al entorno natural nos lleva a pensar que el ser humano es ya una especie ajena e independiente de la naturaleza. En realidad la sociedad se ha cultivado y ha ido avanzando a costa de abandonar la existencia silvestre. Ahora nos aproximamos a la naturaleza pertrechados de aparatos sofisticados como visitantes del futuro para decodificar sus secretos, los mensajes de un mundo al que ya no sabemos mirar a los ojos al mismo nivel, que no comprendemos del todo y que por eso necesitamos grabar y tratar de percibir con grabadoras, cámaras y medios ortopédicos, para terminar difundiendo esta información a través de internet y otros soportes digitales.

Visto desde esta óptica, el arte de la grabación sonora sería una magnífica declaración de lo totalmente ajenos y extraños que somos a la vida natural. Somos hijos de una sociedad tecnificada, inmersos en la complejidad de las ciudades.

Bibliografía:

- A. DORESTE ALONSO. Dog in the Cave. Greenfield Recordings, 2012. En línea: <http://gfrnetlabel.tumblr.com/post/39591348179/gfr-057-atilio-doreste-dog-in-the-cave> (Última consulta 06/07/2013)
- J. CERDÁ. “Observatorio de la transformación urbana. La ciudad como texto, derivas, mapas y cartografía sonora.” Arte y políticas de identidad. vol 7 (2012) pp. 143-161.
- M. ANDUEZA OLMEDO. “A las ciudades se las conoce, como a las personas, en el andar. Orígenes de la instalación sonora en el espacio público en el marco del urbanismo y la sociología de los años 60.” Arte y políticas de identidad. vol 7 (2012) pp. 127-142.
- M. MOLINA ALARCÓN. “El Arte Sonoro”. ITAMAR. Revista de Investigación Musical: territorios para el Arte, (2012) PUB & Rivera. Ed., Valencia.

Vinculaciones entre la arquitectura y la publicidad

AIDA MARÍA DE VICENTE DOMÍNGUEZ

Resumen: *El objetivo del artículo es mostrar como la Arquitectura y la Publicidad se relacionan. Los creativos o publicitarios usan todo tipo de recursos para dar a conocer un producto con el fin de conseguir su venta. Una de sus estrategias comerciales es incorporar elementos arquitectónicos como contenido publicitario. Pero más allá de esta vinculación existen otras que estrechan los lazos entre ambas. Unas modalidades de conexión que no sólo se dan por el uso que la Publicidad hace de la Arquitectura, puesto que son variadas las formas como a través de la Arquitectura también se estrechan los lazos con el sector publicitario.*

Palabras clave: arte, arquitectura, publicidad, creatividad publicitaria.

* * * * *

Entre la publicidad y una de las siete Bellas Artes, la arquitectura, se pueden establecer una serie de vinculaciones que han ido incrementándose a lo largo de los años. Unas modalidades de contacto que se han producido recíprocamente. Y es que el seguimiento de las relaciones entre ambas permite afirmar que la arquitectura es capaz de cumplir por sí misma algunas funciones de la publicidad, y que es un recurso eficaz para los creativos o publicitarios por las enormes posibilidades que brinda.

Dentro del conjunto de variantes existentes, una de ellas es originada porque la arquitectura es el soporte del anuncio. Los lazos entre ambas también se estrechan al usarse como contenido publicitario. Y otra conexión se establece cuando la arquitectura cumple por sí misma funciones propias de la publicidad, como ayudar al posicionamiento e identificación de los valores de una empresa, junto a otras funciones.

1. La arquitectura como soporte publicitario

Edificios ubicados, principalmente, en zonas de tránsito son el soporte de anuncios promocionando productos pertenecientes a diversos sectores económicos. Para Szklowin (2002,4) *“la vía pública (VP) se ha convertido en un medio de comunicación social; ello ha llevado a la oferta publicitaria urbana a producir una aceleración de la saturación visual, agravada por las estrategias de comercialización de espacios y circuitos publicitarios”*. Unas estrategias comerciales que pueden visualizarse frecuentemente, aunque unas más que otras. Algunas de las modalidades utilizadas son las siguientes:

- Fijando carteles, lonas, o rótulos luminosos. Una forma de publicitarse que, en no pocas ocasiones, llaman la atención por su gran valor creativo. En *50 grandes ejemplos de publicidad creativa en fachadas y edificios* se pueden observar ejemplos de estas impactantes creaciones.
- Publicidad pintada en las fachadas de los edificios. La marca Maggi pintó con llamativos colores amarillos y rojos las casas de la comunidad Los Eucaliptos, que impactaban a los circulantes de la autopista Caracas- La Guaria: *“En este caso, Maggi se convierte en la primera*

marca en arriesgarse a «subir cerro», como parte de una estrategia de mercadeo que persigue la empresa Nestlé para involucrarse de cerca con la comunidad”. (Morales, 2008)

- Mural de azulejos. Una modalidad, que aún pervive en determinadas zonas urbanas:

Algunos de estos anuncios perduran todavía en las fachadas urbanas, establecimientos comerciales - especialmente, tiendas de ultramarinos, lecherías y pequeñas tiendas de barrio, en algunos elementos de mobiliario urbano, bancos públicos, o en los andenes de las estaciones de ferrocarril y metro. Los mosaicos traspasaban los límites urbanos y se ubicaban a lo largo de las salidas de la ciudad y en las principales carreteras españolas”. (Canales, 2006: 199)

- Integrando pantallas con tecnología LED de última generación sobre las fachadas de los edificios. Como señalan Gómez y Fuentes (2010) "*Plasma, LED (Light Emitting Diode), pantallas interactivas ‘multi-touch’... La informática y los sistemas multimedia serán los grandes protagonistas de las campañas publicitarias del futuro*".
- Estructuras arquitectónicas de enormes dimensiones con el producto o eslogan de la marca sobre los edificios. Tómese como referencia la inserción de la Taza Nescafé o la Bola Gigante Pepsi sobre arquitecturas ubicadas en la Plaza Venezuela de Caracas.

- O bien, se usa para publicitar productos a través de proyecciones tridimensionales. En *Arquitectura como soporte para publicidad y proyecciones en 4D*, se muestran diversos videos donde observar este tipo de relación.

Frente a los que defienden esta escenografía publicitaria, se posicionan determinados sectores que no comparten este uso que se hace de la arquitectura, principalmente cuando es desmedido. Mientras, otros no critican esta estrategia comercial, pero sí que se utilice sobre determinados edificios históricos. Chico (1989) mostró su desacuerdo con el modo como se trataba la arquitectura en determinadas áreas geográficas mexicanas: “*Sí, realmente resulta «injurioso» el tratamiento que se da a la arquitectura y al paisaje de nuestras ciudades*” (1989,18), considerando que la arquitectura utilizada sin medida como soporte genera diversos efectos negativos:

La arquitectura usada indiscriminadamente como soporte publicitario, constituye una negación axiológica, es decir, de los valores de la arquitectura misma, y por tanto, la «afirmación» de otros valores (o de antivalores) contrarios a los ámbitos del patrimonio cultural y de su conservación y favorecedores de fenómenos sociales como la dominación ideológica y cultural, la pérdida paulatina de identidad o el máximo beneficio individual sin importar los medios. (1989, 21)

Aunque, según Chico, no siempre se produce esta negación de la arquitectura y su valor, puesto que en múltiples ocasiones la publicidad se integra en la arquitectura sin provocar agresión alguna, respetando la integridad del objeto arquitectónico: “*se puede dar el caso que los contenedores de mensajes publicitarios, se conviertan en elementos arquitectónicos, o el objeto arquitectónico mismo, así como*

puede suceder también que un conjunto de mensajes publicitarios se estructuren paralelamente al conjunto arquitectónico cada uno recurriendo a su propio lenguaje” (1989, 23)

Críticas vertidas sobre la presencia publicitaria, específicamente, en edificios históricos o monumentos se vierten desde décadas pasadas. De la Maza (1959) en *La propaganda y la belleza o la estética de Coca Cola*, criticaba la publicidad de esta compañía sobre “la venerable casa del Diezmo”. En concreto, se tratada de un Santa Claus que no permitía visualizar la fachada del edificio, así como, de dos discos que tapaban todo el muro: “*La casa no existe. Rueda la Coca Cola y la ciudad de Durango se empobrece y se pierde ante el poema (j) del anuncio*”. (La propaganda, 2011: párr.1)

Otros sectores han mostrado su desacuerdo más recientemente, en las primeras décadas del S. XXI. Tómese como referente las críticas surgidas en Venecia por la publicidad insertada en la fachada del “Puente de los Suspiros” o del “Palacio Ducal”, según informa Abad (2011), por la Fundación Venice in Peril, el arquitecto Norman Foster, Glenn Lowry (del Moma de Nueva York), y Neil MacGregor (del British Museum). Una publicidad que es permitida desde estos ámbitos para “*minimizar en lo posible los efectos adversos de la reducción de las inversiones y de la ‘escapada’ de los patrocinadores [...] En Madrid, el museo Reina Sofía ha conseguido una reducción de la factura de la luz a cambio de hacer publicidad de Endesa*” (Abab, 2011: párr. 3). Recaudar fondos para restaurar otros monumentos, es otra de las causas por la que se permite publicidad en los monumentos o edificios históricos:

La Fontana de Trevi, gran símbolo de la capital italiana para los turistas y los propios residentes y construida en el siglo XVIII por un hombre no muy conocido, Nicolás Salvi, necesita hoy ayuda, y esa ayuda vendrá de parte de la publicidad situada en algunos e importantes monumentos de la ciudad, tales como la muralla Aureliana, construida por el emperador Aureliano. (Roma, 2012: párr. 3)

Por tanto, esta modalidad de conexión muestra como la publicidad se fusiona con la arquitectura para dar a conocer un producto. Los edificios son el nexo de unión entre la marca y el consumidor, son las estructuras a través de las cuales se establece una comunicación entre quien vende y quien compra. Y para conseguir que esa comunicación sea efectiva, que quienes circulen por la calles donde están ubicados no queden indiferentes frente a la promoción, los creativos o publicitarios utilizan la originalidad y espectacularidad. Una estrategia que es criticada por determinados sectores, principalmente cuando se inserta en monumentos o edificios históricos. Unos edificios que en determinadas ocasiones han permitido sostener publicidad para sufragar sus gastos o para mejorar el patrimonio cultural de una determinada región geográfica.

2. Arquitecturas publicitarias

La arquitectura es un recurso efectivo para comunicar la identidad, filosofía y valores de una empresa, permitiendo conseguir los mismos resultados que invirtiendo en mensajes promocionales. Se trata de arquitecturas que son diseñadas con un fin publicitario. Una estrategia que consiste en invertir en su diseño y localización:

Las empresas de moda apuestan por invertir cada vez más en localización y el diseño de sus edificios, que proporcionan un aliciente a sus marcas. Porque una cuidada arquitectura ofrece, además, la oportunidad de incorporar conceptos abstractos como valores de la marca, al evocar sensaciones concretas a través del diseño como lo hace la publicidad. (Caro y Jiménez, 2006: 236)

Como señalaba Caro (1996), la arquitectura permite transmitir valores comerciales como innovación, sofisticación, modernidad y tecnología, junto a otros como humanidad, armonía, transparencia o equilibrio, contribuyendo de esta forma al posicionamiento estratégico de la empresa.

Una estrategia publicitaria que según han manifestado o demostrado algunas empresas, además de efectiva, también es rentable:

Las grandes firmas acuden a arquitectos reputados que ofrecen una garantía profesional y facilitan los mensajes promocionales y publicitarios, lo que hace que su arquitectura sea una inversión rentable. A Herbert Johnson le gustaba recordar que el edificio que Wright le había construido le había ahorrado millones de dólares en publicidad (Ferrier 1989). (Caro, 1996: 82).

Pero la elección de una determinada arquitectura no sirve únicamente como estrategia publicitaria para el sector empresarial. Determinados estilos artísticos fueron elegidos para algunas construcciones arquitectónicas con el objeto de transmitir, a través de ellos, valores específicos. Estilos artísticos que transmiten una imagen de un área geográfica, como si de un anuncio se tratase:

La elección del neobarroco como estilo de preferencia en la arquitectura de las nuevas construcciones del París

modernizado, pretende un vínculo con el prestigio de las grandes monarquías del siglo XVII francés que refuerce el nuevo imperio (...) De esta manera, el débil Imperio de la segunda mitad del S. XIX busca crear una imagen de continuidad con los grandes de la historia francesa y hace al tiempo publicidad, por medio de formas plásticas prestadas, de un falso prestigio para, con ello, dirigir la conducta de sus súbditos hacia una adhesión que no había surgido de los propios valores de la política desarrollada durante su dominio político. (Aumente, 1999: 26)

En otras ocasiones, determinadas arquitecturas se han convertido ellas mismas en el mejor reclamo publicitario de un lugar: *“Las sucesivas sedes de las Exposiciones universales, instituidas para dar a conocer y promocionar los productos salidos de la creciente industria, llegaron a ser ellas mismas magníficos reclamos publicitarios en el entramado competitivo mercantil y tecnológico surgido entre Inglaterra, Francia y Alemania fundamentalmente”*. (Aumente, 1999, 26)

Por tanto, los efectos que se consiguen a través de esta estrategia publicitaria contradicen a quienes defienden que para conseguir una tasa elevada de notoriedad se requieren inversiones publicitarias regulares e importantes.

3. La arquitectura como contenido publicitario

La arquitectura como contenido publicitario suele utilizarse con bastante frecuencia para crear el briefing del anuncio. La “Torre Eiffel”, el “Empire State”, la “Sagrada Familia”, el “Big Ben” o el “Coliseo de Roma”, están presentes con bastante frecuencia en la publicidad. Aunque son muchas otras las que también se usan para dar a conocer un producto. Así, la marca Peugeot muestra el modelo 307 junto a las

pirámides de Egipto, el “Machu Picchu” aparece en un anuncio de Panama Jack, y la “Ópera de Sidney” en la publicidad de relojes de la marca Mido. Igualmente, arquitecturas que no forman parte del patrimonio artístico de un lugar aparecen como contenido publicitario.

También es frecuente observar como recurren a elementos arquitectónicos específicos o aislados, como arcos de herradura, apuntados, lobulados, de medio punto o peraltados. Éstos aparecen junto al producto o la marca, en otras ocasiones, junto a ambos en el anuncio. Igualmente recurren muy a menudo a columnas jónicas, dóricas o corintias. A frontones y cúpulas. Marcas que han optado por algún tipo de arco para anunciar su producto han sido Uterqüe, Salerm Cosmetics o Valentino.

Pero tanto las arquitecturas, como sus elementos específicos, no sólo aparecen como contenido publicitario por intención del creativo o publicitario. En otras ocasiones, éstas aparecen porque están insertadas en el propio producto. Tómese como referente las botellas de vino de Viña Pomal, en cuyo etiquetado aparece un grabado de la fachada de las bodegas bilbaínas en Haro, presente desde 1908.

Otras variantes destacables son dos: cuando se usa el concepto “arquitectura” en el eslogan de la marca, o bien, en el texto insertado en el anuncio para destacar las características de un producto.

4. Conclusiones

- Como ha quedado demostrado las vinculaciones entre la Arquitectura y la Publicidad son innegables. Unas

vinculaciones que se originan, no sólo desde una perspectiva, ya que son diversas las formas o los modos como se establecen estas conexiones. Aunque a priori existan diferencias entre ambas, sus límites se acortan. Y es que estos lazos de unión se dan recíprocamente.

- La publicidad hace uso de las arquitecturas como soporte publicitario, y también para realizar el briefing del anuncio. Unas vinculaciones que evidencian que la arquitectura es un recurso eficaz y rentable para la publicidad.
- No obstante, la elección, diseño y ubicación de una determinada arquitectura, puede llegar a transmitir, como si de un anuncio se tratase, la filosofía, valores o identidad de una empresa. También ayuda a su posicionamiento. Ello implica que las funciones entre ambas se van acercando, pudiendo llegar a cumplir un mismo fin, dar a conocer un determinado producto, así como sus características.
- Por tanto, estas modalidades muestran algunos nexos de unión entre ambas, una línea de investigación de la que se espera que futuras investigaciones vayan aportando nuevos enlaces entre ambas.

Referencias bibliográficas

- Abad, A. (2011). “Los museos europeos se prostituyen para mantenerse a flote: se 'visten' de publicidad”, [en línea], El Confidencial, (26.01.2011). En: <http://www.elconfidencial.com/cultura/2011/museos-crisis-publicidad-cultura-europa-20110124-73999.html> (consultado: 12, diciembre, 2012).
- Aumente, M. P. (1999). “Arte y publicidad. Breves notas en torno a sus relaciones”. En *Área cinco*, 6, 1999, p. 5-28.
- Agrivalca R; Canelón S. (S/N). Publicidad de asalto en la majada urbana. En: <http://www.infoamerica.org/articulos/textospropios/canelon/PublicidadAsalto.doc> (consultado: 5, enero, 2013).
- Canales, J. A. (2006). Pintura mural y publicidad exterior. De la función estética a la dimensión pública. Tesis doctoral. Universitat Politècnica de Valencia.
- Caro, F. J. (1996). “La arquitectura de empresa: un elemento al servicio de la comunicación comercial”. En *Questiones publicitarias: revista internacional de comunicación y publicidad*, nº 5, p. 75- 86.
- Chico, Ponce de León (1989). “La arquitectura como soporte publicitario”. En *Cuadernos de arquitectura de Yucatán*, 2, Mérida, Universidad Autónoma de Yucatán, Facultad de Arquitectura, p. 17- 28. En: <http://ex-grafica.blogspot.com.es/2012/06/la-arquitectura-como-soporte.html> (consultado: 15, diciembre, 2012).
- De la Maza, F. (1959). “La propaganda y la belleza o la estética de la Coca Cola”, [en línea], El siglo de Durango (10.10.2011). En: <http://www.elsiglodedurango.com.mx/noticia/332546.la-propaganda-y-la-belleza-o-la-estetica-de-l.html> (consultado: 3, enero, 2013).
- Gómez, B; Puentes, B. (2010). “Publicidad exterior: del papel al LED”. En *Telos, Cuadernos de Comunicación e Innovación*, nº 82, p.126-141. Disponible en: http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2010012812110001&activo=6.do (consultado: 1, diciembre, 2012).
- González, R. (1997). “Arte y publicidad (Acotaciones a un matrimonio irreverente, pero eficaz)”. En *Documentación social*, nº 107, abril-junio 1997, p. 53-82.
- Jiménez, G; Caro F. J. (2006). “La arquitectura comercial como soporte para la creación de identidad en el sector de la moda”. En *Trípodos*, p. 235-244. Disponible en:

- http://comuniuca.files.wordpress.com/2010/02/arqu_jimenez.pdf
(consultado: 12, enero, 2013).
- Morales, M. (2008, febrero). “La publicidad “subió cerro” y tapizó el barrio Los Eucaliptos”, [en línea], El Universal, (27.02.2008). En: http://www.eluniversal.com/2008/02/27/ccs_art_la-publicidad-subio_731474.shtml (consultado: 15, noviembre, 2012).
- Molinare, A (2011). La arquitectura como soporte para la publicidad y proyecciones en 4D. Disponible en: <http://www.plataformaarquitectura.cl/2011/12/14/arquitectura-como-soporte-para-publicidad-y-proyecciones-en-4d/> (consultado: 2, diciembre, 2012).
- “Roma podría permitir la publicidad en los monumentos históricos con el fin de recaudar fondos para restaurar la Fontana de Trevi”, [en línea], Marketing Directo, (1.09.2012). En: <http://www.marketingdirecto.com/especiales/publicidad-exterior-especiales/roma-podria-permitir-la-publicidad-en-los-monumentos-historicos-con-el-fin-de-recaudar-fondos-para-restaurar-la-fontana-de-trevi/> (consultado: 12, diciembre, 2012).
- “50 grandes ejemplos de publicidad creativa en fachadas de edificios”, [en línea], en Puro marketing, (22.11.2011). En: <http://www.puromarketing.com/9/11405/grandes-ejemplos-publicidad-creativa-fachadas-edificios.html> (consultado: 15, diciembre, 2012).
- Szklowin, C. (2002, julio). “Comunicación en el espacio público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la ciudad de Buenos Aires”. En *Cuadernos de la Universidad de Palermo*, Facultad de Diseño y Comunicación, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 3, p. 1-24. En: http://www.palermo.edu/facultades_escuelas/dyc/publicaciones/cuadernos/pdf/cuaderno03.pdf (consultado: 2, diciembre, 2012).

El uso de la tecnología en la obra de Marisa González: reinventando las ideas, reciclando los conceptos ¹

MÓNICA CARABIAS ÁLVARO

Resumen:

Desde la década de los setenta en la que comenzara a trabajar con las fotocopias y poco después con los faxes, ordenador y video, el recorrido profesional y artístico de Marisa González (Bilbao, 1945), ha estado cimentado sobre una férrea combinatoria nunca excluyente y en evolución constante: la del arte (reflexión) y la tecnología (experimentación); esta última, siempre al servicio del primero. En consecuencia, ha sido la técnica “manual” del ensamblaje el vehículo con el que alcanzara un lenguaje muy personal y unitario vertebrado en dos ejes: uno, la reproducción y repetición de imágenes, y otro, el uso del fragmento.

Palabras clave: Arte, tecnología, experimentación, fotografía, mujeres.

* * * * *

Introducción

Todo es siempre actual en el trabajo de Marisa González. Esta mujer que no renuncia a nada, confiesa que le hubiera gustado no sentirse tan sola y aislada en su trabajo. Sin embargo, en cierta manera, esta realidad ha determinado una identidad profesional, esencialmente interactiva, a partir de la evolución y transformación de la figura humana, inmersa esta en un proceso de reciclaje sin fin: “(...)reciclo todo, incluso, mi propia iconografía ²”. Sin olvidar, la presencia de la imagen femenina

que goza de una visibilidad indiscutible a lo largo de su trayectoria. Diría también que Marisa González es un pozo sin fin del que queda aún mucho por sacar. Le apasiona la fotografía, porque con ella atrapa todo aquello que está a punto de desaparecer.

Desde hace tiempo vive y trabaja entre Madrid y Londres. Se la clasifica como “artista multidisciplinar”³, y se la considera pionera en el uso de las nuevas tecnologías de la reproducción y la comunicación en la creación artística. A menudo, apenas se insiste lo suficiente en recalcar lo trascendental que resultaron éstas para el ámbito y usos de la creatividad. Con ellas las variables Tiempo y Espacio adquirieron una nueva dimensión por el simple hecho de que para obtener una imagen en tiempo real, bastaba con apretar un botón⁴.

Desde la década de los setenta en la que comenzara a trabajar con las fotocopias y poco después con los faxes, ordenador y video, su recorrido profesional y artístico ha estado cimentado sobre una férrea combinatoria nunca excluyente y en evolución constante: la del arte (reflexión) y la tecnología (experimentación); esta última, siempre al servicio del primero⁵. En consecuencia, no podía ser de otra manera, ha sido la técnica “manual” del ensamblaje el vehículo con el que alcanzara un lenguaje muy personal y unitario vertebrado en dos ejes: uno, la reproducción y repetición de imágenes y otro, el uso del fragmento⁶.

La conciencia social ha jugado un papel decisivo en su trabajo, lo mismo que el azar: *“Yo busco el azar, aunque a veces te lleve a errores. Una imagen genera la siguiente y así sucesivamente. Casi siempre, hasta el agotamiento”*⁷. Así, es

como el factor destino interviene decisivamente en su temática, en algunos casos procedente de imágenes relacionadas con la familia y la gente de su entorno, “regalos de la vida” los considera Marisa.

Dos ejemplos. El primero de ellos, la fábrica de muñecas Famosa en Onil, que descubrió durante unas vacaciones en familia en Denia, 1986:

“Fui a la fábrica para entretener a mis hijos en un día de lluvia y encontré un filón, un universo apasionante. Me encantan las fábricas y me fascinaron los moldes... Volví en un segundo viaje ya sola, ex profeso para hacer fotografías de los moldes y el proceso de fabricación y durante un día entero cargué con sacos de fragmentos de muñecos, cabezas, piernas y brazos que pude⁸”.

El segundo, muy similar, la serie de los alimentos transgénicos: *“Descubrí los frutos un verano en un limonero en Son Servera, Mallorca. [...] Aquellos limones eran como monstruos. Me apasionaron las formas que tenían y me los traje a Madrid para fotografiarlos en mi estudio. Limones que han envejecido y que aún conservo después de más de 20 años, con ellos he construido una instalación”.*

Ambos encuentros, respectivamente, darían pie al desarrollo de dos series, a mi juicio de las más interesantes: “Clónicos” (1993-1997)-que aborda la seriación y fragmentación a la que es sometida el ser humano en la sociedad contemporánea y “Transgénicos” (1997-2003), donde se interesa una vez más por la figura-fruto des-humanizado y deforme⁹: *“Las deformidades orgánicas, escribe Marisa, han construido un orden formal con referencias reales a lo interior, a lo más íntimo del individuo, sus órganos sexuales¹⁰ ...”.*

1. De Bilbao a Madrid y de la música al arte ¹¹

“Lo importante es observar qué ha pasado y dónde me lleva ¹²”.

Trabajadora y voluntarista, Marisa cursa la carrera de música en la que su madre le había involucrado desde muy pequeña. La música, ya sea clásica como contemporánea, constituye un aspecto fundamental en su vida privada y profesional: *“Creo que música e imagen se potencian la una a la otra”*. Me explica que, incluso, ha encontrado en las grafías musicales una importante fuente de inspiración ¹³: *“Estudíé música y piano en Bilbao”*. Pese a convertirse en una gran aficionada, tuvo muy claro desde siempre que esta no sería su profesión: *“Desde jovencita asistía asiduamente a conciertos, pero me di cuenta de que para tocar medianamente bien como lo hacían los pianistas profesionales necesitaba repetir una y otra vez la misma secuencia y yo soy incapaz de repetir lo mismo una vez tras otra”*.

Al tiempo que realizaba estos estudios, practicaba la pintura. Comenzó a pintar desde su etapa en el colegio. Asistía a la Escuela de Artes y Oficios, y trabajaba en la figuración. La galería Grises de Bilbao, la única en la ciudad que exponía arte abstracto y contemporáneo, resultó ser fundamental para su conocimiento del arte contemporáneo, de hecho fue su primer contacto con este:

“Hizo una labor increíble, declara Marisa, exponiendo a todos los artistas abstractos como Mompó, etc. En Bilbao y sin una formación contemporánea me parecía aquello una aberración, ¡no le tiré piedras al escaparate de milagro! Fue un revulsivo que me hizo plantearme que existía un arte que no conocía ni controlaba, y que por ignorancia estaba equivocada. De la agresividad y

*rechazo, pasé a la humildad, a la lucidez y el reconocimiento de mi ignorancia. Ahí empecé a leer y ver más*¹⁴”.

Posteriormente, se abrió en Bilbao la primera academia privada donde preparaban para Bellas Artes y Marisa dejó la Escuela de Artes y Oficios para matricularse en este nuevo centro. Por entonces, su madre había fallecido, tenía 16 años, había finalizado el Bachiller Elemental y tenía *“la responsabilidad familiar que me habían impuesto tradicionalmente: la de cuidar a los hombres de mi casa, mi padre y mis hermanos. Me había resignado para no ir a la Universidad, aunque mi madre hubiera querido que fuera. Era una mujer muy moderna*¹⁵”. En este punto, concluye sus estudios de piano, prosigue con los de pintura y realiza un voluntariado de dos años de estudio en la Cruz Roja Española. Asimismo, con una Leica de su padre, que este apenas usaba, colaboraba en la confección de *Orientaciones*, *“una revista religiosa que publicábamos en Bilbao. Yo hacía las fotos para ilustrar los textos*¹⁶”.

Con mucha energía pero, reconoce “mal canalizada”, decide examinarse para cursar los estudios en la Escuela de Bellas Artes de Valencia, *“donde había menos competencia para aprobar que en Madrid”*. Su idea era realizar por libre únicamente el primer año, también llamado Curso preparatorio, y el resto en la capital madrileña. En junio hizo el examen de ingreso y en septiembre el curso preparatorio. Fue la única del grupo de estudiantes de Bilbao que aprobó: *“No era la mejor, pero creo que sí la que tenía más necesidad psicológica”*. Con las actas del aprobado, cogió un tren nocturno rumbo a Madrid para matricularse (1967). Todo esto sin pasar antes por Bilbao, donde llegó finalmente exultante con la matrícula oficial

cumplimentada en la Escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando de Madrid.

Su padre desconocía las intenciones de Marisa, naturalmente de haberlas conocido se hubiera negado. Y así fue, al tener noticia de dichos acontecimientos. La recordó, que tenía una obligación familiar:

“Mi padre era muy conservador. Pero me fui a Madrid. ¿De qué vas a vivir me decía mi padre? Y yo le decía, de lo que sea. Un amigo suyo le dijo: como no le pagues la carrera no vuelve, y decidió pagármela. El día que me iba cogí mi macuto y con lagrimones llegó mi padre y me dio 4000 pesetas. Fui a vivir al piso de una compañera de Valencia que suspendió y que tenía el piso ya buscado. Lo compartí con dos alumnas sevillanas de Filología Clásica, que estudiaban con Agustín García Calvo, y otra chica de Bilbao de Bellas Artes. Hicimos un grupo de chicas lo más progre. Las andaluzas, una tocaba la guitarra y la otra cantaba flamenco. Cuando venía a verme mi padre le cantaban flamenco y nos llevaba a cenar a todas. Sacaba matrículas, mi padre estaba muy contento. En cuarto de carrera pusieron Bellas Artes en Bilbao, mi padre me dijo que regresara, pero ni loca. Paralelamente, tuve que hacer en los veranos el Bachillerato Superior por libre para poder sacar la licenciatura. Mis compañeras de clásicas me prepararon el Latín y el Griego. Finalmente, pude acabar en Madrid¹⁷”.

Finalmente, concluye los estudios de Bellas Artes (1971). Durante este tiempo, Marisa desarrolló una labor enérgica en el movimiento estudiantil, además de como activista, faceta que aún hoy no ha desaparecido:

“Hicimos la Primera Exposición Libre y Permanente¹⁸ (1970). Fue muy importante, vaciamos toda la escuela y la invadimos con obras de profesionales de todo el país y

estudiantes. Madrid era muy radical... El miedo, la manifestación, la policía, los registros, vivíamos con mucha tensión. Por la noche, con mi coche Dos Caballos lanzábamos panfletos, que tirábamos con la multicopista que había en casa. Éramos todos muy rojos, teníamos amigos en el PCE, en Comisiones...¹⁹”.

2. La fotografía, el punto de origen en su aplicación de las nuevas tecnologías

“No hay que tener miedo a las máquinas²⁰”.

Sin duda, la actividad militante acentúa su disconformidad y deseos de crecer como artista, lejos de criterios trasnochados. Decide entonces trasladarse a Estados Unidos para cursar un programa Máster en The School of the Art of Chicago (1971-1973):

“Me voy a Chicago con mi pareja por el horror que se vivía en la Escuela de Bellas Artes de Madrid. No podía más con el academicismo decimonónico en el que nos tenían sumergidos. [...]En Chicago abandoné el activismo para centrarme en mi carrera. Pero me encontré con la Guerra de Vietnam. Y no puedes mantenerte al margen. Al revés fui militante y convencí a los compañeros para que en vez de pintar fueran a las manifestaciones para protestar y llevar las pancartas²¹”.

Pese a que su trabajo se encontraba más cerca del registro pictórico, pronto daría un giro que le llevaría a descubrir y explorar el enorme potencial, que sugerían las nuevas tecnologías, y que descubriría muy pronto en el nuevo centro.

La elección de Chicago no fue casual en absoluto. En esta escuela se impartían asignaturas que nada tenían nada que ver con lo que había estudiado en Madrid. Se matriculó entonces en las materias: Generative Systems (Sistemas Generativos ²²), Sensory Potentials (Performance), Video, Fotografía e Historia del Arte. Recuerda el buen ambiente que se vivía, *“tenías que exponer tus ideas y proyectos delante de toda la clase, te enseñaban a exponer verbalmente tu trabajo”*, y de cómo se encontró con la que sería su profesora, Sonia Landy Sheridan: *“Daba clases en el sótano de la escuela, el peor lugar. Siempre la veía rodeada de máquinas y era tal su entusiasmo que me dije esto es lo mío”* ²³.

Para la asignatura de fotografía, la joven creadora decide investigar las materias, que encuentra como la nieve, y salir a la calle. Retrata, entre otros, el centro de la ciudad en hora punta —un trabajo que recuerda el ritmo frenético de algunos de los trabajos de la fantástica Lisette Model ²⁴ — o las manifestaciones contra la Guerra de Vietnam, donde el modo de obtener las fotografías enfatiza el ánimo revolucionario de sus protagonistas ²⁵.

En consecuencia, Chicago representa el comienzo de su carrera fotográfica, así como el principio y fin de la fotografía de tipo reportaje; a partir de entonces, el trabajo inicial realizado por la artista en fotografía en blanco y negro la servirá de base para la búsqueda posterior de una segunda dimensión de la fotografía en nuevos soportes: *“Personalmente, he usado la fotografía como herramienta directa y complementaria de registros, integrándola como apoyo icónico con diferentes herramientas tecnológicas, siempre en series secuenciales y como testigo-denuncia de los problemas de la sociedad actual: la violación, los alimentos transgénicos, el reciclado”* ²⁶...

Y, naturalmente, Chicago también significó la realización de sus primeros trabajos creativos con los Sistemas Generativos (1971-1973)²⁷:

“[...]Empecé a trabajar con la primera fotocopia en color del mundo. Esta se acababa de inventar en 1969, y un año después la llevaron al Art Institute of Chicago. Investigábamos mucho con ella, con sus consumibles y materiales propios que utilizaba dentro y fuera de la máquina. Eran materiales sensibles a la luz y al calor, de forma que si ponías un objeto con relieve sobre estos papeles, bajo presión y calor, el propio relieve dibujaba una huella en el papel²⁸”.

Fascinada por la máquina, comenzó a recortar siluetas en dichos papeles interactivos. El resultado fue cientos de recortes y tramas de imágenes, que desplazaba como fichas por el cristal de la fotocopidora²⁹:

“La fotocopidora era entonces una máquina mágica, porque por primera vez te devolvía el resultado en un segundo. Aunque antes de accionarla se tenía que concebir y definir lo que se iba a hacer. La captura de la imagen era instantánea y su representación casi simultánea. Por primera vez, era posible la generación de imágenes y secuencias inmediatas, gracias a la velocidad con la que se obtenía el resultado, facultando el desarrollo de nuevos lenguajes. Odiábamos la palabra “copia”, porque la imagen final no lo era y además porque solía intervenir la alteración a causa del error o del azar, que propiciaba la dinámica de la generación de la imagen. Este fue el gran atractivo de esta herramienta³⁰”.

Una secuencia con la que profundizaba sobre el anonimato y la despersonalización³¹ a través de la imagen de la figura humana, y experimentaba con el color y las cualidades de los papeles interactivos³². Este tipo de papeles, al margen de su

uso ofimático, se constituían como soportes autónomos susceptibles de ser mezclados y sometidos a cualquier tipo intervención, ya fuera por calor y/o presión ³³. Al usar distintos papeles se obtenían diferentes huellas y rastros. El resultado no podía ser más que sugerente e inesperado: imágenes a color creadas sin la utilización de pigmento alguno ³⁴.

Estas mismas siluetas le sirvieron igualmente para llevar a cabo una especie de test psicológico, “*algo pretencioso*” me aclaró, con el que cada uno-a podía componer un cuadro como quisiera que respondía a la identidad de cada persona:

“Yo tenía el cuadro colgado y en una caja varias siluetas humanas de diferente tamaño y color imantadas. Cada persona construía su cuadro incorporando las siluetas que deseara y cómo quisiera. Hubo muchas respuestas y muy diferentes. Hasta que una compañera artista del Art Institute cogió las siluetas y las colocó lo más fuera posible del perímetro y cabeza abajo. ¿Por qué no estás dentro del marco?, le pregunté. Porque yo soy una marginada seis veces, me contestó: como mujer, como artista, como negra, como portorriqueña en New York, en el Bronx y como pobre. Yo no estoy en el establisment. Yo estoy fuera ³⁵”.

Estas primeras investigaciones con los Sistemas Generativos realizados en Chicago (1971-1975), basados en la forma humana ³⁶ y en el autorretrato ³⁷ fueron recogidas bajo el título “Masificación, personajes sin identidad, despersonalización, individualismo anónimo”. La importancia de este trabajo es fundamental, porque en cierto modo anticipa el modo en que utilizará en el futuro la fotografía, así como visibiliza la esencia icónica y reciclable de gran parte de su trayectoria: la figura humana, bien figura bien sombra.

También fotografía el barrio negro, sus calles, sus habitantes, sus mercados y callejones. En uno de ellos, encuentra una muñeca abandonada con la que realizará la serie “Violación” (1972-1973), un trabajo muy potente, evocador del espíritu de las muñecas de Hans Bellmer³⁸. De hecho, una de sus preocupaciones manifiestas en estos años y en adelante será el modo en que la publicidad reconvierte la imagen femenina en un objeto de deseo.

“La negrona³⁹” es una serie que surge, precisamente, a partir de una imagen publicitaria de un periódico. Este recorte de papel será años más tarde fragmentado e intervenido en el cristal de la fotocopidora, generando una extensa serie autobiográfica titulada “Miradas en el tiempo⁴⁰” (1993), donde investiga con la nueva técnica Bubble Art: *“Es una narración personal entre el yo real y el yo utópico, explica la autora, a través de las múltiples miradas de la imagen de una sola mujer, las miradas del tiempo. Las imágenes apelan a una relación interactiva con el voyeur, y demandan del espectador implicaciones secretas de la mirada, la memoria, la mente y el deseo⁴¹”*.

Esta especie de biografía-viaje está compuesta por las cuatro etapas que atraviesa cualquier mujer: el deseo (la juventud y la utopía), los vértigos de identidad (la crisis de identidad al ocupar un determinado lugar en la sociedad), los territorios (la mujer superwomen, que conserva su dignidad, pero cuarteada⁴²) y el silencio (la mujer jubilada y sin voz que desaparece).

Volvamos a la muñeca del vertedero para advertir que al igual que “La Negrona” será reciclada años más tarde en una espléndida y fecunda serie llamada “Clónicos” (1993-1997):

“Del vertedero a una escenografía ambiental, donde la fragmentación visual nos descubre por eliminación y síntesis elementos imperceptibles, imágenes en la que a través de una indagación y penetración de la forma, adquieren una magnitud irreal, donde el objeto usado, pierde su personalidad original, para transformarse en algo con vida estática, con movimiento secuencia, donde una imagen es la recopilación de toda la serie, donde la primera necesita de la segunda y esta de la siguiente, hasta completar el todo de cada secuencia”⁴³”.

A partir de esta muñeca “articulable”, simuladora de un cuerpo violado, y de las series fotográficas de los muñecos y moldes del proceso de producción en serie que Marisa captura de la fábrica Famosa de Onil (1986), desarrolla el trabajo “Clónicos”, a base de fotografía e imágenes procesadas con ordenador y el Sistema Digital Lumena, que genera una *“obra llena de metáforas, ilustra, la implantación de un talante hoy inveterado, el de mostrar mediante artificios y de manera simulada cuestiones reales, la crónica de un entorno cuajado de complicidades”⁴⁴*.

“Clónicos” se organizará en el transcurso del tiempo en los siguientes trabajos: “Fábrica de muñecos” –fotografías de cabezas y miembros- y “Fábrica de clónicos”- fotografías de fragmentos de los muñecos, cabezas y miembros- ambos realizadas entre 1993 y 1997, “Espejo clónicos” –secuencias de papeles interactivos, caja de luz y proyección de vídeo (1996-1997) y “Casa de muñecos” –instalación de una imagen estática y de una imagen dinámica (1995-1998).

De Chicago viajará a Washington DC (1974-1977) para completar sus estudios de postgrado en el Centro de Arte Contemporáneo Experimental Corcoran School of Art. Un centro, donde los artistas docentes conectaban al alumnado con

el mundo profesional. Allí conoce a la artista feminista Mary Beth Edelson, con quien compartiría, además de proyectos, ideología. A lo largo de su estancia, desarrolla un trabajo muy experimental sobre la violencia de las mujeres ahondando en la represión, la impotencia y la agresión pasiva derivadas de los regímenes dictatoriales. Este trabajo lo integrarían tres series: “Maternidad” (1975), “Washington” (1975-1977) y “La Descarga, Thermo-Fax ⁴⁵” (1975-1977).

“Maternidad” es un trabajo dedicado al mismo proceso biológico que lleva por título. Aquí, experimenta con plásticos, fotocopias color, fotografías, pintura acrílica, transferencias y telas. La serie impacta por su gestualidad, llegando, incluso, algunas de las piezas a semejar grandes úteros sangrantes. Estando en su estudio, me muestra justamente esta trabajo y me cuenta, con una amplia sonrisa, que lo sacó de un altillo porque lo querían ver los comisarios de la exposición Genealogías Feministas para el MUSAC de León, y que aún hoy está sin desempolvar desde que se viera en Bilbao en el año 1977: “*Los plásticos, me cofirma, permiten mucha variedad al igual que los moldes de muñecos* ⁴⁶”.

Asimismo, me comenta la performance que llevó a cabo con la artista Karen Sommerville –artista con la que realiza su primer video ⁴⁷ –, celebrada durante la exposición de la pieza, justo delante de los plásticos flexibles en cuyas imágenes se representaba la violencia en la mujer, a modo de telón de fondo. Mientras tanto, miramos varias diapositivas sobre esculturas de cilindros de metacrilato, incluidas en esta serie, donde había introducido en una cápsula de plástico muñecos fabricados con papel de periódico, que simulaban mujeres colgadas a las que había atado con tela de lienzo pintada de rojo. Y otras tantas más relativas a “La descarga” en las que se aprecia el montaje

secuencial, a modo de lectura de libro, y las distintas fases de montaje en la galería.

Al tiempo que “Maternidad” realiza la serie “Las máscaras”. Para este trabajo hizo varios retratos a colegas, entre todas ellas recuerda a Karin: *“Era una mujer blanca, aunque tenía rasgos de mujer negra, además del pelo afro. Afirmaba sentirse negra y por eso vivía en un barrio negro, para no sentirse marginada”*. Este resultó un trabajo sumamente interesante, acerca del encuentro con la identidad. Para la serie “Violencia Mujer”, retrató de nuevo a muchas colegas: a Mary Beth Edelson, a una embarazada que posó con las manos apretadas y a otra mujer en la que unos barrotes despistan al espectador sobre si está dentro o fuera de la cárcel. Me explica, justamente, que esta última serie fue motivada por la caída de Salvador Allende en Chile (1973).

En esta serie, reúne un conjunto impactante de retratos realizados, igualmente, a varias artistas compañeras de curso; primeros planos inundados por gestos de horror, miedo, sufrimiento, desesperación y locura. En algunos, en vez de sus rostros, aparecen sus manos y puños como única defensa.

Este material fue, a su vez, la base de trabajo para su tercera serie titulada “La Descarga”. Un proyecto en el que incorporó el color y el fragmento, y propuso como pauta artística la seriación. Para ello, confeccionó un panel secuencial que comenzaba con un gesto, un trazo muy potente con una grafía muy próxima al dibujo, que a lo largo de toda la secuencia iba metamorfoseándose a medida que avanzaba “la descarga”, generando así una nueva expresión.

La serie tuvo como punto de partida la lectura de una noticia publicada en el Washington Post titulada “La tortura de mujeres en Chile” (1975). Marisa me muestra el artículo, que aún guarda y rescata de una especie de caos, sólo aparente. Ya por entonces, la autora se quejaba de la escasa respuesta ante este tipo de artículos, incluso de las mujeres artistas y compañeras suyas: *“No había forma de que reaccionaran, pensaban que todo era manipulación mediática. La pretendida democracia de la sociedad americana no era tal. EE. UU estaba apoyando a las dictaduras”*⁴⁸.

“La Descarga”, al igual que otros muchos trabajos, la realizaría Marisa González con la Thermo-Fax⁴⁹, una máquina que pertenecía a The Washington Gallery of Modern Art: *“Cuando llegué pregunté si había alguna fotocopiadora vieja en desuso y la subí de los sótanos para reciclarla”*⁵⁰. La importancia de este trabajo no fue sólo el que nadie lo hubiera hecho antes, ni tan siquiera Sonia Sheridan, sino el uso tan peculiar de la herramienta: *“Cada máquina tiene su lenguaje que hago dialogar con el mío. Tienes que saber cuáles son las posibilidades de la máquina, y no ir contra ellas para obtener resultados. Es como con las personas, hay que sacar lo bueno de ellas, no lo malo”*⁵¹.

El carácter social y de protesta ha sido una constante en su trayectoria y vuelve con fuerza en dos de sus trabajos más recientes: “Son de ellas” (2002-2005)⁵² y “Filipinas en Hong Kong” (2010-2012)⁵³. En el primero, Marisa denuncia la situación profesional de las mujeres en España desde mediados del siglo XX. Una realidad que ha jerarquizado los espacios en base a roles y estereotipos, que confinan a las mujeres al ámbito de la esfera doméstica, y ya fuera de esta a un ámbito

profesional como puede ser la fábrica en la que ocupa los puestos menos cualificados y considerados:

“(...)En la fábrica, repitiendo incansablemente el mismo movimiento, la misma acción, el mismo modelo. Sus manos son sus herramientas, rápidas, pulcras, precisas, baratas. A destajo, en su casa, realizando su trabajo compartido con la familia, la comida, la máquina. Sus herramientas de producción dominan el reducido espacio, el único rincón en el que ejercer su profesión. Siempre una misma acción que se repite año tras año 12 horas al día⁵⁴”.

El segundo, supone el regreso de la artista al documental, esta vez sin manipulación alguna. “Filipinas en Hong Kong” es un macroproyecto desarrollado tras una visita de la artista a esta ciudad, cuando regresaba de un viaje por Vietnam coincidente con el 1 de mayo, día en el que la ciudad se ve invadida por miles de trabajadoras domésticas. Se trata de una especie de asentamiento urbano, donde, incluso, construyen sus propios recintos de intimidad en los que descansar, alcanzar el ocio, socializarse en definitiva: *“Son mujeres que han sacrificado sus vidas para mejorar la calidad de vida de su familia y sus hijos⁵⁵”.*

Integran este trabajo: un video documental grabado en Filipinas y Hong Kong titulado “Ellas, Filipinas”, varios cientos de fotografías y entrevistas con las trabajadoras⁵⁶. Todo este material, le sirve para analizar el modo en que la acción conjunta de un determinado grupo de trabajadoras, las domésticas, modifica temporalmente con la construcción de unas arquitecturas de cartón, la fisonomía de una ciudad como Hong Kong, centro neurálgico del comercio y finanzas en Asia:

“Se sitúan delante de las tiendas de las grandes firmas, de los hoteles o en el Banco de Hong Kong diseñado por Norman

Foster, que cuenta con una superficie pública que tiene techo, y ahí hacen su vida normal. (...)Transforman el centro comercial y financiero, las plazas y parques cambiando su significado y sus funciones y las convierten en espacios domésticos, donde se asientan y agrupan, construyen sus pequeños habitáculos para un día, en ellos se comunican, descansan, ríen, bailan, juegan, comen y rezan y convierten el espacio en la plaza de su pueblo. (...)Los días laborables el paisaje recobra su aspecto con ejecutivos, que transitan por el centro de la ciudad⁵⁷”.

3. Un work-in-progress, un viaje de idas y retornos

Indudablemente, Marisa González es una artista que ha optado desde siempre por desarrollar su creatividad utilizando las herramientas propias de su tiempo⁵⁸. Hoy en día, asume que el ritmo frenético en el que avanza la tecnología, provoca cierta conformidad ante a la impotencia de actualizarse constantemente. Por otra parte, el hecho de que la fotografía, bien analógica o digital⁵⁹, haya desempeñado un papel básicamente complementario en su trayectoria, no le resta presencia o importancia alguna. Ya sea porque sólo con ella retrata el instante fugaz que acontece frente a sus ojos, o porque le haya ayudado a levantar un arsenal de registros y datos que almacenar con el pretexto de jugar, combinar, crear y experimentar en el momento más inesperado.

A lo largo del tiempo, ha llevado a cabo un extenso y original⁶⁰ trabajo en solitario de idas (asociaciones) y retornos (reciclajes), que han conservado intactas algunas de las cualidades originales que definieron sus comienzos: la conciencia social y el activismo energético, pero sobre todo la confianza en un material novedoso como fueron las imágenes generativas, o lo que es lo mismo las derivadas del uso de las nuevas tecnologías: fotografía, electrografía⁶¹, fax, vídeo⁶² y

ordenador. Y es con ellas con las que ha ido componiendo una peculiar “poética de la tecnología ⁶³”, que ha convertido en único a su estilo, al modo de ensamblar el soporte y de intervenir la técnica. Una confección sumamente pulcra y mimosa que le lleva a un devenir infinito de fotografiar/fotocopiar objetos que reciclar y retransformar a base, como no, de intervenciones fotográficas.

Durante mi visita a su estudio tengo la oportunidad de ver los planos auténticos que conserva de la Central Nuclear de Lemóniz ⁶⁴, así como otros tantos objetos pertenecientes a la fábrica de Bilbao derruida entre los años 2000 y 2001 ⁶⁵. Entre tanta documentación y trabajo me llama especialmente la atención la cantidad de moldes y hormas de muñecos que guarda: “*Mis preferidos, me comenta, son los que descansan sobre este antiguo tocador*”.

En nuestro animado deambular por las distintas estancias de su estudio y almacén, descubro un espléndido autorretrato realizado en el año 1986. Este pudo verse en la exposición *Procesos. Cultura de Nuevas Tecnologías*, muestra con la que se inauguraba el MNCARS. La artista, además de participar, comisarió tres de sus secciones, Electrografía, Pintura por ordenador del Centro de Cálculo y Video Computer de Sonia Sheridan. También, expuso su primer trabajo realizado por ordenador ⁶⁶.

Asimismo, inspeccionamos varios paquetes con obra de la serie “La negrona” en distintos formatos, de la serie “Los transgénicos ⁶⁷”, (1997-2003) y varias manos de mujer manipulando en las fábricas pertenecientes a “Son de ellas” (2002-2005).

Sus palabras, gestos, explicaciones y risas acompañan armoniosamente este espacio de creación y porque no decir “museo” que tengo frente a mí, donde la fotografía y la fotocopia, pese a lo que pueda parecer a primera vista nunca desaparecen de su obra.

“Sabía que estaban enterrados al fondo”, me dice sonriendo. Se refiere a los plásticos de una de las obras que realizó durante su estancia en Washington, “los encontré debajo de una puerta”. De los plásticos me conduce a otro trabajo realizado a mediados de los ochenta, una época en la que la artista se suma al afán de otros tantos creadores españoles de regresar a la pintura ⁶⁸. Una serie de paneles pintados a los que incorpora las fotocopias: “Por estos años seguía con las fotocopias color impresas ahora en un papel de dibujo Guarro, más potente”. Y continuamos viendo más trabajo con plásticos cuando me cuenta que acaba de descubrir uno industrial que le fascina.

Resulta imposible esquivar la presencia, casi constante, de las canicas, unas preciosas bolitas de cristal protagonistas de una historia curiosa ⁶⁹ y de una obra la serie “Mar de cristal” (1985), un panel con ocho módulos de imágenes realizadas con estas bolitas colocadas sobre el cristal de la fotocopidora: “Las metía en una caja de metacrilato y a base de moverlas registraba sus movimientos en las fotocopias ⁷⁰”.

Y más restos por doquier de la Central Nuclear de Lemóniz ⁷¹. A propósito de este “reencuentro”, me confiesa que está pensando hacer una exposición en Bilbao donde sacar parte del material, que aún no ha expuesto. A modo de paréntesis, confieso que el canto del cisne en que se han convertido los protagonistas de sus trabajos sobre arquitecturas suponen en su carrera no un punto y aparte, sino un punto y seguido en el que

la presencia humana, ausente formalmente, se advierte, sin embargo, potente y a veces fantasmagórica en el alma conductora de dichos proyectos.

Finalmente, concluye nuestro encuentro con unos breves comentarios acerca de su último trabajo sobre las mujeres del África oriental ⁷², “El mensaje del Kanga” (2011-2012), una serie llena de color y poesía. Un hecho ni que decir tiene absolutamente casual. Me habla de cómo los colores de sus vestidos les sirven de vehículo para transmitir mensajes en *kiswahili* acerca de sus sentimientos, creencias, tradiciones, otras veces proverbios y textos procedentes de la Biblia o el Corán. Y se emociona al contarme que estos kangas ⁷³, en realidad, lo que representan son la voz de muchas mujeres africanas. La mujer, ya vimos, siempre fundamental. Y más allá de esta, el individuo en general ⁷⁴.

De igual manera, cabe señalar, su férrea y permanente defensa del arte como vehículo que contribuye no sólo a modificar los roles femeninos tradicionales, también a crear otros nuevos. De igual manera, el papel especial que desempeña la fotografía en la transmisión de mensajes feministas:

“En la historia del arte la mujer ha ocupado, como objeto pasivo, un papel ornamental, simbólico o doméstico. Hoy el arte, principalmente de la mano de las artistas, ha roto dichos estereotipos para integrar a la mujer en términos de igualdad como protagonista del discurso del arte, y no sólo potenciar una nueva visión sino hacer que esta nueva mirada domine la esfera artística. La fotografía es una práctica popular, que dada la inmensa oferta doméstica, se ha convertido en un instrumento cotidiano de registro de los eventos tanto ordinarios como extraordinarios de la vida personal de cada individuo. Cuando su uso se conceptualiza, estos hábitos

domésticos traspasan su función, el mensaje se magnifica y su dimensión tanto formal como mediática revierte en el espectador llena de contenidos e intencionalidad. Por su inmediatez y credibilidad/veracidad, sus mensajes son más directos e influyentes(...) ⁷⁵”.

Notas

1. Este artículo ha sido realizado en el marco del PN I+D+i Ref.: HAR2011-25864.
2. Cita extraída de la conversación con Marisa González, durante mi visita a su estudio de Madrid el 21/09/11; en adelante citado como CMG, 21/09/11, Madrid.
3. Este es un vocablo que me “chirría” por su uso indiscriminado y frecuentemente indebido. No obstante, en el caso de Marisa González se ajusta como anillo al dedo.
4. “El uso de la fotocopiadora en Sistemas Generativos no fue como mera herramienta para reproducir una copia de un original, sino para generar imágenes nuevas mediante la aplicación de diferentes técnicas en el momento en el que la máquina registraba la imagen mediante la toma directa, fotos, dibujos, collages, objetos colocados en el cristal de la máquina, se fusionan y registran reproduciendo una sola imagen”, cita de Marisa González extraída de su página Web oficial, URL: <http://www.marisagonzalez.com/>; en adelante citada como: Web MG.
5. A lo largo de nuestra conversación, son varias las ocasiones en las que Marisa me advierte de cómo para algunos, en la actualidad, este binomio se ve alterado por obras de alta tecnología y escaso contenido creativo.
6. Asimismo, elementos protagonistas en la trayectoria y obra de Luisa Rojo. Véase M. CARABIAS, “Fotografía experimental en España. La obra de Luisa Rojo, intervención y abstracción”. *Arte, Individuo y Sociedad*. 24 (2), pp. 227-249, 2012.
7. CMG, 21/09/11, Madrid.
8. En este viaje, ya sin niños que tuvo lugar en 1991, amplió la documentación fotográfica obtenida durante su primer viaje sobre el proceso

de fabricación y los moldes. Posteriormente, trató todo este material recopilado con el sistema gráfico informático Lumena creado por John Dunn, alumno de Sonia Sheridan.

9. Encuentro, igualmente, fortuito el que tuvo con ciertos objetos de escayola, cuya primera impresión remitía a fragmentos del cuerpo humano recogidos de contenedores entre los años 1983 y 1984. Sobre estos objetos aplicaría la técnica, que autodenominó como “Pintura a la luz”: “La captura de imágenes la generaba con otros métodos menos ortodoxos, como colocar objetos reales o modelos directamente sobre el cristal de la fotocopidora. Con el control del espacio/tiempo y de la luz, construía así las secuencias generativas. A esto le llamaba pintura a la luz, porque la intervención se producía en el momento en que la máquina capturaba la imagen”, véase M. GONZÁLEZ. *La Fábrica*, Madrid 2000, p. 15.
10. M. GONZÁLEZ, “Desviaciones I, La ambigüedad de lo orgánico”. En *La Fábrica*, ob. cit., Anexos [sin paginar].
11. Las imágenes de los trabajos expuestos y comentados a lo largo de estas páginas pueden consultarse en la Web de la artista, Web MG.
12. CMG, 21/09/11, Madrid.
13. Su profunda vinculación con la música se ha visto refrendada por distintas obras: el vídeo para la escenografía de la ópera contemporánea "Escenas de la vida cotidiana" de Gregorio Esteban (Teatro de la Abadía, Madrid, 2007), el poema de vídeo ópera electrónico "Ensueño" y la serie “Pinturas electrográficas / GRAFÍAS MUSICALES 1987-90”; la única serie realizada a partir de objetos no reciclados. Este proyecto está formado por distintas series de fotocopias a color y blanco y negro, generadas a partir de partituras de los compositores contemporáneos: Javier Darías, Ramón Farrán y Llorens Barber. Asimismo, ha sido expuesto, entre otros espacios, en la Galería Aele, el Centro Eusebio Sempere, el Palacio Gravina de Alicante y el Centro Cultural de Alcoy. Información extraída de la Web MG [consulta 02/02/13].
14. Confiesa que, aún hoy, continúa recordárselo al galerista, CMG, 21/09/11, Madrid.
15. CMG, 21/09/11, Madrid.
16. *Ibidem*.
17. CMG, 21/09/11, Madrid.
18. Muestra organizada desde la Delegación de Alumnos como denuncia al anacronismo y aislamiento en el que se encontraba la facultad. Este mismo año, Marisa viajó a Belgrado como representante de la Asociación de Artistas Plásticos en el Congreso Internacional de la UNESCO.
19. CMG, 21/09/11, Madrid.

20. Mientras me enseña varios moldes de muñecas dispersos por su estudio, me aclara que esta frase la pronunció Eusebio Sempere, con motivo de la presentación de su primera exposición en Madrid (1981). Una década antes, este artista había creado un grupo de estudiantes abierto a las nuevas tecnologías, que experimentaban con los primeros ordenadores del Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid.
21. CMG, 21/09/11, Madrid.
22. Sistemas Generativos fue un programa desarrollado en The School of Art Institute de Chicago por Sonia Sheridan en 1970,. Véase S. SHERIDAN, “Sistemas Gernativos”, La Fábrica. Ob. cit., pp. 43-49.
23. CMG, 21/09/11, Madrid.
24. Es el caso de su serie *Running Legs*, realizada en la década de los cuarenta. Véase *Lisette Model* [Catálogo de exposición]. Madrid, 2009.
25. Recordar que la década de los 70, estuvo marcada por la actividad de los movimientos estudiantiles y democráticos en contra, por ejemplo, del conflicto en Vietnam y las dictaduras en Chile, Argentina y España.
26. Cita extraída de M. GONZÁLEZ, “La Fotografía rebelde, Romper Moldes”, en EL CULTURAL, *El Mundo*, 26 de junio 2003.
27. Los Sistemas Generativos representaron no sólo manipulaciones con las fotocopias, también con el Fax Art, achatamientos, etc. Para un conocimiento más profundo de sus investigaciones con Sistemas Generativos, fotocopias color y blanco y negro, monotipos, papeles interactivos y color retransfer véase contenido en la Web MG.
28. CMG, 21/09/11, Madrid.
29. “Al igual que con las técnicas tradicionales, se denomina monotipos al resultado que se obtiene cuando se ejerce presión entre un original pigmentado y un soporte receptor de dichos pigmentos”, cita extraída de Web MG [consulta 23/02/13]. Los monotipos de la serie *Siluetas* fueron reciclados por la autora en la obra titulada “At the end”, expuesta en la exposición *¿What happened to the pioners?*, celebrada en el Centro de Nuevas Tecnologías de Montreal (1995); véase La Fábrica, ob. cit., p. 20. Ver definición de monotipo en Web MG [consulta 23/02/13].
30. M. GONZÁLEZ, La Fábrica, ob. cit., p. 15.
31. Al mostrarme estos monotipos con las siluetas humanas, me explica que está pensando en exponerlos en un metacrilato para que pueda verse el reverso y el anverso.
32. “En los años 70, los papeles-soporte utilizados en ofimática para reproducción y copia eran emulsionados, por lo cual sensibles a la luz, al calor y a la presión”, cita extraída de Web MG [consulta 13/09/12].
33. Para ello servían las prensas de montaje, las planchas domésticas, las

- soldadoras industriales, los punzones eléctricos e, incluso, las tostadoras.
34. Otra serie creada a partir de las siluetas fue “Papeles Quemados”, en la que no había nada de color. En este caso, “*la imagen era reconstruida con otra textura peor con la máquina de soldar o la prensa de calor*”, CMG, 21/09/11, Madrid.
 35. CMG, 21/09/11, Madrid. Recientemente, Marisa se ha encontrado con ella por FaceBook.
 36. Marisa puntualiza que primero utilizó objetos a los que asignaba formas humanas y los relacionaba entre sí como seres humanos. De cualquier manera, ya sea en fotografía como en dibujo, la figura humana representa una constante en su trayectoria.
 37. Realizados igualmente con papeles interactivos.
 38. Véase al respecto, T. LICHTENSTEIN. *Behind Closed Doors: The Art of Hans Bellmer*. 2001.
 39. La imagen de La Negrona es la protagonista del libro de artista *Seréis como dioses*, editado por Ediciones Tabelaia en 1997 y con texto de Enriqueta Antolín.
 40. El Bubble Art es el término que utiliza la artista para describir el resultado del trabajo realizado con la primera fotocopiadora de gran formato: la Canon Buble Jet, Din A4.
 41. Cita extraída de “BUBLE ART” 1992-93 en de Web MG [consulta 5/10/12].
 42. Título extraído por la artista del libro de Enrique Gil Calvo, publicado por Anagrama en 1992, donde se analiza el estado de la mujer moderna y las perspectivas de hombres y mujeres respecto de las relaciones sexuales.
 43. M. GONZÁLEZ, “Presencias” (1983). *La Fábrica*, ob. cit., Anexos [sin paginar].
 44. J. R. DANVILA, “La verdad de la mentira”. En *La Fábrica*, ob. cit., Anexos [sin paginar].
 45. Las fotografías blanco y negro realizadas para esta serie fueron fotocopiadas al papel acetato interactivo de alto contraste Thermo-Fax (véase nota 48) con una de las primeras fotocopiadoras blanco y negro reciclada, y propiedad de la National Gallery of Art de Washington. Consultar Itinerario expositivo de la serie en Web MG.
 46. CMG, 21/09/11, Madrid.
 47. La pieza fue presentada en la Corcoran School of Art, y depositada en el Washington Projects for the Arts.
 48. CMG, 21/09/11, Madrid.
 49. En la década de 1950, 3M introdujo la fotocopiadora llamada Thermo-Fax o Termofax. Era una forma de impresión termográfica revolucionaria,

que no requería de productos químicos, y un ejemplo de un proceso seco de copia en plata.

50. CMG, 21/09/11, Madrid.
51. El proceso de trabajo era el siguiente: primero, hacía las fotografías en blanco y negro. Después, en el laboratorio las trataba con mas o menos contraste, temperatura y luz. Y por último, las ponía un papel limpio y transparente y pasaba por la Thermofax. Mediante el calor se obtenía una imagen de alto contraste, más radical. Las fotografías salían curvadas por el calor. Después, las componía, recortaba y montaba para los *collages* finales. Todo este proceso, así como su progresión, fue fotografiado por otra compañera, CMG, 21/09/11, Madrid.
52. Una serie que ha generado varios proyectos expositivos en la Galería Aele (Madrid, Photoespaña 02), “Ellas crean” (CC.BB, Madrid 2005), “Carrera de fondo” (Convento de Santa Inés, 2005); consultar Web MG. En 2013, el 2º Festival Miradas de Mujeres contó con la presencia de Marisa González, que impartió la conferencia titulada “La artista y la obra” en el Museo Thyssen de Madrid.
53. Este trabajo pudo verse en la Galería Evelyn Botella, dentro del Festival Off de PhotoEspaña 2012.
54. Marisa González, cita extraída de Web MG [consulta 23/09/12].
55. *Ibidem*.
56. En Manila, visitó varias agencias de colocación para conocer cuáles eran las condiciones y requisitos -como el peso, la talla, la edad, estudios académicos...- solicitados para las trabajadoras del servicio doméstico en Hong Kong, véase noticia en *ADN* en URL: <http://www.noticias.com/marisa-gonzalez-retrata-la-realidad-de-miles-de-filipinas-en-hong-kong.463553> [consulta 16/08/12].
57. Declaraciones de Marisa González a Agencia EFE, véase *ADN* en URL: <http://www.noticias.com/marisa-gonzalez-retrata-la-realidad-de-miles-de-filipinas-en-hong-kong.463553> [consulta 16/08/12]. Este proyecto ha ido creciendo y exhibiéndose por distintas salas. De hecho, algunas de sus videocreaciones inéditas fueron expuestas en el pabellón central de la 13ª edición de la Bienal de Venecia de Arquitectura de 2012. Las investigaciones de la artista tomaron como punto de partida el edificio del banco HSBC en Hong Kong, diseñado en la década de los ochenta por Norman Foster. Este fue un edificio al que se destinó enteramente la sala del Giardini Central Pavilion. Asimismo, “Female open space invaders/Ellas, filipinas” ha formado parte como fotoensayo de la publicación *Critical Cities*. Vol.3., editado en 2012 por Deepa Naik y Trenton Oldfield, en la editorial Myrdle Court Press.

58. Sobre las cuales también ha elaborado una cantidad considerable de escritos teóricos fundamentales para el estudio de la electrografía, el copy art y Media Art en España. Véase esta bibliografía en Web MG.
59. Alterna las cámaras analógicas con las digitales.
60. Esta artista no realiza tirajes superiores a las tres copias.
61. Trabaja con la electrografía -también llamada copy art o arte de la fotocopia- hasta comienzos de los 90.
62. Su primera incursión en el video data de 1986 y la realiza junto a su maestra, amiga y compañera Sonia Sheridan. A partir de la década de los 90, el vídeo se convertirá en una herramienta imprescindible. Véase a propósito GONZÁLEZ, Marisa. “Mujer y Nuevas Tecnologías”, en Revista *Emakunde*. Instituto Vasco de la Mujer, 1991; y la conferencia *What happened to the pioneers?*, Universidad de Quebec, CDRom Copigraphie, Elements for a global history editado por Monique Brunet Montreal, 1995. Entre el 11 y el 14 de octubre de 2012, la artista participó en "MOVING IMAGE", la Feria de Vídeo Arte celebrada en Londres.
63. Este fue el título del taller que dirigió en el Círculo de Bellas Artes de Madrid en 1992, y con el quiso insistir en la idea de que el artista no puede ser un mecánico de la tecnología. La fascinación que desatan los nuevos sistemas tecnológicos no debe sepultar el lenguaje y creación artística propia de cada autor-a.
64. La Central fue desmantelada entre los años 2003 y 2006.
65. Los primeros registros fotográficos y “apropiación” de objetos - documentación escrita, carteles de señalización, algunas lámparas, etc.- datan de 1998, cuando, casualmente, tiene noticia del derribo inminente de la fábrica de pan. Un hecho, explica la artista, indisociable a su biografía; a partir de esta fecha, centra su mirada de forma especial en el espacio y la arquitectura. Así fue, que realizara un segundo viaje para documentar los siete silos, que aparecieron detrás de una gran fachada, véase *La Fábrica*, ob.cit, pp. 11-12.
66. Los nuevos trabajos digitales los realiza a comienzos de la década de los noventa con este mismo ordenador, reciclado de los años ochenta: un PCxt de 512K, donado por Sonia Sheridan, cuyo sistema de foto-vídeo computer tenía el software Lumena. Este era un sistema digital, que constaba de una paleta digital y capturaba la imagen de vídeo en circuito cerrado.
67. *Transgénicos. Desviaciones (1996-2002)*. Centro Municipal de Las Artes de Alcorcón, Madrid, 2002.

68. De estos años, son sus “Pinturas electrográficas” (1980-1990), donde rescata la materia pictórica para integrarla con la secuencia electrográfica.
69. “Las canicas las usé en un trabajo, junto a Paloma Navares, que el Ministerio de Hacienda nos había encargado para su stand en Juvenalia. Era una cosa de niños... para que aprendieran que debían de pagar impuestos. Cada niño, tras realizar una actividad, recogía su sueldo en canicas y decidía a qué ministerio entregaba parte de ellas -educación, cultura, transportes, sanidad-. Sobraron tantas canicas, que hubo una época en la que a cada inauguración que iba regalaba una cuando recibía un beso”, CMG, 21/09/11, Madrid.
70. CMG, 21/09/11, Madrid.
71. Véase *Marisa González. Nuclear LMNZ / Mecanismo de control*. Caja de Burgos, Navarra, 2004.
72. Expuesto en la Bienal Internacional de Fotografía de Bogotá de 2011.
73. Las “kangas” son telas de colores en forma rectangular con diferentes motivos y diseños.
74. Lo que ha llevado a Rosa Olivares ha calificar su trabajo como “una alegoría de la incorporación del individuo a un mundo ajeno, la historia de un destino irreversible y trágico, R. OLIVARES. 100 Fotógrafos Españoles, Madrid, p. 190.
75. M. GONZÁLEZ, “Romper moldes”, EL CULTURAL, *El Mundo*, 26 de junio de 2002.

Nuevas poéticas mestizas. Idiosincrasia laberíntica del arte del vídeo musical

PAU PASCUAL GALBIS

Resumen:

Este texto hace una apología acerca del arte en el vídeo musical contemporáneo delimitándolo como una nueva forma de poesía híbrida, hipertextual y compleja que converge con otros géneros audiovisuales y disertaciones posmodernas en un afán de expandirse estéticamente sin prejuicios. También busca alejarse de la clásica crítica socio-cultural enfocada negativamente al clip musical y por ende a todas las creaciones populares insertas en los media, construyendo alegatos destinados a su original autoría. Además trata de su léxico, etimología, interrelación con el sonido y de algunas nociones acerca de su transversal análisis metodológico.

Palabras Clave: Vídeo musical de autor, Estética de los media, análisis, hipertexto, lenguaje del videoclip.

* * * * *

“Existen tres medios a través de los cuales el hombre puede hablar con el Paraíso: la poesía, la pintura y la música”

-William Blake-

En síntesis el videoclip musical es una mezcla de música, imagen en movimiento y lenguaje textual, a más de excepcionalmente incorporar elementos como el ruido, silencio y diálogos. Un dispositivo multimedia que deriva de la era de la

televisión dirigiéndose a generaciones ilustradas por una cultura audiovisual y no literaria. Incorporándose a su vez en el panorama posmoderno e instaurando nuevas poéticas mestizas, caracterizadas por un intenso proceso de intertextualidad, hasta el punto de que Néstor García Canclini las caracteriza como *intergéneros*. En consecuencia y por culpa de su evidente parte publicitaria los videoclips han sido criticados hasta la saciedad, definidos por Adorno como productos seudoculturales para ser luego consumidos en estado de distracción. En fin, un cúmulo de críticas han ido dirigidas hacia el medio, en especial por su espectacularización, ultrafragmentación, promiscuidad, velocidad, seducción y apariencia, como las efectuadas por Guy Debord, Jean Baudrillard, Fredric Jameson y Peter Weibel, entre otros autores, que lo han atacado cruelmente desde diferentes perspectivas sociológicas.

Sin embargo y a diferencia de otros formatos televisivos, algunos estudiosos ¹ del clip musical, al analizar la ruptura de códigos canónicos en el plano de la expresión, reconocen en el vídeo una forma de resistencia e identidad cultural opuesta a la cultura dominante ². Además, cuando excepcionalmente en algunos trabajos videográficos musicales se le asignan un discurso manifiesto, y rompen las normativizadas reglas del mercado, se convierten en obras de autor con un enunciado particular cercano al hipertexto, alejándose del ámbito del mayoritario vídeo musical, consumista, vacío y redundante. Igualmente destacar del videoclip su identidad hipertextual; es decir su estructura semiótica no lineal, que agruparía en un intrincado corpus: texto, imagen y sonido. La lectura hipertextual abre un campo de significación muy amplio, cada espectador recorre su camino personal, va saltando entre un lugar hermenéutico a otro, creando su propia lectura a partir de la experiencia particular de cada código en concreto. Puesto que

el hipertexto, al poder conectar un pasaje de discurso semántico a imágenes, mapas, diagramas y sonidos tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande su noción de texto más allá de lo formulado ³. Por consiguiente, Antoni Mercader manifiesta la llegada del modelo hipertexto, como una nueva escritura, en la cual se podría asociar también con la producción videográfica musical artística. De hecho la intertextualidad o hipertextualidad para Julia Kristeva, es un estatuto epistemológico de todo discurso e implica que todo texto se construye como un mosaico de citas, siendo el resultado de la absorción y transformación de otros textos y apareciendo como resonante y polifónico ⁴. No obstante la frecuente sobrecarga de citas en los anuncios publicitarios y en los videoclips, conduce inexorablemente a una acumulación superflua de contenidos que derivan hacia el pastiche. Igualmente al vídeo musical por su intrínseca complejidad es difícil situarlo dentro del lenguaje audiovisual ordinario. A la vez hay que tener en cuenta, que el videoclip es un fenómeno de los mass media que no cuenta con una definición válida y consensuada que lo delimite. Así pues el clip musical es un género en constante evolución que exige una continua revisión; heredero directo del lenguaje narrativo cinematográfico y de la osadía abstracta del videoarte, así como también determinado como un formato de talante libre y mixto con una estructura casi no lineal, como bien han expuesto Gilles Lipovestky y Jean Seroy en su libro *La pantalla global*, (2009). A más dicho medio está influido por la televisión y la publicidad, considerado como un medio donde se pueden observar las últimas tendencias en tratamiento de imagen, sonido y lenguaje comunicativo. También su característica distinguible de otros dispositivos electrónicos es que el clip asocia una iconografía visual a una música ya preexistente. Así que reinterpreta, reconduce lo musical a un repertorio articulado de imágenes en movimiento; propone rostros, *rostrifica*,

adjudicando movimientos espacios, climas y velocidades visuales ⁵. Por lo demás, mencionar que el videoclip es de temporalidad fragmentada y discontinua, con una narrativa incompleta y deconstructiva que también podría interesar por sus poliédricas e intertextuales significaciones al propio Marshall McLuhan, sobre todo por las estructuras fragmentarias e incompletas, que obligan al espectador hacia una mayor interacción con el texto, completando él mismo los espacios ausentes.

Las palabras compuestas de *vídeo musical* o *videoclip musical*, derivan en primer lugar del vocablo *vídeo* que proviene de la primera persona del presente indicativo del verbo latino *vídeo*, es decir, *yo veo*. Se origina por tanto la idea de dicho medio como vehículo de una visión en primera persona, cosa que lo diferencia del concepto de televisión que significa *visión a distancia*, denominación mucho más impersonal que habla de su vocación como medio masivo. Asimismo este aspecto podría ser igual de válido para el *videoclip musical*, por estar sumamente vinculado con la televisión, pero pensamos que el *videoclip* es un fenómeno semiótico más fluctuante y subjetivo; que posee unas características propias que lo diferencian, -en parte- de la publicidad televisiva más convencional. De la misma manera recordemos que el enunciado *vídeo musical* aún conlleva inicialmente el prefijo *vídeo*, como consecuencia de una íntima entidad discursiva; combinada de la misma forma, con la palabra *música*, que proviene del griego: *mousikē* que figura: *el arte de las musas*. Además la locución *clip*, es originariamente anglosajona y representa *fragmento o corto*. Así pues el resultado final de los términos conjugados de *vídeo musical*, o *videoclip musical*, tienen su significado literal de: *yo veo la música fragmentada*. Por lo tanto dicho misceláneo término, es impreciso y ostenta rasgos duales de idiosincrasia y de destino

mediático precedero, sin fronteras disciplinares específicas en su constitución. Dentro del territorio del vídeo musical, se hace necesario especificar los elementos constitutivos básicos, de los dos medios que materializan su contexto de producción y de emisión. En primer lugar es el medio videográfico, el cual ofrece a las imágenes del videoclip una ordenación para sus parámetros temporales y espaciales, unos recursos electrónicos y una tradición en la que nacer y desarrollarse. El siguiente elemento es el medio televisivo o emisor. En consecuencia el clip se encuentra inmerso en el flujo programático de este correspondiente medio. Mismamente, la televisión puede concebirse como una microestructura de una supuesta parrilla de programación modelo formada por unidades menores articuladas y más o menos autónomas. Íntegramente hay que añadir la importancia actual de Internet en los nuevos contextos de exhibición y desarrollo, en que los vídeos musicales estarían incluidos. Por lo demás en un videoclip, más que referirse al concepto de plano, mejor hablar de cambio visual, término que describe exactamente esa libertad de montaje y planificación. De hecho esos cambios visuales en los clips, adquieren unos significados concretos; mediante el uso de varios recursos, como son las transiciones visuales hiperrápidas de *frames* encadenados, la fragmentación en el montaje que desestabiliza el campo/cuadro, el flash de luz, los movimientos angulares de la cámara, las veladuras gráficas, las iluminaciones contrastadas, la profusión de planos detalle y la imposibilidad de posicionamiento espacial. En cierto modo estas permutas visuales suelen ser acciones múltiples acaecidas en la escena de la pantalla, con lo cual el videoclip deviene un conjunto de acontecimientos separados, segmentos visuales que se hacen paralelos, se complementan o contrastan entre sí. El pliegue es ni más ni menos que un fluir de imagen en otra, cuando las imágenes surgen de cualquier punto de otra, en un espacio

omnidireccional. Además la duración del cambio visual, -es decir del plano-, viene determinada, no por la acción como sería habitual en el cine clásico convencional, sino por las variaciones rítmicas o metódicas del tema musical que sirve de base. Respecto a la velocidad visual del montaje en los videoclips, según Jean-Marie Vernier, se convierte no en un movimiento visual, sino en una auténtica pulsación visual:

Una sola palabra de orden: rápido. La velocidad de la imagen se vuelve pulsación visual. La profundidad de la imagen cinematográfica se borra en beneficio de la superficie, la pantalla del clip es como una terminal informática, una superficie de inscripción de elementos visuales. La imagen-movimiento se vuelve imagen-velocidad. Nada de tiempos muertos, una puja intensiva, una aceleración del ritmo.⁶

Por otro lado Carol Vernallis indica que las imágenes del vídeo musical crean sus significados a través del fluir de la canción, demostrando así que los análisis cinematográficos, que toman como unidad básica la escena, no son extrapolables a los vídeos musicales, cuya unidad básica son las estructuras musicales, ya sean éstas rítmicas, melódicas o armónicas. En cierta manera la música en el clip, no está sujeta a barreras de tiempo y de espacio, sino con la única limitación de crear discontinuamente unos puntos de sincronización, diegéticamente, extradiegéticamente o con ambos, con la intención de unir la imagen y la música de manera amena y flexible. Asimismo Vernallis apunta que en el videoclip huye generalmente de la narratividad e intenta buscar con sus mecanismos expresivos-conceptuales formar un significado abierto y discontinuo. En parte la mayoría de los clips son anti-narrativos pero también se encuentran otros que tienen historias más o menos desarrolladas, motivadas por la naturaleza multimedia del videoclip y su influencia sobre la percepción temporal. También la música

demanda mucha atención en cada instante, con lo que la actividad a nivel del espacio del plano, tiene que ser más abundante, en detrimento de los puntos narrativos fuertes. Sin embargo la causa más importante es que cada canción sea cíclica más que secuencial, la imagen del vídeo musical gana quedándose información, confrontando al espectador con descripciones ambiguas y si hay historia, existe sólo en relación dinámica entre la canción y la imagen que se descubre en el tiempo. Las características de la música en el lenguaje del videoclip estarían constituidas primordialmente por la armonía, el contrapunto y el ritmo. Para Manel Valls i Gorina, el contrapunto es el régimen que ordena el desarrollo simultáneo de varias voces de una composición que conservan su independencia, pero están vinculadas armónicamente al conjunto; es decir, se refiere al movimiento libre de dos o más voces que se acompañan y, sin embargo, marchan por separado. De igual manera Valls, define a la armonía como un conjunto de normas que ordenan y regulan las relaciones entre las partes de una composición y las articula entre sí en función de leyes basadas en principios acústicos. Al ritmo lo puntualiza como la organización en el tiempo de pulsos y acentos que perciben los oyentes como una estructura, incluidos los silencios y los ruidos. De la misma manera Michel Chion comenta que se tendría que tener más en cuenta el estudio del *audio* en los estudios de comunicación -incluido el videoclip-; porque en realidad en la combinación audiovisual, una percepción influye en la otra y la transforma: no se ve lo mismo cuando se oye; no se oye lo mismo cuando se ve. Al respecto Christian Metz diría que: “*Un vídeo musical está hecho para existir solamente si se le mira y se oye*”⁷.

Desafortunadamente aún abundan las detracciones malévolas hacia el género del vídeo musical, pues con frecuencia se ignora el verdadero trabajo de los realizadores y

músicos que están detrás. Del mismo modo que ni siquiera se analiza realmente casi ningún videoclip con calidad, solamente se tiene de referencia a los vídeos musicales promocionales más comerciales y estereotipados de las estrellas más conocidas, que se emiten en las televisiones públicas con horarios convencionales. Así pues en general algunos intelectuales siguen una metodología analítica basada en el cinematógrafo denostando su lado seductor del clip, le reprochan el efecto estroboscopia de su montaje rápido. Y es que juzgan ese montaje en relación con los criterios cinematográficos habituales, los que prevalecen en un relato lineal, mientras que en el clip, es muy diferente, puesto que no se trata de un tiempo dramatizado ⁸, ni secuencial, sino todo lo contrario; por ejemplo más próximo a la literatura hipertextual de William Blake. Por último también se olvida de que hay una genealogía del arte del videoclip importante y culta, que aunque sea minoritaria e independiente de las grandes multinacionales discográficas; existe, y encontrándose de por sí, en otros horarios televisivos - especialmente nocturnos o en canales privados- y sobre todo, en otras nuevas tecnologías como es el caso de Internet.

Notas

1. Véase A. GOODWIN, G. LAWRENCE, y S. FRITH, (Eds). Sound and vision: the music video reader, London, 1993
2. PÉREZ-YARZA, Marta, “La astuta serpiente, Análisis de un vídeo-musical”, *Semiosfera* 6/7, Instituto de humanidades y comunicación Miguel de Unamuno, Universitat Carlos III, Madrid (1997) p.73
3. G. LANDOW, Hipertexto, la convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología, Barcelona, 1995, p.15
4. V. SÁNCHEZ-BIOSCA, Una cultura de la fragmentación, Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión, Valencia, 1995, p.20

5. G. DELEUZE, F. GUATTARI, *Capitalismo y esquizofrenia*, tomo II, Mil Mesetas, Valencia, 1980, p.173-195
6. J. M. VERNIER, “L’image pulsation” en *Revue d’Esthétique*, nº10 (198), p. 131
7. C. METZ, *El significante imaginario*, Psicoanálisis y cine, Barcelona, 2001, p.85
8. M. CHION, *La Audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Barcelona, 1993, p.156

Bibliografía

- CHION, Michel: *La audiovisión, Introducción a un análisis en conjunto de la imagen y el sonido*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1993.
- DELEUZE, Gilles, y GUATTARI, Félix: *Capitalismo y esquizofrenia*, tomo II, *Mil Mesetas*, Pre-textos, Valencia, 1980
- GOODWIN, Andrew, LAWRENCE, Grossberg y FRITH, Simon (Eds): *Sound and vision: the music video reader*, Routledge, London, 1993
- LANDOW, George: *Hipertexto la convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, Paidós, Barcelona, 1995
- LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean: *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona, 2009
- METZ, Christian: *El significante imaginario, Psicoanálisis y cine*, Paidós, Barcelona, 2001
- MERCADER, Antoni (Coord.): *Música-Vídeo-Televisió, 10 Anys de vídeo-música i canvis en la televisió*, Institut d’Estudis Nord-Americans, Barcelona, 1992
- PÉREZ-YARZA, Marta: “La astuta serpiente, Análisis de un vídeo-musical”, *Semiosfera 6/7*, Instituto de humanidades y comunicación Miguel de Unamuno, Universidad Carlos III, Madrid, (1997)
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente: *Una cultura de la fragmentación; Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*, Textos, Filmoteca Valenciana, 1995
- VERNALLIS, Carol: *Experiencing music video, aesthetics and cultural context*, Columbia University Press, New York, 2004
- VERNIER, Jean-Marie: “L’image pulsation” en *Revue d’Esthétique*, nº10, (1986)

E-Identidades: el “yo” en el Net.art

REBECA PARDO SAINZ

Resumen:

La Identidad, un concepto en crisis en los últimos tiempos, ha tenido un tratamiento específico, peculiar y diferenciado dentro del Media Art que hace interesante analizar sus características con detenimiento. En este texto se intenta dar una visión general sobre cuáles han sido los principales temas que se han tratado al hablar del “yo” y la construcción (o deconstrucción) de la Identidad en el Net.art, así como el posicionamiento que se ha tenido ante ellos.

Palabras Clave: Identidad, Net.art, marca, corporaciones, estereotipos.

* * * * *

La Identidad en la era del Media Art

La cuestión de la Identidad, en los últimos tiempos, se ha sometido a análisis desde diferentes disciplinas y perspectivas llegando a cuestionar incluso la posibilidad de que exista algo “tangible” o “estable” que pueda ser denominado de este modo. Teniendo en cuenta el actual concepto de un “yo” en constante construcción y que, por tanto, tendría múltiples identidades posibles y reales (más aún en la época de las Redes Sociales) algunos han optado por utilizar el término en plural. Pero incluso esta opción se ha cuestionado, proponiendo dejar de hablar de identidad o identidades para adoptar, más bien, el concepto de una “construcción identitaria” o, yendo al límite, de “procesos de identificación”.

Sin embargo, el “desdoblamiento” del ser humano no comenzó con las redes sociales o con Internet, sino con otros sistemas o medios de comunicación que conseguían dar la sensación de proximidad, de presencia “no presencial” o “virtual”. Y, seguramente, entre ellas, destaca el teléfono, un aparato aparentemente inofensivo, con el que comenzó a ser patente que se podía estar presente en la distancia... aunque parece que el sujeto se encontró con la posibilidad de una «ubicuidad» virtual elevada exponencialmente gracias a Internet.

Este hecho, sumado a todas las transformaciones realizadas en los medios de comunicación, la mejora en los transportes, los grandes movimientos migratorios y el final de las metanarrativas que anunciaba Lyotard, entre otras consecuencias de la Modernidad y la Posmodernidad, han provocado que se resquebraje la idea del individuo como ser único poniendo en crisis la identidad personal. Una crisis, valga la redundancia, que descubre en el ciberespacio nuevas posibilidades de desdoblamiento, huída, anonimato, igualdad, libertad o sociabilidad que no son siempre necesariamente ciertas. Sin embargo, al margen de su veracidad o de su credibilidad, la gran utopía o la enorme pesadilla del «todo es posible» en Internet, se refleja también en el arte pensado y realizado específicamente para el entorno virtual ya en los primeros años de su desarrollo.

El arte digital: software art, Net.art... ha abordado, desde sus inicios, el tema de la identidad con unas características diferentes de los medios artísticos «presenciales» precisamente por las posibilidades específicas que ofrece Internet al sujeto. En este sentido, comenta Javier Echeverría cómo los nuevos sistemas de identidad de lo que denomina «Tercer Entorno» (en el que se incluye la «red de redes») implican cambios radicales

al romperse la unicidad identitaria existente en los entornos presenciales y los marcos esenciales en los que se basaban algunas de las características fundamentales en la definición del sujeto, como la nacionalidad.

En este marco, dentro del ámbito del Media Art, parece interesante analizar concretamente las obras de Net.art que abordan la cuestión de la identidad, sobre todo en los años 90, representando todas estas cuestiones de un modo muy diferente al que se ha hecho en los otros medios¹ (audio)visuales. Mientras en fotografía y vídeo, en el ámbito “presencial”, numerosos artistas centran su atención en el autorretrato, el documental autobiográfico o diversos reciclajes del álbum familiar y el cine doméstico², en la red el foco de atención está en las relaciones que se establecen entre el “yo” y las corporaciones, las posesiones, los intercambios o las apropiaciones posibles de otras “identidades”. Así, algunos de los temas principales que se plantean en las obras que hablan de identidad en Internet son: la alteridad entendida como un “yo” potencialmente asumible (que es ontológicamente diferente al concepto del “otro” presencial), la preocupación por la manipulación genética, el nombre tratado como marca o el cuestionamiento de las posibilidades del lenguaje para definir a las personas.

A continuación se detallan algunas de estas características específicas del tratamiento del “yo” y de la “identidad” en Net.art.

1. El papel de las empresas y las corporaciones en la construcción identitaria

Como bien indica Javier Echeverría, este sería el contexto de “un nuevo tipo de identidad que no depende de la

cultura circundante ni del Estado del que uno es ciudadano, sino de un conjunto de empresas y corporaciones entre las cuales uno elige aquella o aquellas que van a ser sus portales cara al tercer entorno”³. De hecho, hay casos reales que demuestran hasta dónde llega el poder de las empresas sobre la red. Así, Keiko Suzuki, identidad creada por Heath Bunting y Vuk Ćosić en Internet desapareció por un problema con la marca 7-eleven⁴.

La importancia de las corporaciones y del entorno empresarial o comercial se nota especialmente en una serie de características especiales que se encuentran en las obras realizadas específicamente para Internet, aunque también puede observarse en el arte producido fuera de este ámbito, como *Devaluation* (2005), de Bai Yilou en la que centenares de fotografías de carnet componen un dólar para hablar del valor del ser humano en el capitalismo más salvaje.

Carlos Castilla del Pino⁵ afirma de modo contundente que la identidad no sólo abarca al sujeto, sino también a todo lo que es de su propiedad como símbolo del mismo. Se puede decir que en este punto, el de las posesiones, muy vinculado a la importancia de lo comercial y al marketing, se hallaría uno de los elementos principales del arte identitario en la red.

2. Las posesiones: deconstrucciones mercantiles de la identidad

El paso siguiente en la reflexión sobre la identidad en el entorno del e-commerce no podría ser otro que la venta de las posesiones de los artistas como performance o acción artística de deconstrucción “mercantil” de sus identidades.

De este modo, la presencia de los productos de consumo

o de las posesiones del artista son constantes en el net.art de los 90, sobre todo en aquellas obras que tienen la forma de una venta o una subasta. Este es el caso de obras como *Shop Mandiberg*⁶ (creada en 2001 por Michael Mandiberg), o de *All my life for sale*⁷, que John Freyer⁸ califica de “online performance project”. Ésta última obra se inicia con una fiesta en casa del artista en el año 2000 y continúa con la venta en Internet de sus posesiones, con la publicación de un libro en el 2001⁹ y con una instalación en 2005 en el Everson Museum of Art de Syracuse, Nueva York. En la página web de presentación se lee¹⁰:

“Welcome to *Allmylifeforsale*, an online project that explored our relationship to the objects around us, their role in the concept of identity, as well as the emerging commercial systems of the Internet. Using the public/commercial space of the online trading community Ebay in conjunction with his online catalogue *Allmylifeforsale.com*, John Freyer catalogued and sold nearly everything that he owned, from his kitchen cutlery to his personal hygiene products, his Star Wars sheets and finally even the domain name *Allmylifeforsale.com* itself (Now owned by the University of Iowa, Museum of Art)”¹¹.

En ambas obras, los artistas ponen a la venta sus posesiones con distintas intenciones. En el primer caso, el proyecto está directamente vinculado con el concepto de marca. Así, quien quiera ser “Mandiberg” puede serlo adquiriendo, comiendo, vistiendo y consumiendo los mismos productos que han dado la forma, cultura y personalidad al artista. Se supone que, al menos conceptualmente, de este modo se convertirá en él. Mandiberg viene a decir, en las palabras con las que acompaña la venta, que comprando sus objetos se deshace (podríamos también usar el verbo tan posmoderno de “deconstruir”) el trabajo que él hizo construyendo su identidad

basada en objetos y, por lo tanto, se participa en la desintegración de la misma.

Shop Mandiberg



Consumer Products

- Art books
- Literature books
- General books
- Computer books
- Computer equipment
- Camera equipment
- Writing supplies
- Drafting supplies
- Toiletries
- Medicine
- Music
- Miscellaneous

Consumer Products

Use my stuff!

The department store, the catalogue, and now the e-commerce site dominate our lives as individual consumers. We select objects to own, wear, and consume. This collection of objects forms our "unique" visual identity.



Shop Mandiberg aims to undo the process of shopping. By buying my objects, you undo the work I did in building my object based identity. By buying my objects you can participate in the disintegration of my identity.



Besides which, there are some very handy things I have. Check out the selection of precision cutting tools in the Drafting section, be sure not to miss my collections of art and computer books. They offer insights into my interests, (and skillsets...)



Shop Mandiberg (Detalle de la web), 2001, Michael Mandiberg. Net.art.

En este caso, el énfasis de la obra recae especialmente en ese proceso de construcción y deconstrucción de identidades a través de la compra, casi compulsiva, de todo tipo de cosas incluido el tiempo del artista, para mayor control sobre su identidad, con una tarifa de 20\$ por hora. La oferta de la web es la siguiente ¹²:

“Michael Mandiberg, Freelance Conceptual Artist. Buy my time! Shop Mandiberg now offers my time for sale, to further

relinquish control over my identity. One way we construct identity is through possessions -- another, is through what we choose to do on a daily basis. Now at Shop Mandiberg not only can you buy my objects to take that element of my identity apart, now you can control my time as well. Exploit my labor for whatever means you wish. Make me make art, or make me run your errands, or make me meditate for you. Trade your capital for my labor, and exert your power and control”¹³.

Por tanto, la idea base en esta obra es una reflexión sobre la identidad y un cuestionamiento sobre la posibilidad de basarla en objetos y actos (y, por tanto, controlarla o intercambiarla como una cosa más dentro del mercado).

En el caso de Freyer, lo que plantea es que sus cosas tienen una nueva existencia más allá de él y llega al punto de organizar un viaje¹⁴ para ir a visitarlas en sus nuevos hogares y poder captar sus nuevas «vidas». El proyecto de *Allmylifeforsale* no sólo va más allá de esta venta haciendo un seguimiento de los objetos en sus nuevos emplazamientos, sino que los compradores van dando noticias de cómo se adaptan sus adquisiciones a su nueva vida en la misma web¹⁵.

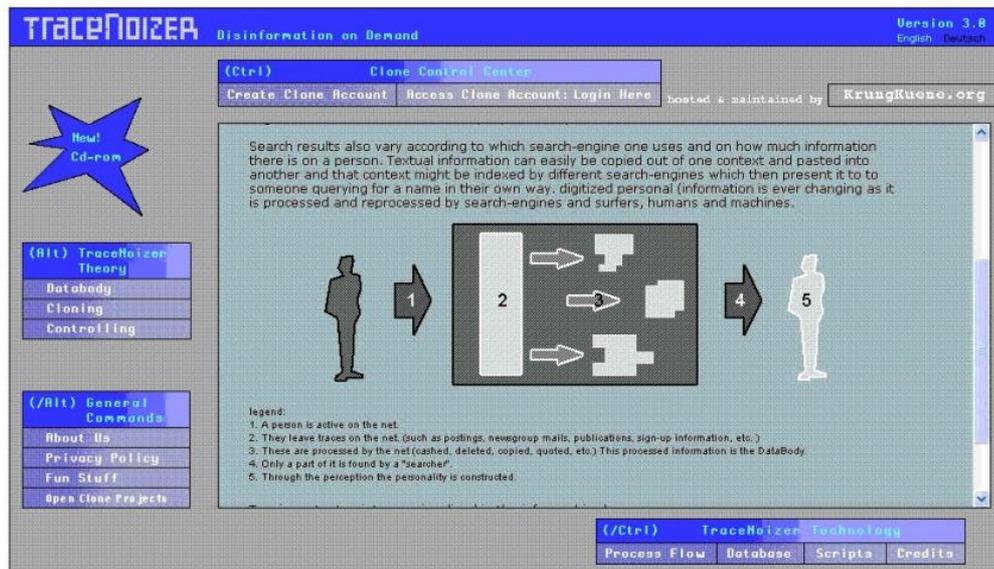
Tilman Baumgärtel, en su artículo *The sell-out Artists*¹⁶, recoge un comentario de Mandiberg que explica cómo en esta era post-moderna el arte y el comercio son a menudo indistinguibles y, para llegar al público, los artistas usan la publicidad. En este contexto, el artista dice que Shop Mandiberg da la bienvenida a una nueva era donde el artista no sólo reclama la publicidad como medio, sino también como un negocio y una manera de hacer marketing de sí mismo. Este halo comercial potente se refuerza porque no se encuentran entre los objetos de Mandiberg fotografías de familia ni objetos especialmente personales (elementos que sí son muy frecuentes

en las obras autorreferenciales del entorno presencial de las últimas 4 décadas), salvo una cartera (símbolo por antonomasia del consumismo/capitalismo) o algunos diarios, lo que contrasta con esa idea de la exposición de la intimidad en Internet. En este caso, el límite de lo público y lo privado está mucho más marcado que en otros entornos, al contrario de lo que se podría pensar.

3. “Mercancías” genéticas y raciales

La otra característica frecuente de las obras digitales que hablan sobre identidad y sujeto, generalmente en el entorno del software art, es la preocupación por la constatación del poder de las grandes corporaciones o empresas (sobre todo de la medicina y la farmacia) para decidir sobre algunas cuestiones esenciales del ser humano (sobre todo de los fetos). La manipulación genética y el racismo salen a la palestra, llegando al extremo de *Bodies© INCorporated*¹⁷, que ofrecen la posibilidad de creación de cuerpos en la red.

Un ejemplo es *Tracenoizer*¹⁸, (2001-2003), de LAN (identidad colectiva en la que participa Annina Rüst¹⁹), una obra de software.art que crea identidades fantasma²⁰ cuyo fin sería el de despistar a los controladores. *Tracenoizer* explica que el «databody» deja un rastro o una huella en la red que puede ser rastreado y utilizado por vendedores, espías o controladores. Como defensa de la intimidad, la propuesta de *Tracenoizer*, no es realmente la creación de nuevas identidades con vida propia en la red sino la producción de meros clones «de paja» o páginas «basura» que dejan un rastro engañoso para alterar y complicar la búsqueda de datos personales y preservar el anonimato²¹.



Tracenoizer (Detalle de la web), 2001-2003, LAN. Software.art.

Un paso más allá van dos proyectos iniciados en el 2001: *Closed reality: Embryo*²² y *Genochoice*²³. El primero de estos trabajos ofrece la posibilidad de crear embriones, seleccionando previamente una serie de características con las que posteriormente se desarrollan unas galerías de fetos y unas estadísticas. Estas últimas son muy interesantes ya que muestran cómo sería la sociedad creada por sus «usuarios»: mayoría de bebés blancos y un porcentaje bajísimo de personas con rasgos orientales, por ejemplo, desvelan unos matices racistas que a priori se creían superados.

El segundo de los proyectos mencionados, *Genochoice*, aunque también parte de la misma base de selección de características de los fetos, en este caso centra la atención en la eliminación de enfermedades y defectos congénitos, literalmente, a golpe de talonario²⁴. De este modo, su autor, Virgil Wong, plantea una interesante reflexión sobre las relaciones peligrosas entre el dinero, el comercio, las corporaciones que todo lo controlan y la identidad o el futuro del sujeto.

Javier Echeverría comenta en *Cuerpo electrónico e identidad*²⁵ que, normalmente, al hablar de la identidad del cuerpo electrónico, se hace referencia a algo simbólico, no «maquínico» y sería en este punto donde se encontraría la diferencia radical frente a quienes añoran revivir el mito de lo que denomina «la salvación personal de los *cyborgs*». Para este autor, se debería hablar de tele-identidades, de identidades-red o de e-identidades, que se superpondrían a las identidades del mundo presencial sin anularlas ni superarlas.

De hecho, lejos de ser Internet el medio de la igualdad definitiva para todos los seres humanos, en la práctica, el potencial democrático de la red se ve mermado por los prejuicios y las herencias sociales que atraviesan la pantalla para proyectar su alargada sombra sobre los internautas.

Uno de los reflejos de los lastres “presenciales” en el contexto virtual es el racismo, tema principal de obras como *Tropical América*²⁶, *The Interaction of Coloreds*²⁷, o *Blackness*²⁸. Estas dos últimas obras son de los artistas afroamericanos Keith & Mendy Obadike²⁹ y, en una entrevista con Coco Fusco³⁰ realizada en 2001, Obadike comenta que con *Blackness* pretendía hacer referencia a la intersección de comercio y raza porque no veía que otros net.artistas lo hicieran y quería hablar sobre lo que él denomina una «curiosa» narrativa colonialista de Internet y sobre la posición de la gente de color dentro de la misma.

Del mismo modo que otros artistas ya comentados han empleado canales como Ebay o como el comercio electrónico como medio de expresión de obras conceptuales, Obadike subasta su “negrura”, objetualizando de este modo su color de piel y haciendo una inteligente referencia a la comercialización

en otro tiempo de seres humanos cosificados por el simple hecho de tener un color más oscuro o simplemente diferente que aquellos que los compraban y vendían. Por lo tanto, la referencia a la narrativa colonial (o postcolonial de la que hablan algunos) es especialmente clara en esta obra.



Blackness (Detalle de la web de la subasta), 2001, Keith+Mendi Obadike

Por un lado, esta subasta remite a la barbarie de que en un tiempo el color de la piel fuera considerado elemento suficiente para cosificar y comercializar con un ser humano, pero por otro también evidencia la hipocresía de la sociedad actual que, aunque se esfuerce por ser políticamente correcta, no ha cambiado algunos estereotipos y prejuicios que se arraistran desde aquel tiempo y que afectan indefectiblemente a la identidad de muchas personas. De este modo, el texto que acompañaba a la subasta es contundente en este aspecto al especificar los beneficios e inconvenientes de poseer esa “negrura”:

“This heirloom has been in the possession of the seller for twenty-eight years. Mr. Obadike’s Blackness has been used primarily in the United States and its functionality outside of the US cannot be guaranteed. Buyer will receive a certificate of authenticity.

Benefits and Warnings:

Benefits: 1. This Blackness may be used for creating black art. 2. This Blackness may be used for writing critical essays or scholarship about other blacks. 3. This Blackness may be used for making jokes about black people and/or laughing at black humor comfortably (Option#3 may overlap with option#2). 4. This Blackness may be used for accessing some affirmative action benefits. (Limited time offer. May already be prohibited in some areas.) 5. This Blackness may be used for dating a black person without fear of public scrutiny. 6. This Blackness may be used for gaining access to exclusive, “high risk” neighborhoods. 7. This Blackness may be used for securing the right to use the terms ‘sista’, ‘brotha’, or ‘nigga’ in reference to black people. (Be sure to have certificate of authenticity on hand when using option 7). 8. This Blackness may be used for instilling fear. 9. This Blackness may be used to augment the blackness of those already black, especially for purposes of playing ‘blacker-than-thou’. 10. This Blackness may be used by blacks as a spare (in case your original Blackness is whapped off you.)

Warnings: 1. The Seller does not recommend that this Blackness be used during legal proceedings of any sort. 2. The Seller does not recommend that this Blackness be used while seeking employment. 3. The Seller does not recommend that this Blackness be used in the process of making or selling ‘serious’ art. 4. The Seller does not recommend that this Blackness be used while shopping or writing a personal check. 5. The Seller does not recommend that this Blackness be used while making intellectual claims. 6. The Seller does not recommend that this Blackness be used while voting in the United States or Florida. 7. The Seller does not recommend that this Blackness be used while demanding fairness. 8. The Seller does not recommend that this Blackness be used while demanding. 9. The Seller does not recommend that this Blackness be used in Hollywood. 10. The Seller does not recommend that this Blackness be used by whites looking for a wild weekend”³¹.

Esta cosificación de la propia identidad y el sarcasmo con el que algunos artistas tratan en Ebay el tema parece ser característico de una sociedad consumista que, en ocasiones, lleva el tema del comercio hasta sus últimas consecuencias. De este modo, en la subasta de su color de piel, Obadike destila humor ácido y corrosivo, con una clara crítica social de fondo. Así, entre los «beneficios» de comprar el objeto subastado no sólo hace referencia a la discriminación de los «blancos» sino también a la ejercida desde el mismo sector afro-americano con su forma de hablar, su manera de actuar y sus vecindarios de «alto riesgo». Finalmente, el décimo beneficio que obtendría el comprador es una especie de cura a la pérdida de identidad ya que su negrura puede ser usada por negros que hayan perdido su «color original». Sin embargo, en el apartado de «precauciones» o «avisos» sobre el objeto subastado, Obadike va más allá y nos habla de las injusticias y del racismo imperante en la sociedad políticamente correcta. El autor de la ya mencionada entrevista con Obadike ³², Coco Fusco, comenta que hay una tendencia entre los artistas blancos a considerarse transgresores al reclamar lo virtual como un espacio en el que su apropiación de identidades y de historias «no blancas» es tomada como una rebelión o, incluso, como un gesto de vanguardia, en unas tácticas que supuestamente expresan la fluidez de la identidad online.

La respuesta de Obadike es contundente y viene a decir que no sabe si esto habla realmente de la fluidez de la identidad online o sobre cómo algunos artistas blancos definen la vanguardia artística. Por este motivo seguramente, numerosos críticos y artistas, como el propio Obadike, hablan de la presencia en el arte digital de estereotipos. Obadike también habla de cómo la gente lee su masculinidad negra como normativa, a-genérica, como dice que la blanca se lee como a-

racial. El autor reflexiona sobre la feminidad negra y reconoce que hubiera sido más dura de vender y que la lista de advertencias se hubiera complicado aún más.

4. Turismos identitarios: intercambios, álgter egos y algunas ficciones

Hay otras opciones dentro de las identidades masculinas en el arte digital, desde la más simplista, como David Still ³³ (2001), de Martine Neddham, un personaje normal y corriente que se define como «donante de identidad», hasta las más controvertidas, como Darko Maver ³⁴ (1998-1999), la identidad ficticia de un artista de corta vida y muerte misteriosa creada por los 0100101110101101.ORG ³⁵ y que terminó evidenciando las debilidades de un mercado que se mostró altamente receptivo a las obras de este «artista» al que casi convirtieron en mártir.

Este grupo de artistas se atrevió también con el conflictivo tema del copyright en *life_sharing* ³⁶ diciendo que lo ponían todo a disposición del usuario para que éste lo viese y lo copiara. Se hacía incluso un paralelismo entre el hecho de compartir archivos y vida en un juego de palabras conceptual. Ricardo Iglesias también tiene una obra en esta línea, *Ciber00* ³⁷ (2000), que propone la utilización de su correo electrónico como mail “colectivo” que invitaba a usar a todo aquel que quisiera. El proyecto estuvo activo hasta que uno de los que se “apropió” de esa identidad de e-mail cambió la contraseña poniendo fin a la experiencia común.

Precisamente el intercambio de vidas y objetos es otra de las características de los trabajos sobre identidad en la red. Lisa Nakamura ³⁸ propone un concepto muy interesante en este contexto: el de «turismo de identidades» en Internet. Una

metáfora para describir los intercambios raciales y de género que se dan en el ciberespacio donde cada quien puede apropiarse de las identidades exóticas que desee, lo que significa que no es necesario cruzar ninguna frontera física ni levantarse del sillón para poder irse de vacaciones, cosa que facilita enormemente la cuestión. Para esta autora, un cibernauta que adopta una identidad diferente de la suya en Internet tiene el mismo tipo de experiencia que quienes, tras unas vacaciones en hoteles de 5 estrellas en África, regresan pensando que saben cómo se vive allí.

El ya mencionado Michael Mandiberg, también promovió un programa de intercambio de identidades titulado *The Exchange Program*³⁹, en el que parejas de artistas se intercambiaban las identidades tras haberse ofrecido mutuamente descripciones de sus personalidades y sus vidas. Los intercambios se documentaron, pero sólo la mitad de los artistas consiguió completar el proyecto, llegando uno de ellos a sufrir problemas de nervios. Esta podría ser la demostración de que el juego aparentemente inocente de intercambios de personalidades que se hace en Internet es mucho más complicado y peligroso cuando intenta traspasarse al mundo «presencial».

En este campo, los net.artistas Heath Bunting y Olia Lialina crearon *Identity Swap Database*⁴⁰, una base de datos para que los usuarios intercambiaran identidades (temporal o permanente) previa cumplimentación de un formulario. El juego parece incluso más inocente que el planteado por Mandiberg, aunque los donantes de identidades con el paso del tiempo pueden encontrarse con consecuencias poco meditadas pero previsibles al dejar colgados sus datos permanentemente en Internet. Con esta obra, se plantean temas no sólo de identidad, sino de seguridad y control. Además, aparece otro elemento relevante en este proyecto y en el tema de la identidad en la red: la importancia del lenguaje en el proceso.



the exchange program

amy and michael

It was important to document this process in some manner. The most penetrable area of Michael's life was his recently completed Guide - an extensive online document created to help coach me in all areas of being Michael. I did my best to attempt to imitate his suggested body language, daily habits and rituals, and to fulfill his roles and responsibilities. But I was never going to be a tall, red-headed male. Seeing my supposed self (as Michael) described in the guide as having painful wrist problems, being Jewish, being over six feet tall... these things would not ever be me, no matter how much I 'pretended.'



You in Sixth Grade

Before and During High School



You in Sixth Grade

click image for enlargement

Home

Preparatory Emails

Curt and Lauren

Description

Drawings

Video Clips

Diary

Amy and Michael

Description

Trailer for Video

Amy's Post-its

Amy's Photos

Michael's Guide

Amy's Revisions

Michael's Post-its

Feedback

Haruko and Melanie

Description

Melanie's Photos

Heather and Sara

Description

Participant info

The exchange program (Detalle de la web), Michael Mandiberg

5. El “héroe de cómic” y el “fantasma” o “drifter”

Josephine Bosma en *Keiko Suzuki and Mouchette: Some thoughts about constructions of personalities on the net*⁴¹, ya en 1999, comenta que se pueden definir las nuevas entidades creadas en Internet dentro de dos amplias categorías: el tipo “héroe de cómic” y el “fantasma” o “drifter” (persona que no permanece en un lugar o en un trabajo mucho tiempo), teniendo el primer tipo más manifestaciones que el segundo. Obadike, por otro lado, emplea también el estereotipo, esta vez de “Identidad negra” que según él los chicos blancos usan en el hip-hop o la que los chicos negros buscan en una web «negra»⁴².

Por lo tanto, aunque numerosos autores se empeñen en colocar Internet en el limbo de los espacios libres de prejuicios para la creación, lo cierto es que, como afirma Lisa Nakamura en *Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet* ⁴³, hasta cuando las condiciones parecen permitir a los jugadores libertad total para definirse, en realidad, esta elección es una ilusión ya que el hecho de no mencionar la raza constituye una elección. En ausencia de descripción racial, se asume que se es blanco (una afirmación que coincide con los comentarios recogidos anteriormente de Obadike en relación con su obra *Blackness*). Nakamura afirma que esto se debe, al menos en parte, a la demografía de los usuarios de Internet (la mayoría son blancos, varones, con un nivel educativo alto y de clase media).

En *After/Images of identity* ⁴⁴ Nakamura afirma que las imágenes estables de la identidad se han visto reemplazadas por lo que podríamos traducir como «postimágenes» ⁴⁵. Nakamura afirma que vemos un fantasma que cuenta más sobre las fantasías y las estructuras de deseo que lo que dice sobre la realidad con la que es comparado o asimilado al usar el término «realidad virtual».

En cuanto al tema de la identidad femenina en Internet, los casos de la adolescente abusada y con personalidad torturada llamada *Mouchette* ⁴⁶, de Martine Neddham (autora de otras identidades en la red como la de David Still), y la ya mencionada Keiko Suzuki, que Bosma califica como «típicas fantasías masculinas», bastarían para ilustrar este apartado. Bosma comenta que *Mouchette* entraría en la categoría de fantasma o de personaje inestable creado en base a sexo, muerte, infancia y arte, pero que no evoluciona ya que ni crece ni madura. Sin embargo, de Keiko Suzuki dice que nació como un

estereotipo oriental de «héroe de cómic», pero que fue creciendo y definiéndose como moderadora y participante en foros, dejando atrás la imagen inicial de muñeca para dar paso a un ser más interesante.



Mouchette (Detalle de la web), 1996, Martine Neddham. Net.art

Sobre los temas de sexo, violencia y género hablan también dos trabajos realizados por una artista vinculadas al ciberfeminismo, Francesca Da Rimini: *id_runners re-fleshing the body*⁴⁷ y *Dollspace*⁴⁸, así como el único trabajo sobre una identidad explícitamente trans que se ha encontrado en net.art al realizar esta investigación: *Brandon*⁴⁹, de Shu Lea Cheang. En todos los casos, la identidad femenina está fuertemente vinculada a estereotipos ligados al sexo y a la violencia, provenientes sin duda del entorno «presencial».

En conclusión, también en Internet la representación de las identidades está estrechamente vinculada a cuestiones de género y raza, aunque de un modo menos obvio que en el entorno presencial. Sin embargo, en contraste con todo esto, es interesante al tiempo que paradójica la apreciación de Remedios

Zafra cuando afirma que en la red nuestras identidades serían aparentemente reversibles, rizomáticas y aditivas, que no tendrían por qué corresponderse con ninguna identidad sexual de la vida off-line y por tanto: “argumentar la necesidad de una identidad sexuada para la producción de nuevos seres no sería apropiado”⁵⁰. Como ella misma dice a continuación “la regeneración de la vida on line no depende de la existencia de dos sexos, únicamente de un sujeto que disponga de los medios y las condiciones tecnológicas necesarias para inventar(se)”⁵¹.

Sin embargo, aunque los defensores de la obsolescencia de lo corporal en Internet son numerosos, lo cierto es que parece que el cuerpo sigue lastrando la identidad virtual desde el mundo presencial, tanto en el lenguaje como en las imágenes: las dos herramientas básicas con las que se construyen las identidades textuales o visuales (avatares) en la red y que para Zafra constituirían el nuevo *prosopon*⁵² de Internet.

6. El nombre como marca

Otro tema importante en lo que respecta a la identidad en Internet es el nombre, algo que en el mundo presencial viene dado por terceros y suele tener menos peso en la representación artística como tema principal (salvo contadas excepciones como la película documental autorreferencial *The sweetest sound* de Alan Berliner, en la que el autor intenta averiguar en qué consiste ser Alan Berliner o quién de los Alan Berliner del mundo es el más auténtico invitando a los demás a reunirse para comprobarlo). Sin embargo, en la red cada uno debe elegir el nombre con el que se le conocerá en ese entorno y este hecho parece conferirle más protagonismo al tema en el arte realizado para Internet.

Por tanto, el nombre llega a ser importante hasta el punto de querer convertirlo en una marca, como en los ya comentados casos de *Mouchette* o de *Mandiberg*, o por el contrario de buscar uno muy común en la red para identidades ficticias. También hay otras variaciones que tienen que ver con crear cierto caos que dificulte la vigilancia o el seguimiento en la red, como la propuesta de Lourdes Cilleruelo, en el *Manual de referencia para el artista de internet* ⁵³, de cambiar constantemente el nombre como recurso artístico para construir identidades múltiples y paralelas. Este tipo de acciones en la red han tenido también cierto papel en el arte generado al otro lado de las pantallas, en obras como la de Charles Nelson, que realizó un proyecto en agosto del 2002 llamado *Constructed Identities* ⁵⁴ que llevaba al mundo presencial un intento por representar el proceso de creación de personajes y de nuestras representaciones en la red en base a los nombres curiosos usados por algunos cibernautas y a fotografías pixeladas de la red.

No es nuevo que un autor convierta su nombre casi en una marca. Hay antecedentes célebres como el de artistas de la talla de Andy Warhol, hasta tal punto que Harold Rosenberg ha comentado que la primera creación de Warhol fue él mismo ⁵⁵ y, de hecho, el artista llegó a declarar: “¿Who wants the truth? That’s what show - business is for– to prove that it’s not what you are that counts, it’s what you thing you are” ⁵⁶. Lo que ha cambiado, frente a estas experiencias anteriores, en el arte en Internet es la conceptualización que hay detrás de esa idea de marca, llevando hasta las últimas consecuencias la mercantilización de unas identidades de consumo que redundan en esa idea de su construcción a base de marketing y compras, que dan como resultado una marca comercializable... que para los autores forma parte de su obra, no es sólo su firma o su aval artístico.

7. La incapacidad de las palabras para definir a las personas

Otra de las constantes en los trabajos sobre la identidad en la red es la demostración de la incapacidad de las palabras y el lenguaje para definir a las personas. Sobre este tema tratan la ya mencionada *Identity Swap Database, Personality-stereotypes*⁵⁷ y *Milica Tomic*⁵⁸, sobre todo en *I am Milica Tomic*. Habría que plantearse que, para las nuevas identidades en la red, el lenguaje se ha quedado obsoleto. Algo que queda muy claro en la afirmación de Josephine Bosma cuando en *Cómo experimentar el net.art*⁵⁹ dice que “No hay mentiras en el ciberespacio. En una obra de net.art el mundo puede ser cuadrado, la teoría mediática puede ser una naranja y la hierba ser azul”. No está hablando en realidad de verdades o mentiras (que pertenecerían más bien al mundo presencial) sino de un uso aleatorio de un lenguaje que ya ha perdido su referente y por lo tanto gran parte de su razón de ser. Bosma profundiza más y llega a una de las claves de la identidad en internet “Nunca se confunda cuando lea las palabras «mi» o «yo» en una obra net.art. El creador de una buena obra net.art siempre se refiere a otros con estas palabras, incluso cuando hablan de sí mismos”. Pero si el «yo» y el «mi» pueden referirse a los otros, entonces el sujeto y sus circunstancias verbales tal y como las conocemos en nuestro entorno presencial... han perdido sentido.

Remedios Zafra en *E-IDENTIDADES: LOADING - SEARCHING – DOING, (Cartografías del Sujeto on Line)* cita a Kristeva⁶⁰, cuando dice que “*las modificaciones lingüísticas son modificaciones del status del sujeto – de su relación con el cuerpo, con los otros, con los objetos*”, y anota que pensar cómo “*los cambios ontológicos en el estatuto del ser se materializan en modificaciones lingüísticas y viceversa nos obliga a hablar de nuevas formas de narratividad, en este caso, de las*

*estructuras hipertextuales sobre las que se articula la world wide web en relación con las nuevas metodologías discursivas del sujeto”*⁶¹. Por lo tanto, podría decirse que las modificaciones en el lenguaje en la red han cambiado también el estatus del sujeto y su relación con su cuerpo y todo aquello que lo rodea. Una transformación importante que seguramente el ser humano tardará en asumir y, de momento, lleva a numerosas confusiones en Internet.



Identity Swap Database (Detalle de la web), Heath Bunting y Olia Lialina. Net.art

Como dice Sherry Turkle, en *La vida en la Pantalla*: “Cuando la identidad estaba definida como unitaria y sólida era relativamente fácil reconocer y censurar desviaciones de una norma. Un sentido más fluido del yo permite una mayor capacidad para el reconocimiento de la diversidad. Hace más fácil aceptar el despliegue de nuestros personajes inconsistentes (y los de otros) -quizás con humor, quizás con ironía-. No nos

sentimos obligados a clasificar o juzgar los elementos de nuestra multiplicidad. No nos sentimos obligados a excluir lo que no encaja”⁶². Sin embargo, que estos personajes encuentren un nicho en la red no quiere decir que hayan sido asumidos ni aceptados más allá de la vida virtual.

La misma autora habla de la posibilidad que ofrecen los MUD⁶³ de ser mucha gente a la vez y de que otras tantas personas puedan ser uno y aclara que estos son “objetos evocativos” para pensar sobre la identidad y, de un modo más general, sobre el conjunto de ideas que se ha venido a llamar Posmodernidad. Sobre estas ideas mencionadas comenta que *“son difíciles de definir de forma simple, pero se caracterizan por términos como «descentrado», «fluido», «no lineal», y «opaco». Contrastan con el modernismo (...). La visión modernista de la realidad se caracteriza por términos como «lineal», «lógico», «jerárquico», y por tener «profundidades» que pueden ser dilucidadas y comprendidas”*⁶⁴.

Más adelante, Turkle comenta ideas de Frederic Jameson, quien afirma que el sujeto no está alienado en el mundo posmoderno, sino fragmentado, ya que para estar alienado el yo ha de ser concebido como centralizado y unitario, y en la Posmodernidad el yo se ve como descentrado y múltiple... por lo que dice Turkle que *“Todo lo que queda es una ansiedad de identidad”*⁶⁵. Ansiedad de identidad que es el germen de todas las obras que se han ido analizando hasta el momento. Turkle, hacia el final de su libro, también recoge las ideas de Robert Jay Lifton en *The Protean Self* quien comenta que la visión unitaria del yo correspondía a una cultura tradicional y que ya no es viable por lo que identifica un conjunto de respuestas: *“una es la insistencia dogmática en la unidad. Otra es el retorno a los sistemas de creencia, como el*

fundamentalismo religioso, que refuerza la conformidad. Una tercera es abrazar la idea de un yo fragmentado” ⁶⁶. Turkle recoge finalmente la opción de Lifton de un “*saludable y proteico*” que sería capaz de transformaciones fluidas como Proteo, aunque se base en la coherencia y en una perspectiva moral siendo múltiple, pero integrado... un yo que encajaría perfectamente con el que persiguen numerosos artistas que buscan en sus imágenes familiares esa coherencia y esa integración.

8. Diarios en la red

En paralelo a todas las experiencias artísticas que se han ido analizando, ha habido otro tipo de trabajos autorreferenciales en la red mucho más vinculados con el tipo de obras que se han desarrollado en los entornos presenciales sobre la identidad. Se trata de los diarios que algunos artistas han compartido en Internet con diferentes tecnologías e intenciones.

Para comenzar a hablar de este tema, es necesario hacer referencia al videodiario llevado al límite en Internet con *JennyCAM* (1996-2003), de Jennifer Ringley, que algunos han considerado net.art y que otros han tildado simplemente como «voyeurismo» en la red. Sin embargo, más allá de las polémicas que esta obra pueda despertar, Ringley está considerada como la primera «lifecaster» que expuso su vida a diario en Internet: las 24 horas sin elipsis ni días de descanso.

El proyecto duró 7 años y, para muchos, podría haber inspirado la Reality TV. El proyecto acabó en el 2003 (la página web desapareció junto con la identidad en internet de Jennifer Ringley ⁶⁷) y, al año siguiente, la CNN ⁶⁸ recogía la siguiente declaración de la autora, muy clarificadora sobre cuál había sido su intencionalidad al exponer su vida de aquel modo: “*I keep*

JenniCam alive not because I want or need to be watched, but because I simply don't mind being watched”⁶⁹. A pesar de no ser propiamente un diario, se menciona *JenniCam* en este apartado porque el proyecto tiene una innegable vinculación con los «diarios audiovisuales» y el hecho de que la “captación” de la vida de una persona sea constante supone llevar el diario íntimo hasta sus últimas consecuencias aunque, al ser emitida en directo y sin censuras en Internet, para todo aquel que quiera verla, esta obra no cumple con una de las características más importantes del diario “clásico”: el no estar pensado para el público sino para ser preservado en la intimidad. Sin embargo: ¿qué obra de arte se realiza para no ser expuesta ni vista? Y volviendo a todo lo comentado sobre el concepto del yo y de la ¿alteridad? en la red, podría considerarse que, en este entorno, las condiciones del diario se ven alteradas por la ontología del medio empleado para su elaboración, donde conceptos como “compartir”, “open access” o “creative commons” han adquirido una dimensión, significado e importancia impensable en el entorno presencial hasta el momento.

Otra experiencia muy interesante en este ámbito es la del artista chino Ai Weiwei que, ante la constante vigilancia a la que era sometido por parte del gobierno de su país, decide “autovigilarse” compartiendo en la red su vida en directo. Al parecer, el mismo gobierno que lo vigilaba cerró su canal de exposición pública. Al respecto de este gesto, escribí en el blog “*En la Retaguardia: Imagen, memoria e identidad en el arte*”⁷⁰:

“al margen de los temas políticos que podrían dar lugar a un intenso debate, lo que me llama la atención es el uso subversivo de la propia intimidad. Un hecho que me parece absolutamente Posmoderno o incluso Sobremoderno: la intimidad convertida en arma política de defensa frente a una vigilancia constante que

pervierte el espacio público. Un ámbito de supuesta libertad que deja de serlo al estar monitorizado y controlado en todo momento.

Quizás por eso, al convertir las calles en cárceles delimitadas, no por rejas sino por objetivos y cables, la única libertad posible es subvertir esa prisión de cristal abriendo una vía de libre expresión. Vía que consiste en la autoexposición constante, pero absolutamente voluntaria, de la propia existencia. De este modo, el prisionero logra controlar su cárcel y convierte su condena en proyecto artístico o activismo en estado puro.

Pero si todo esto abre camino a la reflexión, ¿qué puede decirse del papel del gobierno chino que decide cortar la emisión de esa intimidad que, por lo que he podido leer, no era precisamente apasionante? ¿Cuál es el riesgo real de las imágenes de un hombre con su gato, durmiendo o usando su ordenador? Seguramente el riesgo es el mismo que aquel que ya mencionaba Erich Fromm cuando hablaba de que el hombre era el ser capaz de construir las cámaras de gas y, al mismo tiempo, era también el único capaz de entrar en ellas murmurando una oración.

Porque el acto verdaderamente subversivo, peligroso, y que ha de cortarse por lo sano es el ejercicio de la libertad, sobre todo si ésta se ejerce en entornos hostiles. No vaya a ser que otros sepan que esto es posible...”⁷¹

Hablando de los «diarios audiovisuales», Michael Renov⁷² recoge los comentarios de Christine Tamblyn sobre las diferencias que la tecnología del vídeo ofrece frente a la escritura. Entre ellas habla precisamente de que hay más oportunidades para la interacción social, mientras que los diarios literarios están escritos y leídos por personas aisladas y, por tanto, contribuyen de algún modo a la construcción de una interioridad. Frente a la «soledad» del escritor, Tamblyn recuerda que tras el autor audiovisual hay un equipo

normalmente en la grabación/edición y también que el vídeo está pensado para ser visto en un contexto comunal. Al mismo tiempo, por la complejidad del equipo, el diario videográfico dice que será menos espontáneo que el escrito. Sin embargo, experiencias como la de *JenniCam* y la “revolución” tecnológica digital que facilita enormemente (tanto por tema de conocimientos necesarios como por cuestiones económicas) el acceso individual y amateur, o incluso de aficionado, a trabajos hasta ahora considerados de equipo y muy profesionalizados, están dejando casi obsoleto este comentario. Esto sin tener en cuenta la manera en la que se visualizan estas obras, que también es completamente diferente de la del cine o el videoarte.

Un precursor de todo esto fue Jonas Mekas, que ya en los años 60 realizaba diarios filmados y vídeos diarios (es decir: grabaciones autorreferenciales a diario, constantes) en película de 16mm. Este mítico autor afirmaba ⁷³ parafraseando, a su manera, el célebre “*cogito ergo sum*” de Descartes: “*I make home movies – therefore I live. I live – therefore I make home movies*” ⁷⁴. Toda una declaración de principios que hace natural el tránsito en la red a pequeños vídeo-diarios que cuelga en una web en la que pueden verse dispuestos visualmente en el índice a manera de calendario. Sin embargo, en este autor se percibe la conceptualización diferente que hace del contenido y las formas del diario audiovisual en comparación con las experiencias de *JenniCam* o la de Ai Weiwei en las que lo “compartido” de la vida cotidiana no es un fragmento ni está editado, sino que son 24 horas en directo en las que la cámara, también en esto difieren, tiene una posición fija y constante.

Lo mismo sucede con otras obras de este tipo, que llegan a la red como versiones de proyectos anteriores y, por tanto, tienen preocupaciones y formalizaciones diferentes a las

expresadas por los net.artistas. Un ejemplo de todo esto sería el libro de Ana Casas Broda: *Álbum*⁷⁵, un compendio de fotografías familiares y anotaciones de diarios personales transformado posteriormente en una web⁷⁶ en la que se incluye sonido. En el apunte de diario del 7 de febrero de 2000, en México, la autora dice: *“Mis diarios me sorprenden. La memoria todo lo condensa y ordena, y tantas cosas las había olvidado”*.

Por tanto, a modo de conclusión, puede afirmarse que las obras que tratan el tema de la Identidad o el “yo” en la red tienen unas características peculiares que las diferencian claramente de las que se realizan en otros tipos de Media Art, dejando muy clara y patente la ruptura con las nociones del propio ser que se tienen en el entorno presencial. De este modo, el turismo, el intercambio, la manipulación o la compra-venta de identidades es posible, de la misma manera que yo puedo ser cualquiera ya que el otro existe como un yo potencialmente asumible y asequible en Internet.

Notas:

Nota Bene: En el texto la mayoría de las obras y de los artículos mencionados tienen hipervínculos a páginas web pero, por cuestiones del diseño del libro, no quedan visibles a menos que se pase el cursor sobre ellos.

1. Para más información puede leerse el artículo “El otro yo: de la autoficción al turismo identitario en el arte contemporáneo” que publiqué en julio de 2012 en la revista Sans Soleil y que está disponible en Internet en: <http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2012/02/art-Rebeca-Pardo.pdf> (consultado por última vez el 26/05/2013)

2. Para más información puede leerse la ponencia “La fotografía y el cine autobiográfico: la imagen familiar como huella mnemónica e identitaria” que realicé en el marco del ICTMU - Segundo Congreso Internacional de Historia y Cine: La biografía filmica y que está disponible en Internet en: http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/11322/1/fotografia_pardo_CIHC_2010.pdf (consultado por última vez el 26/05/2013)
3. J. Echeverría, ob. Cit., p. 351.
4. Los abogados de la firma 7-eleven anunciaron, por medio de una carta que puede leerse en <http://www.irational.org/7-11/admin.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013), que si no dejaban de utilizar la marca 7-eleven y de imitar la web de esta empresa serían demandados. Éste fue el principio del fin de la mailing list y de Keiko Suzuki, el álter ego de Vuk Ćosić , que ejercía de moderadora en ella.
5. C. Castilla del Pino, Teoría de los sentimientos. Barcelona: Tusquets Editores. 2000. P. 292.
6. *Shop Mandiberg*: <http://mandiberg.com/shop/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
7. *All my life for sale*: <http://www.allmylifeforsale.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
8. Página de John Freyer: <http://www.temporama.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
9. John Freyer lo explica de este modo en su web: *“This was an online project that started October 2000 when I invited about 50 people to my house for an “Inventory Party”. They sorted through my things and helped me decide which items best represented my life in Iowa City, Iowa. I have gone through the process of listing every thing that they tagged and more, I listed the Allmylifeforsale.com domain name on August 1st, 2001 as the final item of the project”*.
10. Extraído de la web <http://www.allmylifeforsale.com/html/project/info1.html> (Consultado por última vez el 26/05/2013).
11. Podría traducirse como: “Bienvenido a Allmylifeforsale, un proyecto online que exploró nuestra relación con los objetos que nos rodean, su papel en el concepto de identidad, así como los emergentes sistemas comerciales de Internet. Utilizando el espacio público/comercial de la comunidad comercial online Ebay en conjunto con su catálogo también online Allmylifeforsale.com, John Freyer catalogó y vendió casi todo que poseía, desde sus cubiertos de cocina a sus productos de higiene personales, sus sábanas de Star Wars y, por último, incluso el nombre del dominio mismo Allmylifeforsale.com. (Ahora propiedad de la Universidad de Iowa, el Museo del Arte).

12. Extraído de la página web <http://www.mandiberg.com/time/> (consultada por última vez el 26/05/2013).
13. Podría traducirse como: “Michael Mandiberg, Artista Conceptual Freelance ¡Compra mi tiempo! La tienda Mandiberg ahora ofrece la venta de mi tiempo, para abandonar aún más control sobre mi identidad. Por un lado, construimos nuestra identidad a través de nuestras posesiones. Por otro, a través de lo que escogemos hacer a diario. Ahora en Shop Mandiberg no sólo puede compra mis objetos para extraer ese elemento de mi identidad, ahora usted puede controlar mi tiempo también. Explote mi trabajo para cualquier cosa que usted desee. Hágame hacer arte, o hacer sus recados, o meditar para usted. Comercie con su capital por mi trabajo, y ejerza su poder y control”.
14. Temporama: web donde John Freyer publica sus viajes para visitar las cosas vendidas y a sus nuevos propietarios: <http://www.temporama.com/html/temporama.com/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
15. Extraído de la página web <http://www.allmylifeforsale.com/html/items/feedsmplpic.html> (consultado por última vez el 29/09/2011).
16. T. Baumgärtel, “The sell-out Artists”. En Eyestorm (revista online). 30 de abril de 2001.
17. *Bodies© INCorporated*: www.bodiesinc.ucla.edu/ (consultado por última vez el 29/09/2011).
18. Tracenoizer ya no está disponible en la red, pero puede consultarse una descripción del proyecto con algunos “pantallazos” en <http://www.anninaruest.com/a/tracenoizer/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
19. Página web de Annina Rüst: <http://www.anninaruest.com/a/tracenoizer/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
20. Tracenoizer comenzó creando numerosos clones en cada ocasión, posteriormente sólo realizaba un clon e invitaba al usuario a volver a usar Tracenoizer tantas veces como quisiera.
21. En la web <http://www.tracenoizer.net/> se explicaba de este modo: “TraceNoizer Generates Clones from your Databody in order to Disinform Those, Who are Spying on You! TraceNoizer is a webbased search, analysis and homepage publication system” (Consultada por última vez el 09/07/2011). La web ya no está disponible.
22. Proyecto colectivo de Andreja Kuluncic, Trudy Lane, Gabrijela Sabol, Matija Puzar e Ivo Martinovic. Puede visitarse en <http://embryo.inet.hr> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

23. Proyecto de Virgil Wong disponible en Internet en <http://www.genochoice.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
24. El proyecto propone la “creación” de bebés, el paso siguiente es un informe sobre la propensión a enfermedades y defectos que tendría el niño y a continuación se muestra una factura de «arreglos» médicos cubiertos por un seguro dando así acceso a la creación del bebé.
25. J. Echeverría, “Cuerpo electrónico e identidad”. En: Hernández, Domingo [editor] Arte, cuerpo, tecnología. Salamanca: E.U.S. (Ediciones Universidad de Salamanca). 2003
26. Tropical America: disponible en <http://archive.rhizome.org/artbase/27732/tropicalamerica/about.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
27. Proyecto que puede consultarse en <http://www.blacknetart.com/IOCccs.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013). En la página de Arte.red de El País en el apartado Más allá de la identidad http://www.elpais.com/especiales/2003/netart/2002_4.html (Consultado por última vez el 26/05/2013) lo describe de la siguiente manera: *“Los artistas afroamericanos Keith & Mendy Obadike amplían el discurso de la identidad a la raza y de ésta a la denuncia de la discriminación en Black Net.Art, la página que recoge su producción para Internet. Forma parte de ésta The Interaction of Coloreds, un proyecto producido por el Artport del Whitney Museum de Nueva York. El proyecto, una irónica y descarnada crítica de las discriminaciones contemporáneas y de las turbias relaciones entre raza, dinero y poder, promociona el IOC Color Check System®, un sistema capaz de discriminar los accesos a un determinado sitio sometiendo los visitantes a un test de relevación del color de la piel. Bajo el lema “Protege tu portal, protege tu comunidad on line de visitantes no deseados”, la web de los Obadike invita los propietarios de sitios Internet a adherir a este sistema para evitar “el exponencial aumento de problemas que comporta la entrada de gente de color en el mundo del comercio electrónico”. The Interaction of Coloreds se enmarca en una tendencia que utiliza la sátira y el surrealismo on line para difuminar los límites entre realidad y ficción en proyectos que apuntan a problemas políticos, sociales o económicos concretos”.*
28. Keith Obadike realiza una interesante acción conceptual en Blackness, obra en la que subasta su negrura. Una imagen de la subasta en E-bay puede verse en la página de los artistas en <http://obadike.tripod.com/ebay.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
29. Página web de los artistas: <http://obadike.tripod.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

30. C. Fusco, All Too Real. The tale of an On.line Black Sale (Entrevista a Keith Townsend Obadike). En Black.Net.Art (Página web de Mendi y Keith Obadike), [online] 24 de septiembre de 2001. En internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

31. Podría traducirse como: “Esta reliquia de familia ha estado en la posesión del vendedor durante veintiocho años. La negrura del Sr. Obadike ha sido utilizada principalmente en Estados Unidos y su funcionalidad fuera de EE.UU. no puede ser garantizada. El comprador recibirá un certificado de autenticidad. Ventajas e Inconvenientes: -Ventajas: 1. Esta Negrura puede ser utilizada para crear arte negro. 2. Esta Negrura puede ser utilizada para escribir ensayos críticos o becas acerca de otros negros. 3. Esta Negrura puede ser utilizada para hacer chistes acerca de personas negras y/o para reírse del humor negro cómodamente. (La opción nº 3 puede superponerse con la opción nº 2) 4. Esta Negrura puede ser utilizada para conseguir acceso a algunos beneficios de discriminación positiva. (Tiempo de oferta limitado. Puede ser prohibido en algunas áreas). 5. Esta Negrura puede ser utilizada para citarse con una persona negra sin temor al escrutinio público. 6. Esta Negrura puede ser utilizada para entrar a vecindarios exclusivos “de alto riesgo”. 7. Esta Negrura puede ser utilizada para asegurar el derecho a utilizar términos como “sista”, “brotha”, o “nigga” haciendo referencia a personas negras. (Asegúrese de tener el certificado de autenticidad a la mano cuando se usa la opción 7). 8. Esta Negrura puede ser utilizada para inspirar temor. 9. Esta Negrura puede ser utilizada para aumentar la oscuridad de los que ya sean negros, especialmente para propósitos de jugar al “blacker-than-thou”. 10. Esta Negrura puede ser utilizada por los negros como repuesto (en caso de que su negrura original le haya sido arrebatada). - Inconvenientes: 1. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada durante procesos legales de ningún tipo. 2. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al buscar empleo. 3. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada en el proceso de hacer o vender el arte “serio”. 4. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada para ir de compras o escribir un cheque personal. 5. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al hacer reclamaciones intelectuales. 6. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al votar en Estados Unidos o Florida. 7. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al pedir justicia. 8. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada al demandar. 9. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada en Hollywood. 10. El Vendedor no recomienda que esta Negrura sea utilizada por blancos que busquen un fin de semana salvaje”.

32. C. Fusco, All Too Real...ob.cit., en internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
33. Página web de “David Still”: <http://www.davidstill.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
34. Espacio dedicado a “Darko Maver” en la web de los 0100101110101101: <http://0100101110101101.org/home/darkomaver/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
35. Página web de los 0100101110101101: <http://0100101110101101.org/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
36. Pueden consultarse las reflexiones sobre el proyecto Life Sharing en <http://0100101110101101.org/home/lifesharing/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
37. Puede verse una descripción del proyecto y una imagen en <http://www.ricardoiglesias.net/2007/11/ciber00-2000/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
38. L. Nakamura, Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (Publicado previamente en *Works and Days: Essays in the Socio-Historical Dimensions of Literature and the Arts* (1995 primavera-otoño), Indiana). En UCI History Department Faculty: Difference and Identity in Cyberspace [online]. En internet <<http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
39. The exchange program en la red: <http://exchangeprogram.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
40. Identity Swap Database está disponible en: <http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
41. J. Bosma, Keiko Suzuki and Mouchette: Some thoughts about constructions of personalities on the net. En Rhizome, 1999, [online]. En internet <<http://rhizome.org/discuss/view/28318/>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).<http://rhizome.org/discuss/view/28318/>
42. C. Fusco, All Too Real. The tale of an On.line Black Sale (Entrevista a Keith Townsend Obadike). En *Black.Net.Art* (Página web de Mendi y Keith Obadike), 24 de septiembre de 2001, [online]. En internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
43. L. Nakamura, Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (Publicado previamente en *Works and Days: Essays in the Socio-Historical Dimensions of Literature and the Arts*, Indiana, 1995 primavera-otoño). En *UCI History Department Faculty: Difference and*

Identity in Cyberspace, 2000 [online]. En internet <<http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).

44. L. Nakamura, *After/Images of Identity: Gender, Technology, and Identity Politics* (Ponencia presentada en *Discipline and Deviance: Gender, Technology, Machines*, 2-4 de octubre de 1998, Duke University). En *IPRH Digital Literacies, 1998*, [online]. En Internet <http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Nakamura_After.pdf> (consultada por última vez el 26/05/2013).

45. En el original “After/images”

46. *Mouchette* es la identidad de una supuesta niña de 12 años francesa, violada por un pariente, que desea suicidarse y escribe poesía. Claramente responde a un cliché sexual masculino muy cercano al de «Lolita», que actualmente sigue teniendo los mismos 12 años en los que la ancló su creador. Mouchette ha participado como artista en exposiciones del mundo presencial pero desde hace algún tiempo, su creador la ha dejado en manos de sus seguidores (que pretenden ser ella). <http://mouchette.org> sigue siendo la página de la adolescente artista, pero ahora existe <http://www.edit.mouchette.org/> página desde la que sus seguidores pueden “ser Mouchette”, leyendo y contestando su correo electrónico, creando sus propias webs y además tienen acceso a un espacio compartido donde todos aquellos que pretenden ser esta adolescente se comunican para debatir temas como si la casan con uno de los fans (que así lo solicitó).

47. *Id_Runners, refreshing the body*: Obra que actualmente no puede verse en Internet y que fue creada en 1999 por Agnese Trocchi, Diane Ludin (USA) y Francesca Da Rimini (Australia).

48. Disponible en <http://dollyoko.thing.net/title.htm> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

49. Puede leerse una explicación del proyecto con alguna imagen en <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-brandon-project/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

50. R. Zafra, *E-DENTIDADES: LOADING - SEARCHING - DOING*, (Cartografías del Sujeto on Line). En *E-Dentidades*, 2004, P. 34 [online]. En internet <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>> (consultada por última vez el 26/05/2013).

51. R. Zafra, *E-DENTIDADES...*, ob. cit., P. 34.

52. Recoge Zafra que el término griego prosopon significa “lo que se presenta de sí a la mirada del otro”. (R. Zafra, *E-DENTIDADES...*, ob. cit., P. 47)

53. L. Cilleruelo, *Manual de referencia para el artista de internet*. En *Aleph* [online]. En internet < <http://aleph-arts.org/pens/manual.html> >. (Consultada

por última vez el 26/05/2013).

54. Puede leerse una descripción del proyecto en <http://rhizome.org/artbase/artwork/22567/> (consultada por última vez el 26/05/2013).

55. B. Steiner y J. Yang, *Art Works: Autobiography*. Londres: Thames and Hudson. 2004. P. 57.

56. Podría traducirse como: “¿Quién quiere la verdad? Para esto es para lo que está el show-business: para probar que no es lo que eres lo que cuenta, sino lo que tú crees que eres”. (B. Steiner y J. Yang, *Art Works... ob.cit.*, P. 52).

57. El proyecto ya no está disponible en la web, pero en la página de Arte.red de El País en el apartado La identidad en juego, http://www.elpais.com/especiales/2003/netart/2002_3.html (consultado por última vez el 11/07/2011) puede leerse: “Se ocupa de identidad, pero a partir del análisis de los estereotipos, el último trabajo para Internet de Nikola Tomic, un artista de Belgrado afincado en Italia. *Personality Stereotypes* invita el usuario a introducir en la web sus datos con una descripción de sus características físicas, su relación con los demás, sus aficiones, sus deseos y una “etiqueta” que defina su personalidad en forma de estereotipo. Más allá de alguna inevitable broma, el proyecto consigue su objetivo que consiste en evidenciar la paradoja y la dificultad de convertir una personalidad compleja como la humana en una definición sintética, a pesar de que asignar una “etiqueta” es el sistema más utilizado para catalogar las personas.”

58. Blog de Milica Tomic, en el que pueden consultarse también sus obras: <http://milicatomic.wordpress.com/> (consultada por última vez el 26/05/2013).

59. J. Bosma, *How to experience net.art*. En *Nettime*, 1999 [online]. En Internet <<http://www.josephinebosma.com/web/node/71>> (en inglés) y <http://aleph-arts.org/pens/como_exp.html> (en castellano, titulado *Cómo experimentar el net.art*). (Consultadas por última vez el 26/05/2013).

60. La cita anota la siguiente referencia: “Kristeva, J.: “Revolution in poetic language”, Columbia University Press, 1990”

61. R. Zafra, *E-DENTIDADES...*, ob. cit., P. 9.

62. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla. La Construcción de la Identidad en la era de Internet*. Barcelona: Ed. Paidós Transiciones. 1997. P. 329

63. MUD: “Multi-User Dungeon”, mundo virtual con multijugadores en tiempo real que generalmente está basado en el texto.

64. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla...ob. cit.*, P. 25.

65. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla...ob. cit.*, P. 64.

66. S. Turkle, *La Vida en la Pantalla...ob. cit.*, P. 325.

67. Información extraída y traducida de la web <http://www.mefedia.com/entry/jennicam/10274355> (Consultadas por última

vez el 26/05/2013).

68. Cita extraída de:

http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3360063.stm (Consultada por última vez el 26/05/2013).

69. Podría traducirse como: “Mantengo JenniCam viva no porque quiera o necesite ser observada sino porque simplemente no me importa ser observada”.

70. En la Retaguardia: Imagen, memoria e identidad en el arte: blog de la autora de este texto, disponible en <http://rebecapardo.wordpress.com> (Consultado por última vez el 25/05/2013)

71. Entrada titulada “Ai Weiwei: intimidación, vigilancia y censura”, realizada el día 5 de abril de 2012 en el blog “En la Retaguardia: Imagen, memoria e identidad en el arte” y que puede consultarse en Internet en: <http://rebecapardo.wordpress.com/2012/04/05/ai-weiwei-intimidacion-vigilancia-y-censura/> (Consultado por última vez el 25/05/2013)

72. M. Renov y E. Suderburg [Editores] *Resolutions. Contemporary Video Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1996. P. 19.

73. K. L. Ishizuka, y P. Rodden Zimmermann,. *Mining the home movie: excavations in histories and memories*. Berkeley y Los Angeles: University of California Press. 2008.

74. Podría traducirse como: “Hago películas domésticas -por lo tanto vivo. Vivo -por lo tanto hago películas domésticas”.

75. A. Casas Broda, *Album*,

76. Versión de *Album* en Internet:

<http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/casas/> (consultado por última vez el 26/05/2013)

Bibliografía

Baumgärtel, T., “*The sell-out Artists*”. En *Eyestorm* (revista online). 30 de abril de 2001.

Bosma, J., Interview with Keiko Suzuki. En *Nettime*, 1997 [online]. En internet <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9711/msg00038.html>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).

Bosma, J. How to experience net.art. En *Nettime*, 1999, [online]. En internet <<http://amsterdam.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9910/msg00142.html>> (en inglés) y <http://aleph-arts.org/pens/como_exp.html> (en castellano, titulado *Cómo experimentar el net.art*). (Consultadas por última vez el 26/05/2013).

Bosma, J. Keiko Suzuki and Mouchette: Some thoughts about constructions

- of personalities on the net. En *Rhizome*, 1999, [online]. En internet <<http://rhizome.org/discuss/view/28318/>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Casas Broda, A. *Álbum*. Murcia: Mestizo. 2000.
- Castilla del Pino, C., *Teoría de los sentimientos*. Barcelona: Tusquets Editores. 2000.
- Cilleruelo, Lourdes. *Manual de referencia para el artista de internet*. En *Aleph* [online]. En internet < <http://aleph-arts.org/pens/manual.html> >. (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Echeverría, J., *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Ed. Destino. 1999.
- Echeverría, J., “Cuerpo electrónico e identidad”. En: Herández, Domingo [editor] *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: E.U.S. (Ediciones Universidad de Salamanca). 2003
- Fusco, C. All Too Real. The tale of an On.line Black Sale (Entrevista a Keith Townsend Obadike). En *Black.Net.Art* (Página web de Mendi y Keith Obadike), [online] 24 de septiembre de 2001. En internet <<http://www.blacknetart.com/coco.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Fusco, C., A Modest Proposal for Josephine Bosma. En *Rhizome* [online], 2002. En internet <<http://rhizome.org/discuss/view/3849/>>. (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Ishizuka, K. L. y Rodden Zimmermann, P. *Mining the home movie: excavations in histories and memories*. Berkeley y Los Angeles: University of California Press. 2008.
- Lovink, G., Talking Race and Cyberspace: Interview with Lisa Nakamura. En *Nettime* [online]. 2004. En internet <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0405/msg00057.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Nakamura, L., After/Images of Identity: Gender, Technology, and Identity Politics (Ponencia presentada en *Discipline and Deviance: Gender, Technology, Machines*, 2-4 de octubre de 1998, Duke University). En *IPRH Digital Literacies, 1998*, [online]. En Internet <http://www.cws.illinois.edu/IPRHDigitalLiteracies/Nakamura_After.pdf> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Nakamura, L., Race In/For Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (Publicado previamente en *Works and Days: Essays in the Socio-Historical Dimensions of Literature and the Arts* (1995 primavera-otoño), Indiana). En *UCI History Department Faculty: Difference and Identity in Cyberspace, 2000* [online]. En internet

- <<http://www.hnet.uci.edu/mposter/syllabi/readings/nakamura.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Pardo, R., “El otro yo: de la autoficción al turismo identitario en el arte contemporáneo” en la revista *Sans Soleil*. Estudios de la Imagen, julio 2012 [online]. En internet: <http://revista-sanssoleil.com/wp-content/uploads/2012/02/art-Rebeca-Pardo.pdf> (consultado por última vez el 26/05/2013).
- Pardo, R., “La fotografía y el cine autobiográfico: la imagen familiar como huella mnemónica e identitaria” en *Actas del ICTMU - Segundo Congreso Internacional de Historia y Cine: La biografía filmica*, 2011 [online]. En internet: http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/11322/1/fotografia_pardo_CIHC_2010.pdf (consultado por última vez el 26/05/2013).
- Renov, M. y Suderburg, E. [Editores] *Resolutions. Contemporary Video Practices*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 1996.
- Renov, M., *The subject of documentary*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2004
- Steiner, B. y Yang, J. *Art Works: Autobiography*. Londres: Thames and Hudson. 2004
- Turkle, S., “Who Am We?” En *On Newsstands Now*, número 4.01, enero de 1996, [online]. En internet <<http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html>> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Turkle, S., *La Vida en la Pantalla. La Construcción de la Identidad en la era de internet*. Barcelona: Ed. Paidós Transiciones. 1997.
- Turkle, S. “Identidad en Internet”. En *On Newsstands Now*, número 4.01 [online]. En internet <<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/mud.html>> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Zafra, R., *E-DENTIDADES: LOADING - SEARCHING - DOING*, (Cartografías del Sujeto on Line). En *E-Dentidades*, 2004, [online]. En internet <<http://www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf>> (consultada por última vez el 26/05/2013).

PÁGINAS WEB

- 0100101110101101: Página web <http://0100101110101101.org/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

- Álbum*: Versión en Internet del libro del mismo título de Ana Casas Broda En Internet <<http://www.zonezero.com/exposiciones/fotografos/casas/>> y <<http://www.anacasasbroda.com/album.html>> (Consultadas por última vez el 26/05/2013).
- All my life for sale*: <http://www.allmylifeforsale.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Arte.red de El País*: <http://www.elpais.com/especiales/2003/netart/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Ciber00*: Puede verse una descripción del proyecto y una imagen en <http://www.ricardoiglesias.net/2007/11/ciber00-2000/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Constructed Identities*: Puede leerse una descripción del proyecto en <http://rhizome.org/artbase/artwork/22567/> (consultada por última vez el 26/05/2013).
- Darko Maver: Espacio dedicado a “Darko Maver” en la web de los 0100101110101101:
<http://0100101110101101.org/home/darkomaver/index.html>
(Consultada por última vez el 26/05/2013).
- David Still: Página web de “David Still” <http://www.davidstill.org>
(Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Embryo: <http://embryo.inet.hr> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Freyer, J.: Página web del artista disponible en <http://www.temporama.com>
(Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Genochoice*: Disponible en <http://www.genochoice.com> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Identity Swap Database*: Disponible en <http://www.irational.org/cgi-bin/swap/swap.pl> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Life Sharing*: Resumen del proyecto en <http://0100101110101101.org/home/lifesharing/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Mouchette: Página de la artista adolescente en <http://mouchette.org> y página para aquellos que quieran ser Mouchette en <http://www.edit.mouchette.org/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Obadike, M. y K.: Página web de los artistas en <http://obadike.tripod.com>(Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Rüst, A.: Página web de la artista disponible en <http://www.anninaruest.com/a/tracenoizer/index.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).
- Shop Mandiberg*: <http://mandiberg.com/shop/> (Consultada por última vez el

26/05/2013).

Temporama: web donde John Freyer publica sus viajes para visitar las cosas vendidas y a sus nuevos propietarios: <http://www.temporama.com/html/temporama.com/> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

The exchange program: <http://exchangeprogram.org> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

The Interaction of Coloreds: <http://blacknetart.com/IOC.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

Tropical America: disponible en <http://archive.rhizome.org/artbase/27732/tropicalamerica/about.html> (Consultada por última vez el 26/05/2013).

Estéticas colaborativas en vídeo: la paz intervenida como proyecto artístico

PEDRO ORTUÑO MENGUAL

Resumen:

Proponemos analizar procesos y metodologías de las prácticas colaborativas en el contexto del vídeo, del cine y de las artes visuales. Desarrollar el proceso de creación del proyecto colaborativo titulado: La Paz intervenida, realizado en el marco de la asignatura Intervenciones en el espacio urbano y natural de la facultad de Bellas Artes de Murcia. Centrado en el barrio obrero de La Paz de Murcia, un lugar caracterizado por su diversidad cultural y por su carácter controvertido. El ayuntamiento tenía previsto desde hace años realizar un plan de remodelación urbanística que supondría la pérdida de identidad del barrio, pero debido a la crisis actual, dicho proyecto se encuentra paralizado.

Palabras clave: Videoarte, activismo, guerrilla televisión, arte público, arte colaborativo.

* * * * *



Los procesos y metodologías de las prácticas colaborativas en el contexto de las artes visuales y multimedia, se vienen desarrollando en Estados Unidos y en algunos países de Europa, desde los años 60 hasta la actualidad.

La Paz intervenida es un proyecto audiovisual de carácter colaborativo, realizado a partir de la participación en la *zona de investigación abierta Subtramas*, organizada por el Museo Reina Sofía de Madrid y en el marco de la asignatura: *Intervenciones en el espacio urbano y natural* de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Se centra en el barrio obrero de *La Paz* de Murcia, un barrio construido en los años 50 que actualmente es lugar que se caracteriza por su marginalidad, su diversidad cultural y su carácter controvertido, al ser un núcleo donde se concentra la venta de drogas en la ciudad. El ayuntamiento de Murcia junto con un constructor de la localidad, tenía previsto desde hace varios años realizar un plan de remodelación urbanística, consistente en la construcción de cinco torres donde reubicar a todos los vecinos, apropiándose del resto del espacio para fines comerciales. Este proyecto de haberse llevado a cabo, hubiera supuesto la destrucción completa del barrio y la pérdida de su identidad.

Al hablar de prácticas colaborativas entiendo que este concepto no debe confundirse con otro tipo de prácticas de carácter participativo o colectivo. El término colaborativo difiere de los anteriores porque introduce pequeños matices, implicando una actitud más activa que la de participar en algo ya organizado. Hace referencia a la acción de colaborar con un grupo de personas, no simplemente a la de la realización de un proyecto, con ese grupo o cualquier otro. Se trata de crear un proceso de coproducción, en el que idealmente se incorporan y comparten permanentemente las ideas, acuerdos y desacuerdos,

sobre los procesos y metodologías de trabajo. En definitiva los procesos colaborativos tratan de generar otras formas de hacer.¹

Se podría afirmar que la práctica colaborativa llevada a cabo para desarrollar el proyecto de *La paz intervenida*, se ha desarrollado bajo un nivel de producción acorde a las siguientes premisas: un grupo de estudiantes de arte en cuyo seno no hay división de roles, donde todo se decide entre los miembros del equipo, con la finalidad de mostrar lo mejor posible la situación y problemática de un barrio de Murcia, y donde las experiencias estéticas pueden o no, ser negociadas con los sujetos representados o filmados.

1. Antecedentes

Existe una gran variedad de antecedentes tanto en el campo de las artes plásticas, como de las audiovisuales. Voy a citar algunas experiencias artísticas, que considero están relacionadas con el proyecto desarrollado por los alumnos de la facultad de Bellas Artes de Murcia.

1.1 Raindance Corporation

La Nueva Izquierda surgió a principios de los sesenta en Estados Unidos como un movimiento estudiantil que luchaba por la reforma de las universidades, por los derechos civiles, por la organización a nivel de comunidades y contra la guerra del Vietnam y el dominio que las grandes compañías ejercían sobre la política de países extranjeros. En este contexto, en 1969 bajo la dirección de Michael Shamberg y Paul Ryan, varios estudiantes de arte de la Universidad de California se agruparon para formar el colectivo *Raindance Corporation*. Paul Ryan era entonces estudiante y asistente de investigación de Marshall

Mcluhan, que había acuñado el término de "Cybernetic guerrilla warfare", para describir cómo el movimiento de contracultura de finales los años 60 y principios de los 70, debe utilizar tecnología de comunicación para transmitir sus mensajes al público en general. Dos años más tarde, en 1971, el mismo Michael Shambert con la idea de generar una alternativa a la televisión comercial acuñó el término de *Guerrilla Television*. Debido a las limitaciones de las personas que participaban en el proyecto y el constante cambio de la tecnología vídeo junto con otras fuerzas mayores que operaban dentro de la sociedad norteamericana, este proyecto se vio mermado y no pudo competir con la televisión americana y el aumento de emisiones públicas de la época. Aunque *Guerrilla Television* fue en parte responsable de que se produjesen notables cambios en el sistema competitivo de televisión, su papel fue el de un peón más.

1.2 Video Trans Américas

El artista chileno Juan Downey, que había colaborado en 1971 con *Raindance Corporation*, lleva a cabo entre 1973 y 1979 su proyecto *Video Trans Américas* con la idea de grabar en vídeo e interactuar con culturas indígenas de América del Sur, considerando que vivían al margen de la sociedad de consumo. Su proyecto consistió en un viaje que realizado junto a su familia por el continente americano, en busca de denominadores comunes de identidad y comunicación entre los distintos pueblos. Para ello el artista grabó diversos vídeos en colaboración con los integrantes de diferentes comunidades indígenas, consiguiendo que las imágenes del viaje se convirtieran en metáfora de tránsito y creando así una cartografía virtual y activa de las Américas. El año de comienzo fue 1973, con una serie de viajes por Norte y Centro América, para luego recorrer parte de Sur América. Una segunda etapa

tuvo lugar en la selva amazónica en el Río Orinoco y en la frontera entre Venezuela y Brasil, sumada a otros viajes al sur de Chile. La tercera etapa tuvo lugar entre los años 1976 y 1977, culminando con un viaje al Amazonas, durante el cual Downey convivió con varias comunidades indígenas: Guahibos, Piaroas, Maquiritari, destacando las experiencias durante nueve meses con la comunidad Yanomami, la tribu primitiva más grande, que aún se encuentra en la edad de piedra y que en aquel momento, era un símbolo de las tribus de la Amazonía no contactadas.



Para Downey la idea colaborativa consistió en desarrollar una perspectiva integral de las diversas poblaciones que actualmente habitan los continentes americanos, tal y como escribe en sus relatos descriptivos del proyecto “la información cultural será intercambiada principalmente mediante los vídeos rodados por el camino, y proyectados en los pueblos para que la gente se vea a sí misma y a otra gente. El papel del artista se concibe aquí

como el de un comunicador cultural, una especie de antropólogo activador con un medio de expresión visual: vídeo”².

1.3 Berwick Street Collective

En Reino Unido en 1972, el colectivo *Berwick Street Collective*, filmó *Nightcleaners* cuya acción se sitúa durante la campaña de sindicalización de las empleadas nocturnas de limpieza, víctimas de la precarización salarial. Interesados en un principio en hacer un film de apoyo a la campaña, el colectivo decidió recurrir a nuevas formas de representación, creando una película autorreflexiva, que pretenderá concienciar al público sobre los procesos de trabajo precario e invisible. La diferencia respecto a otros documentales tradicionales, radica en la libre interpretación por parte del espectador de los acontecimientos que allí se muestran. En la organización esta película, no hubo una división jerárquica en cuanto al trabajo de los miembros del colectivo, todo lo contrario, se caracterizó por existir una relación lineal en cuanto a las aportaciones de cada una de las personas que participaron.

1.4 Cine sin Autor

En España han existido varios ejemplos de prácticas colaborativas pero me voy a centrar una de ellas por su proximidad física, ya que se ha llevado a cabo en la ciudad de Blanca y por mi implicación personal en la misma. Se trata del colectivo *Cine sin Autor* creado por Gerardo Tudurí en el año 2000 y entendido como un modo de producción socio-cinematográfico que realiza documentos filmicos y películas con personas y colectivos de la sociedad, que no suelen aparecer ni están relacionados con la producción audiovisual en general. La

clave de este modo de hacer vídeo es la práctica de la “sin autoría” y consiste en que el equipo de realización de un proceso, no establece una relación de propiedad sobre el capital fílmico creado para beneficio propio, sino que colectiviza progresivamente todo el proceso de producción y distribución cinematográfico. Esta metodología a la hora de filmar, crea una ruptura con la autoridad profesionalizada y la autoría al servicio de la propiedad privada. Por razones ideológicas y políticas, este colectivo sitúa el saber y el hacer cinematográfico al servicio del beneficio social de todas las personas que aceptan y quieren producir su propia representación y lo hacen organizándose colectivamente.

En 2008 publicaron el *Manifiesto del cine sin autor*³, donde se establecen las bases del cine sin autoría, en contraposición al cine autoral que se ha venido realizando durante todo el siglo XX. Para Gerardo Tudurí el *Cine sin Autor* es un proceso socio-cinematográfico donde se busca que la Representación se vea modificada por la persona o el colectivo humano que genera un film y la persona o el colectivo humano se vea modificado por la construcción de la representación fílmica que éste o estos eligen producir. Ellos seleccionan conscientemente a personas, grupos y colectivos ajenos a la producción de imágenes mediáticas y cinematográficas, porque entiende por “dispositivo-autor” a la persona o grupo propietario del *capital fílmico*, entendiendo como *capital fílmico* el conjunto de ideas que cada persona aporta a la película. Es por esta razón que el grupo propietario tiene el control de las decisiones sobre todo el proceso.⁴

Actualmente el colectivo *Cine sin Autor* desarrolla su labor cinematográfica en la *Fábrica de Cine sin Autor* en el

Matadero de Madrid, en la ciudad de Toulouse en Francia y en la villa de Blanca de Murcia, con el proyecto ¿Hacemos una peli?

Con este título, ¿Hacemos una peli?, se ha venido desarrollando en Blanca desde octubre hasta junio del 2013, la realización de un largometraje con los habitantes el lugar. Construyendo historias, decidiendo cómo las cuentan, eligiendo las localizaciones, los modos de grabar y seleccionando a los personajes entre los habitantes de la localidad. Las decisiones se tomaron de forma colectiva y cada persona ha podido participar en una de las fases o en todas. Estas fases comprenden desde la construcción de la historia a la organización de los equipos, horarios, ensayos, posproducción etc. Semanalmente se reunieron para contrastar sus ideas y analizar los procesos de rodaje.⁵ Tanto los ensayos como los rodajes, se fueron subiendo a la web para que cualquier persona implicada en el proceso creativo aportara sus consideraciones.

2. Proyecto *La paz Intervenida*

El proyecto se plantea como una intervención artística en el espacio público urbano, en colaboración con sus habitantes, para reflexionar sobre la complejidad de la ciudad contemporánea en situación de crisis. Mediante una práctica colaborativa con los ciudadanos del barrio de La Paz de Murcia, se planteó una intervención con lo social, lo político, lo cultural y lo artístico en un mismo contexto. A través del acercamiento a los modos de vida de los vecinos del lugar, a sus rutinas y a sus costumbres, se descubren las diferentes identidades que conviven dentro de una pluralidad de razas y religiones.

La Paz como barrio, pero sobre todo como concepto abstracto equivalente a equilibrio, sosiego, felicidad,

satisfacción, entendimiento, ha supuesto el eje vertebrador de la propuesta. Éste controvertido concepto de *paz intervenida* se ha convertido en el vehículo ideal, para establecer paralelismos entre el estado de crisis e inestabilidad de este fragmento específico del tejido urbano de Murcia, y los conflictos globales acaecidos en otros espacios urbanos mundiales, con problemática distinta, pero con estructuras plurales parecidas, como Palestina, Kosovo, la frontera mexicana con Estados Unidos, etc. En todos estos espacios la "paz" depende paradójicamente del continuo control, imposición y vigilancia por parte de terceras partes, de forma que lo que resulta es una paz muy particular que denominamos *paz intervenida*.

Originalmente el barrio de La Paz surge a raíz de la urbanización de huertos agrícolas tradicionales en su mayoría destinados al cultivo del limón. Con el planeamiento original se destinan viviendas obreras y de alquiler social para familias humildes, con la tipología del bloque en varias versiones y alturas y viviendas que varían de los 45 a los 75 m de superficie útil.

En la actualidad se trata de un espacio residencial con pocos servicios, salvo una iglesia católica, un centro social, un colegio y algún bar, así como una guardería recientemente destruida por intereses especulativos surgidos en los últimos años del "boom inmobiliario". El barrio es multicultural pues conviven familias de etnias y religiones muy diversas como los gitanos, los rumanos, los sudamericanos y los musulmanes del norte de África, entre otros. El nivel cultural y adquisitivo es bajo. Hay pobreza y mucho desempleo acentuado por la crisis, también existe una zona específica de tráfico de drogas. Es apreciable el deterioro y abandono general de los inmuebles y las infraestructuras urbanas. En los últimos años del desarrollo descontrolado de la construcción en la urbe de Murcia, el barrio

de La Paz, por su situación geográfica, se ha convertido en un punto estratégico y goloso para los especuladores del suelo.



Al realizar un recorrido por el barrio de La Paz, una de las visiones que más nos impactó fue la del solar de la guardería que había sido derruida cinco años atrás ilegalmente. Se había ideado construir en aquel lugar la primera torre que albergaría parte del vecindario. Por tanto tuvimos claro desde el principio, que íbamos a centrarnos dentro de la intervención en el barrio, en la recogida y la plasmación a nivel artístico de las sensibilidades generadas tanto en las familias como en los propios niños, por la pérdida de esta institución y las consecuencias de un desplazamiento fuera del barrio para poder escolarizar y dar acogida a los niños.

Pensamos de qué modo podríamos acercar esta historia a los niños y decidimos que el mejor recurso era el cuento, por su carácter lúdico y su conexión con la imaginación y creatividad infantil. Y así inventamos la historia del *Gigante come piedras*, que recogía la realidad misma del derribo de la guardería de La Paz.

La intervención comienza con una visita al Colegio Nuestra Señora de La Paz, para interactuar con los niños. Posteriormente narramos y dramatizamos el cuento para que los niños realizaran de forma individual un dibujo sobre una tela con pintura. Todo quedó documentado en un vídeo.



Posteriormente llevamos estos dibujos a la asociación vecinal de mujeres costureras *Andares*. Ellas cosieron los dibujos creando una bandera. Por último se llevó la bandera a la guardería provisional construida con estructuras desmontables y allí se expuso como recuerdo y reclamo.

El documento audiovisual generado por la anterior intervención se complementó con otras acciones, unas de carácter informativo, como la entrevista al antiguo sacerdote del barrio y las encuestas a los vecinos con el propósito de conocer qué les gustaba y qué cambiarían y otras de carácter performativo como la realizada por una de las alumnas, cuya finalidad era mostrar la vigencia de los estereotipos sexistas que se dan entre estos grupos marginales, donde existe un ordenamiento patriarcal y una subordinación y marginación de la mujer. Todas estas acciones puntuales se mezclan y solapan en el documento audiovisual, con una entrevista realizada a una de las vecinas del barrio e imágenes de la guerra de Kosovo, que por la similitud arquitectónica de aquel lugar con el barrio de La Paz, crea la sensación en el espectador de que todo sucede en el mismo contexto.

Esta creación artística es un intento de mostrar y llegar a entender la separación “como un hilo fino”, entre la paz controlada e intervenida y la guerra.

El resultado audiovisual del proyecto se puede ver en:
<http://www.youtube.com/watch?v=F3i4T0unYRE>

Notas:

1. <http://subtramas.museoreinasofia.es/es/anagrama/colaborativo>
2. Downey, Juan. (1988) *Juan Downey*. Ed. IVAM. (Instituto Valenciano de Arte Moderno) Generalitat Valenciana.
3. Tudurí, Gerardo. *Manifiesto del Cine sin Autor. Realismo Social Extremo del siglo XXI*. Ed. Centro de Documentación Crítico.
4. Ob cit., p. 8.
5. http://www.cinesinautor.es/open_study/show/6/

Referencias Bibliográficas:

- Baigorri, Laura. Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60 y 70. Ed. Brumaria, 2004.
- Downey, Juan. (1988) *Juan Downey*. Ed. IVAM. (Instituto Valenciano de Arte Moderno) Generalitat Valenciana.
- Ortuño, Pedro. *Entornos híbridos y medios audiovisuales*. Ed. Visión Libros. Madrid 2011.
- Romaní, Montse y Del Pozo, Diego. *Entrevista a Janna Graham*. Revista Arte y Políticas de Identidad. Número 4, p. 225-230. Editum, Murcia 2011.
- Tudurí, Gerardo. *Manifiesto del Cine sin Autor. Realismo Social Extremo del siglo XXI*. Ed. Centro de Documentación Crítico. Madrid 2008.
- VV.AA. *Máquinas y almas. Arte digital y nuevos medios*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ed. Ministerio de Cultura 2008.

Sincretismo software-performance: la interfaz orgánica

PAZ TORNERO LORENZO

Resumen:

La inclusión de la tecnología digital en el mundo del arte precisa la búsqueda de una tecnoestética que permita seguir desarrollando y experimentando sus posibilidades sin caer en la, a veces inevitable, repetición. Este artículo investiga brevemente la analogía existente entre el video arte y los espacios interactivos utilizados cada vez con más frecuencia en las artes escénicas y la danza, y en particular en la simbiosis cuerpo-tecnología dando lugar a una evolución hacia cuerpos interactivos. La utilización de herramientas digitales origina nuevas manifestaciones teatrales y escenográficas en las que la percepción espacio-tiempo es ofrecida al espectador de forma novedosa, rompiendo las clásicas prácticas artísticas y creando nuevas definiciones y entornos tecnocreativos mediante la utilización de espacios virtuales y narraciones inusuales.

Palabras clave: tecnocreatividad, interactividad, tecnocuerpo, software, tecnoestética.

* * * * *

En el presente, podemos disfrutar de originales mundos inmersivos en los que las leyes de la percepción sensorial son puestas a prueba en obras multimediales y en especial aquellas que incluyen el espacio físico como lugar específico donde expandir estas sensaciones corporales ¹. Más allá del discurso conceptual artístico, la psicología de la percepción adquiere un especial interés gracias a la incorporación de la tecnología digital tanto en obras de teatro, como en danza e instalaciones.

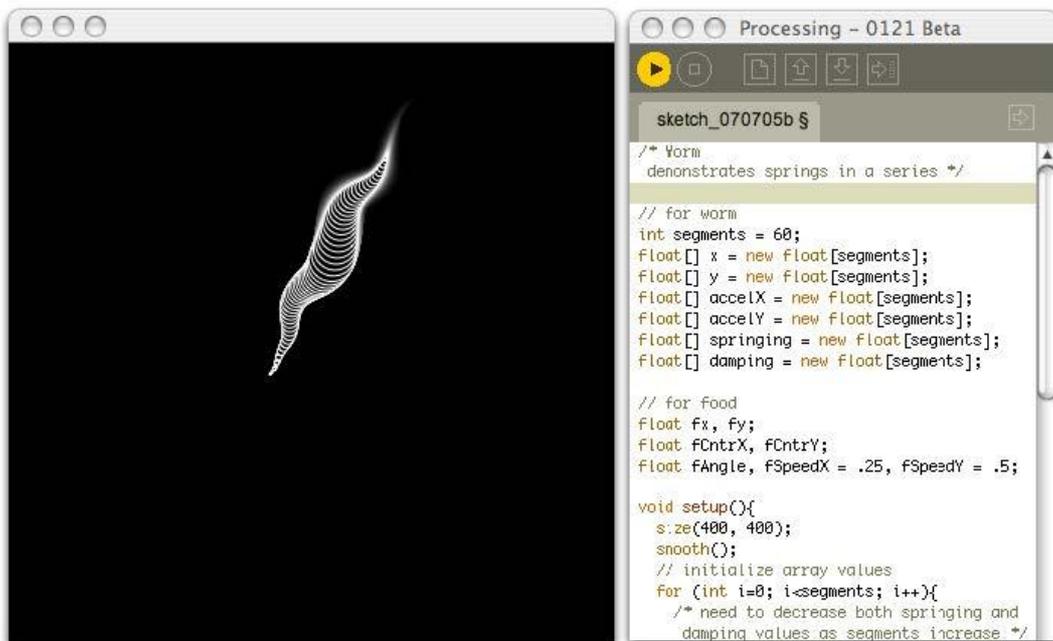
Así como el arte cinético, las esculturas luminosas, la robótica y el arte cibernético serían los nuevos caminos que tomaría la práctica escultórica, también aparece una reconfiguración en la imagen cinematográfica introduciendo, por ejemplo, varias pantallas de proyección, el uso de la arquitectura pública como lienzo en el que proyectar y la luz siendo un original agente estético ². El espacio expandido en el entorno informático es determinado por instalaciones interactivas y proyectos que implican el uso de redes informáticas. En los nuevos contextos digitales, la arquitectura virtual, el diseño del espacio urbano mediante el empleo de proyecciones transformándose en nuevos elementos arquitectónicos, el 3D mapping del entorno, etc., ofrecen una moderna experiencia perceptiva donde el usuario ha de aprender a descodificar los lenguajes visuales que emergen gracias a estos medios ³.

Las nuevas posibilidades artísticas y tecnológicas también han sido, y continúan siendo, utilizadas con fines activistas y propagandísticos. Así mismo, estas prácticas han resultado afectar a la arquitectura actual, la cual se somete al rediseño tanto visual y conceptual de la mano de artistas, como de la industria del entretenimiento ofreciendo espectáculos musicales, eventos teatrales-performativos y campañas publicitarias de grandes marcas con claros fines comerciales.

En este particular, la figura del software y otras tecnologías digitales han sido principales. La invención del MIDI (Musical Instruments Digital Interface), ha permitido la investigación en las artes vivas y performáticas. Esta interfaz es un protocolo digital de comunicaciones surgido del consenso entre fabricantes de equipos musicales electrónicos permitiendo la comunicación entre estos instrumentos y que, por extensión, la comunicación con los ordenadores ⁴. Otra tecnología frecuentemente utilizada en estas

prácticas es TCP/IP (Protocolo de control de transmisión/Protocolo de Internet), la base de Internet utilizada para enlazar ordenadores con distintos sistemas operativos; incluyendo PC, minicomputadoras y computadoras centrales sobre redes de área local (LAN) y área extensa (WAN) ⁵.

Las programaciones más contemporáneas son dirigidas por programas informáticos de libre uso en su mayoría; potentes herramientas a disposición de artistas y presentes en el diseño de sus obras tecnocreativas: instalaciones, entornos 3D, espacios sonoros interactivos, aplicaciones Web, etc. En este particular el software Processing es uno de los más conocidos entre la comunidad artística. La primera versión apareció en 1999 gracias al profesor John Maeda y el Grupo de Investigación de Computación Estética del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) ⁶. Otro popular ejemplo es el software MAX/MSP y su sucesor gratuito PureData creado por Miller Puckette ⁷.



Software Processing

Es abundante la aportación artística al mundo digital. Por citar sólo algunos casos y en relación con las artes vivas, la formación Troika Ranch fundada en 2003 por el coreógrafo y artista Mark Coniglio y el compositor Dawn Stoppiello, es un claro ejemplo. La compañía artística trabaja en la creación de obras de arte contemporáneo, híbridos gestados gracias al examen continuo entre el cuerpo en movimiento y su relación con la tecnología. Desde finales de los años ochenta el equipo ha investigado para avanzar y mejorar sus dispositivos sensoriales. En sus obras, utilizan una única cámara infrarroja colocada en el escenario que recoge el movimiento de los bailarines. Dichos datos modifican determinadas características en el escenario. La cámara se conecta a un equipo que ejecuta un software diseñado por Coniglio denominado Isadora ⁸.



Troika Ranch, 16[R]evolutions, 2006.

Otro dispositivo inventado mientras que Coniglio y Stoppiello eran estudiantes en CalArts en 1989, es MidiDancer; un traje que mide la flexión y extensión de las principales articulaciones del cuerpo. Cuando la articulación se mueve, se envía una señal al ordenador. Con MidiDancer el artista controla la generación de la música, efectos en las imágenes de vídeo, la manipulación de la iluminación teatral, etc ⁹.

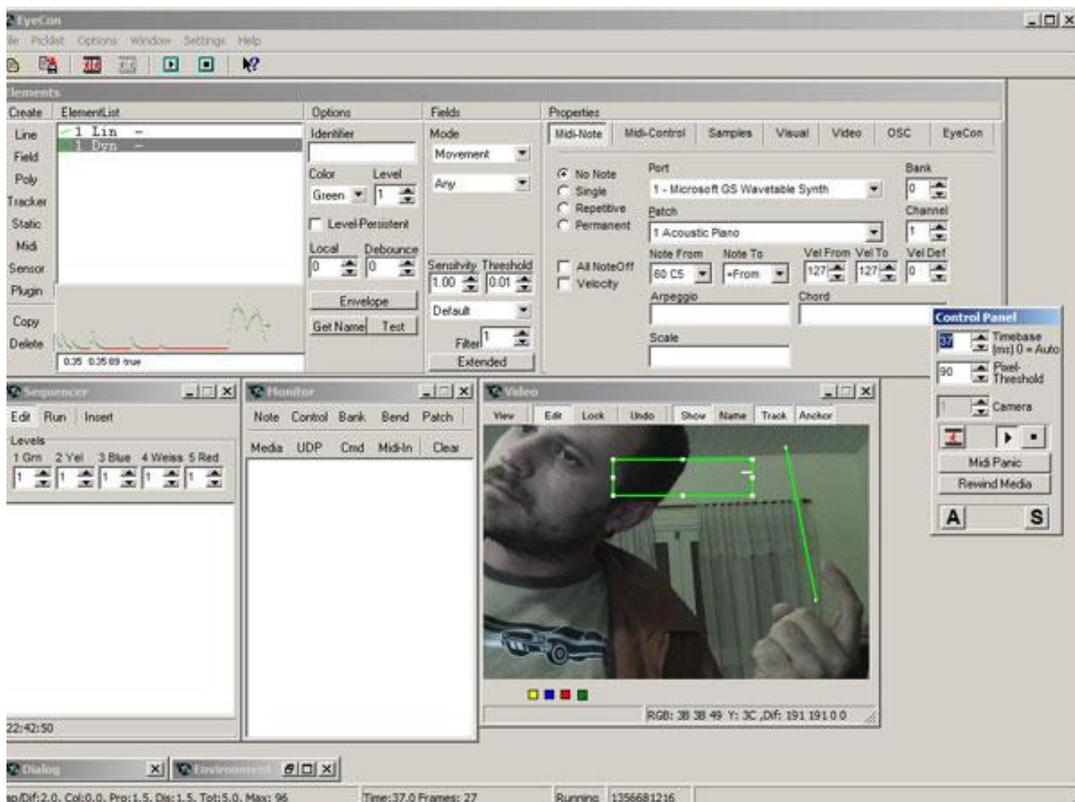


Una bailarina hace uso del traje MidiDancer.

La interactividad es un componente esencial, integrado en sus obras desde el inicio de la compañía. Para los fundadores es la unión energética de la acción humana a los contenidos digitales y el sistema de retroalimentación que se origina de esta relación; el intérprete responde con el sistema y el sistema reacciona al artista. Esta interacción permite que el artista o el

espectador siga sus instintos en cada momento y da paso a la improvisación, lo que modifica el contenido visual y auditivo de la obra.

Herramientas como el vídeo, el software digital y la telepresencia son importantes para nosotros porque el arte, para ser relevante en la sociedad contemporánea, al mismo tiempo debe abarcar y analizar la cultura contemporánea actual. La integración de medios de comunicación emergentes, mantiene vivo el teatro [...] Pero, lo más importante, comunica la densidad real y necesaria que refleja el intenso mundo de los *media* en el que vivimos. ¹⁰



Interfaz del programa informático EyeCon

Palindrome es otra compañía de danza fundada en Nueva York en 1982, que se trasladó más tarde a Alemania en 1988. Su director, Robert Wechsler, está interesado en la ciencia y la

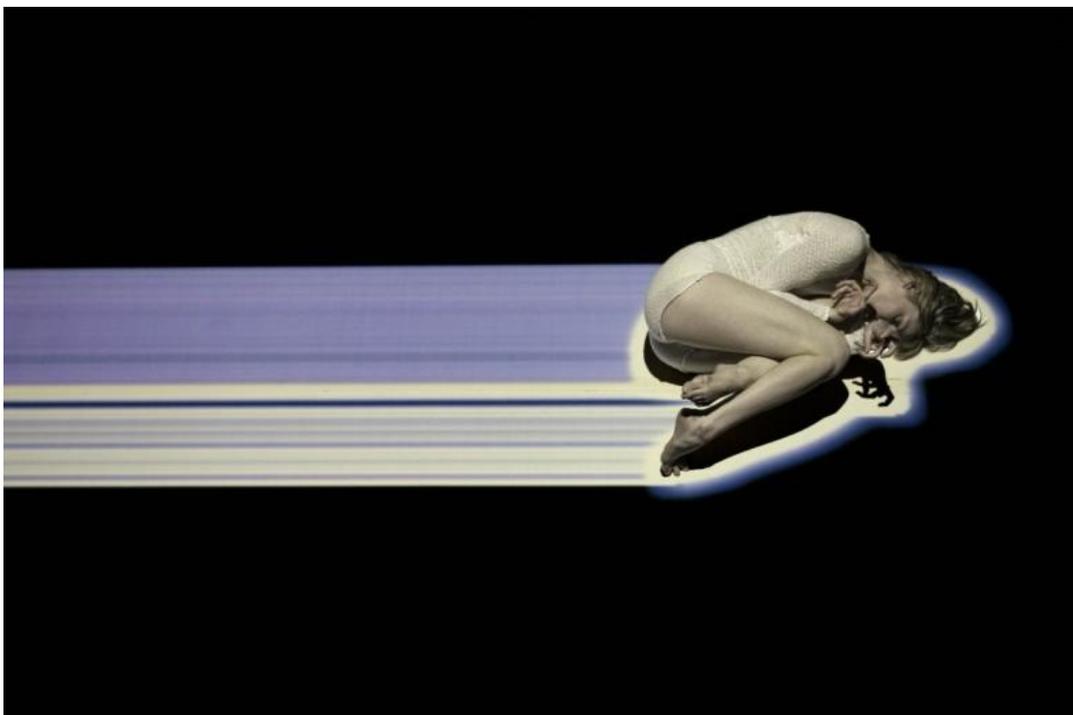
tecnología ya que estudió genética además de danza. Por tanto, la compañía tiene un enfoque no tradicional ¹¹. Sus influencias son los bailarines Merce Cunningham, Frey Faust, Yvonne Rainer, Sol LeWitt, Charlie Moulton, Trisha Brown, etc. El ingeniero Frieder Weiss colaboró con la compañía entre 1995 y 2006, tiempo durante el cual desarrolló un sistema de software de análisis de movimiento llamado EyeCon ¹².

Otro campo en el que Palindrome ha sido innovador es la invención de sensores de medición fisiológica. Son electrodos colocados en el cuerpo para medir las ondas cerebrales (EEG), el ritmo del corazón (ECG), las contracciones del músculo (EMG) y el contacto piel a piel entre los actores ¹³. Así mismo, Palindrome Performance Group también ha participado en diversos estudios científicos dedicados a investigaciones sobre la parálisis cerebral y problemas motrices -que dificulta el acceso a la práctica musical y artística; actividades como bailar, tocar un instrumento musical o recitar un poema-. El objetivo es dotar de una herramienta de expresión artística a personas con movilidad reducida y adaptada a las posibilidades de movimiento de cada individuo. Para ello se utiliza el sistema EyeCon ¹⁴.

Con esta experiencia se han podido comprobar las aportaciones que la tecnología ofrece en el campo de la experiencia artística musical. La educación musical adaptada a personas con discapacidad y la práctica musicoterapéutica ofrecen también una vía de actuación con personas con parálisis cerebral. No obstante, este campo, el de la tecnología, proporciona nuevos lenguajes y enfoques que sobre todo las personas con limitaciones motoras pueden utilizar como vía de expresión [...] La interactividad, por su parte, permite a niños de bajo nivel cognitivo tomar cierta consciencia de que su actividad física tiene una repercusión sonora, musical [...] La danza interactiva se ha convertido, dentro del campo de la música

contemporánea, casi en un lenguaje nuevo que permite desligar el gesto del sonido que produce dicho movimiento para reinventar nuevas relaciones gestuales.¹⁵

Frieder Weissm, autor del ya citado software EyeCon, también ha colaborado con la compañía Chunky Move, fundada por el coreógrafo y bailarín Gideon Obarzanek en 1995 en la ciudad de Melbourne. Su objetivo es representar constantemente lo que es o lo que puede ser la danza contemporánea dentro de la evolución de la cultura australiana. La compañía trabaja de manera diversa creando obras tanto para teatro como para sitios específicos como instalaciones y trabajos dentro del New Media Art. En 2008 obtuvo el premio a la Mejor Obra de Danza por su obra *Glow* y el premio Mejor Visual/Producción de Teatro con *Mortal Engine*¹⁶. En el año 2009, esta última recibió una Mención de Honor en los premios Prix Ars Electronica en la categoría de Arte Híbrido.



Chunky Move, Glow, 2006.

El festival Prix Ars Electronica es el galardón internacional considerado el más importante para la creatividad y el espíritu pionero en el campo de los medios digitales. Una plataforma interdisciplinaria para todos los que usan la computadora como un medio universal para el diseño e implementación de sus proyectos creativos en la interfaz de arte, tecnología y sociedad. *Mortal Engine* fue uno de los 97 ganadores seleccionados entre los 3.017 trabajos recibidos de 68 países en 2009. “*No es una obra de danza, ni tampoco es una obra de teatro o una pieza de música digital, ni una obra interactiva, ni la experiencia sinestésica. En esencia, es todas estas cosas mezcladas para crear una fusión de formas humanas y tecnológicas.*”¹⁷

Durante casi dos décadas, el artista de medios digitales, director y compositor Klaus Obermaier crea innovadoras obras en el campo de la danza, la música y el teatro aclamadas por los críticos y el público. Sus actuaciones son mostradas en los festivales y en teatros más importantes de toda Europa, Asia, América del Norte y del Sur y Australia. Ha compuesto para conjuntos como Kronos Quartet, German Chamber Philharmonics, Art Ensemble de Chicago y Balanescu Quartet entre otros. Sus numerosas obras también incluyen proyectos como instalaciones interactivas, videoarte, proyectos de Internet, música por ordenador y obras radiofónicas, así como grandes eventos multimedia al aire libre para decenas de miles de personas. Desde 2006 es profesor visitante en la Universidad IUAV de Venice donde imparte “Nuevos medios en representaciones teatrales”, así mismo, es invitado como conferenciante en universidades e instituciones internacionales.

Apparition es una obra de danza creada en colaboración con Ars Electronica Futurelab¹⁸. En esta pieza, el artista se

enfrenta al potencial estético y las consecuencias de la integración de las tecnologías interactivas con una presentación en vivo en el escenario. En estrecha colaboración con Obermaier, el equipo internacional implicado incluye a los bailarines Robert Tannion, Kongerød Desireé y diseñadores de interacción y programadores Christopher Lindinger y Peter Brandl (de Futurelab Ars Electronica). El desarrollo del sistema para el seguimiento del movimiento y su análisis fue creado por Hirokazu Kato de Japón ¹⁹.



Klaus Obermaier, Apparition, 2004.

Uno de sus últimos proyectos titulado *Dancing House*, ofrece una experiencia de inmersión y comunicación mediante la técnica 3D mapping ²⁰. Sólo a través de la participación activa de los visitantes, de uso lúdico, la obra reacciona convirtiéndose en un “arte vivo”. Receptores pasivos se convierten en jugadores creativos invitados a moverse, saltar, bailar, en definitiva interactuar con la proyección pública ²¹.



Klaus Obermaier, Dancing House, 2011.

Otro referente en la elaboración de programas informáticos de uso artístico es InfoMus Laboratorio fundado en 1984 en DIST (Dipartimento di Informatica, Sistemistica e Telematica), Facultad de Ingeniería, Universidad de Génova. Llevan a cabo investigación científica y fabricación de sistemas innovadores multimedia e interfaces hombre-ordenador de aplicación en performances, música, terapia, rehabilitación, etc.²² EyesWeb, un programa informático mundialmente conocido, fue creado por el grupo en 1997 y actualmente cuenta con más de 15.000 usuarios individuales, empresas e instituciones ²³. También se utiliza en cursos universitarios y escuelas de verano (por ejemplo, New York University Summer Program en "Music, dance and new technologies").

El objetivo del grupo InfoMus es la investigación y producción de métodos informáticos capaces de distinguir el contenido expresivo diferente en dos instancias del mismo movimiento, por ejemplo dos actuaciones dentro de un mismo fragmento de danza. Su investigación se ocupa de las áreas de procesamiento de la información KANSEI y del análisis y síntesis de expresividad en el movimiento ²⁴.

La danza, el movimiento corporal como medio narrativo y la performance han introducido el uso de técnicas digitales e interactivas causa de la corriente artística denominada New Media o actualmente conocida como Arte Digital.

La evolución de la video danza y el movimiento a lo largo de la historia del arte contemporáneo se ha visto fuertemente influenciada por las actuales formas híbridas que combinan las artes vivas y la tecnología; la ciberdanza, el teatro y las performances interactivas, el cibercuerpo, el movimiento aumentado, etc. Artistas, corrientes y ejemplos reales hacen uso del ordenador como herramienta creativa gestando un espacio “real” y otro “virtual”, ofreciendo nuevas posibilidades creativas y redefiniciones del cuerpo en la actual era biotecnológica.

Notas

1. CLAUDIA GIANNETTI, “Metaformance – El Sujeto-Proyecto.” En *Luces, cámara, acción (...) ¡Corten! Videoacción: el cuerpo y sus fronteras,* Catálogo de la exposición celebrada en el VAM Centre Julio Gonzalez, Valencia, 1997, pp. 5-8.
2. FRANK J. MALINA, *Kinetic art: theory and practice. Selections from the journal Leonardo.* Nueva York, Dover Publications, 1974.

3. RICARDO DOMINGUEZ Y COCO FUSCO, "On-Line Simulations/Real-Life Politics: A Discussion with Ricardo Dominguez on Staging Virtual Theatre," *TDR* (1988-), Vol. 47, No. 2 (Verano, 2003), The MIT Press, pp. 151-162.
4. SERGI JORDÀ, "Taller de Sistemes Interactius I. Enginyeria Superior Informàtica. Universitat Pompeu Fabra, Gener/mars 2008, Tema 1: Introducció. [<http://www.tecn.upf.es/~sjorda/TSI2006/temari/TSI06-01Intro.pdf> revisado el 16 de Marzo de 2012]
5. En marzo de 1982 el Departamento de Defensa de los Estados Unidos declaró el protocolo TCP/IP el estándar para las comunicaciones entre redes militares.
6. John Maeda desarrolló *Desing by Numbers*, en 1999. Un lenguaje de programación muy básico y de fines pedagógicos cuya intención era enseñar a sus alumnos a programar dentro de un entorno gráfico de las artes visuales.
7. Profesor en la facultad de la UC, University of California, en San Diego y director asociado del CRSA (Center for Research in Computing and the Arts). En 1987, Miller Puckette crea Max (en honor al científico Max Mathews), un editor para Macintosh con la finalidad de otorgar a los compositores el acceso a un sistema de autor de música interactiva hecha con ordenador.
8. Utilizado por artistas visuales y performers es un torno de programación gráfica para Mac OS X y Microsoft Windows, con énfasis en la manipulación en tiempo real de vídeo digital. Reúne información sensorial de diferentes dispositivos y la utiliza para controlar y manipular video digital, música de sintetizadores, dispositivos de modulación de sonido, iluminación teatral, etc. Es posible la comunicación a otros dispositivos ya que permite 1. Live video y entrada de sonido. 2. Mezclar o manipular video en vivo o el volumen de sonido y/o de la frecuencia para modular cualquier parámetro. 3. Entrada y salida MIDI. [<http://www.troikatronix.com/isadora.html> revisado el 16 de marzo de 2012]
9. MidiDancer está formado por sensores que se colocan en 8 puntos estratégicos: muñecas, codos, caderas y rodillas. Los sensores están conectados a un ordenador a través de radio emisores (wireless) y éste a su vez está programado para modificar la información obtenida del performer, las variaciones en los elementos que forman parte del espectáculo: la luz, la música y el video. El bailarín al usar este instrumento se transforma en conductor de la escenografía: construye el espectáculo desde la expresión del propio cuerpo.
10. Página web de la compañía Troika Ranch. [<http://www.troikaranch.org/technology.html> revisado el 16 de Marzo de 2012]

11. Página web de la compañía Palindrome. [<http://www.palindrome.de/> revisado el 16 de Marzo de 2012]
12. Página web de la compañía Palindrome. [<http://eyecon.palindrome.de/> revisado el 16 de Marzo de 2012] Eyecon facilita las instalaciones y representaciones interactivas en las que el movimiento del cuerpo humano se utiliza para activar o controlar varios otros medios (música, sonidos, fotos, películas, cambios de iluminación, etc.). Las características del software permiten realizar un seguimiento de la posición de las personas en el área de actuación, su altura medida, su ancho, su tamaño total y el grado de simetría izquierda-derecha en su forma (suponiendo que están frente a la cámara).
13. Página web de la compañía Palindrome. [<http://www.palindrome.de/> revisado el 16 de Marzo de 2012] Los electrodos son conductores de electricidad con forma de pequeñas almohadillas o tiras que se pegan sobre la piel. El cerebro y la actividad muscular son procesos electroquímicos y esto es lo que recogen para modificar diversos elementos en la escena.
14. ALICIA PEÑALBA ACITORES, ROBERT WECHSLER, "Danza interactiva con niños con parálisis cerebral," XXVII Congreso de la Asociación Española de Logopedia, Foniatría y Audiología, 7, 8 y 9 de julio de 2010, Valladolid, España. S/N. [<http://www.palindrome.de/> revisado el 16 de Marzo de 2012]
15. *Ibidem*.
16. Premio otorgado por Live Performance Australia Helpmann Awards.
17. "Chunky Move's Mortal Engine wins Honours at Prix Ars Electronica." Nota de Prensa. *Miranda Brown Publicity*. Fitzroy. Australia. 2009. [http://www.chunkymove.com.au/admin/file/content2/c7/Ars%20Electronica%20Media%20Release_FINAL.pdf revisado el 16 de Marzo de 2012]
18. Ars Electronica Futurelab, es un laboratorio que pertenece al festival Prix Ars Electronica. Desarrolla proyectos centrados en el nexo entre arte, tecnología y sociedad. Sus trabajos crean posibles escenarios futuros en el arte, basados en formas experimentales. De esta manera, producen nuevas estrategias y contribuciones a través de métodos de la ciencia aplicada, que revelan los resultados de los nuevos conocimientos y la relevancia social de las experiencias en el arte y la ciencia. El equipo del laboratorio basa su compromiso en la investigación transdisciplinaria y el trabajo que se traduce en una variedad de diferentes disciplinas dentro del laboratorio. [<http://www.aec.at/futurelab/en/aktuelles/about/> revisado el 16 de Marzo de 2012]
19. Klaus Obermaier y Ars Electroonica Futurelab. *Apparition (2004)*. [<http://www.exile.at/apparition/background.html> revisado el 16 de Marzo de 2012]

20. El 3D Mapping Projection (también conocido como video mapping), una técnica relativamente novedosa, consiste en proyectar imágenes en tres dimensiones sobre las fachadas de edificios. Es una variante más de realidad aumentada. Para conseguir el efecto 3D se prepara un "mapa" virtual del objeto sobre el que tendrá lugar la proyección. La construcción del mapa es una exploración precisa de la superficie a proyectar, que tiene en cuenta todos los elementos de la arquitectura tales como esquinas, baches, bordes, etc. En el caso de fachadas de los edificios los elementos como ventanas, puertas, cornisas, columnas, adornos, etc., deben ser analizados.

21. Klaus Obermaier. *Dancing House* (2011). [http://www.exile.at/dancing_house/index.html revisado el 18 de Marzo de 2012]

22. Existen antecedentes del uso de entornos interactivos con personas con discapacidad. Por ejemplo, Camurri y colaboradores utilizan el sistema *EyesWeb* para mejorar las características del movimiento en enfermos de Parkinson, o Schneider utiliza dispositivos musicales controlados con el gesto para mejorar las capacidades y la motricidad en enfermos que sufrieron un infarto cerebral. Véase Peñalba Acitores, Alicia; Wechsler, Robert, "Danza interactiva con niños con parálisis cerebral." XXVII Congreso de la Asociación Española de Logopedia, Foniatría y Audiología, 7, 8 y 9 de julio de 2010, Valladolid, España. Páginas no numeradas. [http://www.palindrome.de/ revisado el 16 de Marzo de 2012]

23. Página web del departamento *InfoMus*. Facultad de Ingeniería, Universidad de Génova. [http://www.infomus.org/EywMain.html revisado el 18 de Marzo de 2012]

24. El Procesamiento de Información KANSEI (KIP) es un área de investigación emergente en la industria de Japón. *Kansei* es una palabra japonesa que no tiene una traducción directa en las lenguas occidentales. El concepto está fuertemente ligado al campo de la personalidad y sensibilidad; es una habilidad que permite a los humanos resolver problemas y procesar la información más rápido y de una manera personal. Por lo tanto, Kansei no es sinónimo de emoción, a pesar de que puede estar relacionado con la emoción, sino que se refiere a la capacidad de procesamiento de información humano de una manera simplemente no lógica.

De acuerdo con Shuji Hashimoto de la Universidad de Waseda en Tokio, es posible captar uno de los aspectos del proceso de la KIP que nos permite personalizar la forma en que se envía un mensaje, se realiza una acción, la elección de soluciones adecuadas a la personalidad y la sensibilidad del artista. Véase en <http://www.infomus.org/Research/Kansei.html> revisado el 18 de 2012.

Bibliografía

- GIANNETTI, CLAUDIA. "Metaformance – El Sujeto-Proyecto." En *Luces, cámara, acción (...)* ¡Corten! *Videoacción: el cuerpo y sus fronteras.* "Catálogo de la exposición celebrada en el VAM Centre Julio Gonzalez. Valencia, 1997. pp. 5-8.
- MALINA, FRANK J. *Kinetic art: theory and practice.* Selections from the journal *Leonardo.* Nueva York, Dover Publications, 1974.
- DOMINGUEZ, RICARDO Y FUSCO, COCO. "On-Line Simulations/Real-Life Politics: A Discussion with Ricardo Dominguez on Staging Virtual Theatre," *TDR* (1988-). Vol. 47. No. 2 (Verano, 2003). The MIT Press. pp. 151-162.
- JORDÁ, SERGI- "Taller de Sistemes Interactius I. Enginyeria Superior Informàtica. Universitat Pompeu Fabra. Gener/mars 2008. Tema 1: Introducció. [<http://www.tecn.upf.es/~sjorda/TSI2006/temari/TSI06-01Intro.pdf> revisado el 16 de Marzo de 2012]
- PEÑALBA ACITORES, ALICIA Y WECHSLER, ROBERT. "Danza interactiva con niños con parálisis cerebral." XXVII Congreso de la Asociación Española de Logopedia, Foniatría y Audiología, 7, 8 y 9 de julio de 2010. Valladolid, España. S/N. [<http://www.palindrome.de/> revisado el 16 de Marzo de 2012]

Videoarte en Jaén *

JOSÉ MANUEL ALMANSA MORENO

BEATRIZ EXPÓSITO CORDOBÉS

LAURA LUQUE RODRIGO

RAFAEL MANTAS FERNÁNDEZ

Resumen:

Alejada de los ámbitos de la vanguardia española, la provincia de Jaén ha quedado tradicionalmente marginada en cuanto a los estudios sobre arte contemporáneo. A pesar de ello, el arte jiennense de las últimas décadas presenta una gran variedad de expresiones artísticas, enmarcadas entre la tradición y las últimas tendencias. Pretendemos hacer una aproximación a una de las parcelas menos conocidas del actual arte jiennense como es el videoarte que, aunque con menor repercusión en relación a otras artes, sobresale por la presencia de artistas conocidos nacional e internacionalmente como Cristina Lucas, Isidro López Aparicio o Julio Juste, entre otros.

Palabras clave: Arte contemporáneo, videoarte, performance, Jaén (provincia)

* * * * *

1. Introducción

1.1. ¿Qué es videoarte?

La definición de videoarte puede parecer, a priori, una tarea sencilla. No obstante, después de reflexionar sobre el

mismo comienzan a surgir una serie de cuestiones que replantean la pregunta y dificultan la respuesta.

El videoarte surge como una manifestación artística y de vanguardia en soporte video. Pero, ¿es esto lo único que lo define? ¿Qué lo diferencia de otras manifestaciones como el cine, el cortometraje o el videoclip?

Desde sus orígenes, se plantea que el elemento que podía resultar diferenciador del videoarte es su carácter experimental y la búsqueda de otros lenguajes plásticos y visuales. ¿Acaso no existe el cine experimental? A pesar de la respuesta afirmativa, el videoarte incorpora otra serie de elementos que lo convierten en un arte transdisciplinar, como pueden ser las acciones performáticas o incluso el espacio de proyección. De esta forma, a los principales elementos definitorios del videoarte (imagen, movimiento y tiempo), habría que añadir otros como el soporte, el contexto en que se integra, los medios narrativos empleados, el carácter de improvisación o la interacción con el público. Desde luego no todos tienen por qué estar presente, pudiendo encontrar incluso otros factores.

En resumen, podemos definir el videoarte como un arte visual en movimiento, que puede integrar otras artes (como la acción, la música o la instalación), que emplea medios narrativos diferentes e innovadores, y cuyo soporte es el vídeo.

1.2. Elementos, lenguaje y componentes del videoarte

Como ya hemos referenciado, una obra de videoarte incluye elementos esenciales como la imagen en movimiento y el tiempo, pudiéndose incluir sonido; en este sentido, entra en juego la música, como un elemento que puede aparecer o no en

las producciones videoartísticas, y que puede ser incluso co-protagonista, puesto que existe cierta tendencia en la que el baile es esencial en la obra. Otra cuestión con respecto al sonido es la posibilidad de que el lenguaje empleado sea no sólo visual, sino también verbal.

La base de una obra de videoarte puede ser de distinta procedencia: puede ser una acción o performance grabada, o una forma de perpetuar una obra de arte -concebida inicialmente como algo efímero-. Pero, en este sentido, hay que plantearse si la obra es simplemente la acción y el vídeo la forma de registrarla o si, por el contrario, se crea una segunda obra, el video. En este contexto surgen performances que se realizan sin público, con el mero objetivo de ser grabadas, dando lugar a un auténtico género videográfico que, no obstante, continúa siendo de difícil definición.

Además de la performance, una obra de videoarte puede tener como origen un guión; sin embargo, hay que diferenciarlo del guión cinematográfico, puesto que entonces estaríamos hablando de un cortometraje. El guión para el videoarte debe dejar espacio a la improvisación, creándose un híbrido entre el corto y la performance, que darían lugar a una obra videoartística.

Por otro lado, el videoarte puede convertirse también en un objeto tridimensional, escultórico, por medio de la instalación o video-instalación. En este sentido, el vídeo puede generar una obra escultórica (compuesta por todo tipo de elementos) o incluso puede ser una parte de una obra de mayor envergadura, perdiendo protagonismo.

Generalmente, los protagonistas de las obras de videoarte son las personas, cuyos cuerpos se convierten en los

objetos representados. Sin embargo, sobre todo en los últimos tiempos, se ha trabajado el video desde la animación y sobre todo desde el arte digital. En cuanto a la utilización del cuerpo, este puede adquirir un sentido autobiográfico o de autorretrato, o incluso como reflejo del mundo y representación de la humanidad.

1.3. Medios técnicos y narrativos

El videoarte puede estar fijado sobre cinta de video o en formato digital; se puede proyectar en pantallas de televisión u ordenador, sobre pared, o en cualquier otro soporte; sin embargo, el elemento técnico que lo caracteriza es que generalmente no están editados, de forma que el tiempo real y el tiempo imagen coinciden. Además, no suele emplearse un lenguaje cinematográfico, predominando el plano secuencia con la cámara fija o sobre el hombro. Con frecuencia no existe planificación con respecto al encuadre o los planos que deben tomarse mientras se realiza la acción, sino que quien graba es quien decide en cada momento qué y cómo lo capta. Lo importante no son los medios técnicos -que suelen emplearse con sencillez-, sino el uso ingenioso y en numerosas ocasiones conceptual que se les da. Sin embargo, esta concepción minimal no es única, puesto que algunos videoartistas sí que planifican los encuadres como forma de “jugar” con el espacio; además, actualmente se ha generalizado la edición digital de imágenes, creando realmente un híbrido entre videoarte y arte digital que, sin embargo, sigue utilizando los medios con sencillez.

Otros “juegos” se realizan mediante la orientación y el uso de la geometría, tal y como hizo Newman, desmaterializando el campo de la imagen hasta reducirlo a una expresión geométrica. En cuanto a la narración, generalmente el

videoarte no narra un acontecimiento, sino que expresa ideas o emociones.

1.4. Mercado y exposición de videoarte

El videoarte cuenta también con un mercado, con coleccionistas, con galerías y festivales.

¿Cómo se expone el videoarte? ¿Cómo puede venderse?

El videoarte está presente en exposiciones desde sus inicios, pero fue sobre todo en la década de los '80, cuando se comenzó a exponer de forma habitual en España. En 1986 el Museo Español de Arte Contemporáneo (Madrid) realiza el primer Videoforum Internacional y, tan sólo un año después, el Centro de Arte Reina Sofía (Madrid) preparó una gran muestra de videoarte titulada "*La imagen sublime*". No sólo se hacen exposiciones de videoarte, sino que en exhibiciones de fotografía, pintura o escultura se integra también el vídeo, como obra en sí o integrada en instalaciones.

En relación a la cuestión sobre cómo exponerlo, por sus características, el videoarte necesita unas condiciones especiales para su exposición (es decir, no podemos llenar una sala de obras puesto que se descontextualizarían, y el sonido de todas impedirían el disfrute de las mismas). Por ello, para la exposición de videoarte se emplean espacios divididos, creando cámaras oscuras donde sentarse y disfrutar de la proyección; igualmente, también se visiona en televisores con auriculares, pero esto sólo permite que uno o dos espectadores disfruten de la obra al mismo tiempo. En ocasiones -como la obra de Eugenio Ampudia, "*Véndete tú*" (2011)-, el hecho de llenar una sala de televisores donde el sonido y las imágenes se mezclen,

crean el contexto pretendido por el artista, siendo el conjunto una instalación en sí misma o un *videoentorno*.



1. Eugenio Ampudia. “Véndete tú” (2011)

Los avances tecnológicos y de comunicación de la era digital ofrecen múltiples posibilidades para los artistas y sus obras. Internet es una herramienta revolucionaria que ha servido para acercar el videoarte al público de todo el mundo, y gracias a medios como la tablet y el teléfono móvil cualquiera de nosotros puede acceder a él con total libertad y autonomía del sitio o del momento en el que nos encontremos. Este hecho abre un amplio abanico de posibilidades para los artistas porque, gracias a las nuevas plataformas virtuales como las páginas web, los blogs e incluso los canales de video como *Youtube*, no necesitan de espacios expositivos para exhibir su obra.

El modo de consumir estas obras también ha cambiado, pasando de un modelo en el que público se acercaba a ver videoarte como un espectador pasivo, a otro mucho más activo e interactivo, como por ejemplo sucede con algunas de las obras de Beatriz Sánchez ¹, en las que propone que la persona que visiona su obra utilice el teclado del ordenador o el ratón para contemplar diferentes opciones o simplemente para que avance; así, en “*Coro para 50 cabezas*” (2008) sugiere que se presione la tecla “0” para que cambian las composiciones de las cabezas, mientras que en “*Onironauticos*” hay que utilizar el ratón, como si de un juego se tratara, para que aparezcan las imágenes de nadadores en movimiento.

Además, el videoarte cuenta con festivales propios, como la *Bienal de Arte en Movimiento*, *Proyector*, *Festival Internacional de VideoArte*, *FUSO (Festival Internacional de Videoarte)*, *Fonlad Festival o PicnickFestival*, entre otros. No obstante, también tiene cabida en ferias de arte contemporáneo como *ARCO* y otras más locales como *Art Jaén* (en la última edición celebrada en 2013 estuvo presente Mario Gutiérrez Cru, director del festival *Proyector*).

En cuanto a la venta de obras de videoarte, la forma en que se vende y se compra es similar a la que se emplea para los grabados: se crea una serie limitada de obras en soporte físico, que van firmadas por el autor. El coleccionista puede comprarla y obtener un certificado de autenticidad firmado tanto por el artista como por el galerista, que garantiza la inexistencia de más copias de las que se han acordado; además, una vez vendidas las obras, se puede llegar a un acuerdo con el comprador o los compradores sobre la exhibición de las mismas. Es decir, el coleccionista interesado en comprar videoarte tiene las mismas garantías que si comprase una obra de arte en otro

formato. Tanta es la similitud con la compra-venta de arte seriado, que el videoarte ha comenzado a exhibirse y venderse en la Feria de Arte “*Estampa*” (Madrid). Lo curioso es que el videoarte también se puede alquilar (por ejemplo a través de *Hamaca*, una distribuidora española creada como una plataforma online, con sede en Barcelona, por los videoartistas españoles). También existen galerías virtuales o distribuidoras como *Ob-art video* (www.ob-art.com), que por norma general, suelen ofrecer en Internet un catálogo de las obras disponibles, que en el caso de los artistas españoles poseen un precio que oscila entre los 1.000 y 24.000 euros ².

Lo cierto es que los coleccionistas todavía son un poco reacios en la compra de videoarte, debido a cuestiones que aseguren su derecho de exclusividad a la hora de adquirir una obra. Al respecto de la copia y la reproducción de una obra, Cristina Lucas ha analizado esta realidad en la que según su opinión “siempre se ha podido reproducir más o menos las cosas, hasta las pinturas. Entonces hay que pensar en los derechos del autor y los derechos de la reproductibilidad de la obra. Entonces a menos que se equipare de alguna manera al sistema que ha generado la televisión o el cine, tenemos que buscar la manera de que el arte ofrezca una rentabilidad al creativo porque si no existe recompensa, no existirá el arte” ³.

1.5. Temática

El videoarte es un género que ofrece infinitas posibilidades, que abarca desde los aspectos de carácter filosófico, poético, político, sexuales, o crítica social, entre otros; también sirven para que los artistas plasmen sus pensamientos y sus inquietudes personales. No obstante, y a pesar de este amplio abanico de temas, todas las obras poseen un

punto en común en tanto en cuanto a la búsqueda del propósito artístico y de la expresión estética. Todos estos artistas emplean las imágenes dentro de sus obras para reivindicar su jerarquía y su importancia dentro de una sociedad acostumbrada a vivir en un constante y continuo bombardeo de imágenes banales. En este contexto se entienden las obras que utilizan fragmentos de películas de culto e iconos sobre los que trabajan modificándolos, introduciéndole algunos elementos e incluso apropiándose de ellos para alterar su significado.

2. Origen e historia del vídeoarte

La evolución que supuso la imagen en movimiento en el siglo XIX provocó una serie de cambios técnicos y artísticos en muy poco tiempo, convirtiendo al cine en la forma de arte más extendida y de éxito del siglo XX. En 1965, la creación de vídeo se vuelve accesible al gran público gracias a la aparición de la vídeo cámara portátil Portapak de Sony, el Súper 8 de Kodak, el magnetoscopio de Philips y las menos conocidas realizadas por Norelco y Concord. Con éstas, la grabación dejaba de ser una inversión cara y dedicada en exclusiva a las grandes industrias cinematográficas para permitir que las personas externas al mundo del cine y la televisión pudiera tener acceso a ellas.

Sin tener las restricciones que Hollywood imponía o las exigencias de las cadenas televisivas, las imágenes en movimiento sufrieron una nueva revolución de mano de los artistas y activistas que vieron en ella un medio de comunicación y expresión con el que transmitir sus inquietudes culturales, sociales, políticas, artísticas y técnicas a lo largo del mundo. El vídeo se convertía, de este modo, en un medio importante para artistas, documentalistas, coreógrafos, ingenieros y activistas políticos.

Desde el punto de vista artístico, el videoarte ha abordado dos temáticas principalmente: la primera sería lo conceptual, al ser el vídeo un medio del artista para dejar constancia de sus performances efímeras; la segunda aborda la narrativa, produciendo autobiografías, fantasías futuristas, criticando lo político o lo social, y liberando la sexualidad.

El videoarte surge en un contexto mundial caracterizado por las protestas pacifistas y movimientos de liberación sexual, combinado con la exploración de nuevas formas de expresionismo abstracto como era la danza, el teatro, la performance y el cine, lo cual convierte al videoarte en el medio perfecto para comunicar las inquietudes de todos los colectivos. En seguida, el videoarte encontró su lugar en galerías y museos de Estados Unidos y Alemania, apareciendo festivales en París y Nueva York; además, ciudades como Buenos Aires se convirtieron en centros de distribución de esta nueva forma de arte.

Hay muchos artistas que comenzaron a utilizar el videoarte casi desde los inicios por lo que es difícil hablar de un solo creador. Sin embargo, es conocida la historia de que el vídeoarte surgió en un taxi de Nueva York en 1965, durante una visita del papa Pablo VI, cuando el coreano Nam June Paik grabó un vídeo, mostrándolo por la tarde a los compositores y músicos de vanguardia que se encontraban en el Café “Au Go Go” de Greenwich Village. Paik, desde entonces, comenzaría a experimentar con el nuevo medio, distorsionando las imágenes del televisor en obras como “*Magnet TV*” (1966) donde colocó permanentemente un gran imán encima, desvirtuando las imágenes que se emitían.

Otros artistas se interesaron por las nociones escultóricas del tiempo, como Bruce Nauman quien experimentaba con el espacio que había entre la escultura y la performance y examinaba la manipulación de los objetos y cuerpos en el espacio mientras se grababa en tiempo real.

Éste es un formato que llegó a atraer a todo tipo de autores que procedían de diferentes ámbitos de las artes plásticas, de la literatura, del teatro, de la música y otras artes, como Paik, Vostell, Baldessari, Acconci, Nauman, Bob Wilson, Cunningham y otros muchos.

Es importante destacar cómo en los años '70, el vídeo le dio la oportunidad a la mujer de entrar al mundo del arte, al que muy a menudo le había sido denegado el acceso. La utilización del vídeo coincidió, además, con la aparición de los movimientos feministas lo que provocó una gran afluencia de mujeres reivindicativas que se adentraron en el mundo del videoarte como Sonia Andrade, Eleanor Antin, Lynda Benglis, Andrea Daninos, Anna Bella Geiger, Rebecca Horn, Hermine Freed, Julia Heyward, Susan Milano y otras muchas, de todas las nacionalidades. En Los Ángeles se creó una de las instalaciones más tempranas de videoarte, concretamente en *Los Angeles Woman's Building*. Desde los años '80, las artistas han trabajado en videoarte tanto como los hombres, haciendo su presencia en exposiciones internacionales igualitariamente junto con los artistas masculinos.

Desde sus orígenes, el videoarte se ha mantenido íntimamente ligado a los últimos avances tecnológicos y ha estado comprometido con las novedades propuestas desde las vanguardias artísticas, creando el interesante binomio de experimentación entre arte-tecnología. Este carácter

experimental, asociado a la imagen electrónica trabajada con fines artísticos es uno de los aspectos que diferencia al videoarte del cine y de la televisión, ya que no son meros iconos de consumo, sino que sus propuestas están cargadas de contenidos y de significados, por lo que debemos acercarnos a él “con los ojos del arte y con la actitud de las vanguardias”⁴.

Sin duda alguna, estos dos conceptos son claves para determinar la evolución del videoarte. Si durante sus primeros años se apoyó en la aparición de las primeras cámaras portátiles y de los reproductores de video, ahora en el siglo XXI las nuevas tecnologías continúan siendo las herramientas necesarias para su creación aunque, lógicamente, los medios son distintos.

3. El videoarte en España

A diferencia de otras vanguardias artísticas, el caso español se desarrolló casi paralelamente al panorama internacional, si bien estos primeros autores españoles realizan su obra en el extranjero (especialmente Alemania y Estados Unidos). Al igual que en otros ámbitos culturales, España carecía de las condiciones políticas y sociales debido a la dictadura franquista, por lo que este nuevo lenguaje no pudo desarrollarse en nuestro territorio hasta los años ‘80, cuando aparece en escena una nueva generación de autores.

Los primeros videoartistas son los catalanes Antoni Muntadas, Francesc Torres, Antoni Miralda, Eugènia Balcells, Joan Rabascall y Josep Montes Baques, cuya obra se caracterizó, en un principio, por su regusto político que se fue transformando en una manifestación puramente artística, con una expresión estética muy cercana a las artes plásticas,

especialmente a la pintura, siguiendo las líneas trazadas por los pioneros Paik y Vostell.

La primera cinta de vídeo independiente se realiza en 1970 de mano de Ángel Jové, Silvia Gubern, Jordi Galí y Antoni Llena, titulada “*Primera muerte*”. Antoni Muntadas comienza su trayectoria como videoartista en 1971, grabando sus actuaciones cercanas a la performance (ya que dichas actuaciones e investigaciones eran efímeras y el artista deseaba documentar su trabajo de alguna forma), siendo el Súper 8 esencial para este cometido. Tras esta primera aproximación al medio, Muntadas descubre todas las oportunidades que el vídeo podía ofrecer, no sólo desde un punto de vista estético o técnico sino, también, como crítica y metáfora del mundo y los sistemas de comunicación.

Ya en los ‘80 surge una segunda generación de videoartistas que desarrollan su trabajo en territorio nacional, como Villaverde, Raúl Rodríguez, Antonio F. Cano, Javier Codesal y José Ramón da Cruz que, conservando el espíritu rupturista de este nuevo medio artístico, no están tan unidos a la vanguardia estética y se acercan más a la innovación y desarrollo de nuevos lenguajes dentro del propio vídeo, acercándose más al cine y a la televisión que a la pintura. En contraposición a lo que ocurría en la década anterior, gran parte de España -no solo Cataluña-, empieza a participar activamente tanto en la creación de videoarte como en su exhibición, creándose festivales en San Sebastián (1982-84) y Madrid (1984), los cuales transmitirán una influencia sobre las demás ciudades que comenzarán a crear festivales, seminarios y talleres de producción.

En la actualidad, el videoarte es una tendencia artística consolidada y reconocida por una sociedad que se siente totalmente identificada con la cultura de las imágenes, tal y como señala Marta Mantecón: “casi cincuenta años después de su nacimiento, el videoarte ha alcanzado la autonomía a la que todas las artes aspiran; y no sólo eso, sino que, además, es uno de los formatos más habituales en la escena artística contemporánea”⁵. Al respecto Eugenio Ampudia opina que “es a partir del año 2000 cuando se convierte en la parte más evidente del espectáculo artístico. Las últimas tendencias tienen que ver mucho con lo que necesitan en este momento coleccionistas, museos e instituciones, que se esfuerzan por ponerse al día y actualizar sus colecciones con imagen en movimiento”⁶.

Se hace patente que en los últimos años el videoarte se encuentra presente en muchos de los museos y galerías de arte contemporáneo, formando una parte importante de sus fondos o bien en forma de exposiciones temporales (como la muestra “*Monocanal*”, que reunía 46 obras de artistas españoles desde 1996 a 2002, y que fue inaugurada simultáneamente en Madrid, Murcia, Santiago y Valladolid).

Especialmente significativa, en cuanto a éxito y repercusión por parte del público y de la crítica, fue la muestra *Primera generación. Arte e imagen en movimiento, 1963-1986*, expuesta en el Museo Reina Sofía (del 7 de noviembre de 2006 al 2 de abril de 2007), en la que se intentaba recoger la historia del videoarte a través de 32 videoinstalaciones, 14 proyecciones monocanal y 80 vídeos monocanal, de artistas como Nam June Paik, Eugenia Balcells, Jaime Davidovich, Davis y Gary Hill. La importancia de esta exposición se reflejó en el acto de

presentación, cuando Ana Martínez de Aguilar, la directora del Reina Sofía, aseguró que aproximadamente el 85% de las obras exhibidas habían sido adquiridas por el Museo para formar parte de su colección permanente, enriqueciendo notablemente su Departamento de Audiovisuales ⁷. Otro caso similar sucedió con las muestras “*Instalaciones*” (2008) e “*Instalaciones II*” (2009) realizadas en el Guggenheim, ya que siete de las obras que formaron parte de las exposiciones fueron adquiridas para las colecciones del museo, evidenciando el compromiso de los Museos Guggenheim con el arte contemporáneo, en general, y con el videoarte en particular ⁸. Asimismo destaca la *Mediateca* de la Fundación La Caixa (www.mediatecaonline.net), una de las grandes colecciones españolas de videoarte, nacida en 2001 a raíz de la web Artenlinea.net que ofrecía a los artistas la posibilidad de exponer en la red sus trabajos ⁹.

La consolidación del videoarte dentro del panorama artístico contemporáneo español también queda demostrada por la gran cantidad de festivales, certámenes y exposiciones que existen en torno al videoarte, citando algunos ejemplos más destacados como son la *Feria Loop* de Barcelona (www.loop-barcelona.com), el Festival *Zemos98* de Sevilla (www.zemos98.org) y la *Mostra de Vídeo Independiente OVNI* (www.desorg.org).

4. El videoarte en Jaén

Hablar de arte contemporáneo en Jaén es adentrarnos en una parcela en la que la historiografía ha prestado escaso interés. A pesar de no estar suficientemente reconocido por la crítica, en la provincia de Jaén ha existido durante las últimas décadas una gran actividad artística, tanto a nivel de espacios expositivos

como de artistas, siendo cuna de nombres de prestigio nacional e internacional. Igualmente, también han sido numerosos los artistas extranjeros o de otras provincias españolas que han desarrollado su actividad en Jaén y que han contribuido a la evolución artística y estilística del arte en la provincia.

Dentro del panorama artístico jiennense, existen tendencias que gozan de más prestigio que otras. Sobresale con especial fuerza e interés la pintura paisajística (debido a su importancia en la vida y poética jiennense), seguido de la pintura de bodegones y retratos. En este espacio tendrán cabida artistas como Miguel Viribay, Cózar, Alfonso Parras, Cortés Bailén, José María Tamayo, etc.

Igualmente, los autores jiennenses han jugado un papel determinante en las vanguardias, con tendencias como la abstracción, el surrealismo, el arte povera, el naïf, etc. Entre la larga nómina de artistas, cabría resaltar la labor de Manuel Ángeles Ortiz, Nacho Criado, Dolores Montijano, Jacinto Higuera Cátedra, Miguel Pérez Aguilera, Maldonado, Manuel Vela, Paco Baños, Orea, José y Fausto Olivares, Montané, Hipólito Hidalgo de Caviedes, Antonio Povedano, entre otros.

Si bien no es uno de los ámbitos que más repercusión tiene en Jaén, también el videoarte tiene su espacio dentro de las expresiones artísticas de la provincia, donde contamos con varios autores, algunos de los cuales incluso con gran proyección.

Ángeles Agrela (Úbeda, 1966) ¹⁰ es una de ellas. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada, practica distintas disciplinas artísticas. En su obra videoartística critica los valores de belleza y la propia producción artística;

para ello, enmascara a los artistas convirtiéndolos en una especie de superhéroes, donde ella es la heroína. Se trata de obras como “*La Elegida*” (2003), “*Poder*” (2005) o “*Los Héroes*” (2004). En este último, el artista posee un don innato, que no ha pedido tener, pero que le obliga a usar su inspiración para crear un mundo mejor, aunque ello suponga su autodestrucción o vivir al margen. En “*No Pain, no gain*” (2004), se suceden imágenes de personas haciendo deporte en un gimnasio, en las que se alternan los expresivos rostros de dolor, el ruido de las máquinas y el murmullo de la gente, como pretexto de la premisa “Sin dolor no hay ganancia”, exponiendo como los valores de la comodidad y de la belleza, son difíciles de alcanzar en el mundo del culturismo.



2. *Ángeles Agrela. “Poder” (2005)*

Cristina Lucas (Jaén, 1973) ¹¹ también se mueve en la línea de la crítica, en este caso a la sociedad actual, incidiendo en aspectos como la política y el feminismo, tratando estos aspectos en clave de humor, ya que según la propia artista el humor “desacraliza la tragedia. La tragedia es mal elemento de la reflexión. Cuando aparece la tragedia uno deja de pensar. El

humor sí que es un gran consejero. Cuando uno puede reírse, normalmente se pregunta luego por qué se ríe”¹². En su obra, una constante es la idea de poder, sobre todo la autoridad asumida, por lo que constantemente se plantea el interrogante ¿por qué? En sus obras aparece un fuerte sentido pedagógico, pero no moralista, sometiendo a revisión conceptos culturalmente asumidos.

Por ejemplo, en su obra “*El eje del mal*” muestra en clave de humor a una madre tratando de instruir a su hija en la importancia de la limpieza, como una crítica al sometimiento femenino. En otra de sus obras, “*Habla*” (2008), destroza el *Moisés* de Miguel Ángel con un contenido estético y simbólico, para romper con la opresión de la tradición machista que quedaba representada en la escultura del padre de tres de las religiones monoteístas, además de ser tres religiones aun hoy día enfrentadas; el título conecta además con la leyenda que cuenta que tan real era la obra que Miguel Ángel la golpeó gritando: ¡Habla!

En la exposición “*Por la razón o por la plata*” (2009) proyectaba el vídeo *La Liberté Raisonné*, donde la pintura “La Libertad guiando al pueblo” de Delacroix cobra vida, pasando la alegoría de la Libertad a ser una mujer que termina masacrada por el pueblo que la sigue. También crea vídeos a partir de otras obras como “El origen del mundo” de Courbet.



3. *Cristina Lucas. "Habla" (2008)*

Isidro López Aparicio (Santisteban del Puerto, 1967)¹³ es un artista polifacético (pintura, escultura, fotografía, grabado, videoarte, performance) que trabaja una perspectiva del videoarte en la que están presentes conceptos como el compromiso y la denuncia social o la búsqueda de la paz. Tal y como expone: "arte, paz y derechos humanos. Defiendo la creación desde el compromiso como fase fundamental previa a la denuncia"¹⁴. Por encima de las cuestiones artísticas busca la reflexión del espectador sobre los problemas que padece la sociedad: "aunque a veces se me acuse de esteticista, que también, lo que realmente me interesa es que el mundo cuestione, el dar la vuelta a una visión"¹⁵.

En su producción destaca "*Aislamiento*" (2008), una obra creada junto con la artista gallega Pamen Pereira, en la que

mediante una performance -posteriormente grabada-, ambos se adentraron durante 24 horas en dos hoyos de tres metros de profundidad para criticar el silencio y la pasividad que muestra el mundo ante los conflictos del Sahara Occidental. “*Invertidos*” se mueve en la misma línea, en esta ocasión colgó boca abajo a un grupo de personas de diferentes edades y ataviadas con la típica vestimenta azul del pueblo saharauí para intentar, simbólicamente, que la sociedad visualizara la difícil situación en la que vive este pueblo.



4. Isidro López-Aparicio. “*Aislamiento*” (2008)

En otro sentido, a caballo entre la crítica y lo existencial se sitúa la obra de **Miguel Ángel Tornero (Baeza, 1978)** ¹⁶ quien reflexiona sobre el contraste existente entre la sociedad de masas y la soledad e incomunicación con el individuo. En “*Solitaire*” (2011), sitúa a una persona jugando sólo en un

campo de fútbol, en el que una y otra vez pide que le pasen el balón a sus compañeros alegando que se encuentra sólo. “*Guía*” (2011) es una acción grabada en la Puerta del Sol de Madrid en la que muestra como un perro guía pasea entre la gente, buscando guiar a una deshumanizada masa de personas.

Por otro lado, **Enrique G. Campayo Olea (Úbeda, 1982)**¹⁷ se centra en lo psicológico y emocional. En su obra se confunde lo real y lo ficticio. El hombre es el protagonista, pero combinado con insectos como algo repelente (“*La Balsa de la Medusa*”, 2005; “*Vértigo*”, 2005). El inconsciente es una parte esencial en su búsqueda de lo estético desde lo desagradable. Emplea además, títulos que hacen referencia a obras artísticas anteriores, tanto pictóricas como cinematográficas; además, aluden a lo inestable.



5. Enrique G. Campayo. “*La balsa de la Medusa*” (2005)

En su obra “*IOIOOP*” Campayo trata el tema del viaje, pero no físico sino interior, tratado desde un punto de vista psicológico. En su obra el sonido es fundamental, así como el tratamiento de las imágenes, que pueden combinarse y aparecer varias en una misma pantalla, pasar a gran velocidad y combinar planos de distintas secuencias. Por ejemplo, en la última obra citada, imágenes de órganos humanos se combinan con un rostro, escenas en movimiento a gran velocidad y el sonido de un tren.

Julio Juste (Beas de Segura, 1952) ¹⁸ es un artista licenciado en Historia del Arte (1978) que en 2010 defendió su tesis doctoral bajo el título “El Metaverso: la escritura del imaginario”. Ha trabajado como diseñador y como profesor de Diseño Gráfico en la Escuela de Artes y Oficios de Jaén.

Su obra pictórica ha sido calificada como informalista, aunque se trata de un artista que no se encasilla en un único estilo, ya que también ha realizado performance como “*Anti-aparheid*” (1987); escenografías para Álvaro Salvador (1983) y para Antonia Andreu (1990); intervenciones como “*Rumor Compartido*” en el Carmen de la Victoria de la Universidad de Granada y cortometrajes en Super 8, siendo el primero el titulado “*Resaca de color*” (1993).

Trabaja la poesía visual, realizando “*poemas.mov*” (2002-2005), en el que incluye una selección de obras como “*Película y proyección*”, “*Autorretrato*”, “*Aquellas lluvias...trajeron estas aguas*”, o “*Medidor de color digital*”. Todos ellos han sido trabajados con un formato y una edición amateur y se mueven dentro de una lógica esencialista y en los pasos de la poesía porque inciden en un punto crucial afín a la

sensibilidad y a la inteligencia que los exime de todo tipo de explicaciones y de todo tipo de contextos para justificarlos.

En la línea de la poesía visual también se encuentra **Segundo Gámez Almagro (Jimena, 1946)**¹⁹, pintor y fotógrafo, que ha trabajado con el videoarte, con obras como “*Jardín de las Delicias*” (Madrid, 2011) y “*La Luz y la Sombra*” (Madrid, 2011).

Valle Galera Ulierte (Jaén, 1980)²⁰ es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada, y ha sido profesora de la Universidad de Jaén. Ha trabajado como fotógrafa de prensa y revistas culturales, realizando diferentes ilustraciones de libros como *Docta Minerva* o *La Alhambra vivida*. Su experiencia como fotógrafa de prensa y cultura, provoca una mirada crítica y reivindicativa patente en su obra, normalmente enfocada a la defensa de los derechos de las mujeres.

En el ámbito del videoarte, destaca su obra “*Reflexions*” donde el concepto del espejo está presente desde su propio título hasta la realización técnica, en la que baila bajo su reflejo. El título juega con la doble lectura de los reflejos y de la imagen con la duplicidad de sí misma.

Como la misma artista declara:

“hago presente al alter-ego e introduzco al espectador en mi propia subjetividad hasta el punto de que el espectador muy posiblemente no sea consciente de que la realidad es que yo bailaba sola, ante el vacío, la nada, la no presencia. Pretendo crear una confusión subliminal entre lo público y lo privado, sin que esté presente la consciencia de que es una ruptura de la compostura: bailar con alguien estando realmente. De ahí que estas obras, aun cuando hablemos de ellas técnicamente como

de videos, se traten en realidad de videos-performances y no de performances. Si este baile de *Reflexions* lo representara en video ante los demás no habría nada porque el espectador no podría entrar, ver, sentir mi subjetividad, mi diálogo con el alter-ego”²¹.

El espectador está presente en su obra, y la artista actúa y se dirige hacia él, interpreta al otro o, como ella misma declara, se disfraza (lo cual se puede entender como una forma de enfrentamiento a lo desconocido).



6. Valle Galera. “Rasgar” (2010)

En este campo de la performance y de la poesía visual se inserta **Ana Higuera Olivares (Santisteban del Puerto, 1981)**²², quien utiliza el vídeo como un elemento más que puede incluir dentro de sus acciones performáticas. Asimismo, el video es una herramienta para conservar el recuerdo de la acción, que en su caso, sí se realiza con público. La artista, considera la performance una “poesía viva” y en ella trata toda clase de

temáticas, si bien el individuo vuelve a ser protagonista, ahondando en sus sentimientos y problemas.

* * *

En general, se identifican dos tendencias claras entre los videoartistas jiennenses: por un lado están aquellos que realizan crítica de algún tipo (Agrela, Lucas, López-Aparicio) y, por otro lado, están aquellos que trabajan el vídeo desde la poética y lo existencial (Juste, Campayo, Gámez, Galera, Higuera). En cualquier caso, si hay un elemento común en todos ellos es la continua preocupación por el ser humano, como protagonista indiscutible de las obras, ya sea como colectivo o de forma individual y más personal.

Podemos identificar dos tipos claros en cuanto a la narrativa. Nos referimos a aquellos que emplean la performance como punto de partida para la creación y quienes cuentan con un guión que puede, no obstante, dejar cabida a la improvisación. Generalmente, los medios técnicos empleados son sencillos y en escasas ocasiones encontramos ediciones digitales. Es algo constante el empleo de la cámara fija, con pocos cambios de planos. En los casos en los que se emplea algún tipo de edición, se hace no como alarde técnico sino como recurso poético, e igualmente se emplea con sencillez.

La música y el sonido son otros elementos importantes para algunos de nuestros videoartistas, como para Valle Galera, quien retoma la estética del baile que ya se empleaba en los inicios de esta disciplina artística, o para Campayo para quien la imagen y el sonido se complementan para formar un todo indisoluble.

Otra cuestión es la utilización que dan al vídeo. Excepto en el caso de Ana Higuera (para quien el video es más una forma de registrar sus performances), el video lo emplean como la obra de arte única y no como parte de una instalación, si bien otros artistas que se mueven en el circuito artístico jiennense lo hacen, como José Antonio Soto “Sotte”²³.

Por último, señalar que si bien el videoarte no ha sido la disciplina que ha contado con más desarrollo en la provincia, sí que ha sido utilizado por varias generaciones. El primero de ellos, prácticamente el único de su generación, fue Segundo Gámez; con posterioridad a él podemos incluir a Julio Juste, Ángeles Agrela e Isidro López, con quienes el video se convierte ya en una herramienta primordial. Podemos decir, no obstante, que en las nuevas generaciones el vídeo se torna un medio mucho más habitual. Estos artistas se mueven dentro de las tendencias actuales, donde entran otros artistas de otras provincias como Bea Sánchez, Claudia Quade y Arturo Comas.

En resumen, en la provincia de Jaén el videoarte es una disciplina con escaso desarrollo, pero en expansión puesto que muchos de los artistas que lo practican han alcanzado gran fama nacional e internacional. Sin embargo, aún es poco habitual encontrarlo en las exposiciones que se realizan en las galerías y salas de arte y aún menos en museos; de hecho, cuando aparece, suele ser incluido dentro de una instalación. Queda por tanto aún mucho camino por recorrer, a pesar de que la sociedad parece aceptarlo de buen grado, por lo que las reticencias parecen venir más del mercado, todavía más inclinado hacia la pintura de caballete y el paisajismo.

Notas

* Este trabajo da a conocer parte de los resultados obtenidos con el proyecto de investigación “50 años de artes plásticas en Jaén (1960-2010)”, dirigido por José Manuel Almansa Moreno y Juan Manuel Martín Robles, financiado por el Instituto de Estudios Giennenses de Jaén.

1. www.beatrizsanchez.net (20/05/2013)
2. C. SERRA, “El videoarte, entre la galería y la pantalla”. El País, 4 de mayo de 2003, s.p.
3. <http://www.theclinic.cl/2012/11/16/cristina-lucas-la-artista-que-le-saco-la-cabeza-a-moises-y-le-pego-con-una-botella-a-rousseau/> (13/05/2013).
4. J.R. PÉREZ ORNIA, El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental. Barcelona, 1991.
5. <http://www.20minutos.es/noticia/682627/0/nuevo/videoarte/espanol/> (09/05/2013).
6. D. MOLTO, “Eugenio Ampudia: «Los artistas somos supervivientes y además tenemos que ser peligrosos». El Mundo, 5 de octubre de 2011, s/p.
7. http://www.elcultural.es/noticias/ARTE/500397/El_Reina_Sofia_recorre_la_historia_del_video_arte (09/05/2013).
8. <http://www.guggenheim-bilbao.es/exposiciones/instalaciones-ii-video-en-las-colecciones-guggenheim/> (14/05/2013).
9. http://obrasocial.lacaixa.es/deployedfiles/obrasocial/Estaticos/pdf/Informacion_corporativa/2001/Mem2001multimedia_esp.pdf (10/05/2013).
10. <http://angelesagrela.wordpress.com/> (20/05/2013).
11. Licenciada en bellas artes por la Universidad Complutense de Madrid. Realiza arte de acción, fotografía, dibujo, instalaciones y videoarte.
12. <http://www.gradahoy.com/article/ocio/1353588/isidro/lopez/aparicio/arte/y/compromiso/social.html> (15/05/2013).
13. <http://www.isidrolopezaparicio.com/> (20/05/2013).
14. <http://www.gradahoy.com/article/ocio/1353588/isidro/lopez/aparicio/arte/y/compromiso/social.html> (15/05/2013).
15. <http://www.gradahoy.com/article/ocio/1353588/isidro/lopez/aparicio/arte/y/compromiso/social.html> (15/05/2013).
16. <http://www.miguelangeltornero.net/> (20/05/2013).

17. <http://enriquecampayo.com/> (20/05/13).
18. <http://www.juliojuste.com/> (20/05/2013).
19. <http://www.segundogamez.com/> (20/05/2013).
20. <http://vallegalera.blogspot.com.es/> (20/05/2013)
21. V. GALERA DE ULIERTE. Configuración y discursividad en el arte actual. Reflejos. Jaén, 2010.
22. <http://higuerasana.blogspot.com.es/> (22/05/13).
23. <http://www.sotte.es/> (20/05/2013).

Bibliografía

- “El Reina Sofía indaga en los orígenes del videoarte”. El Mundo, 7 de noviembre de 2006.
- N. ARAMBURU; C. TRIGUEROS, Caras B de la historia del vídeo arte en España. Madrid; Salamanca, 2011.
- J. C. ESCAÑO GONZÁLEZ, “Arte en la era audiovisual: replicantes, realidades”, Arte, individuo y sociedad. Sevilla, 1999.
- D. MOLTO, “Eugenio Ampudia: «Los artistas somos supervivientes y además tenemos que ser peligrosos»». El Mundo, 5 de octubre de 2011.
- J. R. PÉREZ ORNIA, El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental. Barcelona, 1991.
- J. REKALDE [et al.], Lo tecnológico en el arte: de la cultura vídeo a la cultura ciborg. Barcelona, 1997.
- S. RONCALLO, El video (arte) o el grado lego de la imagen. Bogotá, 2005.
- D. A. ROSS; C. VAN ASSCHE, 100 videoartists. Madrid, 2009.
- M. RUSH, Video art. London, 2003.
- C. SERRA, “El videoarte, entre la galería y la pantalla”. El País, 4 de mayo de 2003.
- <http://www.videoartes.com/> (20/05/2013).
- <http://delvideoartealnetart.wordpress.com/el-video-como-expresion-artistica/aproximacion-al-videoarte-espanol/> (09/05/2013).
- <http://carasbvideoarte.wordpress.com/> (20/05/2013).

- <http://www.20minutos.es/noticia/682627/0/nuevo/videoarte/espanol/> (09/05/2013).
- http://www.diariosur.es/prensa/20070510/cultura/videoartistas-espanoles-crean-plataforma_20070510.html (20/05/2013).
- <http://www.madatac.es/> (20/05/2013).
- <http://hvideoarte.wordpress.com/2008/10/19/definicion-de-videoarte/> (09/05/2013).
- <http://proyectorvideoartfestival.blogspot.com.es/p/proyector.html> (09/05/2013).
- <http://www.eugenioampudia.net/> (09/05/2013).
- <http://www.hamacaonline.net/default.php> (09/05/2013).
-
- http://www.elcultural.es/noticias/ARTE/500397/El_Reina_Sofia_recorre_la_historia_del_video_arte (09/05/2013).
-
- http://obrasocial.lacaixa.es/deployedfiles/obrasocial/Estaticos/pdf/Informacion_corporativa/2001/Mem2001multimedia_esp.pdf (10/05/2013).
- <http://www.theclinic.cl/2012/11/16/cristina-lucas-la-artista-que-le-saco-la-cabeza-a-moises-y-le-pego-con-una-botella-a-rousseau/> (13/05/2013).
- <http://www.guggenheim-bilbao.es/exposiciones/instalaciones-ii-video-en-las-colecciones-guggenheim/> (14/05/2013).
- <http://higuerasana.blogspot.com.es/> (22/05/13).
- <http://enriquecampayo.com/> (20/05/13).
- <http://angelesagrela.wordpress.com/> (20/05/2013).

Los Autores

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.

Luis Castelo Profesor Titular en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Fundador del grupo de investigación: *Arte, Ciencia y Naturaleza*.

David Serra Navarro Doctor en Comunicación Audiovisual, especializado en mundos virtuales, y máster en Animación 3D. Profesor del Departamento de Filología y Comunicación de la Universitat de Girona.

Joan Ramon Vallès Villanueva Profesor del Departamento de Didácticas Específicas de la Universitat de Girona. Coordinador del Máster Interuniversitario *Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista*.

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

Alicia Serrano Vidal Licenciada en Historia del Arte. Máster en Museología y Museos por la Universidad de Alcalá de Henares. Realiza el Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual de la Universidad Autónoma de Madrid.

Aida María de Vicente Domínguez Doctora por la Universidad de Granada. Miembro del Grupo de Investigación Estudios sobre Comunicación y Sociedad de la Información.

Naghieli Amarista Licenciada en Artes, mención Artes Plásticas, por la Universidad Central de Venezuela. Redactora Creativa en DraftFCB Caracas.

Rebeca Pardo Sainz Doctora en Bellas Artes. Profesora de fotografía e imagen en la Universitat de Barcelona y en la Universitat Abat Oliba. Premio Ariel Mejores Blogueros Jóvenes De Ensayo 2012.

Pau Pascual Galbis Doctor en Artes Visuales y profesor en la Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas (México). Fundador y coordinador de la *Mostra de Vídeo Art Internacional d'Alcoi*.

Mónica Carabias Álvaro Doctora en Arte Contemporáneo. Especialista en Conservación y Restauración del Patrimonio Arquitectónico y Urbano. Profesora en el Departamento de Arte Contemporáneo de la Universidad Complutense de Madrid

Pedro Ortuño Mengual Doctor en Bellas Artes. Profesor titular de escultura en la Universidad de Murcia. Director de la revista de investigación *Arte y Políticas de Identidad*.

María de los Ángeles De Rueda Profesora e investigadora sobre artes, medios y cultura visual. Directora del Instituto de Historia del Arte Argentino y Americano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata.

Paz Tornero Lorenzo Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Máster en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra.

José Manuel Almansa Moreno Doctor por la Universidad Pablo de Olavide, Sevilla. Profesor Contratado Doctor en el Departamento de Patrimonio Histórico de la Universidad de Jaén.

Beatriz Expósito Cordobés Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Jaén. Profesora en diferentes I.E.S. de Andalucía. Investigadora en el proyecto *50 años de artes plásticas en Jaén (1960-2010)*.

Laura Luque Rodrigo Licenciada en Historia del Arte y becaria FPU en el Departamento de Patrimonio Histórico de la Universidad de Jaén. *Premio Culnaturis* al Emprendimiento de la UJA.

Rafael Mantas Fernández Licenciado en Humanidades e Historia del Arte y doctorando por la Universidad de Jaén. *Premio Culnaturis* al Emprendimiento de la UJA.



Salvador Haro



Alicia Serrano



Luis Castelo



Mª de los Ángeles Rueda



David Serra



Joan Ramon Vallès



Naghieli Amarista



José Luis Crespo



Aída Mª de Vicente



Mónica Carabías



Pau Pascual Galbis



Rebeca Pardo



Pedro Ortuño



Paz Tornero



José Manuel Almansa



Beatriz Expósito



Laura Luque



Rafael Mantas

F I N I S.

