

LA IMAGEN INTERMEDIA

CUERPO Y
EXPERIENCIA EN LA
EDAD TECNOLÓGICA

Victoria Diehl (ed.)

LA IMAGEN INTERMEDIA
Cuerpo y experiencia en la edad tecnológica

Victoria Diehl (ed.)

Originalmente publicado en 2017 en Madrid, España,
por Global Knowledge Academics como parte de la
colección Desafíos Intelectuales del Siglo XXI.

2017, los autores
2017, Victoria Diehl
2017, Global Knowledge Academics



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada:
No se permite un uso comercial de la obra original ni la
generación de obras derivadas.

Imagen de cubierta: Blue and Orange Light Projected on Left
Hand of Person, 2015
Creative Commons Zero (CC0) license

La imagen intermedia. Cuerpo y experiencia en la edad
tecnológica. / por Victoria Diehl (ed.)

ISBN: 978-84-15665-21-2

Este libro ha sido financiado por la Comunidad Internacional
de Cultura Visual - www.sobreculturavisual.com.

Las opiniones expresadas en cualquiera de los artículos publica-
dos en este libro son la opinión de los autores individuales y no
los de Global Knowledge Academics, ni de los editores. Por consi-
guiente, ni Global Knowledge Academics ni los editores se hacen
responsables y se eximen de toda responsabilidad en relación
con los comentarios y opiniones expresados en cualquiera de los
artículos de este libro.

ÍNDICE

I. LA HUELLA DIGITAL. EXPERIENCIA Y REPRESENTACIÓN DEL CUERPO.

Realidad es experimentación. Entender y cuestionar nuestra sensibilidad como sujetos contemporáneos

¿Cómo afectan las tecnologías a la sensibilidad del sujeto en sus diferentes épocas? 7
María Blasco Cubas

Peludos y velludos

El vello corporal masculino en las artes..... 15
José Antonio Colón Fraile

Fallo, nostalgia y cultura digital 29

María del Mar Marcos Carretero

Proyecto Atenea

Ágora virtual de mujeres artistas tecnológas 35
Nuria Lloret Romero y Elena Robles Mateo

II. EL CUERPO LÚDICO. JUEGO Y CULTURA.

La cultura de los videojuegos

Influencia en el comportamiento y las habilidades desarrolladas de los diseñadores 47
Ángel Xavier Solórzano Costales, María Alexandra López Chiriboga

Estrategias de interactividad de los museos a través de las TIC 59

Laura Cristina Echeverri Sánchez, Jackeline Valencia Arias, Alejandro Valencia Arias, Lemy Bran Piedrahita, Martha Luz Benjumea Arias

El Patrimonio Cultural y su unión a las nuevas tecnologías 69

Alicia Mellén Tomás

Los juegos como medio artístico

La Creación de Juegos como Medio de Comunicación de la Intencionalidad Social del Arte 81
Alba García Martínez

Imagen/escrita com estudiantes de uma escola pública do Brasil 103

Teresinha Maria de Castro Vilela, Aldo Victorio Filho

III. LA PANTALLA DE CRISTAL.

Ally McBeal: entre la Ley y el Deseo

Un análisis textual del capítulo Piloto 115
Carolina Hermida-Bellot

La imagen extraña

El sujeto-pantalla o la pantalla como cuerpo de nuestra realidad 127

Martín Kanek Gutiérrez Vásquez

Adaptação literária para televisão: novos desenhos de tempo e de espaço

Uma reflexão sobre os elos de ligação entre obra Literária e obra adaptada 137

Leticia Hees Alves

IV. COLECCIÓN O APROPIACIÓN.

Provisional [entre referentes]:

Investigación artística, procesos de creación y una exposición147

M. Montserrat López Páez

La ética en el diseño: códigos éticos y responsabilidad social

Plagio vs. similitud. La creatividad del diseñador en tela de juicio 155

María Alexandra López Chiriboga, Ángel Xavier Solórzano Costales

La antropología en el siglo XXI. Perspectivas desde la práctica artística.

La observación provocativa y la antropología visual experimental 169

Xabier Vila Coia Fernández

**I. LA HUELLA DIGITAL.
EXPERIENCIA Y REPRESENTACIÓN DEL CUERPO.**

REALIDAD ES EXPERIMENTACIÓN

Entender y cuestionar nuestra sensibilidad como sujetos contemporáneos. ¿Cómo afectan las tecnologías a la sensibilidad del sujeto en sus diferentes épocas?

María Blasco Cubas, Universidad de Castilla-La Mancha, España

Palabras clave: realidad; experimentación; aparato; cuerpo; interfaz

VIRTUALIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

Partimos de la consideración de que la realidad no puede ser entendida como algo independiente del sujeto, sino que la realidad es en sí la experimentación misma. Desde esta perspectiva, en general, la realidad referida, tal como la experimenta el individuo, podemos considerarla virtual, pues se percibe a través de las ideas que se le configuran a través de su práctica. Nos referimos a la experimentación entonces, como una manera de conocer, un procedimiento específico de extrema importancia en el descubrimiento del medio físico y social. La problemática que planteamos en la hipótesis fundamental bajo esta perspectiva, identifica un problema que intentamos resolver a través de intervenciones que inciden directa o indirectamente sobre la realidad. ¿Sigue teniendo nuestro espacio habitado la misma naturaleza y forma que tiempos anteriores?; ¿cómo percibimos?; ¿cómo vemos?; ¿cómo miramos?; ¿cómo representamos?

Si consideramos estos planteamientos, la problemática subyacente del presente estudio no pretenderá diferenciar entre realidad, ilusión, simulación, realidad virtual o realidad digital, sino en analizar cómo el sujeto contemporáneo, a partir de la integración de las nuevas tecnologías de la información y comunicación electrónica y telemática, percibe, experimenta e incorpora una pluralidad de realidades a partir de sus propias vivencias y experimentaciones, y cómo todo ello es influenciado y representado en relación a la reestructuración de la propia visualidad de la representación artística en cada época, y, para nuestros intereses y objetivos, en la contemporánea.

Una posible vía, consistiría en concebir los sistemas electrónicos de realidad virtual, de inteligencia y vida artificial, telemáticos e hipermedia, entre sus múltiples modos de acontecer, como procedimientos incorporados a la sociedad en general y a la manifestación artística en particular, invitándoles a plantear nuevas experiencias interactivas en un sentido amplio, como un conjunto indefinido de modelos posibles. A partir de aquí, nuestro discurso específico sobre la sensorialidad virtual actual parte de que la realidad es cognición, tanto en sus imágenes como en sus narrativas, como en las sensaciones y las emociones que estas generan, por lo que obviaremos la cuestión de si estamos tratando o experimentando con realidades psíquicas,

materiales o virtuales, puesto que lo importante en este caso puntual, no es la categorización de los medios, sino la activación del discernimiento, la creatividad, la imaginación y el conocimiento, así como la acción o el proceso interactivo y el acontecimiento.

A partir de estas premisas, se nos habilita para poder orientar el conocimiento y la experiencia hacia la virtualización de experimentaciones subjetivas, pues consideramos que las nuevas tecnologías electrónicas y telemáticas, además de amplificar y extender nuestras capacidades humanas, posibilitan y activan nuevas condiciones para percibir, construir, representar y actualizar la realidad, las categorías y los conceptos, lo que nos es otra cosa que construir y transmitir juicios de valor, así como generar nuevas formas culturales en todos los ámbitos en general y en lo que nos acontece, en la creación artística y visual en particular.

LA VISIÓN COMO OPERACIÓN INTRÍNSECA DENTRO DEL CONOCIMIENTO DEL MUNDO

La percepción es subjetiva. (Sol Lewitt, 1969, 11)

La fenomenología de la conciencia soporta todas las experiencias subjetivas, emociones y sentimientos que un sujeto asume en un momento dado. Así, esta conciencia fenomenológica viene a ser como un corte, una sección o un fragmento en la corriente de la consciencia, que incluye sensaciones, imágenes, sentimientos, emociones, deseos, voluntades y pensamientos, que transitan por una mente aquí y ahora, produciendo un mundo sensorial-perceptivo dinámico, en cuyo centro se aloja el “yo” (el mí-mismo, mi identidad). Esta conciencia toma la forma de un “yo” encarnado (corporeizado) en un espacio dado (la realidad física); y hace que cada persona funcione de forma independiente y autónoma, con un punto de vista único y subjetivo, que le conduce a una particular manera de vivir y entender el mundo que le rodea, su realidad.

Partamos de una importante cuestión que, a nuestro juicio, marca un antes y un después en lo que al proceso madurativo de la investigación de la presente doctoranda en Arte y Humanidades. Tras varios años analizando cómo las tecnologías afectan indudablemente a la sensibilidad del sujeto en sus diferentes épocas, el enfoque del filósofo e historiador francés Jean-Louis Déotte ha suscitado profundos replanteamientos teórico-prácticos vinculados al tema. Por ello, creemos de extrema relevancia referirnos a dicho enfoque en primera instancia, a partir del cual, iremos tejiendo el corpus teórico-práctico planteado en la presente comunicación.

Es necesario comprender que en cada objeto histórico todos los tiempos se encuentran, entran en colisión o bien se funden plásticamente los unos con los otros, se bifurcan o bien se enredan los unos en los otros. (Didi-Huberman, 2000, 66)

La idea fundamental de la que parte Déotte, al igual que nosotros, reside en la existencia de “épocas de la sensibilidad común” (Déotte, 2009, 72)

dentro de la sociedad occidental, configuradas según él a través de ciertos medios técnicos vinculados a la propia representación epocal concreta, o, tal y como él mismo los denomina en su tesis fundamental *¿Qué es un aparato estético?* (2012), “aparatos”. Obviamente, no es nuestra intención realizar un exhaustivo análisis desde los comienzos de la humanidad en cuanto a técnica y modos de representación se refiere, sino entender y cuestionar nuestra sensibilidad consecuente a partir de los tiempos “modernos”. Creemos que ese sujeto sensible-estético se constituyó de forma alterada, debido en parte por la modificación perceptiva de toma de conciencia de la potente comunicabilidad de la manifestación-representación artística, que Déotte clasifica en torno a cinco aparatos epocales determinantes: (1) El aparato proyectivo o perspectivo; (2) el museo; (3) la fotografía; (4) el cine; y (5) lo inmaterial –digital. No en vano, advertimos no considerar únicamente la técnica ligada a un determinado fin o uso, sino que nos referimos a ésta como múltiples modos de actuación e inscripción a través del medio representacional/epocal, lo que configura los modos de sensibilidad y percepción, y con ello una época determinada.

Debemos preguntarnos por su funcionamiento y no por su uso; es decir, estudiar la lógica de los aparatos culturales en tanto objetos técnicos. (Déotte, 2012, 82)

Al referirnos a los aparatos modernos a partir de los análisis de Déotte, respaldados por diversos pensadores de la talla de Walter Benjamin, comprendemos que estos aparatos se diferencian de sus predecesores en el hecho de desvincularse parcial o totalmente de la representación como revelación y presencia hacia una proyección formal (el aparato perspectivo) de intercambio de miradas. Tal y como Nicolás Bourriaud lo explica en *Estética Relacional* (2006), “la perspectiva le asigna un lugar simbólico a la mirada y le da “al que mira” su lugar dentro de un simbolismo social” (Bourriaud, 2006, 99), que poco a poco quedaría suplantado por aquel *flâneur* baudelairiano, en un proceso de aprendizaje y descubrimiento constante a consecuencia del aparato epocal consecuente, el museo y la fotografía (entre otros factores como la industrialización, la ciudad, etc.). Esto es, la autonomización del arte, donde la representación de la temporalidad perdurable de la narración da paso al instante como temporalidad latente, esto es la huella.

Si encadenamos dichas reflexiones a grandes rasgos apuntadas, al interesante enfoque propuesto por el filósofo Maurice Merleau-Ponty en *El ojo y el espíritu* (1964), aunque el autor se refiera específicamente a la pintura, constatamos que, dentro del amplio campo de la representación, los ojos funcionan como computadores del mundo, pues nos servimos de ellos como valioso instrumento de enlace entre éste y el propio pensamiento. Es decir, no debemos pasar por alto pensar en la visión como operación intrínseca dentro del conocimiento del mundo que nos acontece, ya que, si consideramos nuestro cuerpo como interfaz, la visión como videncia y el movimiento como trayecto, éstos se convierten en factores de extrema relevancia a la hora de incidir en cualquier imaginario propuesto, dentro de la práctica artística a la que nos referimos. Consideraremos así objeto y representación a través del imaginario

ligado a la imagen, o, parafraseando al propio Merleau-Ponty, “el dentro del fuera y el fuera del dentro, que hace posible la duplicidad del sentir, y sin los que no sería posible contener la cuasi presencia y la visibilidad inminente que constituyen todo el problema de lo imaginario” (Merleau-Ponty, 1964, 25), y que parte de la percepción del sujeto y su acontecer. Desde este posicionamiento fundamental, sospechamos que, a través de lo visible, percibimos los rastros de las miradas y los gestos, así como el espacio que atraviesa y anima el sujeto, al imbricar cuerpo –la visión- y pensamiento –lo visible-, lo que podríamos llamar maduración del conocimiento sensible.

El enigma consiste en que mi cuerpo es a la vez vidente y visible. Él, que mira todas las cosas, puede también mirarse y reconocer entonces, en lo que ve, el «otro lado» de su potencia vidente. El cuerpo se ve viendo, se toca tocando, es visible y sensible para sí mismo. Es un sí-mismo, no por transparencia como el pensamiento, que no piensa ninguna cosa más que asimilándola, constituyéndola, transformándola en pensamiento, sino un sí-mismo por confusión, narcisismo, inherencia del que ve en lo que él ve, del que toca en lo que él toca, del sentiente en lo sentido; un sí-mismo, por tanto, atrapado entre cosas, que tiene un rostro y un dorso, un pasado y un porvenir...”. (Merleau-Ponty, 2013, 22)

Figura 1. Liquid Views – der virtuelle Spiegel des Narziss.



Fuente(s): Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss. *Liquid Views – der virtuelle Spiegel des Narziss*, (1993-2008) instalación interactiva. © Foto: Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss [Url: http://container.zkm.de/presse/special_YOUserII.html]

Así, el filósofo nos conduce de manera aparente a reflexionar cómo la imagen especular “esboza en la superficie de inscripción el trabajo de la visión” (Merleau-Ponty, 2013, 29), y como consecuencia, todos los demás objetos técnicos representacionales previos a la imagen-movimiento y consecutivamente a la virtual-digital, los tomaremos como excelentes conductores entre el cuerpo que ve al cuerpo visible. Recordemos por ejemplo en este sentido la fantástica obra *Liquid Views – der virtuelle Spiegel des Narziss* (1993-2008) de Monika Fleischmann & Wolfgang Strauss. En resumen, como bien expone el filósofo francés, “toda técnica es “técnica del cuerpo. Figura y amplifica la estructura metafísica de nuestra carne” (Merleau-Ponty, 2013, 30). Estas hipótesis, nos conducen a posicionarnos de acuerdo a los planteamientos de los autores citados, pues consideramos al sujeto el punto cero de la espacialidad, y, en consecuencia, la conceptualización del espacio quedará subordinado al mismo, pues no tendría sentido considerarlo como algo dado, sino que éste se da en consonancia al sujeto, abierto y mutable ahí donde es, un aquí y ahora superpuesto y latente en permanencia.

CONMUTADORES DEL MUNDO

Si recordamos el título de la presente comunicación “realidad es experimentación”, entendemos que el mundo no es independiente del sujeto, sino una prolongación de nuestra corporalidad, entendiendo el cuerpo cual interfaz. La obra pictórica de René Magritte *El falso espejo* (1928) explora esa idea: el ojo como un falso espejo, que contempla y refleja las nubes blancas y un cielo azul, una ventana hacia la realidad, hacia el exterior; pero, a la vez, la puerta de acceso al mundo imaginario de cada uno. El ojo sería como una puerta que separa el mundo real del mental, y en acción, constituye la construcción autónoma de virtualidades que operan como realidades, como si fuera nuestro ojo el que mira y a través del cual vemos el cielo. En otras palabras, si consideramos que toda manifestación a través de la imagen ha asumido la condición de representar la sensibilidad del sujeto a través del aparato epocal definido por Déotte, en la persistente búsqueda de la comprensión de la realidad que le acontece al sujeto, la creación-representación como modo posible de conocimiento, la experiencia estética es generada por la obra de arte. Así, la consideraremos como la existencia de mundos paralelos posibles y subjetivos, en directa relación al medio y al contexto concreto.

No cabe duda que la teoría estética histórico-cultural de la imagen y de los modos de ver es, en el fondo, una teoría de la cultura. José Luis Brea, en *Las tres eras de la imagen* (2010), desvela que la evolución de la materialidad para el arte se ha visto siempre ligada a un contexto económico-tecnológico-cultural concreto, y de acuerdo con él, debemos recapacitar cómo las distintas morfologías técnicas propician modelos diferenciales de producción, distribución y recepción de imaginarios. Según el autor, una primera, la “imagen-materia” (Brea, 2010: 7-34), es relacionada con los artefactos y las artes tradicionales. Un acontecimiento singular y único, una mirada subjetiva bajo un régimen escópico que implica la tradición, la cultura, la historia. Una imagen encarnada, substanciada en objeto, que hace posible

hablar de conceptos como eternidad, fijación, inmutabilidad y fundamentalmente memoria, “escritura de retención contra el pasaje del tiempo” (Brea, 2010: 12). La imagen “film” (Brea, 2010: 35-63), estaría ligada a una economía y tecnología industrial-mecánicas, actualizando la mirada y el registro, las distancian de sujeto, pues este régimen escópico a través de la máquina asocia la imagen al tiempo en continuo devenir; al movimiento a través del cine y la fotografía. En otras palabras, si en la imagen-materia yacía el valor de la rememoración, bajo la memoria siempre rescatable, el film, para éste y otros teóricos, habla de una construcción simbólica propia de un “cuerpo sin órganos activado en máquina deseante” (Brea, 2010: 51). Finalmente, Brea reconoce que el acontecer de la “E-imagen” (Brea, 2010: 65-135) corresponde a un orden de lo múltiple, “leve y efímero, puramente transitorio” (Brea, 2010: 67), ligado a la tecnología de la información de la sociedad post-industrial, factor determinante en la evolución estética de las prácticas artísticas y visuales.

Figura 2. The False Mirror Le Perreux-sur-Marne.



Fuente(s): René Magritte. *The False Mirror Le Perreux-sur-Marne* (1928). Óleo sobre lienzo. MOMA, Nueva York. 2017 C. Herscovici, Brussels / Artists Rights Society (ARS), New York. [<https://www.moma.org/collection/works/78938>].

EL MOVIMIENTO (TRAYECTO). EL CUERPO CUAL INTERFAZ

La representación en perspectiva situó al sujeto frente a un espacio finito y cerrado, conforme a unas leyes determinadas, en búsqueda de la perfecta representación ilusoria de la realidad que tenía ante él, desvinculado de su ser, inmerso en un imaginario dispuesto y perfectamente delimitado el continente y el contenido, conllevando la disposición ilusoria que posibilitaba un intercambio de miradas. En contrapartida, tomado el sujeto como

eje central, el presente estudio ha intentado poner argumentos que avalen dicha hipótesis desde una perspectiva renovada, tomando como punto de partida (y no por ello obviando lo reflexionado en estudios anteriores) la percepción del mundo a partir del cine y la fotografía, y, de forma simultánea, la permutación del tiempo por los mass media a partir de la imagen en movimiento, encaminada ésta hacia la metaimagen digital o “E-imagen” (José Luis Brea, 2005)¹ que alberga el imaginario actual, permitiendo con ello que se desenvuelva y se dé simultáneamente en una multiplicidad inabarcable de formas, pues confiamos como Merleau-Ponty que “no se trata ya de hablar del espacio y de la luz, sino de hacer hablar al espacio y a la luz que están ahí” (Merleau-Ponty, 2013, 46).

En este tiempo de innumerables innovaciones tecnológicas, sumado a la infinita multiplicación y producción de información de naturaleza multimedia, nos encontramos ante un espacio de inmersión claramente diferenciado al de épocas anteriores, un espacio donde no se observa, sino que se actúa, un espacio que se construye, cambia y se renueva constantemente por la acción del sujeto. La posibilidad de actuar en un entorno de interactividad, ubicuidad y telepresencia (cuerpo virtual), así como la superación de las fronteras geográficas a raíz de la conexión a escala global (Internet), se han convertido en los rasgos propios del mundo que nos acontece.

REFERENCIAS

- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Brea, J. L. (2005). *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Déotte, J.-L. (2004). *La época de los aparatos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- (2004). *¿Qué es un aparato estético?* Santiago de Chile: Metales Pesados.
- Didi-Huberman, G. (2000). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Lewitt, S. (1969). “Sentences on Conceptual Art”. *Art-Language, Coventry*, 1(1), pp. 11-13. Disponible también on line en: https://www.specificobject.com/objects/info.cfm?inventory_id=14599&object_id=12679&page=1&options=#.WDLjRObhCM8 [Consulta: 21/09/2016]
- Merleau-Ponty, M. (1964). *El ojo y el espíritu*. Madrid: Mínima Trotta.

1 Brea, J. L.: “La crítica en la era del capitalismo cultural electrónico” (2005) es un conjunto de 32 notas posteadas que intentan construir una pequeña teoría de la crítica del arte en la actualidad, desarrollada como un sub-blog de ::agenciacritica: <http://www.agenciacritica.net>. El conjunto de notas fue presentado como conferencia en los encuentros sobre crítica De Arte 2005, organizada por la Associació Catalana de Crítica d’Art, MACBA, Barcelona, noviembre 2005.

PELUDOS Y VELLUDOS

El vello corporal masculino en las artes

José Antonio Colón Fraile, Universidad de Málaga, España

Palabras clave: *pelo; vello; masculinidad; hombre; virilidad; hirsutismo; macho; kalokagathia; desnudo; arquetipo*

INTRODUCCIÓN

En esta comunicación proponemos un recorrido por la desnudez masculina en el arte y la representación del vello corporal como forma de pensar la masculinidad a través de las imágenes. Una selección de ellas nos servirá como punto de partida para hilvanar un discurso sobre la masculinidad a través de una de sus manifestaciones corporales más genuinas: el vello androgénico.

Algunos temas que analizaremos serán la representación de Adán desnudo como primer hombre, pasando por la representación esquemática y simétrica del vello púbico en atletas, dioses y héroes de la antigüedad grecolatina; el mito del hombre salvaje con el cuerpo recubierto de pelo usado en la heráldica medieval, o los santos anacoretas como San Onofre con el cuerpo hirsuto, signo de su aislamiento del mundo; sayones, esbirros y judíos de la pasión de Cristo en los que el vello corporal abundante forma parte de la representación de su maldad (*Kalokagathia*); el detallismo de la pintura flamenca en la representación del cuerpo masculino y su vello; el redescubrimiento del cuerpo del hombre por el Academicismo del XIX; hasta la hipervirilidad masculina propia de la iconografía gay en artistas como Tom of Finland; o el triunfo de la estética bear en la moda y en el imaginario colectivo masculino de nuestros días. Conceptos como juventud y belleza, moda, género, masculinidad, arquetipo o erotismo nos ayudarán a entender cómo ha funcionado social y culturalmente la representación del desnudo masculino velludo a lo largo de la historia.

EL DESNUDO HEROICO. “BELLO” Y “VELLO” COMO TÉRMINOS ANTAGÓNICOS

La historia del desnudo heroico masculino en el arte es también la historia de una ausencia, la de la representación de vello corporal. Como se recoge en el Génesis, Adán fue creado por Dios a su imagen y semejanza y desde entonces se lo ha representado en excelente forma física pero sin abundante vello, más allá del púbico, enfatizado o suavizado según épocas y regiones, bien oculto tras tapujos vegetales o *plein air*, pero siempre escaso. Así podemos encontrarlo representado desde los primeros sarcófagos paleocristianos, como el de Junio Basso, de mediados del siglo IV en Roma, hasta los adanes renacentistas de los que el de Masaccio de la Capilla Brancacci de Florencia (1424-1428) es el paradigma, o el carnoso Adán barroco de Rubens del *Adán y Eva* del Museo del Prado (1628), por citar algunos de los ejemplos más significativos.

Figura 1. Expulsión del paraíso.



Fuente: Massaccio, 1424-1428, Capilla Brancacci, Iglesia del Carmine, Florencia.

Igual suerte corrieron los cuerpos masculinos de héroes, dioses y atletas de la antigüedad grecolatina, captados en actitud heroica, todavía hoy paradigmas de lo bello, pero con escaso o nulo pelaje corporal. Kuroi, discóbolos, diadúmenos y apoxiomenos varios, hércules, apolis y adonis, jasones y perseos comparte todos ellos grandeza heroica y poco vello en sus representaciones pictóricas y escultóricas.

Retomado el desnudo heroico en el Renacimiento, es el *David* de Miguel Ángel (1501-1504) de la Galería de la Academia de Florencia, el paradigma del cuerpo masculino en plenitud en el que su autor continúa la tradición grecolatina en la representación de los genitales. El joven judío se muestra lampiño, sin vello corporal, a excepción de un pequeño aderezo en la zona púbica. La representación de los genitales del personaje bíblico es una obra maestra de mesura renacentista, con suave modelado del pelo, artísticamente dispuesto en simétrica distribución de rizos flameantes que coronan la raíz del pene.

Figura 2. Genitales del David.



Fuente: Miguel Ángel, 1501-1504, Galería de la Academia, Florencia.

Neoclasicismo y Academicismo en el XIX poco vello añadieron al asunto, y así se aprecia en la escultura heroica de *Napoleón como Marte Pacificador* (1806) de Canova en la Apsley House de Londres. Los cuerpos masculinos continuaban expresando heroísmo, virtud que celebra la fuerza y la virilidad, pero sin la presencia de vello corporal. Tampoco la revisión que los totalitarismos del siglo XX, fascismo y nazismo, hicieron del desnudo heroico aportaron pilosidad, más allá de la componente propagandística, superioridad corporal como manifestación de la superioridad de raza y de nación. Las esculturas de Vittorio Godigna y Aldo Bittini para el *Foro Itálico* de Roma (1932) son buen ejemplo de ello. Máxime en el nazismo alemán en el que la representación del cuerpo piloso estaba reservada para la propaganda antisemita en la que los judíos eran representados como seres ruines, enjutos y encorvados, avaros y, por supuesto, provistos de abundante pelo.

Figura 3. Napoleón como Marte Pacificador.



Fuente: Antonio Canova, 1806, Apsley House, Londres.

Tampoco en los albores del siglo XX con la llegada del cinematógrafo, el desnudo heroico se completó con el aditamento piloso, antes lo contrario, el férreo Código Hays, vigente desde 1934 hasta 1968 para el cine americano, tenía prohibido mostrar al hombre en pantalla con vello en el torso por considerarse lascivo. En el pecho marmóreo de Tarzán interpretado en varias ocasiones en estos años por Johnny Weissmuller el vello brilla por su ausencia.

Citamos a José Miguel G. Cortés para determinar cómo el desnudo heroico masculino se han mantenido casi inalterable en su representación a lo largo de los siglos: “aunque esculpidos para representar diferentes valores

como el deporte, la juventud, la lucha, la deidad o la victoria, parecen tan similares en su virilidad triunfal y exclusiva que son perfectamente intercambiables unos por otros” y “cómo estas esculturas que representan la perfección masculina de su época se caracterizan por la ausencia de vello en todo su cuerpo (incluso en las axilas o el pubis)” (G. Cortés, 2004, p. 61) o lo muestran de manera muy focalizada. Concluimos por tanto que “bello” y “vello” son términos antagónicos en lo que a desnudez heroica se refiere.

HIRSUTISMO EXACERBADO COMO EXOTISMO, ABANDONO O MONSTRUOSIDAD

En el extremo opuesto a la representación casi lampiña del hombre en el desnudo heroico y en el arte clásico se sitúan las representaciones de cuerpos masculinos recubiertos de pelo en su totalidad, tal es el caso del *homo Selvaticus*. Las representaciones de hombres salvajes se pueden ver en la Edad Media tanto en el arte sacro como en el profano, sobre todo en tapices, arcas y en la heráldica, apareciendo la mayoría de las veces como tenantes de escudos. Su origen se remonta a mitos populares y cuentos de hadas y se representa como un “ser imaginario medio hombre, medio bestia, caracterizado por estar completamente cubierto de vello y que se suponía que vivía en los bosques” (López-Ríos, 2006, p. 234).

Los *Salvajes* de la fachada del Colegio de San Gregorio de Valladolid, obra de Gil de Siloé, c. 1499, son ejemplo de ello, representándoseles a tamaño natural flanqueando la puerta principal del edificio y resultan especialmente significativos puesto que se trata de un conjunto de dieciséis ejemplares, dispuestos en dos alturas a ambos lados de la portada (Olivares, 2013, p.47) donde aparecen la mitad de ellos recubiertos de pelo de la cabeza a los pies. El salvaje representa un estado primigenio del ser humano, desinhibido, ajeno a normas y convenciones sociales, pero desempeñando un rol apotropaico o protector sobre el edificio.

Figura 4. Salvajes.



Fuente: Gil de Siloé, c. 1499, Colegio de San Gregorio, Valladolid.

Otro caso de cuerpos cubiertos en su totalidad de vello lo encontramos en algunos santos anacoretas, siendo San Onofre el mejor exponente. En la representación de los santos eremitas la tradición los presenta afeados por la larga permanencia en el desierto. “Sobre estos modelos la espiritualidad barroca celebrará las penitencias de los santos y su desprecio por el cuerpo, debilitado por ayunos, flagelaciones y otras formas de disciplina” (Eco, 2007, p.56). En el *San Onofre* de Alejo de Vahía, c. 1500, del Museo Nacional de Escultura de Valladolid, luchando contras las pasiones y las tentaciones mundanas, el santo anacoreta se representa cubierto de pelo en todo su cuerpo como símbolo de la dejadez de los placeres terrenales y de la negación de las vanidades y de la belleza humana. Quizás su hirsutismo sea símbolo parlante de una anorexia provocada por su prolongado ayuno. Según advierte la Academia Española de Dermatología y Venereología (AEDV), la anorexia puede provocar además de los trastornos habituales, el hirsutismo o lanugo, esto es la aparición de vello por todo el cuerpo o en zonas como los hombros o la espalda.

Figura 5. Salvajes.



Fuente: Alejo de Vahía, c. 1500, Museo Nacional de Escultura, Valladolid.

En el lado opuesto a la santidad se sitúan los personajes hirsutos que encarnan la maldad. Son los demonios, los diablos del imaginario medieval, maldades peludas, como Lucifer o Satanás, cuya representación infundía pavor en las almas de los fieles. En el *Codex Altonensis* de la Divina Comedia de Dante, anónimo toscano 1350-1410, folio 48, de la Bibliotheca Christianei de Hamburgo, encontramos la representación arquetípica del demonio durante la Edad Media como un ser monstruoso y abominable, en este caso de apariencia antropomórfica con el cuerpo totalmente recubierto de un

espeso pelaje animal. Su hirsutismo es un trasunto de su maldad y de su naturaleza feroz, como ocurre con otros seres fantásticos como los faunos, los sátiros, los centauros, los ya citados salvajes, o el Minotauro.

Figura 6. Lucifer.



Fuente: *Codex Altonensis*, anónimo toscano, 1350-1410, Bibliotheca Christiane, Hamburgo.

En la representación del Minotauro, monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro de la mitología griega, encontramos profusión de vello corporal y de entre todos los artistas ninguno como Picasso lo representó de forma tan apasionada. En el aguafuerte *Minotauro sentado con puñal, I*, 1933, de la Colección Biblioteca Nacional, Pablo Picasso nos ofrece una versión humanizada del mito en la que es perfectamente reconocible el cuerpo de un varón en plenitud, monumental y heroico, con sus atributos viriles visibles y abundante vello corporal, alter ego del propio pintor, según Kahnweiler, y trasunto de la fuerza, la masculinidad y la potencia sexual del artista: “Minotauro absorbe toda la masculinidad y, aunque aparentemente lo veamos aislado, es como si estuviese en medio de un harén” (Gallego, 1981, p. 210). El Minotauro es Picasso, hombre, amante y bestia, mientras mantenía relaciones con Marie-Thérèse.

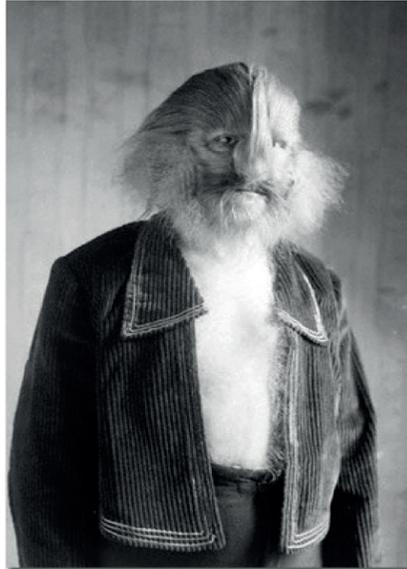
Figura 7. *Minotauro sentado con puñal, I*.



Fuente: Pablo Picasso, 1933, Colección Biblioteca Nacional, Madrid.

En el ámbito de lo *freak*, o lo monstruoso, el desmesurado vello corporal marcó la vida de Stephan Bibrowski, el hombre con rostro de león cuyo nombre artístico era Lionel y que padecía una enfermedad poco frecuente conocida como hipertrichosis lanuginosa congénita por la cual presentaba todo el cuerpo recubierto de pelo rubio, fino y suave. Lionel fue expuesto como atracción de circo desde muy temprana edad y captó la atención de la fotógrafa Diane Arbus que lo retrató en 1991. Teniendo como referente el film de Tod Browning *La parada de los monstruos*, esta fotógrafa neoyorquina sintió fascinación por la estética *freak* y la realidad de lo monstruoso. Sus fotos nos muestran a partes iguales lo grotesco y lo digno, la repulsión y la compasión.

Figura 8. *Lionel*.



Fuente: Diane Arbus, 1991.

Concluimos este capítulo con Gastón, el personaje de Walt Disney que encarna el antihéroe en *La Bella y la Bestia*, el film de Kirk Wise y Gary Trousdale (1991). Gastón es la representación arquetípica del villano rudo, arrogante y descarado, amado y admirado por todos por su fortaleza sobrehumana, sus dotes de caza, y sus instintos primarios. Su personaje simboliza la identidad masculina hegemónica, el hombre agresivo y pasado de moda, la imagen estereotipada masculina que puso de moda el cine de los 80 (Domínguez, 2001, p.148). Entre sus muchas cualidades está la de poseer un poblado pecho peludo, tan frondoso como los bosques donde suele cazar y en uno de los números del musical de la película se rasga la camisa para mostrar unos pectorales aderezados de abundantes rizos negros, mientras canta “y soy más peludo que un oso polar”. Siguiendo la estela del film, en la versión musical de *La Bella y la Bestia* es el actor Daniel Diges el que utiliza un postizo en el pecho para presentarse sobre el escenario como un macho alfa.

Figura 9. Gastón, La Bella y la Bestia.



Fuente: Kirk Wise y Gary Trousdale (1991).

EL TRIUNFO DEL HOMBRE VELLUDO. DE TOM DE FINLANDIA A LA ESTÉTICA HIPSTER Y GAY BEAR

Las modas y convenciones sociales han requerido a lo largo de la historia el rasurado del vello o su natural exhibición según la estética imperante. No todo ha sido negativo en la percepción social y cultural del vello masculino. La admiración por el hombre velludo la encontramos también desde la antigüedad veterotestamentaria, en concreto en el episodio de Esaú y Jacob que nos ayuda a suponer que tener vello abundante era una bendición para el hombre. Recordemos que un brazo peludo, digno de un primogénito israelita, le sirvió como garante a Jacob para obtener la bendición de su padre. Esaú y Jacob eran gemelos, uno cazador y velludo, Esaú, el otro pastor y lampiño, Jacob. Uno era impetuoso y amado del padre, Isaac. El otro, apacible y cariñoso, era amado de la madre, Rebeca. Y como no podría ser de otro modo el cazador impetuoso y preferido del padre era el velludo. En la obra *Isaac bendice a Jacob* de José de Ribera, c. 1637, del Museo del Prado se representa esta escena del Génesis en la que Jacob, con la ayuda de su madre Rebeca, engaña a Isaac, el padre ciego, para obtener la bendición y lo hace cubriéndose el brazo con una piel de cabrito para fingir la abundante pilosidad de su hermano Esaú al que le correspondía la bendición por primogénito varón.

Figura 10. *Isaac bendice a Jacob*.



Fuente: José de Ribera, c. 1637, Museo del Prado, Madrid.

En nuestra historia más reciente, se impuso el estereotipo del pecho peludo, ancestral signo de virilidad, en las décadas de los 60 y 70 cuando actores como Tom Selleck, Burt Reynolds, o Sean Connery, pusieron de moda los tornos viriles en las pantallas, de modo que “a principios de los 80, el vello corporal era ya un requisito de hombría” (O’Brien, 2014, p. 83). Pero fueron los movimientos contra-culturales, en concreto la subcultura gay militante de los años sesenta, los que consagraron la figura del macho peludo, hiper-viril y activo, vinculado a prácticas sexuales como el sadomasoquismo y a estéticas como la *leather*. Robert Mapplethorpe, a la cámara, y Tom of Finland, con sus ilustraciones, catapultarán esta iconografía en el imaginario gay contemporáneo.

Mapplethorpe y Tom of Finland fueron amigos y compartieron época y temáticas. Ambos fueron apasionados del fetichismo y del sadomasoquismo y convergieron en un gusto por un itifalismo animalesco y un hirsutismo exacerbado. De la cámara de Robert Mapplethorpe (1946-1989) salieron imágenes tomadas del ambiente hardcore del Gay Club The Saint en New York. Una de ellas nos presenta el retrato de *Charles Sislin at the Black Party*, The Saint, New York (1981). A su habitual concepción clásica del encuadre fotográfico, y al uso del blanco y negro con una finalidad expresiva, se le une la carga psicológica de este personaje caracterizado por sus ropas de cuero negro y su mirada fija al espectador, con un poblado bigote y pecho y hombros recubiertos de vello negro que le confiere un carácter de macho dominante y castigador.

Figura 11. *Charles Sislin at the Black Party*.



Fuente: Robert Mapplethorpe, 1981.

Lejos de la mirada fría, sombría y underground de Mapplethorpe se sitúan los protagonistas de los cómics de Tom of Finland (1920-1991), hombres frívolos y sonrientes, modelados con un refinado dibujo que muestran una homosexualidad estereotípica de machos dominantes y dominados, en la que más allá de los roles que ocupan en sus relaciones sexuales, se

muestras sin excepción hipervirilizados con rotundas musculaturas, miembros viriles descomunales y espeso pelaje.

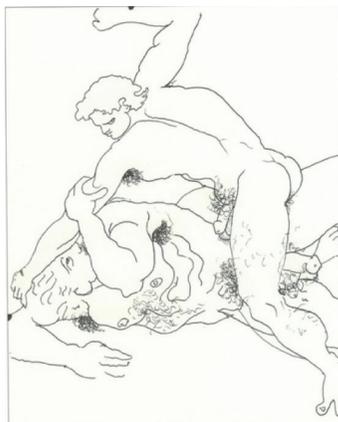
Figura 12. *Kake, Beach boys.*



Fuente: Tom of Finland, 1971.

En los *Dibujos eróticos* de Jean Cocteau también encontramos una exaltación de la masculinidad pilosa. La colección de dibujos homoeróticos de este polifacético artista francés es amplia. En ella los protagonistas son siempre jóvenes grandes, fuertes, masculinos, bien dotados y con presencia de vello corporal reservado a las zonas viriles, púbica y anal, piernas, pecho y axilas en cantidad justa pero rotunda, justo allí donde opera la pulsión escópica del subconsciente homosexual del artista, fascinado por la fuerza sexual y heroica de sus luchadores. Sus dibujos están realizados con trazo firme, con un estilo gráfico lineal inconfundible. Los jóvenes aparecen entregados al amor, al sexo y a la lucha con una fuerza erótica masculina en toda su plenitud.

Figura 13. *Luchadores.*



Fuente: Jean Cocteau, 1947, ilustraciones para el libro *Querelle de Brest* de Jean Genet.

Una nueva hornada de ilustradores, herederos de aquella estética *underground* creada por Tom of Finland pero más refinada y erótica, más *cool* en definitiva, está volviendo a entronizar al hombre velludo como arquetipo de masculinidad, al menos el destinado para el consumo de un público gay. El hombre que triunfa es el que

Se dejó barba y pelo en pecho y se vistió con tejanos y camisa de cuadros; nacieron así el *bear*-gay con sobrepeso y mucho pelo-, el *musclebear* -lo mismo pero pasado por el gimnasio-, la *nutria* -el *bear* delgadito y peludo, el *polar bear* -el oso madurito y canoso- y una infinidad de variantes que podrían llenar todo un zoológico. La última tendencia es el *hipster*, que viste más o menos desaliñado, lleva el cabello largo peinado con gomina y unas barbas tan pobladas que ya las querría para sí algunos *amish* (Medina, 2014, p. 24).

Muchos de los nuevos iconos masculinos que pululan por el mundo de la ilustración gay actual son peludos. Ilustradores y artistas digitales como Juan Castaño, Ismael Álvarez, o David Cantero, por citar artistas hispanos, Gengoroh Tagame y Jiraiya representativos del manga gay japonés, o Salem Beiruti, artista conceptual que recrea digitalmente ensoñaciones oníricas basadas en cuerpos masculinos musculados y velludos, utilizan el vello corporal con una finalidad homoerótica.

Figura 14. *Anthony Varrecchia Digital collection.*



Fuente: Salem Beiruti, 2015.

ÚLTIMAS REFLEXIONES. PERFORMATIVIDAD, ARTS&CRAFTS Y AVATARES

Concluimos este recorrido por el hirsutismo en las artes con algunas obras de difícil catalogación. *Calendhair* de Jaime Wolfe y Tyler Harding, 2016, Nampa, Idaho, EE.UU., es un raro ejemplo de performatividad pilosa. Una espalda peluda como espacio de creación artística es la propuesta de este joven americano con una imaginación capaz de transformar su cuerpo hirsuto en originales diseños realizados a golpe de máquina de afeitar. Cada cuatro meses, tiempo

que tarda en tener una longitud adecuada en el pelo de la espalda, Jaime Wolf diseña un icono que se compañero Tyler Harding recorta primorosamente. El resultado es un calendario peludo en el que cada mes está representado de forma icónica en su espalda. Pascua, Halloween, el 4 de Julio o San Valentín ya han sido representados por Wolfe logrando transformar una circunstancia incómoda para el ego de la mayoría de los hombres, una espalda peluda, en un acto performativo no exento de humor y originalidad *kitsch*.

Figura 15. *February, Calendhair.*



Fuente: Jaime Wolfe y Tyler Harding, 2016.

Male Nude de Robert Allen (1997) es el ejemplo de una nueva generación de artistas que reivindican una producción artesanal, manual y personalizada de la obra de arte frente a la digitalización y la producción en cadena. En este *revival* del *arts & crafts*, el diseñador ha ideado un desnudo masculino de perfil realizado mediante la técnica del bordado tradicional. El diseño es sumario y bello, sin renunciar a un pretendido encanto *kitsch*. Los hilos negros cosidos componen un frondoso pubis y una zona abdominal pilosa. La ambivalencia se establece entre la técnica del bordado (femenino) y el color rosa de la tela (femenino) con el tema representado, cuerpo desnudo (masculino) y abundante pilosidad (masculino).

Figura 16. *Male Nude.*



Fuente: Robert Allen, 1997.

De las infinitas posibilidades de caracterización de un avatar, o réplica digital de una persona, que el meta universo o universo paralelo de *Second Life* ofrece a sus usuarios encontramos también la posibilidad de lucir un extraordinario cuerpo velludo. En el listado web de “Accesorios para el Avatar»Cabello»Cabello masculino” de *Second Life* se ofrece la opción “Very Hairy Chest”, o lo que es lo mismo “Pecho Muy Peludo”, descrita como: “Pelo grueso y denso en el pecho. Se incluye un accesorio prim opcional para mayor realismo. Mezcla perfectamente con nuestra ‘Espalda Muy Peluda’. Lo último en masculinidad”. El accesorio “Espalda Muy Peluda” se describe a su vez como “Espeso pelo denso de espalda, que se envuelve sobre los hombros y se mezcla con el pelo del pecho. Opcional hombro y la parte posterior. Se incluye un accesorio prim opcional para mayor realismo. Lo último en masculinidad”. Volvemos a encontrarnos con la asociación de hirsutismo y masculinidad.

Las fantasías tecnológicas sobre cuerpos artificiales también pueden servir para dar rienda suelta a los anhelos de los cibernautas que se esmeran en la construcción de realidades virtuales en las que la fantasía humana, con la ayuda de la tecnología, triunfa sobre lo natural e impone como en este caso una hipertrofia pilosa, “el cuerpo deja de estar sometido al canon de la belleza para convertirse en lugar de manifestaciones de los excesos tecnológicos y de las patologías sociales” dando como resultado final una distorsión de los límites entre el cuerpo real y el mundo representado (Torras, 2007, p. 73-74).

Figura 17. Avatar “Very Hairy Chest”.



Fuente: Second Life Market Place, 2017.

CONCLUSIONES

De análisis de las imágenes seleccionadas podemos concluir que:

- Raramente en la Historia del Arte se representa el vello corporal masculino en plenitud. Cuando este aparece suele estar reservado a la zona púbica, dejando torsos y axilas lampiñas.
- *Kalokagathia*. La representación de abundante vello corporal masculino en las distintas disciplinas artísticas suele estar connotada negativamente y se reserva para determinados personajes como salvajes, bárbaros, fanfarrones, enemigos, torturadores, esbirros, sayones, seres mitológicos y demonios. Todos ellos de comportamiento animal violento, sexualmente agresivo o degradado.

- La aparición de abundante vello corporal se vincula desde muy antiguo con la masculinidad, la fortaleza física, la virilidad, la potencia sexual y la reproductividad, asociando así físico y género.
- El abundante vello corporal como quintaesencia de lo masculino triunfa en el imaginario gay. A la representación estereotípica del hombre macho contribuyen la ropa, la virilidad exacerbada, el tamaño del pene y por supuesto también el abundante vello corporal.

REFERENCIAS

- Adrián, J. (2007). Cuerpo y representación. Una panorámica general. En M. Torras (Ed.), *Cuerpo e identidad. Estudios de género y sexualidad I* (pp. 55-81). Barcelona: Edicions UAB.
- Domínguez, B. (2001). En busca de un nuevo Príncipe Azul: Soluciones para un héroe desfasado. En C. Sánchez-Palencia y J. C. Hidalgo (Eds.), *Masculino Plural: Construcciones de la masculinidad*. Lleida: Universidad de Lleida.
- Eco, U. (2007). *Historia de la fealdad*. Barcelona: Lumen.
- Gallego, A. (1981). *Picasso. Obra gráfica 1904-1971*. Madrid: Ministerio de Cultura, Dirección General de Bellas Artes, Archivos y Bibliotecas.
- García, J. M. (2004). *Hombres de mármol. Códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad*. Barcelona: Egales.
- Hadjadj, F. (2010). *La profundidad de los sexos por una mística de la carne*. Granada: Editorial Nuevo Inicio.
- López-Ríos, S. (2006). El hombre salvaje entre la Edad Media y el Renacimiento: leyenda oral, iconográfica y literaria. *Cuadernos del CEMYR*, 10, 233-250.
- Medina, G. (2014). *Gayconography. Una visión artística de la imagen homosexual*. Palma de Mallorca: Plan B.
- O'Brien, G. (2014). *Cómo ser un hombre. Guía de estilo y comportamiento para el caballero moderno*. Ciudad de México: Océano.
- Olivares, D. (2013). El salvaje en la Edad Media. *Revista Digital de Iconografía Medieval*, 5(10), 41-55.

FALLO, NOSTALGIA Y CULTURA DIGITAL

María del Mar Marcos Carretero, Universidad Autónoma de Querétaro, México

Palabras clave: cuerpo, ausencia, cultura, digital, nostalgia.

INTRODUCCIÓN

El cuerpo, es una funda orgánica y caduca, referente inmediato de nuestra existencia; un código visual y universal explotado a lo largo de la historia, un elemento simbólico separado del lenguaje.

A través del arte, y en un afán de permanencia, el ser humano busca, más allá de su propia carne, darle sentido estético a este contenedor físico. Por ejemplo, con el uso exacerbado de la perfección del cuerpo idealizado, en las culturas Griega y Romana, referentes clásicos de la figura.

En la actualidad presenciamos una búsqueda por habitar el mundo espiritual. Esta visión considera que el alma es imperecedera; mientras existe desvinculación entre el ser y su cuerpo. En la visión del arte contemporáneo, la dimensión material se considera agotada, y la parte espiritual se relega cada vez más al plano de lo conceptual.

Con la incursión de la cultura digital en el arte, esta búsqueda toma un giro hacia el universo de lo virtual. Una realidad simulada donde el cuerpo físico no existe y el espiritual no habita, pero es posible crear sus simulaciones; por tanto, se recurre a formas alternas de sublimidad. El artista, ahora mediante la simulación, mutila su propio cuerpo, sacrificando parte de su estética en pro de su búsqueda de crítica y reflexión, abriendo un diálogo y buscando encontrar belleza en estas simulaciones, a través del silencio, el vacío, el error y la deconstrucción.

El silencio se evidencia en imágenes estáticas cargadas, irónicamente, de ruido. La imagen borrosa se percibe como una señal interrumpida, mientras que el vacío se hace presente en la nostalgia generacional de aquéllos que atestiguaron el cambio de lo analógico a lo digital, un proceso en el que el error es lo que se impone sobre la presencia de los objetos reales, de manera que el objeto se transforma y resignifica ante nosotros, ahora como un signo de lo que es deconstruido.

La deconstrucción corporal es presentada como un medio para volver la corporalidad evidente, a través de la distorsión y el ruido de las imágenes del cuerpo. De las muchas interpretaciones estéticas que puedan darse en torno al cuerpo idealizado, y al cuerpo fragmentado, podemos encontrar corrientes artísticas que nacen de la cultura de lo virtual. Por ejemplo, el **Net Art** y el **new media art**, o arte de las nuevas tecnologías, donde la internet funge como plataforma y hace su incursión en el territorio del arte, en respuesta ante la masificación y el uso de las tecnologías, consideradas como la parte primitiva de muchas otras corrientes; nace a finales de los 80 y principios de los 90.

De ahí se desprenden otras corrientes estéticas contemporáneas, como una respuesta nostálgica a sus verdaderos orígenes.

El **vaporware**, por ejemplo; el cual tiene referentes estético-visuales en la llamada la cultura pop, el uso de productos corporativos y de consumo y los colores neón de los 80; esta visión, mantiene una carga fuerte en lo visual, muy parecida a una especie de viaje ácido, que hace referencia a los colores y las texturas producidos por los alucinógenos.

El **datamosh**, o datamoshing, es el proceso por el cual se genera la compresión de los datos para dar como resultado el **glitch art**. Glitch es un término que significa básicamente “error”. El glitch art es el resultado de los barridos de la imagen. La estética del error y la pixelación intencional de la figura, son propuestos como elementos estéticos con base en un fallo de origen en la composición; una corriente que surge a partir de la confusión en la imagen y que, posteriormente, se retoma con una intención clara de estilización artística. El eje principal en estas tendencias es el error gráfico y la alteración de la imagen, donde la posición del cuerpo necesita ser llenada para saciar el vacío de la propia existencia humana. Gilles Lipovetsky hace mención de esta condición, en el prefacio de su ensayo *La era del vacío*.

La conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masificado, la emergencia de un modo de socialización y de individualización inédito que rompe con el instituido desde los siglos XVII & XVIII. Desvelar esa mutación histórica aún en curso es el objeto de estos textos, considerando que el universo de los objetos, de las imágenes, de la información y de los valores hedonistas, permisivos y psicólogos que se le asocian, han generado una nueva forma de control de los comportamientos, a la vez que una diversificación incomparable de los modos de vida, una imprecisión sistemática de la esfera privada, de las creencias y los roles, dicho de otro modo, una nueva fase en la historia del individualismo occidental. (Lipovetsky, 1986, p. 5).

En este proceso acelerado de la individualización, citado por Lipovetsky, se puede decir que, así como el dadaísmo responde a la industrialización de las postguerras, el glitch responde a la transición de lo analógico hacia lo digital. Es en este cambio donde la noción del ser se configura en complejos códigos, con base en un error de las construcciones visuales, para revelar píxeles y líneas magnéticas que muestran composiciones abstractas, surrealistas, conceptuales, de infinitas posibilidades. Se puede definir a estas propuestas como *deshabitadas*, pues se trata de la estética de la decadencia, la interrupción y la distorsión del cuerpo, el cual traslada su sacralidad perfecta a un fallo visual cargado de vacuidad y deconstrucción, en relación con el entorno que habita. Más allá de la estética física del cuerpo, la sublimidad aparece en la ausencia del todo o de sus partes, porque en la ausencia también radica la belleza.

Esto explica la tendencia marcada, dentro de éstas corrientes contemporáneas, hacia la nostalgia de la era transitiva de las décadas de los 80 y 90, donde el acetato pasó a ser ocupado por el casete; y, en esa misma línea de

sucesión, el arribo del compact disc. De modo que estas generaciones hijas de su tiempo, producen imágenes donde recrean colores, atmosferas y texturas que buscan emular el vacío que para ellos dejó la transición.

El cuerpo queda varado entonces en este tramo transitorio. La figura queda sesgada entre líneas magnéticas y píxeles, de tal manera que resulta irreconocible o sólo muestra un vano vestigio, la reminiscencia a una nostálgica perfección.

La figura estética del cuerpo se ha convertido en un producto de consumo masificado, perdiendo su esencia y su sacralidad. Quizás por esta razón el uso recurrido de iconos griegos dentro de la estética de estas corrientes.

...La belleza que inventan los griegos es muy concreta. Es una imagen artificial e intelectual, una versión de un cuerpo de varón anómalo porque no es lo común, extraño porque es imposible y noble porque representa a criaturas excelentes, virtuosas y hasta cierto punto inmortales... (Sánchez, 2015, p. 28).

La relación que tenemos con la construcción de la belleza de los griegos, la encontramos en la representación de lo virtual, porque lo virtual también es inmortal. Aquí hallamos un vínculo con la representación de lo clásico: la vuelta al clasicismo, su recuperación en el vaporware y el glitch Art, latente ya no por la presencia del cuerpo sino por las huellas de su interacción con el todo, se vuelve algo que *ya no está*, y así se nos presenta. Tomamos este acto de ausentismo como la vacuidad de un nuevo motor que ahora ya no presenta al ser como eje central, sino que discute su actuar y la modificación que realiza en su mundo; el tema se torna ahora sobre lo humano. Dejando de lado lo espiritual y la parte física dentro de los estudios de la visualidad.

Eduardo Medina representa un ejemplo del arte de la cultura digital en México. Esstro Nueve es el seudónimo que el artista ha elegido, basándose en una fusión de etimologías construidas desde los ámbitos de la música y la numerología sagrada. Su búsqueda de identidad, lleva al artista a generar un especial interés por la palabra "Esstro", la cual hace alusión al ciclo reproductivo animal, en su etapa más fértil, donde los canales hacia la creación de la vida están completamente abiertos. Él hace una analogía con su proceso creativo, y decide nombrarse de esta forma, haciendo un señalamiento a la apertura de sus propios canales de fertilidad creativa. Su conexión con la numerología, específicamente con el número tres, el cual ha sido visto como un número kármico dentro de muchas culturas, y considerado sagrado dentro de la geometría que parte del triángulo como la figura más estable, y que deriva en el número nueve, el cual representa tres veces tres; por tanto, el artista hace una síntesis de este simbolismo numérico con el de la palabra.

Esstro Nueve aborda la figura del cuerpo desde la perspectiva temática del fallo y el error generado por ordenador. El artista presenta una serie de autorretratos mediante vestigios, y envía mensajes cifrados a través de las líneas que genera el fallo en la imagen, donde no se muestra, sino que se devela lo que pareciera ser un alter ego digital.

En esta deconstrucción del cuerpo y la imagen, nos parece como si el artista buscara representarse en un avatar de estética burda. Sus obras

muestran el registro técnico del fallo, provocado intencionalmente, aprovechando el error generado; Esstro lo manipula con fines estéticos, creando un ruido implacable, ruido dentro del silencio de la imagen difusa; es ahí donde radica el mutismo. En la obra de Esstro encontramos una dualidad, pues el ruido también aparece por medio de líneas magnéticas y colores; y el movimiento es generado por la estática y la yuxtaposición errónea de los planos.

En realidad el error se ha convertido en una prominente estética en la mayor parte de las artes de finales del Siglo XX, recordándonos que nuestro control sobre la tecnología es una ilusión y revelando que las herramientas digitales no son tan perfectas, precisas y eficientes como los humanos que las construyeron. Las nuevas técnicas son a menudo descubiertas por accidente, por alguna falla, intento técnico o experimento. (Cascone, 2000, p. 2).

Se trata de una estética del vacío que busca llenar espacios y sensaciones. El alter ego entonces queda varado en la mátrix, en esos otros planos configurados por la red, donde la tecnología y la internet son una extensión de nuestro cuerpo; es un proceso que genera una nostalgia que desemboca en la evocación la estética que origina el net art en sus comienzos, en una etapa auténtica, como lo fueron los 80 y 90. Es por esta razón que se busca, en el arte, traer esa realidad ausente al plano de lo contemporáneo.

El cuerpo virtual, hasta cierto punto, puede ser considerado inmortal, por la simple razón de que, una vez suspendido en la red, cualquier imagen o representación visual se conserva permanente, aun cuando sea retirada. Siempre estará vagando en alguno de los sinuosos caminos carreteros de la red. Esta figura canonizada, llena de aura, idealizada en el tiempo, es el prototipo del mundo renacentista, basado en la mirada del arte griego, bajo la forma de un cuerpo perfectamente razonado: un varón pleno de aura inmaculada, construido con el mármol que da presencia a la piel brillante y la mirada altiva; este icono, retomado en la cultura digital, desde el punto de vista del arte contemporáneo, es desacralizado; el cuerpo queda alterado, se difumina entre líneas y barridos, retículas y píxeles. Así se define a este plano virtual de paisajes y personajes atrapados en el marco del fallo y el error virtuales.

LA DECONSTRUCCIÓN DEL CUERPO

El cuerpo ese nos presenta como unidad; una sola estructura estética. Nos formulamos entonces algunas interrogantes: ¿A partir de cuáles zonas comienza a deconstruirse el cuerpo? ¿Se deja a las líneas del azar y lo aleatorio, o bien se estructura a partir de una proporción aurea? Si partimos de un análisis teórico formal, el azar forma parte de la estética misma del glitch, los errores se manifiestan a partir de carencia de información en ciertas partes de la composición de la imagen. ¿Es acaso que el error tiene un origen matemático? ¿Es una falla en el orden? ¿O se trata de una cadena con secuencia interrumpida, que se manifiesta y se deconstruye a partir del color?

Los estructuralistas formales buscaban darle sentido y estructura a diversas disciplinas dentro de las ciencias humanas, como la filosofía, la literatura, la antropología y el arte; bajo un sentido estricto, rígido y académico. Con el posestructuralismo, surgido en las postguerras, se busca romper este esquema y poner en jaque el sentido de las ciencias humanas.

Deconstrucción es un término acuñado por el posestructuralismo, y cuyo principal exponente Jacques Derrida, quien implanta el término dentro del lenguaje literato-filosófico y, posteriormente, el arte lo retoma con el fin de dar sentido a la reinterpretación del cuerpo. Descomponer la estructura, para darle un nuevo sentido a partir de la resignificación.

Los papeles del cuerpo y lo virtual, entonces, se conjugan en el proceso de deconstrucción; deconstruir el cuerpo es una negativa. La influencia posestructuralista y la deconstrucción, se manifiestan a través de distintas expresiones visuales.

Parte del proceso estético de la deconstrucción, es la fragmentación. El cuerpo se divide, y cada una de sus partes tiene un significado, genera un valor, un nuevo concepto. Como antecedente, los iconos de la cultura griega, y la ruina. Es entonces que, a partir de la descomposición de los cánones establecidos de la figura del cuerpo, se obtiene una nueva variante de composición, más libre y menos académica, pero conservando geometría y orden.

La llamada generación X, sufrió el proceso del cambio analógico y la incursión de los formatos digitales, uno de los motivos del vacío generacional. Por ello, en el arte ontemporáneo se vive una nostalgia respecto de aquella etapa, misma que se ve reflejada en las manifestaciones artísticas actuales, como la moda, la música, pero sobre todo en la cultura digital.

La virtualidad ha venido a contribuir a la disolución de la materia, no como un acto pretencioso de negar nuestra corporeidad, sino de posicionar lo que se encuentra en el discurso procesual artístico, y aspirar más allá de lo previsto. (Padilla, 2014, p. 51).

En el mundo de la virtualidad surgen varios conceptos paralelos a los estudios del cuerpo, como el denominado "No lugar"; un no lugar es aquel espacio vacío, sin historia, efímero, mutable y relativo. Surge, pues, la disyuntiva del cuerpo varado en el ciber espacio, donde lo existente en el plano físico pasa al plano cibernético del No lugar. Una simulación, un plano subyacente, creado artificialmente, y que es un escape del plano del mundo físico real.

El concepto virtual proviene del latín *virtus*, que significa fuerza, virtud. La cualidad de producir un efecto. Si el arte trabaja con intensidades sensoriales y conceptuales, entonces los efectos que produce la virtualidad son significantes. (Padilla, 2014, p. 57).

Todo lo que resulte de la virtualidad, tiene un valor estético intrínseco y por tanto artístico. Se puede considerar que el ciberespacio es una gran ciudad simulada, de ampliar carreteras donde es posible viajar a velocidades inimaginables, donde la información va y viene sin cesar, donde no hay

sustancia, no hay esencia, no hay ser. Es el plano de la simulación. Pero existe, en un plano alterno al físico, y al espiritual. Ésta es la nación de lo virtual, donde se crea la estética del No lugar.

Si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar. (Virilio, 1998, pag. 85).

La virtualidad y sus no lugares son puntos de encuentro informáticos, sin alter egos ni ubicación geográfica reales, sólo las que suceden en el plano cibernético; codificados en complejos códigos de programación, a modo de avatares inmersos en esas grandes ciudades que nunca duermen, luminosas, saturadas de movimiento y cargadas de vacío, porque finalmente están deshabitadas.

REFERENCIAS

- Cascone, K. (2000). Las estéticas del error. 13 Agosto 2016, de Mit press Journals Sitio web: http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/cascone/estetica_del_error.pdf
- Lipovetsky, G. (2011). *La era del vacío*. España: Anagrama.
- Padilla, A.J. (2014). La virtualidad como elemento disolutivo del objeto artístico en el arte contemporáneo. 15 de Septiembre del 2016, de Obra digital Sitio web: <http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/43>
- Sánchez, C. (2015). *La invención del cuerpo*. España: Siruela.
- Virilio, P. (2009). No lugares. 25 de Agosto del 2016, de wordpress Sitio web: <https://nolugares.wordpress.com/>

PROYECTO ATENEA

Ágora virtual de mujeres artistas tecnólogas

*Nuria Lloret Romero y Elena Robles Mateo,
Universitat Politècnica de València, España*

Palabras clave: arte; tecnología; feminismo; mujer; proyecto; ágora; plataforma; artes performativas; colaborativo; participativo

INTRODUCCIÓN

Atenea es un proyecto emergente que tiene como objetivo la unificación y agrupación de mujeres artistas que trabajen con tecnología innovadora en escenas performativas o de carácter colaborativo o participativo. Constará de una plataforma online como método global de punto de encuentro ya que abarcará un nivel internacional. También se realizarán apariciones en congresos y eventos, como es el caso de éste III Congreso Internacional sobre Cultura Visual, que sirvan como primer arranque de presentación y expansión del proyecto. En la plataforma tendrán lugar las publicaciones de las demás actividades: cursos, seminarios, encuentros en persona, masterclasses, etc. También se realizará unas entrevistas a las principales mujeres tecnólogas en diferentes ámbitos, tanto artístico como mediático, que formarán un libro y un archivo documental con el apoyo de la Fundación Telefónica.¹ Su principal finalidad es localizar, reconocer y promover a las contemporáneas figuras femeninas en el campo de las artes visuales y performativas que usen y desarrollen las más innovadoras aplicaciones tecnológicas, construyendo así un punto de apoyo para su carrera y su expansión personal y profesional, hecho que afecta a toda la comunidad y sociedad actual y que pretende ser un punto relevante de acción en la historia de la lucha feminista.

En el campo de la ciencia y la tecnología, la participación de las mujeres aun es escasa, sobre todo en los puestos de toma de decisiones. Aun en nuestros días estamos acostumbrados a escuchar una serie de asociaciones en torno a lo femenino y lo masculino, atribuyendo racionalidad, fuerza y dominio como características de los hombres; y debilidad, intuición y sentimentalismo como cualidades de las mujeres. Estos patrones reforzados por los mitos religiosos, la literatura, el arte y la filosofía (Hegel, Schopenhauer, Nietzsche y un célebre y triste etcétera) coinciden con la orientación ideológica de la propia tecnología en nuestra sociedad. La visibilización de la participación femenina en el ámbito científico-tecnológico históricamente se ha ignorado, siendo en muchos casos relegada a los puestos intermedios y dificultando su acceso a los puestos de dirección. No obstante las mujeres en el campo de la ciencia y la tecnología han creado desde hace años sus

1 <http://www.synergicpartners.com/>

plataformas de visibilización y asociaciones de mujeres tecnólogas donde se trabaja desde el empoderamiento de la mujer hasta la mentorización para que mujeres jóvenes puedan apoyarse en otras mujeres más posicionadas a nivel laboral. Éste es el caso de la asociación de mujeres Girls in Tech², Women in Mobile³ o la de Woman Talent⁴ como ejemplos más relevantes a nivel mundial. Otros a destacar son: Unidad de Mujeres y Ciencia, European Women in Tech, National Center for Women and Information Technology, World Woman Foundation, Women Shift Digital, TECHNOLO-chicas, Tech Needs Girls Ghana, Mujeres Tech&Aliados, Tech Ladies -Women Tech Makers, Girls Who Code, Black Girls Code, Girl Develope It, The Next Women, Geek Girl Meetup, Empower Women Organization, TEKLA Festival, The Ada Initiative, entre otras.

En el ámbito académico actualmente en las carreras de ingenierías la participación de mujeres no llega al 30% y si hablamos del profesorado femenino que imparte docencia en dichas titulaciones no llega a un 20% en su participación. El ministerio de industria ya hace años que elaboró un libro blanco titulado Situación de las Mujeres en la ciencia española⁵ donde se daban datos claros sobre esta desigualdad. Además, recientemente un estudio por la Universidad de Cambridge ya informaba sobre esta falta de inserción femenina en toda Europa tanto en las empresas como en la formación y basaba esta situación en diversos factores como son la hostilidad de los ambientes de trabajo con respecto al género tanto en empresas como en universidades, sueldos significativamente menores y sobre todo la presión social requiriendo a las mujeres de vuelta al Hogar⁶:

Sólo 3 de cada 10 nuevas matrículas en las carreras técnicas del próximo curso pertenecen a mujeres. La Escuela Técnica Superior de Arquitectura, con el 53,3%, y la de Ingeniería Técnica Agrícola, con el 51,3%, son las que reúnen a más mujeres, mientras que la proporción disminuye hasta el 19% en la Facultad de Informática.

Nos encontramos inmersos en una nueva revolución industrial mal llamada industria 4.0 y la situación de la mujer sigue estando desfavorecida al igual que paso en las otras revoluciones industriales. El nuevo techo de cristal de las mujeres en este siglo puede ser el conocimiento tecnológico, no como meras usuarias sino como arte y parte del propio desarrollo de la tecnología. El Banco Mundial en su informe: Informe de desarrollo mundial 2016 sobre "Dividendos Digitales"⁷, destaca esta nueva brecha para las mujeres sobre su paso de meras usuarias a desarrolladoras de la tecnología.

2 <http://girlsintech.org>

3 <http://www.womeninmobile.org/>

4 <http://womentalent.org>

5 http://www.idi.mineco.gob.es/stfls/MICINN/Ministerio/FICHEROS/UMYC/LibroBlanco_Interactivo.pdf

6 http://elpais.com/diario/2006/07/20/ciberpais/1153362266_850215.html

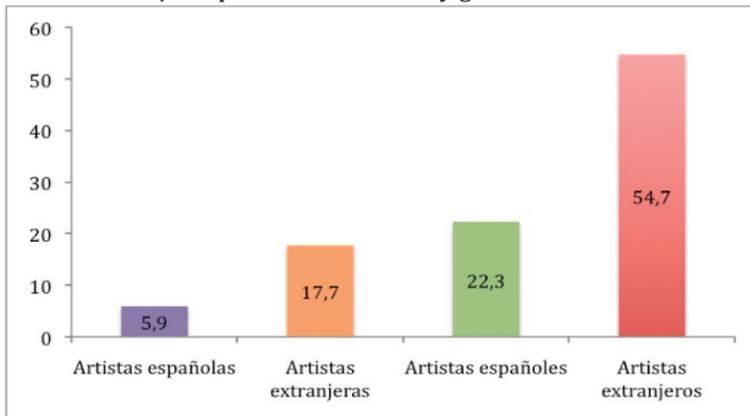
7 <http://documents.worldbank.org/curated/en/658821468186546535/>

<http://102724-WDR-WDR2016Overview-SPANISH-WebResBox-394840B-UO-9.pdf>

Si esta situación se puede observar en el terreno de las ciencias y la tecnología donde existe un marco mayor de desarrollo dado el volumen económico que mueven los sectores detallados, en el terreno artístico se ha producido el mismo efecto durante el siglo XIX y gran parte del siglo XX donde la visibilidad de las mujeres artistas ha sido casi inexistente, no se han nombrado mujeres dentro del relato oficial de la historia del arte, no porque no hayan participado, sino más bien porque el modelo de historicismo que interpreta los hechos excluye su participación. Si nos adentramos en el arte contemporáneo actual ya sea plástico o performativo, la gran mayoría de expresiones artísticas con mayor visibilidad mediática tienen un eminente componente tecnológico intrínseco para su desarrollo, lo que requiere que el artista tenga conocimientos especializados en tecnología para poder aplicarlo a sus piezas, coreografías o piezas musicales o exhibiciones. Solo tenemos que ver la colección BEET⁸ de arte electrónico, cuyos premios se dan en la feria de arte ARCO y en cuya colección solo aparecen 4 mujeres de un total de 32 Artistas.

En un informe realizado por la asociación de Mujeres en las Artes Visuales en el 2015 sobre la feria nacional de arte contemporáneo ARCO se realiza un análisis comparativo y crítico sobre la diferenciación alarmante entre sexos en la misma. En general, respecto a otras ediciones de ARCO, el porcentaje de mujeres artistas no ha variado mucho en su conjunto. Seguimos ancladas en un porcentaje de 23% de artistas femeninas. También, el porcentaje de artistas españolas se mantiene prácticamente en el mismo porcentaje (de un 4,4% a un 5,9%), lo que sigue mostrando poco impulso a la creación femenina nacional.

Figura 1. Porcentaje de presencia femenina y general en ARCOMadrid 2015.



Fuente: <http://www.m-arteyculturavisual.com>

En los más de treinta años que se viene celebrando el mayor encuentro de arte contemporáneo en España la presencia femenina tanto a nivel gestor como artista sigue siendo considerablemente menor que la de las

⁸ <http://www.coleccionbeep.org>

figuras masculinas. Estos datos resultan chocantes comparados con las estadísticas actuales que nos muestran el porcentaje de alumnos y alumnas en las carreras de Bellas Artes e Historia del Arte en nuestro país (según datos recopilados en los informes de MAV las mujeres suponen del 65% al 75% del total del alumnado de estas disciplinas). Como vemos la representación de artistas mujeres españolas sigue siendo muy reducida respecto a las extranjeras o a los hombres⁹:

Lejos quedan aún la representación del 29% de mujeres artistas presentes en el 2010. Y aunque los datos de las artistas españolas ha mejorado un poco, el número de artistas extranjeras sigue disminuyendo, un 4,3% menos que en el 2010. De los 1.230 artistas presentes este año en el programa general, el 76,75% siguen siendo hombres.

A pesar de ser la mayor feria de arte contemporáneo de nuestro país, ARCO sigue estando representada en su mayoría por artistas extranjeros, en vez de apoyar a artistas nacionales en nuestras galerías. También vemos una clara desigualdad de oportunidades y de representación entre hombres y mujeres dentro del mercado del arte. Un mercado, que a pesar de que se nutre de un gran porcentaje de mujeres artistas en todas las disciplinas, sigue estando monopolizado por los hombres. Este informe realiza la inexistente explicación concreta que justifique esta paradoja de presencia femenina en el mundo profesional del arte, lo que nos promueve como movimiento a indagar sobre las condiciones sociales excluyentes, culturales, institucionales, políticas, etc. Movimientos artísticos actuales como el Feminism 2.0, Tecnofeminismo, Hackeractivismo, Cyberfeminism, DIY Feminism evidencian la gran capacidad creativa crítica de las mujeres a través de las nuevas tecnologías e internet.

Por otro lado, la situación de las mujeres en el ámbito musical tanto en la música electrónica pura como en el desarrollo de la profesión de Dj tal como comentan el colectivo “Señoras quehablan de música” en su artículo¹⁰ sobre la invisibilidad de las profesionales de este sector y de cómo algunos festivales de música electrónica y arte intentan luchar contra esto:

En el estado de cosas actual, con un desequilibrio total en la representación de género (un ejemplo de otro estilo musical: en el festival Materia oscura de este fin de semana no había ni una sola mujer, en lo que se supone un festival de una pretendida vanguardia musical), visibilizar la aportación de mujeres se convierte en una política de discriminación positiva (o acción positiva) [...] Estos espacios permiten además no sólo visibilizar las contribuciones de las músicas, sino poner sobre la mesa las desigualdades de género en la música, en distintos ámbitos. En este sentido,

9 <http://www.mav.org.es/index.php/observatorio/informes-y-propuestas/1704-informe-mav-14-presencia-de-mujeres-artistas-en-arcomadrid-15>

10 <https://srasquehablandemusica.wordpress.com/2013/11/07/las-mujeres-en-insertar-genero-o-escena-musical-hoy-la-electronica/>

totalmente de acuerdo en que, aunque ahora sean más visibles las artistas electrónicas, la industria y los espacios siguen siendo masculinos. Hay mucho que hablar ahí, no sólo sobre las discriminaciones directas contra las mujeres que puedan producirse, sino sobre la división de género de las profesiones técnicas, que se extiende al ámbito de la música electrónica.¹¹

Así también en el caso de la danza la falta de coreógrafas es notoria pero si nos adentramos en el campo de la creación de espectáculos completos de danza con inclusión de la tecnología el número de mujeres coordinadoras de dichos proyectos es casi inexistente. La música, productora, realizadora y directora canadiense Grimes es un excelente ejemplo de esta utopía profesional y artística en el mundo de la música y las artes visuales. Es un gran ejemplo de lucha contra las tendencias y órdenes establecidos inherentes en nuestra cultura dentro de la industria musical, ella misma diseña, crea y realiza las diversas tareas de su producción musical, desde sus temas hasta los video clips. En su manifiesto contra el sexismo en la música, ella confiesa y muestra la constante lucha diaria para que su trabajo y capacidad técnica y artística sea tomada en serio, confesando sentirse realmente infravalorada cuando figuras masculinas de la industria musical y audiovisual le proponen hacer su trabajo, apartándola solo a la figura de cantante, la más extendida para el papel de mujer en música¹².

Escuelas como la School for New Dance Development¹³ destacan por su aplicación en la tecnología como base de la innovación en la danza y el teatro y aplican programas especializados en la profundización del uso de la tecnología en estas disciplinas fomentando la participación de las mujeres en dichos talleres.

El objetivo principal de Atenea como proyecto de investigación es reconocer las lagunas, puntos débiles y críticos de la estructura político-social-cultural actual para poder entender el origen de los hechos señalados en cuanto a desigualdad de género en el arte y la tecnología. Como objetivo práctico, pretender ser un punto de encuentro tanto real como virtual para la fomentación de actividad formativa como promocional desde y para las mujeres artistas que trabajen con tecnología. El gran porcentaje de experimentación del proyecto dará lugar a resultados inesperados que reconocemos serán positivos en cualquiera de sus formas. El carácter de participación y colaboración a nivel global que se pretende alcanzar dará lugar a nuevos debates, ensalzamiento de movimientos, apertura de puertas y posibilidades, fomentación de la formación para jóvenes, ruptura de conductas y una serie de transformaciones sociales como micro-revoluciones que sólo son posibles con la unión del colectivo femenino.

11 <https://srasquehablandemusica.wordpress.com/2013/11/07/>

las-mujeres-en-insertar-genero-o-escena-musical-hoy-la-electronica/

12 <http://actuallygrimes.tumblr.com/>

post/48744769552/i-dont-want-to-have-to-compromise-my-morals-in-order

13 <http://www.ahk.nl/en/atd/dance-programmes/sndo/about-sndo/>

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DEL OBSERVATORIO-PLATAFORMA VIRTUAL

- Creación de un espacio de colaboración compartida.
- Identificar mujeres artistas de disciplinas plásticas y performativas que hayan desarrollado o estén desarrollando proyectos artísticos con integración de tecnología.
- Identificar mujeres científicas y tecnólogas que estén interesadas en colaborar con mujeres artistas en su proceso creativo.
- Crear un censo de espacios expositivos y de exhibición de las obras
- Geolocalizar y detectar zonas de influencia.
- Identificar mujeres con influencia relevante que tengan una trayectoria en este tipo de colaboraciones desde los dos ámbitos artístico y científico-tecnológico.
- Identificar casos de éxito por países de colaboración entre artistas y científicas-tecnólogas.
- Crear una comunidad de intercambio de conocimiento activa y de creación compartida.

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL OBSERVATORIO

- Creación de alianzas para el observatorio: Contacto con proyectos similares a nivel internacional para dar visibilidad al proyecto y que puedan apoyarlo , algunos ya localizados anteriormente como el caso del observatorio¹⁴ con el cual ya existen acuerdos de colaboración.
- Análisis de casos y proyectos existentes: Localización y clasificación de los proyectos , lo cual permitirá realizar un listado actualizado de artistas, científicas y tecnólogas y proyectos que genere el mapa de visualización por países categorías y posibles modelos de colaboración.
- Análisis de influencia de los proyectos existentes mediante la toma de datos de influencia sacados de apis de Twitter y Facebook para poder identificar quienes son las influenciadoras con más visibilidad lo cual permitirá dar mayor visibilidad al observatorio.
- Desarrollo de la base de datos del observatorio. Se creará un censo de personas y proyectos con una clasificación y taxonomía lógica que permita localizar especialistas en tecnología así como artistas y proyectos de interés. Dicha base de datos será visible mediante mapas de geolocalización que permitan ver si las personas y proyectos están cercanas para la colaboración y también nos permitirá dar datos para realizar visualizaciones estadísticas de modelos de cooperación etc.
- Identificación de buenas prácticas: Una vez localizados las artistas, científicas y tecnólogas con los proyectos se creará una metodología que identifique buenas prácticas que puedan ser compartidas entre todos en el apartado de casos de éxito donde se puedan explicar y clasificar y a través del blog del observatorio se les podrá dar difusión.

¹⁴ <http://www.cartografiadelamovilizacion.cl>

- Espacio expositivo virtual. Se desarrollará un espacio para la exposición de proyectos digitales y de net-art que facilite la difusión de obras eminentemente digitales, también se dispondrá de un espacio para la exhibición de otros proyectos en formato de audiovisuales demostrativos, multimedia, animaciones, etc.
- Desarrollo de un espacio con herramientas para la creación colaborativa creando espacios individuales de trabajo donde puedan colaborar de forma privada diversas participantes del observatorio y poder compartir el proceso aportando cada participante su especialidad.
- Inclusión de materiales formativos on line de tecnologías aplicables al arte impartidos por tecnólogas y artistas.

FASES DE DESARROLLO DEL OBSERVATORIO-PLATAFORMA

- Análisis de fuentes existentes para localización de proyectos similares para su colaboración.
- Identificación de perfiles.
- Creación de alianzas entre artistas y científicas o tecnólogas.
- Diseño del modelo de ficha por perfiles y por proyectos.
- Diseño y desarrollo del observatorio y la plataforma colaborativa.
- Diseño y desarrollo del mapa de geolocalización de proyectos con visualización de datos.
- Desarrollo de comunicación con APIs (de las principales redes sociales) para toma de datos de influencia.
- Identificación de influyentes.
- Identificación de proyectos.
- Divulgación y difusión del proyecto.
- Mantenimiento del proyecto.
- Desarrollo de una guía de buenas prácticas en la colaboración artística y tecnológica.

SECCIONES DEL OBSERVATORIO-PLATAFORMA

- Censo de artistas, tecnólogas, científicas. Clasificado por países, temática, tecnología aplicada, etc.
- Censo de proyectos. Con descripción de participantes por perfiles y descripción del proyecto.
- Mapa Visualización de datos geolocalizados.
- Influyentes, listado de artistas, tecnólogas, científicas y tecnólogas que tengan influencia demostrable sobre el campo de colaboración entre arte y tecnología.
- Casos de éxito.
- Blog de difusión.
- Espacio virtual expositivo.
- Plataforma de formación online.
- Espacio de creación colaborativa privado para el desarrollo de proyectos de colaboración.

TALLERES FORMATIVOS

El proyecto dispone de la colaboración del Conservatorio Superior de Danza así como el Conservatorio Superior de Música y del IES de Carcaixent así como la propia facultad de Bellas Artes por lo que se propondrán diversos seminarios sobre herramientas tecnológicas como son entre otras las que se detallan seguidamente, para la formación en dichas herramientas de los colectivos de dichos centros.

- Curso sobre la programación y uso de Arduino para proyectos de movilidad (danza y performativo).
- Impresión 3D para aplicación en el arte y en usos escenográficos.
- Curso de MAX/MSP/Jitter para sonido e imagen interactiva.
- Internet de las cosas LOL y su aplicación mediante sensores para desarrollo de instalaciones y obras visuales.
- Big data y visualización de datos en torno al net-art.
- Herramientas de composición musical electrónica.
- Gaming como herramienta artística .

En el caso del Instituto el interés es conseguir difundir entre las niñas el conocimiento del uso de la tecnología en el arte y que puedan conocer algunas de estas herramientas para que puedan interesarse por la creación artística desde un punto de vista más contemporáneo. Para ello los cursos propuestos serán a modo de talleres dinámicos con las niñas que finalmente desarrollaran proyectos artísticos con las tecnologías expuestas.

Los cursos en el caso de las niñas serán a nivel básico los detallados seguidamente:

- Programación con Arduino.
- Impresión 3D.
- Gaming como herramienta artística.

Todos los cursos tendrán una parte no presencial que será subida a la plataforma en el espacio de formación online.

RESULTADOS ESPERADOS

- Crear un espacio de encuentro para el desarrollo de nuevos proyectos.
- Tener un censo de mujeres y proyectos que aúnan arte y tecnología.
- Geolocalizar la influencia de proyectos en este marco.
- Implicar a los colectivos para mejorar las formas de colaboración entre arte y tecnología creada por mujeres.
- Formar a futuras artistas en el conocimientos técnicos que les permitan crear nuevas obras con claros componentes tecnológicos.
- Potenciar la figura de la mujer como creadora en el espacio de arte y tecnología.
- Difundir la obra de creadoras claramente apoyadas en la tecnología para el desarrollo de sus proyectos artísticos.

Forman parte del proyecto en fase inicial la profesora del Máster de Música e investigadora de la UPV, vicepresidenta de la FENAC y miembro de la CEV, Nuria Lloret Romero, la directora del Conservatorio de Música de Valencia, María Dolores Tomás Calatayud, la directora del Conservatorio de Danza de Valencia, Carmen Giménez Morte, la directora de Berklee Valencia, María Martínez Iturriaga y las estudiantes de doctorado de la Universitat Politècnica de València Elena Robles Mateo y Angélica Rodríguez Chávez, ambas dedicadas al estudio de comportamientos colaborativos artísticos en música y artes visuales a través de desarrollo de tecnología con autoría femenina.

REFERENCIAS

- Unidad de Mujeres y Ciencia (2011). *Libro Blanco: Situación de las Mujeres en la Ciencia Española*. Madrid, recuperado de http://www.idi.mineco.gob.es/stfls/MICINN/Ministerio/FICHEROS/UMYC/LibroBlanco_Interactivo.pdf
- Molist, M. (2006). Cambridge denuncia la “hostilidad” hacia las mujeres en el sector tecnológico. *Ciberpaís. El País online*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2006/07/20/ciberpais/1153362266_850215.html
- Grupo Banco Mundial (2016) Dividendos digitales, Panorama General, Informe sobre el desarrollo mundial. Recuperado de <http://documents.worldbank.org/curated/en/658821468186546535/pdf/102724-WDR-WDR2016Overview-SPANISH-WebRes-Box-394840B-OOU-9.pdf>
- MAV (2015). Informe MAV #14: Presencia de mujeres artistas en ARCOMADRID'15. Recuperado de <http://www.mav.org.es/index.php/observatorio/informes-y-propuestas/1704-informe-mav-14-presencia-de-mujeres-artistas-en-arcomadrid-15>
- SRASQUEHABLANDEMUSICA (2013), Las mujeres en... Hoy la electrónica. Recuperado de <https://srasquehablandemusica.wordpress.com/2013/11/07/las-mujeres-en-insertar-genero-o-escena-musical-hoy-la-electronica/>
- CME (2016), Cartografía de la Movilización Estudiantil, Chile. Recuperado de <http://www.cartografiadelamovilizacion.cl/>

II. EL CUERPO LÚDICO. JUEGO Y CULTURA.

LA CULTURA DE LOS VIDEOJUEGOS

Influencia en el comportamiento y las habilidades desarrolladas de los diseñadores

*Ángel Xavier Solórzano Costales, María Alexandra López Chiriboga,
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH), Ecuador*

Palabras clave: *sociabilidad; destreza; visual; actitudes; habilidades; inferencias; inteligencias; múltiples; coeficiente; intelectual*

INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han conformado un ámbito cultural desde su aparición en la década de los cuarenta en California, alcanzado una gran importancia dentro de varios campos, siendo un importante factor de innovación tecnológica. En los últimos años ha vivido un desarrollo espectacular; hoy considerado uno de los ejes fundamentales de la cultura contemporánea, tanto desde el punto de vista del consumo cultural, como de la experiencia tecnológica y estética, abarcando el amplio ámbito de las industrias culturales. Ocupando también una parte importante del tiempo dedicado al ocio en los países industrializados y en vías de desarrollo.

Al igual que ocurría con el cine y la televisión, los videojuegos han logrado alcanzar en apenas medio siglo de historia, el estatus de medio artístico, y semejante logro no ha tenido lugar sin una transformación y evolución en el ámbito académico, ejerciendo un formidable impacto en las nuevas generaciones que veían los videojuegos con un novedoso medio audiovisual que les permitirá protagonizar en adelante sus propias historias.

En la sociedad se ha creado un mal concepto de los videojuegos, ya que un gran porcentaje de personas, tiende a pensar que los videojuegos incitan a la violencia o al ocio y muchas otras situaciones negativas, pero gracias a investigaciones realizadas a nivel mundial por parte de psicólogos, psicoanalistas y el observatorio de videojuegos de la Universidad Europea de Madrid, se ha demostrado que no todo es nocivo.

Para este estudio se tomaron a los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo de la Escuela de Diseño Gráfico cuyos integrantes son una muestra de la gran población de la institución constituida por 12699 estudiantes 6560 hombres y 6139 mujeres, heterogéneos en múltiples aspectos: como su procedencia de diversos sectores del país, como por ejemplo: Esmeraldas, Galápagos, Santo Domingo de los Tsachilas, Los Ríos, Bolívar, Cañar, Pichincha y Loja, también otros semblantes son la edad, nivel socio-económico, experiencia laboral y social, estudios previos, recursos cognitivos, apoyos familiar y social, etc. Se destaca, además que son altamente calificados y competitivos en las diferentes áreas de desarrollo, siendo reconocidos a nivel nacional e internacional por sus logros académicos, culturales y deportivos.

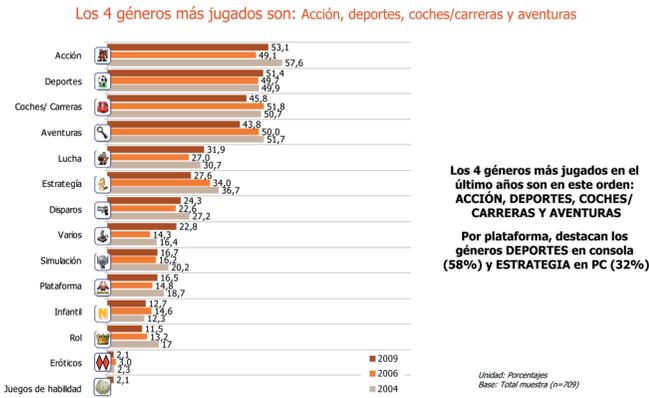
Algunos han sido los estudios en el país y en Latinoamérica referente al tema, pero en su mayoría orientados al análisis de un público adolescente y específicamente a su rendimiento académico, razón por la cual se pretende con esta investigación un análisis de habilidades e inteligencias en estudiantes universitarios comprometidos con esta competencia.

METODOLOGÍA

Para realizar la investigación, el primer paso fue indagar entre el 100% de los estudiantes cuales son realmente gamers logrando identificarlos a través de test, para finalmente escoger a un grupo de 15 estudiantes, que cumplieran con todas las características necesarias para ser observadas en un cuarto experimental, logrando así obtener resultados con respecto a su actitud y su desenvolvimiento en cada una de las pruebas a las que fueron sometidos, es así que se obtuvo, resultados importantes como:

Preferencias de los gamers:

Figura 1. Género de los videojuegos más jugados.



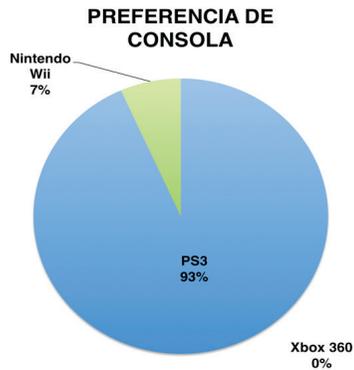
Fuente(s): Estudio ADESE, 2010.

Al iniciar esta investigación por seguridad de la investigación se verificó el total de estudiantes que se encuentran matriculados legalmente en la Escuela de Diseño Gráfico de la ESPOCH en el período académico octubre de 2014 - febrero 2015, de los cuales 158 pertenecían al género femenino y 272 corresponden al género masculino dándonos un total de 430 estudiantes, de todos estos educandos se debió sacar una muestra la cual fue de 140, a esta cantidad se la dividió entre los 10 semestres que existen en la escuela proporcionándonos como resultado que se debía realizar el primer test a 14 estudiantes por su diversidad de gustos y pensamientos, de todos estos estudiantes se sacó el 10% el equivalente a 15 estudiantes pero con la condicionante que deben ser fanáticos de los videojuegos, dentro de estos estudiantes 6 son mujeres y 9 son varones con una edad que oscila entre los 18 a los 28 años siendo la edad promedio 21,47 años.

Los gamers dependiendo de distintos factores fueron clasificados, ya sea por sus particularidades, por su intensidad de juego, si son gamers distinguidos o gamers según la plataforma dedican su tiempo libre a jugar videojuegos solos o en compañía. Cabe destacar que ellos manejan un claro código el gamer; asociado al juego con otros. Este código se basa en el respeto, mencionando algunas reglas como ceder el mando en caso de haber sido vencido por algún rival, no molestarse si es vencido por otro gamer; respetar a sus rivales cuando son vencidos evitando ofenderlos o burlarse y la última regla es no interferir de ninguna manera cuando sus compañeros gamers se encuentran jugando.

Los elementos de observación que participaron en la investigación tienen como consola preferida la PS3 (Play Station Three), por la facilidad de adquisición en el medio, y por qué lastimosamente en el medio latinoamericano, la piratería ha ido ganando paulatinamente el mercado, logrando que los videojuegos originales sean desplazados. Los gamers al tener la oportunidad de adquirir cualquier tipo de videojuego a un mínimo costo tras el estudio se pudo apreciar que los géneros de los juegos más seleccionados son los de aventura y deportes.

Figura 2. Consolas en la que los diseñadores prefieren jugar.



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Figura 3. Género de videojuegos que los diseñadores prefieren jugar.



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Un factor destacable y poco predecible fue el conocer que el 90% de los gamers analizados, dividen su tiempo libre entre los videojuegos y la práctica de algún deporte, generalmente de contacto.

Los diseñadores gamers al estar inmersos en el mundo de los videojuegos son mal juzgados, puesto que se piensa que su tiempo va a ser mal utilizado como por ejemplo dejar de compartir tiempo con su familia para dedicarse más a jugar, pero eso es totalmente falso, ya que se verificó que su comportamiento social familiar se mantiene igual, es decir que en su hogar su proceder es inalterable y positivo.

Tabla 1. Relación de los diseñadores con su familia.

Relación con la familia	Número	Porcentaje
Ha mejorado	4	26,67%
Se mantiene igual	11	73,33%
Ha empeorado	0	0,00%
Total	15	100,00%

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

La mayoría de los noveles diseñadores aseguran que los videojuegos han sido de gran ayuda en su vida social, ya que al jugar con sus amigos sus lazos de amistad se han fortalecido compartiendo esta actividad en común, e incluso si juega en línea o en locales destinados a video jugar se consigue crear un nexo con desconocidos y de esta manera han conseguido socializar efectivamente y con un vínculo fuerte.

Tabla 2. Amistad a través de los videojuegos del diseñador.

Ha hecho amistad	Número	Porcentaje
Si	11	73,33%
No	4	26,67%
Total	15	100,00%

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

En cuanto a las habilidades en el área física de los gamers, se observó un requerimiento indispensable, una fina coordinación ojo – mano, capaz de moverse de pensamiento a acción sin detenerse caso contrario pierden el juego, factor inconcebible por ellos. Estudios han demostrado que jugar a los videojuegos por unos pocos minutos al día permite al individuo mejorar sus reflejos.

Estudios han demostrado que jugar a los videojuegos por unos pocos minutos al día permite al individuo mejorar sus reflejos.

La actitud abierta y colaborativa es muy común en los diseñadores y estudiantes de esta disciplina, así como su integración en el trabajo en equipo, actividad que no se ve influenciada por los videojuegos. Los gamers reparten su pasatiempo y la relación con sus amigos.

Tabla 3. Trabajo de los diseñadores al momento de trabajar en equipo.

Trabajo en equipo	Número	Porcentaje
No trabaja en equipo nunca	0	0,00%
Se distribuye las tareas	13	86,67%
Lo hace de forma individual	2	13,33%
Total	15	100,00%

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Se pudo apreciar que los videojuegos en la mayoría de los gamers, no han influenciado de manera representativa en la mejora de sus capacidades de superación, factor pensado con anticipación, puesto que son personas realistas y positivas, pero existe un bajo porcentaje piensa que los juegos de video han influenciado mucho en la mejora de sus deseos de superación y les provee de nuevas expectativas.

Figura 4. Mejora en la capacidad de superación del diseñador.



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

La destreza visual en los estudiantes de diseño ha mejorado considerablemente gracias a los videojuegos, presenta un incremento paulatino pero considerable desde el inicio de la actividad hasta el momento de la finalización de la investigación, ya que el cuerpo paulatinamente se va adaptando al ambiente en el que se encuentra.

Las tres cuartas partes de los estudiantes participes de la investigación dedica menos de 15 horas a la semana a jugar videojuegos, sin embargo, hay que recordar que los gamers no solo se caracterizan por el excesivo número de horas dedicadas a esta actividad. Al jugar más de 4 horas a la semana se establece tiempo suficiente para convertirse un gamer.

Tabla 4. Tiempo que dedican los diseñadores a jugar videojuegos.

Tiempo dedicado a jugar	Número	Porcentaje
Menos de 15 horas	11	73,33%
De 15 a 30 horas	4	26,67%
Más de 30 horas	0	0,00%
Total	15	100,00%

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Los aspectos que más le llaman la atención a los gamers en los videojuegos son, aquellos que les permita competir, ya sea personalmente u online, que posean retos para que puedan demostrar sus capacidades explotando al máximo el videojuego y que sean muy realistas pues ese aspecto permite a los gamers sentirse inmersos en esos mundos casi reales lo cual les hace

sentir que están siendo partícipes del juego, confirmando que los estudiantes de diseño son personas competitivas comprobando su otra actividad de ocio preferida, la realización de deportes.

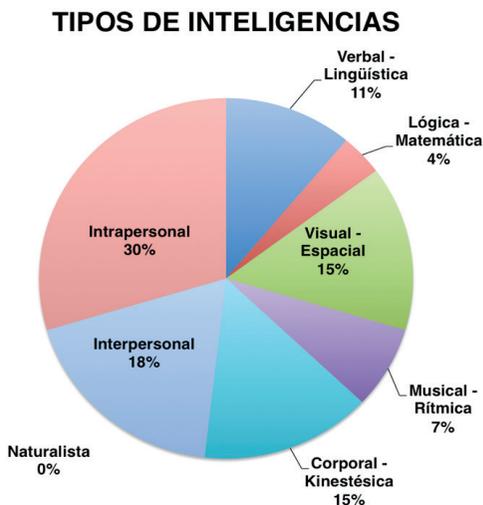
Figura 5. Aspecto que más le gusta a los diseñadores de los videojuegos.



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Es interesante conocer que los estudiantes de diseño gráfico tienen desarrolladas múltiples y diferentes inteligencias como: en primer lugar, la inteligencia intrapersonal, en segundo lugar, la inteligencia interpersonal, en el tercer lugar la inteligencia visual - espacial y en cuarto lugar la inteligencias verbal - lingüística, concretando su personalidad segura, sociable, y sus capacidades gráfico visuales y de comunicación.

Figura 6. Porcentaje de tipo de inteligencias que predomina en la investigación.



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

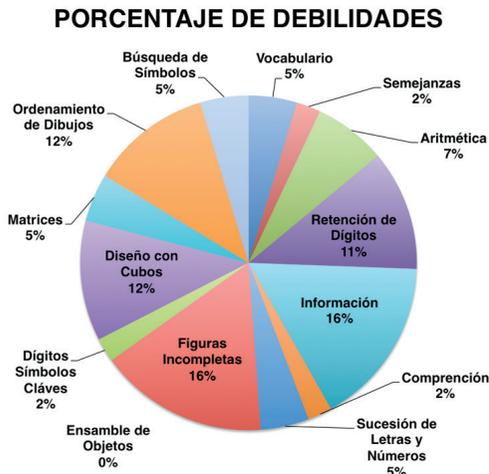
Durante el desarrollo del WAIS - III (Escala de Wechsler de Inteligencia para Adultos - III) se obtuvo resultados que sobresalen en cada una de las subpruebas tanto en las fortalezas como en las debilidades del promedio total de los estudiantes. Las fortalezas que tienen los estudiantes participantes de la investigación son la comprensión y el ensamble de objetos y las debilidades que resaltan en todos los educandos son en la información y en las figuras incompletas. Las consideraciones anteriores detectan un buen nivel comunicacional, el manejo correcto de las tres dimensiones, pero el poco nivel de conocimientos y procesamiento lógico.

Figura 7. Valores totales y porcentuales de las fortalezas de los diseñadores en las subpruebas del WAIS III (Escala de inteligencia para adultos III).



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Figura 8. Valores totales y porcentuales de las debilidades de los diseñadores en las subpruebas del WAIS III (Escala de inteligencia para adultos III).



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Los resultados que se obtuvieron en el índice de comprensión verbal, el índice de organización perceptual, el índice de memoria de trabajo u operativa, el índice de velocidad de procesamiento, el coeficiente de inteligencia verbal, el coeficiente de inteligencia de ejecución y en el coeficiente de inteligencia total están dentro del promedio de las personas adultas.

Mientras los estudiantes se encontraban en el cuarto experimental se pudo observar que las preferencias por el género de los videojuegos deportivos predominaron sobre el resto de videojuegos simultáneamente la mayoría de los estudiantes durante el tiempo de juego, no sintieron la necesidad de cambiar el videojuego, son costumbristas y el deseo de superar cada nivel se hizo presente.

Tabla 5. Coeficiente intelectual promedio WAIS III (Escala de Wechsler de inteligencia para adultos - III) de los diseñadores participantes)

WAIS - III (ESCALA WECHSLER DE INTELIGENCIA PARA ADULTOS - III) PROMEDIO DE TODOS LOS ESTUDIANTES PARTICIPES		
Índices y Coeficientes	Promedio de los Índices y los Coeficientes	Índices y Coeficientes Totales
ICV (Índice de Comprensión Verbal)	94,87 CI	Promedio
IOP (Índice de Organización Perceptual)	93,47 CI	Promedio
IMT (Índice de Memoria de Trabajo u Operativa)	96,47 CI	Promedio
IVP (Índice de Velocidad de Procesamiento)	101,53 CI	Promedio
CIV (Coeficiente de Inteligencia Verbal)	95,80 CI	Promedio
CIE (Coeficiente de Inteligencia de Ejecución)	95,13 CI	Promedio
CIT (Coeficiente de Inteligencia Total)	95,47 CI	Promedio

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Analizando los datos obtenidos en el WAIS - III (Escala de Wechsler de Inteligencia para Adultos - III), el promedio total de todos los Índices y Coeficientes resultó ser promedio tomando en cuenta que existió un resultados muy alto que corresponde a la estudiante Balvina Mercedes Romero Erazo de 21 años, de noveno semestre con el código No. 14, habiendo resultados medios y también hubo un resultados muy bajo correspondiente a la estudiante Jenny Elisabeth Mancero Zaquinaula de 25 años, de séptimo semestre con el código No. 12.

Tabla 6. Índice y coeficiente intelectual más alto y más bajo en el WAIS - III (Escala de Wechsler de inteligencia para adultos - III) de los diseñadores participantes)

WAIS - III (ESCALA WECHSLER DE INTELIGENCIA PARA ADULTOS - III) DE LOS ESTUDIANTES CON EL MÁS ALTO Y BAJO, ÍNDICE Y COEFICIENTE				
Índices y Coeficientes	Estudiante con el Índice y Coeficiente más Alto No. 14	Índices y Coeficientes	Estudiante con el Índice y Coeficiente más Bajo No. 12	Índices y Coeficientes
ICV	122 CI	Superior	86 CI	Promedio Bajo
IOP	103 CI	Promedio	82 CI	Promedio Bajo
IMT	102 CI	Promedio	97 CI	Promedio
IVP	120 CI	Superior	99 CI	Promedio
CIV	118 CI	Promedio Alto	91 CI	Promedio
CIE	105 CI	Promedio	83 CI	Promedio Bajo
CIT	113 CI	Promedio Alto	87 CI	Promedio Bajo

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Tabla 7. Videojuegos seleccionados por los diseñadores con su respectivo género.

Número asignado a los estudiantes	Consola	Nombre del videojuego	Género	Cambio de videojuego
No. 1	PS3	Pro Evolution Soccer 2015	Deporte	Si
	PS3	Fifa 2015	Deporte	No
No.2	PS3	Pro Evolution Soccer 2015	Deporte	Si
	PS3	Fifa 2015	Deporte	No
No.3	PS3	Pro Evolution Soccer 2015	Deporte	Si
	PS3	Motor Storm Apocalypse	Carrera	Si
	PS3	UFC3	Deporte	Si
	PS3	Ultimate Marvel Versus Capcom 3	Arcade	No
No.4	PS3	Pro Evolution Soccer 2015	Deporte	Si
	PS3	Motor Storm Apocalypse	Carrera	Si
	PS3	UFC3	Deporte	Si
	PS3	Ultimate Marvel Versus Capcom 3	Arcade	No
No.5	PS3	Need for Speed Hot Pursuit	Carrera	No
No.6	PS3	God of War Ascension	Acción	No
No.7	PS3	Need for Speed Hot Pursuit	Carrera	Si
	Nintendo Wii	Super Mario Bros Wii	Aventura	SI
	Nintendo Wii	Wii Sport (Bowling)	Deporte	No
No.8	PS3	Fifa 2015	Deporte	No
No.9	PS3	Fifa 2015	Deporte	No
No.10	PS3	Ultimate Marvel Versus Capcom 3	Arcade	No
No.11	PS3	Ultimate Marvel Versus Capcom 3	Arcade	No
No.12	PS3	Mortal Kombat 9 Ultimate Edition	Acción	No
No.13	PS3	Guitar Hero Legends of Rock	Musicales	No
No.14	PS3	Alice Madness Returns	Acción	No
No.15	PS3	God of War Ascension	Aventura	No

Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Con todos los resultados obtenidos se procedió a la elaboración de la guía sintetizada, dirigida a los desarrolladores de videojuegos, especificando puntualmente toda la información de manera que sesea comprensiva *para los creadores* y cuya orientación sea el público creativo en el ejercicio de actividades de comunicación gráfica.

RESULTADOS

La hipótesis planteada fue: Los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo prefieren juegos de Estrategia (juegos de guerra) influenciando en el desarrollo de sus habilidades.

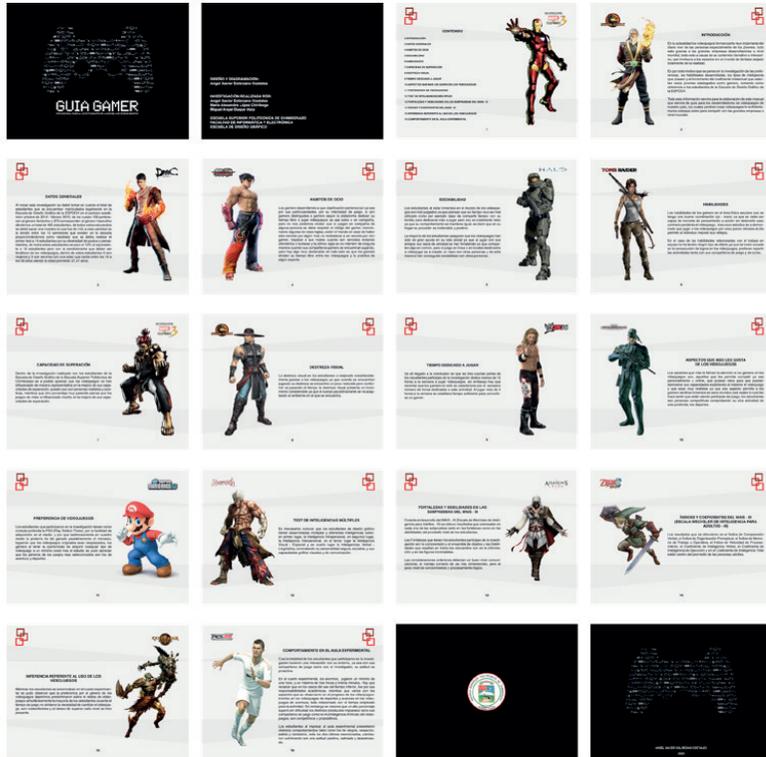
Y aunque toda la investigación constituyó un despertar a la problemática y su análisis, las preguntas que permitieron constatarlas con mayor claridad fueron la No.1 y la No. 2, en las que se establece en primera instancia que los juegos de estrategia (juegos de guerra) no son los de mayor preferencia por los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico, sino los juegos de aventura seguidos por los de deportes, por lo que el resultado es nulo.

En cuanto al desarrollo de sus habilidades, se observó únicamente la coordinación ojo – mano, al hacer de esta acción un evento cotidiano, mas no hubo otro desarrollo aparente de sus destrezas ni intelectuales ni motoras.

CONCLUSIONES

La cultura de los videojuegos es un fenómeno mundial en creciente evolución y su presencia en países latinoamericanos como el Ecuador se extiende, el fácil acceso a la tecnología, también ha posibilitado el uso de plataformas y variedad de juegos.

Figura 9. Diseño de portada, contraportada y páginas internas de guía de videojuegos.



Fuente(s): Ángel Xavier Solórzano Costales, 2015.

Los gamer analizados son de distinto tipo, sin embargo, en un alto porcentaje prefieren el uso de la plataforma Play Station de la marca Sony, juegan cotidianamente juegos de aventura y deportes, por su facilidad de socialización y su poder mitigante del aburrimiento y el cansancio.

El comportamiento de los estudiantes presentado en el cuarto experimental fue positivo, sociable, alegre y proactivo.

Se elaboró una guía del comportamiento de los gamer, cuyo contenido se presenta de forma concreta, precisa y holística.

Los estudiantes de la Escuela de Diseño Gráfico, prefieren los juegos de aventura y deportes, son personas reservadas, alegres, positivas y sociables, contrario a la creencia común, de preferir juegos de estrategia y por tanto ser agresivos y aislados sociales.

REFERENCIAS

- Belli, S. and López, C. (2008). *Breve historia de los videojuegos*. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona/España.
- Bilodeau, I.M., Dunlap, W.P. and Jones, M.B. (1987). *Comparison of video game and conventional test permomance, simulation and games*.
- Dreher, M. *Estudio de mercado servicio desarrollo de videojuegos en Ecuador*. Universidad Casa Grande and Oficina comercial de Prochile. Guayaquil/Ecuador.
- Estallo, J.A. (1984). *Videogames as a psychological test. Simulation and games*. Psichotema.
- (1994). *Videojuegos, personalidad y conducta*. Psichotema.
- Griffith, J.L., Gibb, G.D., and Voloschin, P. (1983). *Difference in eye-hand motor coordination of videogames users and non-users. Perceptual and motor skills*.
- Mark, P. (1984). *Mind and media. The effects of Television, computer and videogames*. Editorial el Manual Moderno S.A. Williams Collins Sons & Co. Ltd. México D.F./México.
- Mcloure, R.F. and Mears. (1984). *Videogames players; personality characteristics and demographic variable*. Psychological Reports.
- Mcloure, R.F. and Mears. (1986). *Videogame playing and psychopatology*. Psychological Reports.
- Mengual, S. (2009). *T8 Plataforma de juegos virtuales*: Universidad de Alicante. Alicante/España.
- (1983). *Micro-computer Video Games and Spatial*: Editorial el Manual Moderno S.A. México D.F./México.
- (2001). *Manual WAIS III (Escala de inteligencia para adultos)*: Editorial el Manual Moderno S.A. México D.F./México.

ESTRATEGIAS DE INTERACTIVIDAD DE LOS MUSEOS A TRAVÉS DE LAS TIC

Laura Cristina Echeverri Sánchez, Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Jackeline Valencia Arias, Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia

Alejandro Valencia Arias, Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia

Lemy Bran Piedrahita, Fundación Universitaria Católica del Norte, Colombia

Martha Luz Benjumea Arias, Instituto Tecnológico Metropolitano, Colombia

Palabras clave: museos; TIC; interacción; bibliometría; tendencias

INTRODUCCIÓN

A raíz del auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC- y el masivo uso de la internet, se han generado marcados cambios en dimensiones sociales, políticas, económicas y culturales (Molano, 2016; Sánchez, González y Sánchez, 2012). Estos cambios se han ido tomando una serie de espacios que involucran los procesos educativos –la formación virtual-, las transacciones comerciales en línea, el relacionamiento de los individuos a través de redes sociales digitales –lo que ha cambiado la forma de interactuar con el otro- e incluso se ha tomado espacios culturales que han modificado las formas tradicionales de concebir aspectos tan relevantes como el arte (Herrera, 2015; Bran et al, 2017; Moreno, 2013).

Las TIC se han ido incorporando en aspectos relacionados con la expresión humana. Particularmente, debido a los procesos de revolución tecnológica y a la importancia otorgada a los museos en los procesos de transferencia del conocimiento y de la memoria histórica de las sociedades, los museos en internet han experimentado un incremento rápido, por la digitalización que han llevado a cabo sobre archivos, imágenes y demás modelos interactivos (Gómez, 2014).

Por lo tanto, la interactividad como estrategia de comunicación entre el público y las entidades culturales adquieren gran relevancia en la medida que fomentan no sólo el acercamiento de las obras artísticas a la comunidad en general, sino que también permiten que el aprendizaje traspase las fronteras de los muros tradicionales de estructuras como los museos, donde internet ha jugado un papel clave (Soler, 2013). De este modo, como lo señalan Correa, Losada y Jiménez (2012) de manera análoga al crecimiento que han tenido las nuevas tecnologías de la información, los museos como ejes culturales, de esparcimiento y atracción turística han sabido adaptarse a las nuevas dinámicas acaecidas con la emergencia de las TIC, por lo que diferentes expertos de la educación en éstos han podido visualizar las oportunidades para configurar sus dinámicas a la nueva era.

Así bajo a este panorama se propuso una investigación mediante la cual se diera respuesta al interrogante ¿cuál ha sido la evolución y el estado actual de la investigación en las estrategias de interactividad de los museos a través del uso de nuevas tecnologías?

METODOLOGÍA

Con el objetivo de identificar un diagnóstico de los indicadores bibliométricos de cantidad en la temática de estrategias de interactividad de los museos a través del uso de nuevas tecnologías se desarrolló un mapeo tecnológico dividido en dos etapas: obtención de información (base de datos y ecuación de búsqueda), y obtención de indicadores bibliométricos de cantidad. En la primera fase, para la búsqueda de información bibliográfica se seleccionó la base de datos SCOPUS, fundada por Elsevier S.L. en 2004, ya que ofrece acceso a diferentes bases de datos interdisciplinarias, proporciona herramientas para gestionar la información y cumple otros criterios como la cantidad de citas y la accesibilidad que la hacen ser más usada en este tipo de análisis en la literatura (Boeris, 2011).

Posteriormente, se definió la ecuación de búsqueda de acuerdo con el propósito del estudio. Para ello, se consideró como criterio de búsqueda los términos equivalentes a interactividad en los museos (museum pedagogic; museum interactivity). Adicionalmente, dichos términos fueron buscados en los campos título y palabras clave, sin aplicar ninguna restricción de período de tiempo, esto a fin de que la ecuación arrojara los registros publicados desde los inicios de la temática, hasta el presente y de esta manera obtener un horizonte más amplio de análisis. Finalmente, se obtuvo alrededor de 676 registros con la siguiente matriz de búsqueda:

Ecuación de búsqueda - Estrategias de interactividad de los museos a través de las TIC
(TITLE ("museum") AND (TITLE (pedagog*) OR TITLE (interactiv*))) OR (KEY ("museum") AND (KEY(pedagog*) OR KEY (interactiv*)))

Cuando se obtuvo la ecuación definitiva, se constató que los resultados arrojados hicieran referencia a la temática de estudio. Posterior a esto, aquellos registros correspondientes al año y mes en curso (Marzo de 2017) se tomaron como parte del análisis, sin embargo es necesario precisar que los indicadores de productividad de publicaciones propias de ese año pueden ser inferiores debido a que no se cuenta con los documentos de un periodo de año completo y existen registros que continúan sometidos a procesos de evaluación, revisión e impresión en revistas. Luego en la segunda fase se construyeron los indicadores bibliométricos de cantidad, cuyo aspecto a analizar es la productividad.

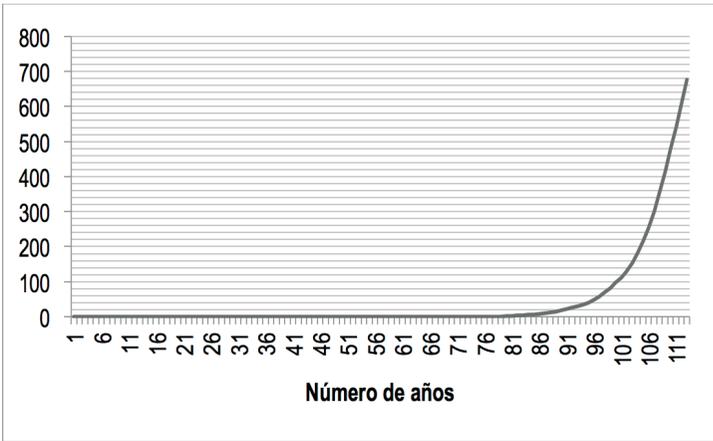
ANÁLISIS DE RESULTADOS

Indicadores bibliométricos de cantidad

Los indicadores de cantidad, son los encargados de medir la productividad de un investigador, revista o institución en términos del número de publicaciones; por ello, los indicadores número de publicaciones y número de publicaciones en las mejores revistas del campo, son de gran uso en la literatura como indicadores de cantidad (Durieux & Gevenois, 2010). A continuación, se presentan los indicadores de cantidad correspondientes al campo de las Estrategias de interactividad de los museos a través de las TIC:

1. Productividad anual

Figura 1. Publicaciones Acumuladas por año.



Fuente: Elaboración propia.

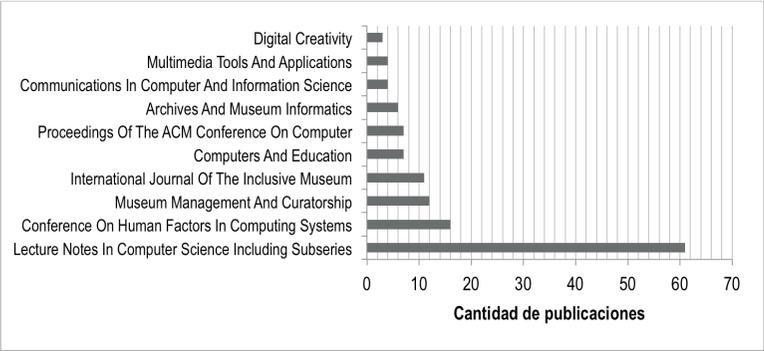
En la Figura 1 se observa que, las investigaciones del campo han validado la ley de crecimiento exponencial expuesta por Price, la cual plantea que la información científica crece a tasas exponenciales donde de cada 10 a 15 años la información existente se duplica (Fernández, Torralbo & Vallejo, 2004). En este sentido, se puede inferir que se está frente a una disciplina que se encuentra en la fase de crecimiento exponencial, en la cual no sólo la literatura científica incrementa sino también el número de investigadores.

2. Productividad de revistas

Las tres revistas más importantes en el campo, en términos de su cantidad de publicaciones son *Lecture Notes In Computer Science Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics* (61 trabajos publicados), seguida por *Conference On Human Factors In Computing Systems Proceedings* (16 obras) y *Museum Management And Curatorship* con 12 publicaciones.

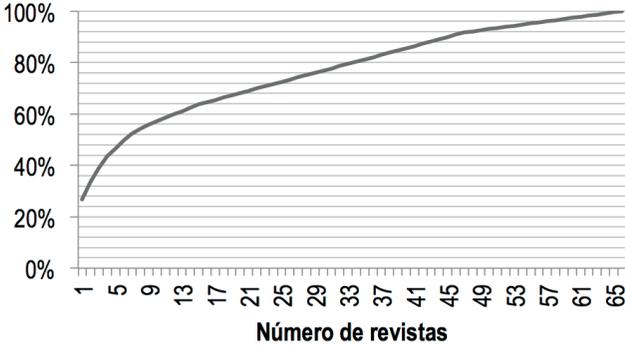
En la Figura 2, se presentan las diez revistas con mayor cantidad de publicaciones. Con respecto a la productividad de las revistas, el porcentaje acumulado de publicaciones por revista (ver Figura 3), revela que no existe Ley de Pareto, puesto que, el 51,52% de las revistas publica el 80% de los artículos y en vista de esto se procedió a separar el porcentaje de revistas por nivel de importancia (en cuartiles), obteniendo que el 1,52% de las revistas publica el 25% de los artículos, el 9,09% de las revistas publica el 50% de los artículos y finalmente las estadísticas arrojaron que el 42,44% de las revistas publica el 75% de los artículos. La información recogida deja ver que la distribución de artículos por revista tiene una distribución equitativa, no obstante, la revista número uno en la lista, marca una notable diferencia frente a los demás registros exportados por la base de datos.

Figura 2. Revistas más importantes del campo.



Fuente: Elaboración propia.

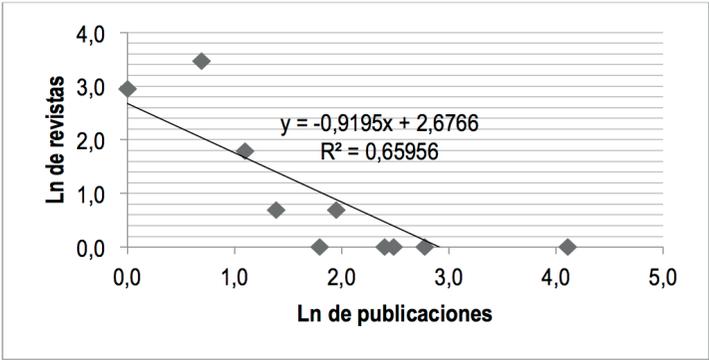
Figura 3. Porcentaje acumulado de publicaciones por revista. Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, como se puede observar en la Figura 4, las publicaciones en las revistas no se encuentran concentradas. Posteriormente se verificó el coeficiente de determinación el cual arrojó un valor mayor a 0,6 demostrando con esto un ajuste moderado del modelo planteado para la productividad.

Figura 4. Ley de productividad de revistas.

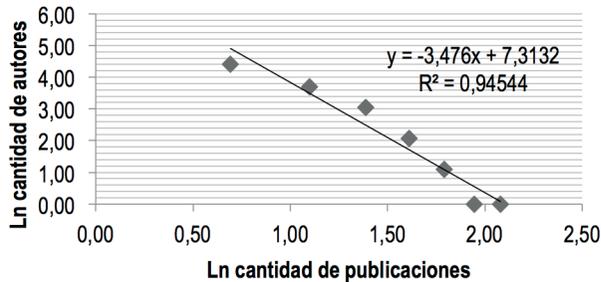


Fuente: Elaboración propia.

3. Productividad de autores

La ley de productividad fue verificada para los autores del campo. En la Figura 5 se presentan los resultados obtenidos respecto a dicha ley. Se observa que sucede lo mismo que en las revistas (las publicaciones no están concentradas en pocos autores) y el coeficiente de determinación es elevado ($R^2=0,94$) lo que demuestra un ajuste perfecto del modelo planteado para la productividad.

Figura 5. Ley de productividad de autores.

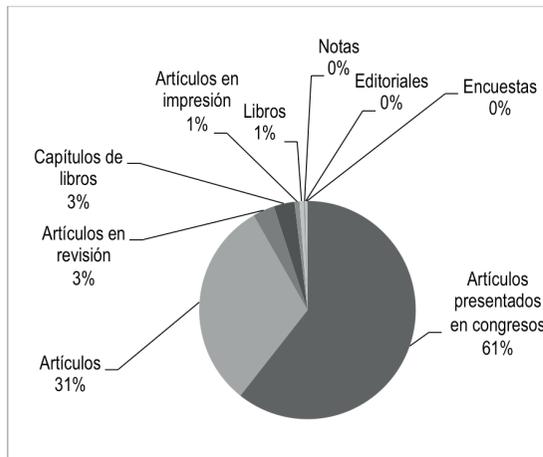


Fuente: Elaboración propia.

4. Tipos de documentos

Otro indicador de cantidad hace referencia a la productividad de publicaciones por su tipo. Para el campo de Estrategias de interactividad de los museos a través de las TIC, la mayoría de publicaciones corresponde a artículos presentados en congresos (representando el 61% del total de registros) los cuales proporcionan un importante canal para el intercambio de información entre los investigadores, indicando además, que es un tema relativamente nuevo, que aún está sujeto a discusiones académicas y no ha entrado a la fase de obsolescencia científica.

Figura 6. Cantidad de publicaciones por tipo de documentos.



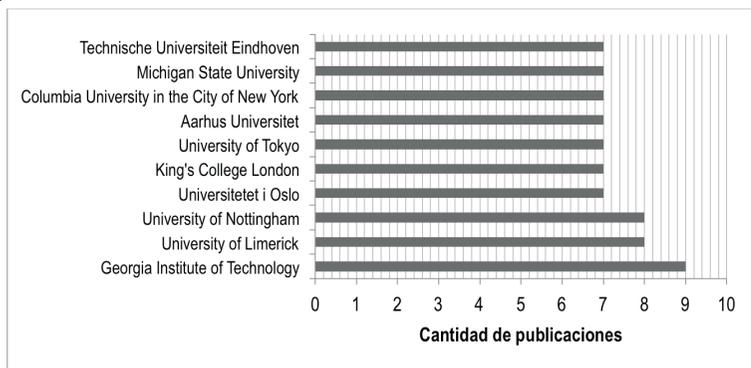
Fuente: Elaboración propia.

Siguiendo el orden, el segundo tipo de publicaciones corresponde a artículos (31%), artículos en revisión (3%), capítulos de libros (3%) y con menos de 1% están los artículos en proceso de impresión, los libros y las editoriales; señalando así, un avance en cuanto a la importancia que ha despertado la temática entre los diferentes investigadores.

5. Productividad de las instituciones

Frente a la productividad de las instituciones, las publicaciones son realizadas por 160 instituciones, en donde, 110 de estas, es decir, el 68,75% produce el 80% de las publicaciones y por ello no se cumple la Ley de Pareto, por lo que en esta ocasión se volvió a separar el porcentaje de universidades por nivel de importancia (en cuartiles), obteniendo que el 12,5% de las instituciones publica el 25% de los artículos, el 31,9% publica el 50% de los artículos y finalmente las estadísticas arrojaron que el 60,6% publica el 75% de los artículos. Adicionalmente el 46,3% de las instituciones posee dos publicaciones, obteniéndose así una dispersión del conocimiento. La Figura 7 muestra que las 10 primeras instituciones son responsables del 14,7% de las publicaciones, donde la universidad con mayor número de publicaciones es *Georgia Institute of Technology* con 9 publicaciones, seguida por *University of Limerick* con 8 trabajos publicados y *University of Nottingham* también con 8 publicaciones.

Figura 7. Productividad de las instituciones.



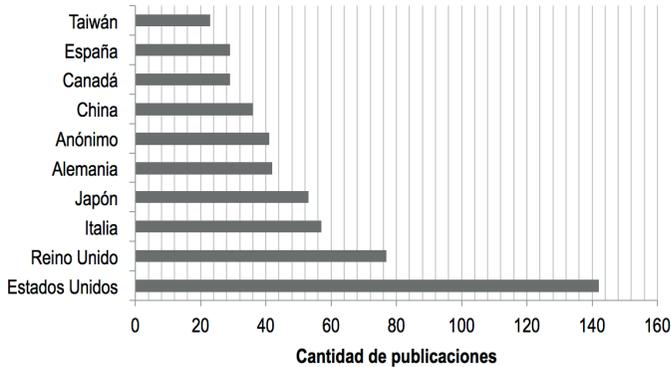
Fuente: Elaboración propia.

6. Productividad por país

Los países responsables de las publicaciones en el campo son 62, de los cuales el 25,81% produce el 80% de las publicaciones. De acuerdo con esta información, se separaron los países por cuartiles obteniendo que el 3% de estos publica el 25% de las publicaciones, el 10% de los países publica el 50% y el 21% de los países publica el 75%. En la Figura 8, se muestra que el país que más se destaca es Estados Unidos con 142 publicaciones, seguido de Reino Unido con 77 e Italia con 57 publicaciones. Sumado a esto, los diez primeros países producen 529 de las 782 publicaciones que arroja la base

de datos, lo cual corresponde a más del 67% del total de los registros, donde el 39% de los países realiza dos o menos publicaciones por año.

Figura 8. Productividad de los países.



Fuente: Elaboración propia.

EXPLORACIÓN DE LAS TEMÁTICAS EMERGENTES

A través de los artículos arrojados por la ecuación de búsqueda, se encontró que la Realidad Virtual y los Museos Virtuales son temáticas emergentes en el campo de interactividad de los museos a través de las TIC. Con respecto a la tecnología de Realidad Virtual (VR), se tiene que en los últimos años ha emergido debido en gran parte al uso de la Internet y al desarrollo de programas de gráficos de computador (Ge, 2013). Aunque este tipo de tecnología aún sea costosa, se está volviendo cada vez más común en los museos (Devine, 2014) al generar aportes en nuevas formas de presentación interactiva de los contenidos (Kim, Lee, Yoon, Kim & Jung, 2006), que propician que el usuario sea un actor activo, capaz de disfrutar de diferentes perspectivas y todos los detalles del artefacto (Caggianese, Gallo & De Pietro, 2014).

Igualmente, se ha hecho más notorio el creciente interés en la digitalización de los museos a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Fevgas, Fraggogiannis, Tsompanopoulou & Bozanis, 2014) orientado a desarrollar exposiciones en línea y mejorar las funciones educativas de los museos (Dong, Wang, Xu, Wu & Yin, 2011). Debido a esto, la tecnología de contenido virtual ha cobrado mayor importancia y como tal ha promovido la creación de museos virtuales, cuyos espacios les brindan a los usuarios una experiencia de visita única e individual (Pivec & Kronberger, 2016), y se posibilita la creación de espacios donde es posible reunir arte, sociedad y espectadores en cualquier momento y en cualquier lugar (Xiao & Deling, 2016).

CONCLUSIONES

A partir de la bibliometría realizada se puede concluir que las Estrategias de interactividad de los museos a través de las TIC es una disciplina que se encuentra en la fase de crecimiento exponencial, cada año está aumentando

más el interés en los autores por investigar sobre el tema. Además, se pudo observar que las publicaciones relacionadas con la temática no están concentradas en pocos autores, sino que existen numerosos autores que ven la oportunidad o tienen interés por realizar investigaciones sobre la interactividad en los museos por medio de las TIC.

Debido a la incursión o implementación de las TIC en el desarrollo de los museos, los visitantes perciben más atractivas e interesantes las exposiciones que allí se presentan. Sin duda alguna, la interacción que permiten este tipo de tecnologías ha convertido a los museos en espacios donde los usuarios son cada vez más activos, al interactuar con sistemas o artefactos que permiten lograr una mejor percepción del conocimiento o de la memoria de un hecho histórico que se pretende dar a transmitir a los visitantes en los museos. En este orden de ideas, las estrategias de interactividad en los museos se posicionan como un gran factor al momento de atraer más visitantes sin limitaciones de tiempo ni espacio.

REFERENCIAS

- Boeris, C. E. (2011). Las fuentes de datos en los estudios bibliométricos. *Actas de la II Jornada de Intercambio y Reflexión acerca de la Investigación en Bibliotecología*. Recuperado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.908/ev.908.pdf
- Bran, L., Romero, K., Echeverri, L., Peña, J., Vásquez, S., Aguilera, M., ... & Valencia, A. (2017). Information and Communication Technologies Influence on Family Relationship. *Global Journal of Health Science*, 9(6), 204. 10.5539/gjhs.v9n6p204
- Caggianese, G., Gallo, L., & De Pietro, G. (2014, November). Design and preliminary evaluation of a touchless interface for manipulating virtual heritage artefacts. *2014 Tenth International Conference on Signal-Image Technology and Internet-Based Systems (SITIS)* (pp. 493-500). IEEE. doi: 10.1109/SITIS.2014.44
- Correa, J. M., Losada, D., & Jiménez, E (2012). Ideas y opiniones del educador de museos en relación a las Tecnologías de la Información y la Comunicación. *Revista complutense de educación*, 23(1), 61-74. doi: 10.5209/rev_RCED.2012.v23.n1.39102
- Devine, K. (2014, December). Go your own way: User preference in a time-based virtual heritage world. *2014 International Conference on Virtual Systems & Multimedia (VSMM)*, (pp. 88-93). IEEE. doi: 10.1109/VSM.2014.7136665
- Dong, S., Wang, X., Xu, S., Wu, G., & Yin, H. (2011). The development and evaluation of Chinese digital science and technology museum. *Journal of Cultural Heritage*, 12(1), 111-115. doi: 10.1016/j.culher.2010.10.003
- Durieux, V., & Gevenois, P. A. (2010). Bibliometric indicators: Quality measurements of scientific publication. *Radiology*, 255(2), 342-351. doi: 10.1148/radiol.09090626.
- Fernandez-Cano, A., Torralbo, M., & Vallejo, M. (2004). Reconsidering Price's model of scientific growth: an overview. *Scientometrics*, 61(3), 301-321.

- Fevgas, A., Fraggogiannis, N., Tsompanopoulou, P., & Bozani, P. (2014, July). The iMuse Virtual Museum: towards a cultural education platform. *The 5th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications, IISA 2014* (pp. 171-175). IEEE. doi: 10.1109/IISA.2014.6878817
- Ge, J. (2013). System Design of Virtual Human Science Museum. En: Yang G. (eds). *Proceedings of the 2012 International Conference on Communication, Electronics and Automation Engineering* (pp. 851-858). Advances in Intelligent Systems and Computing, vol 181. Springer, Berlin, Heidelberg. doi: 10.1007/978-3-642-31698-2_120
- Gómez, C. (2014). Los museos virtuales como espacios para el aprendizaje. *VIRTUalis*, 4(8), 35-43.
- Herrera, A. M. (2015). Una mirada reflexiva sobre las TIC en Educación Superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 17(1), 1-4. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412015000100011&lng=es&tlng=es.
- Kim, W., Lee, H., Yoon, K., Kim, H., & Jung, C. (2006). Personalized Content Presentation for Virtual Gallery. En Z. Pan, A. Cheok, M. Haller, R.W.H. Lau, H. Saito, R. Liang (eds), *Advances in Artificial Reality and Tele-Existence. Lecture Notes in Computer Science*, 4282. Springer, Berlin, Heidelberg. doi: 10.1007/11941354_108
- Liu, S. & Jia, J. (2009, July). Design and implementation of virtual culture museum. *4th International Conference on Computer Science & Education* (pp. 686-689). IEEE. doi: 10.1109/ICCSE.2009.5228337
- Molano, F. (2016). La historia ambiental urbana: contexto de surgimiento y contribuciones para el análisis histórico de la ciudad. *Anuario Colombiano de Historia Social y de la Cultura*, 43(1), 375-402. <https://dx.doi.org/10.15446/achsc.v43n1.55075>
- Moreno, C. (2013). MeTaEducArte (Método para Talleres de Educación desde el Arte). El arte contemporáneo como medio de expresión en la Educación Infantil y Primaria con uso de TIC. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 19, 339-349.
- Moreno, I y Navarro, A. (2013). Comunicación cultural y TIC: La representación accesible de la cultura Chimú/Cultural Communication and ICTs: Accessible Representation of Chimú Culture. *Historia y Comunicación Social*, 18, 541.
- Pivec, M., & Kronberger, A. (2016, September). Virtual Museum: Playful Visitor Experience in the Real and Virtual World. *2016 8th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-Games)*, (pp. 1-4). IEEE. doi: 10.1109/VS-GAMES.2016.7590376
- Sánchez, J. M., González, M. P., & Sánchez, M. P. (2013). La sociedad de la información: génesis, iniciativas, concepto y su relación con las TIC. *Revista UIS Ingenierías*, 11(1).
- Soler, A. (2013). La Gestión de la Comunicación Externa Online con los Visitantes en los Museos y Centros de Arte Malagueños. *Revista Internacional de Relaciones Públicas*, 3(6), 197-216.

Xiao, Z., & Deling, Y. (2016, December). The expansion of art through cultural postproduction in online virtual museums. *Proceedings of the Symposium on VR Culture and Heritage-Volume 2* (pp. 51-57). New York, ACM. doi: 10.1145/3014027.3017433

EL PATRIMONIO CULTURAL Y SU UNIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Alicia Mellén Tomás, Universidad San Jorge, España

Palabras clave: patrimonio cultural; TIC; fotografía; difusión; redes sociales; sociedad

INTRODUCCIÓN: ACERCAMIENTO AL PATRIMONIO Y A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Tal y como afirma la Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español, “el patrimonio merece la sensibilidad de los ciudadanos, porque los bienes que lo integran se han convertido en patrimoniales debido exclusivamente a la acción social que cumplen, directamente derivada del aprecio con que los mismos ciudadanos los han ido revalorizando” (Preámbulo). La ley del Patrimonio Histórico Español no solo prohíbe determinadas acciones en contra de la conservación de éste sino que busca estimular la conservación del patrimonio cultural e histórico, incluyendo las vías digitales.

La UNESCO afirma que todo patrimonio cultural debe ser protegido y preservarse “puesto que representa lo que tenemos derecho a heredar de nuestros predecesores y nuestra obligación de conservarlo a su vez para generaciones futuras” (UNESCO). Y ya desde el fin de la II Guerra Mundial hubo una gran preocupación por cuidar, proteger y conservar el patrimonio puesto que los conflictos convertían en escombros cualquier monumento, documento, fotografía o elemento de valor cultural. Con el fin de proteger el patrimonio en 1972 se crea una Convención sobre la Protección del Patrimonio mundial, cultural y natural.

Actualmente vivimos en un mundo globalizado donde Internet permite que una información viaje de una punta del planeta a otra en cuestión de milésimas de segundo. Esta red es un entorno interactivo que permite el intercambio de información y la participación entre usuarios (Yuste, 2015). Por este motivo, las redes sociales son una vía perfecta para mostrar la actividad y dar a conocer el patrimonio que gestionan en estas entidades.

En referencia al patrimonio fotográfico Salvador explica que “las posibilidades de uso y aplicación de la fotografía (ilustración y edición, publicidad, educación o divulgación cultural) ponen de manifiesto la necesidad de gestionar y explotar de forma adecuada muchos fondos fotográficos custodiados en instituciones culturales o administrativas mediante la creación de sistemas de consulta y recuperación de imágenes apoyados en buenas prácticas descriptivas (p.20, 2015)

Las redes sociales permiten encontrarnos con un mundo mucho más colaborativo e interactivo, aun así es muy difícil encontrar estos fondos o inventarios fotográficos en la red. Cabe destacar la red social Facebook, que según Rodríguez (2011) ya ha conseguido que los usuarios no visiten los

buscadores de Internet para conseguir información o ver vídeos, lo hacen directamente desde esta plataforma. YouTube tiene el poder de la brevedad y el lenguaje audiovisual, “un único vídeo de 30 segundos puede ser capaz de crear seguidores de por vida” (Rodríguez, 2011, p. 166).

Existen muchas redes sociales como Pinterest, Periscope, LinkedIn, Instagram; y cada día aparecen nuevas como por ejemplo beBee (pone en contacto a los usuarios según sus aficiones) por lo que los usuarios tienen donde elegir y las empresas deben saber donde tener perfiles y cómo comunicar. Por ejemplo, Palladium Hotel Group ha lanzado una plataforma para bloggers, youtubers e influencers para que puedan ser embajadores de la marca (Noudiari, 03/2016).

Aun así, hay diferentes autores que no son defensores del mundo online. Por ejemplo, Keen (2008) afirma que es difícil conocer si la información proporcionada en Internet es cierta o no. Richard Edelman, director general de Edelman, amplía: “In this era of exploding media technologies there is no truth except the truth you create for yourself” (Keen, 2008, p. 17). Además, Punset explica que las redes sociales nos piden información personal para interactuar con otros usuarios, subimos información de dónde hemos estado, qué nos ha parecido una película... A medida que se va avanzando en las nuevas tecnologías, la información que se incorpora quedará guardada y se completará sola porque ya sabrá todo sobre nosotros (Punset, 2011/04/03).

En este contexto de necesidad de conservación y difusión del patrimonio cultural el Archivo Fotográfico Jalón Ángel se propuso investigar sobre las posibilidades de la red para la puesta en valor del fondo, pero desde la protección de la colección.

El Archivo Jalón Ángel es una institución que se creó en el año 2011. La familia del fotógrafo Ángel García de Jalón Hueto, más conocido como Jalón Ángel, cedió todo su legado al Grupo San Valero, institución de la cual es fundador, y se depositó en la Universidad San Jorge. Con el objetivo de difundir y dar a conocer la vida profesional del autor, estos centros han realizado diversas acciones como exposiciones, el Premio de Fotografía, la colaboración con entidades privadas como BSH Balay, o la difusión a través medios de comunicación.

El Archivo fue pionero en crear un plan de comunicación exclusivamente en redes sociales y medios digitales. A través de las redes se tiene un contacto más directo con el público y se puede contactar con él, por ejemplo para actividades de catalogación (localización de lugares, fechas o personas que fotografió Jalón Ángel). El Archivo es un servicio a la sociedad y por ello necesita tener una buena difusión de sus actividades.

Como ejemplo de la necesidad de este plan y las posibilidades que ofrecen las redes sociales para la difusión del patrimonio cabe destacar lo sucedido con el premio internacional de fotografía Jalón Ángel. El archivo convocó la primera edición del premio en 2015 (sin publicación en redes sociales) y se obtuvieron 70 participantes en el género retrato y 60 en viajes. En la segunda edición en 2016, cuando el archivo ya había creado e implementado su perfil en las principales redes sociales, se consiguieron 606 participantes en retrato y 560 en viajes.

METODOLOGÍA USADA

Para realizar el plan de comunicación basado en una estrategia online se ha realizado una investigación previa para diseñar las acciones que se establecerían en dicho plan. El objetivo es mostrar una serie de datos, recabados con diferentes técnicas metodológicas, para probar que las actividades propuestas tienen altos indicios de ser un éxito, o al menos dar indicadores que suavicen la incertidumbre.

La primera parte se ha centrado en lecturas, bibliografía para conocer la actualidad y novedades que han incorporado las entidades culturales mediante medios digitales.

La revisión bibliográfica es fundamental para tener una idea concreta de la información y los datos que han ido recopilando investigadores y expertos de la cultura y las redes sociales.

La segunda fase está centrada en crear la primera parte del plan de comunicación para el Archivo Fotográfico Jalón Ángel, en este caso se basa en entrevistas enfocadas con los responsables de las redes de potentes entidades culturales españolas, así como académicos y expertos en social media y cultura, la encuesta al público cultural y el análisis a las principales redes sociales de las entidades culturales entrevistadas, se obtiene una serie de datos que ayudan a definir las acciones del plan de comunicación.

En este caso se ha realizado una selección de entidades a entrevistar y realizar posteriormente un análisis de sus perfiles en las redes sociales. Se ha optado por las principales instituciones de referencia en Zaragoza (Teatro Principal, Museo de Zaragoza o Escuela y Galería de Fotografía Spectrum), además de los tres principales museos de ámbito nacional y que se encuentran en Madrid (el Museo Thyssen-Bornemisza, el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y el Museo Nacional del Prado) y otras entidades del resto de España elegidas por su peso cultural y por ser, además, las que más actividad tienen en las redes sociales (Casa Batlló-Gaudí, Fundación Antoni Tàpies o Guggenheim Bilbao). Además, se ha entrevistado a diferentes expertos en el ámbito y académicos sobre medios digitales y cultura para tener una visión directa, pero desde otro ángulo, sobre la importancia de la incorporación de redes sociales en las entidades culturales.

Las entrevistas enfocadas son clave para tener un contacto directo con los responsables de comunicación y los generadores de información en las redes sociales de las entidades culturales.

Por otro lado, se ha realizado una encuesta centrada en estudiantes de la USJ y del Grupo San Valero puesto que es el primer público objetivo al que se quiere llegar con las acciones que se van a proponer. Aun así, no se ha seleccionado solo la muestra de estos usuarios, se ha hecho un sondeo a través de la red social Facebook, en los centros del Grupo San Valero existen también profesores y trabajadores, además de los círculos ampliados de los alumnos descritos, es decir, jóvenes de edades similares, con formación académica y con intereses culturales.

En cuanto al análisis de contenido de las publicaciones en redes sociales, sucede lo mismo que con las entrevistas, es decir, es clave para entender y obtener datos sobre el uso de las redes sociales por parte de las entidades

culturales y conocer la interacción y la respuesta que tienen los usuarios de estas cuentas. Algunos ejemplos son Like Alyzer (muestra la posición que obtienen las instituciones según su actividad en Facebook); Tweet Reach (mide el alcance que puede llegar a tener la cuenta en base a los últimos 50 tuits recientes); Fanpage Karma (permite ver la actividad en Facebook completa); o Metric Spot (permite conocer las menciones, los hashtag más utilizados por la entidad, los retuits, favoritos, etc.)

CONCLUSIONES SOBRE CULTURA Y MEDIOS DIGITALES

Según la Real Academia Española, cultura es el “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”. La UNESCO explica que es importante dar a conocer la cultura ya que lleva dialogo entre civilizaciones y culturas, además de mostrar la historia y el pasado de una sociedad a las generaciones actuales. Por otro lado, los medios digitales son todas aquellas plataformas que ofrecen información en cualquier formato a través del mundo online.

Como comenta Casacuberta (2004), la cultura ya no se manifiesta solo en soportes físicos, a partir de ahora se puede hablar de cultura digital. Colbert & Cuadrado (2012) especifican que el objetivo de estar en los medios digitales por parte de las entidades culturales es invitar a los consumidores a conocer la obra artística. De hecho, es característico que los museos creen una versión virtual donde los usuarios generen contenidos y se conviertan en críticos (Quijano, 2012). Por ejemplo, en Reino Unido nos encontramos con el Museo 2.0.

Es fundamental una mezcla entre la cultura y los medios digitales para poder informar y dar a conocer de forma más rápida y directa, especialmente en el mundo en el que vivimos actualmente. Un ejemplo de esto es el boca a boca que generan las redes sociales, plataformas del medio online, provocando que otras personas hablen de tu empresa y tus actividades sin recibir nada a cambio.

Esta nueva modernidad y apertura a través de los medios digitales viene acompañada por investigaciones que muestran que los museos no proyectan una imagen correcta y la gente no los visita porque la imagen que tienen es aburrida (Komarac, 2014). De esta forma, se “integra a los visitantes en la vida del museo a través de la web de la institución, blogs, wikis, de archivos media como YouTube o Flickr y plataformas como Facebook y Twitter” (Badell, 2015, p. 245). Flatt destaca que “parece increíble que los museos hayan adquirido una connotación de seriedad y tradicionalismo académico, cuando éstos siempre han poseído un espíritu inherentemente social y de participación colectiva” (2010, p. 36).

Por otro lado, el uso de los medios en red garantiza, mediante la digitalización, la conservación del patrimonio cultural europeo, ofreciendo a generaciones futuras el acceso a este (González & De Los Ríos, 2013). De hecho, tal y como afirman Carreras, Munilla & Solanilla (2003) en 1947 André Malraux propuso en *Le Musée Imaginaire* un museo abierto a la sociedad sin estar limitado por la localización, sobrepasando el lugar físico, sin imaginar que eso podría hacerse realidad, “Internet rompe las barreras del tiempo y de espacio” (2003, sin paginar).

CONCLUSIONES SOBRE DIFUSIÓN EN ARCHIVOS HISTÓRICOS FOTOGRAFICOS

El término Patrimonio Cultural se comenzó a utilizar a partir de la segunda mitad del siglo XX, gracias a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), según Monjas (2013). Irala explica la gran labor que realizan algunas instituciones como la UNESCO, a través de la cual se ha ido adquiriendo conciencia sobre lo “que supone tener, proteger y heredar el patrimonio de sus antepasados e, igualmente, de lo importante que es preservarlo para las generaciones del futuro” (Irala, 2008, p. 302). Moya (2003) expone que las nuevas tecnologías ayudan a una mayor difusión poniendo al alcance de todos la información sobre nuestro Patrimonio y el ciudadano puede conocer de primera mano estas obras, cumpliendo uno de los objetivos que es comunicar el pasado a las generaciones presentes y futuras.

Según la página EcuRed, archivo histórico es aquella institución de carácter público cuya finalidad es rescatar, clasificar, atesorar, conservar, gestionar, catalogar, custodiar y poner a disposición para consulta pública la documentación de carácter patrimonio documental. El archivo, como bien afirma Irala (2008), no tiene por qué pertenecer a un solo propietario, puede ser una sociedad entera. EcuRed destaca que estos archivos son centros de información, puestos a disposición de la comunidad, desarrollando y difundiendo la cultura. Entre sus funciones destacan conservar y difundir la cultura, el patrimonio y la historia.

El mundo del archivo histórico se ha vuelto más popular en los últimos años, es frecuente que leamos en los medios sobre nuevas aplicaciones creadas para difundir la obra de estos, foros o congresos que estudian y debaten sobre cómo gestionarlos o cómo comunicarse a través de las plataformas digitales.

Por otro lado, Lozano López (2012) afirma que es necesario crear un medio donde incluir la información sobre los fondos que sea accesible y esté en la red, ya que el objetivo fundamental de conservar el patrimonio histórico es ponerlo a servicio de la sociedad. Por ese motivo, la Unión Europea creó en 1999 un proyecto llamado SEPIA (Safeguarding European Photographic Images for Access) para poner solución a las problemáticas y generar respuestas fiables de las entidades culturales centradas en la fotografía (Lozano, 2012, p. 27).

En los años 80 del siglo XX, ya hubo un movimiento en España para recuperar los archivos fotográficos con el fin de estudiar y difundir la historia de la fotografía y conservar el patrimonio (Lozano, 2012, p. 65). Actualmente, en Aragón existe el buscador DARA (Documentos y Archivos de Aragón) donde se difunden los archivos de la comunidad (más de 300.000 descripciones documentales) (Lozano, 2012, p. 65). Salvador expone que “la elaboración de un instrumento de control y difusión del patrimonio fotográfico sigue siendo una asignatura pendiente en nuestro país y se manifiesta en iniciativas de difusión parciales.” (p.12, 2015)

La difusión de los archivos es una parte fundamental de ellos. El Archivo General de la Administración explica que “tiene como finalidad organizar,

custodiar, conservar y difundir la documentación [...] La difusión de su patrimonio documental, de forma libre y gratuita, para que pueda ser accesible a los investigadores y usuarios, de manera que el Archivo se convierta en un centro de estudios e irradiación de la cultura e historia española.” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2014)

EJEMPLOS DE INSTITUCIONES CULTURALES Y MEDIOS DIGITALES

Anteriormente el acceso a los archivos era de forma física. Luis Martínez García en el boletín Anabad en 1999 explicaba que “difundir los archivos consiste en desarrollar, de forma práctica, el derecho de los ciudadanos a acceder a la cultura [...] El objetivo primordial de la difusión en los archivos consistirá en acercar al ciudadano, experto o profano, el contenido de los mismos” (s.p.)

Por eso, diferentes museos y entidades culturales han desarrollado acciones en los medios digitales y redes sociales. Existen multitud de ejemplos, en este apartado se mencionan algunos de ellos.

Los museos han sido las entidades culturales que más uso y provecho han sacado a las redes sociales, por ejemplo el museo de Arte de Columbus, en Ohio, Estados Unidos, creó un proyecto de arte participativo a través de Instagram (#MobilePhotoNow), ganando visibilidad, usuarios, novedad e incremento de visitas a la web. Museum at FIT o San Diego Air and Space Museum buscan a través de sus redes potenciar la educación en la cultura (Washenko, 29/01/2014).

El Brooklyn Museum de Nueva York fue uno de los pioneros en incorporarse a la web 2.0 (dispone de MySpace, Facebook, Flickr, Youtube, Twitter, un blog del museo y una comunidad especial en Twitter llamada 1stFans (Marcelino & De La Morena, 2014)). El MoMa de Nueva York ofrece audio guías creadas por el público para que cuenten su propio recorrido y trayecto. De esta forma, se puede escuchar a través de la web. (Del Río, 2011).

Por otro lado, muchas son las poblaciones que se han interesado por conservar su historia: Cabanes (Castellón) ha comenzado con trámites para gestionar un archivo histórico fotográfico, solicitando a los vecinos su colaboración a través de fotografías (Castellón Informa, 21/06/2016). En Villa Italia, los vecinos han llevado a la Biblioteca Popular de Sarmiento sus fotografías para crear un archivo fotográfico digital sobre el barrio (El Eco de Tandil, 06/07/2016).

García en su tesis de 2014 explica la elaboración que ha realizado el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte junto con el Instituto de Patrimonio Cultural de España de un Plan Nacional de Protección del Patrimonio Fotográfico. En Francia se ha creado el Servicio Iconográfico de la Documentación Francesa para responder a la demanda de un directorio de archivo, se creó una base de datos y se editó el Repertorio de Colecciones de Fotografías de Francia.

La Unesco creó en 1992 el Programa Memoria del Mundo para preservar los fondos de archivos valiosos y colecciones de las bibliotecas de todo el mundo y así asegurar su difusión. “el programa está enfocado hacia tres ideas fundamentales: facilitar la conservación aportando técnicas y asesoramiento, facilitar el acceso universal al patrimonio y concienciar de la importancia del patrimonio documental” (García, 2014, p. 30)

El proyecto SEPIA, ya mencionado, se creó en 1998 por la Comisión Europea para la Conservación y el Acceso (ECPA). Tras un estudio sobre las colecciones fotográficas, se realizó un informe que dio lugar a la necesidad de crear un grupo de trabajo donde participasen distintas instituciones europeas creándose el proyecto SEPIA. Este programa se orientó a la digitalización y difusión web de materiales fotográficos creando EVA (European Visual Archives) (García, 2014, p. 34-35).

El programa europeo Europeana ofrece recursos y colecciones digitales de un gran número de instituciones europeas. Es una biblioteca digital europea. "Europeana se ha convertido en el portal multilingüe de contenidos digitales en Internet de referencia en Europa, donde diferentes instituciones, denominadas proveedores de contenidos, muestran sus fondos y colecciones en una plataforma Web compartida." (García, 2014, p.42)

Por otro lado, Photconsortium es una asociación sin ánimo de lucro internacional de Patrimonio fotográfico. Sus objetivos son promocionar y mejorar el conocimiento de la cultura y del patrimonio fotográfico. De esta forma, promueve, organiza y gestiona conferencias, exposiciones o eventos para difundir las iniciativas de todas las instituciones que lo conforman.

En España nos encontramos con la Biblioteca Digital Hispana que reúne y ofrece colecciones digitalizadas de archivos, bibliotecas y museos desde 2010. También existe el Portal de Archivos Españoles (PARES), proyecto del Ministerio de Cultura orientado a "la difusión en Internet del Patrimonio Histórico Documental Español conservado en su red de centros"

PLAN DE COMUNICACIÓN EN EL ARCHIVO FOTOGRÁFICO JALÓN ÁNGEL

Tras las conclusiones a las que se ha llegado con esta investigación, se ha estado en disposición de diseñar un plan de comunicación específico para el Archivo Jalón Ángel. En España hay más de 35.000 fondos fotográficos en manos de instituciones, familias o personas, según el Informe del Centro de Información Documental (CIDA) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España (2014, p. 132). Los archivos que pertenecen a instituciones, como por ejemplo el archivo J. Laurent que se encuentra y está gestionado por el Instituto del Patrimonio Cultural de España (IPCE), no tienen cuentas propias en redes sociales, por lo que la información y la publicación de los contenidos sobre el archivo se generan desde el gabinete de comunicación de la empresa. Esto hace que pierdan protagonismo y presencia social dado que no pueden controlar el qué, el cómo, el cuándo y el dónde publicar información. En este caso, el Archivo Fotográfico Jalón Ángel no ha querido perder la oportunidad de comunicarse con la sociedad y difundir correctamente la información de sus acciones a través de los medios digitales y en especial de las redes sociales.

El plan de comunicación del Archivo Fotográfico Jalón Ángel está centrado en las redes sociales ya que a día de hoy, es el medio preferido por los jóvenes para informarse según la agencia Efe en Las redes sociales se consolidan como la principal fuente de información de los jóvenes (15/06/2016). En estas redes los usuarios piden consejos, recomendaciones, publican reclamaciones o defienden a sus marcas. Internet permite que la gente se

ponga en contacto con otras personas y empresas que tengan los mismos intereses que ellos.

En el curso académico 2015-2016 se decidió poner en marcha las redes sociales para que el Archivo Fotográfico Jalón Ángel tuviese una forma directa de difundir su información, noticias, curiosidades o novedades. Para empezar se crearon cuentas en la red social Facebook y Twitter. Un poco más adelante se registró en la plataforma LinkedIn y se hizo un perfil en Instagram y Youtube. Las actividades propuestas están enfocadas a cómo gestionar, qué temas o noticias, con qué frecuencia y a qué hora los contenidos en cada red social, así como qué redes utilizar.

Aunque el plan de comunicación es para medios digitales está centrado en las redes sociales, con algunas acciones que combinan lo *offline* y *online*, dado que ayudan a alimentar el contenido en las redes sociales y la web. Para llevar activar las acciones que se van a exponer a continuación hay que especificar la estrategia que se va a llevar a cabo. En este caso es muy breve y clara: el uso de las redes sociales de forma directa para organizar actividades y para informar y dar a conocer la obra y vida del fotógrafo, así como las actividades que se realizan desde el archivo; y de forma indirecta a través de actividades o de contenidos que generen noticias que publicar en las redes.

A continuación se muestra una tabla resumen de la actividad en redes sociales que se realiza actualmente en el Archivo Jalón Ángel.

Tabla 1. Resumen actividad Archivo Fotográfico Jalón Ángel en redes sociales

Actividad	Facebook: publicaciones diarias Twitter: publicaciones diarias, se aumenta cada año. LinkedIn: una interacción por mes el primer año. Instagram: una publicación semanal. YouTube: un vídeo cada dos o tres meses.
Contenido	Cada día de la semana un tema: Lunes: Frase de fotógrafo famoso Martes, miércoles y jueves: actividades expositivas en Zaragoza o Aragón; noticias novedosas del Archivo o de la fotografía, concursos. Viernes: fotografía de los alumnos de la USJ o del propio Jalón Ángel.
Franjas horarias	Si se hace una publicación al día: 15.00 – 18.00 horas Si se hacen dos publicaciones al día: 09.00 – 11.00 y 15.00 – 18.00 horas.
Post especiales	Sí, acompañado de marketing de contenidos. Para Semana Santa, Navidad, Día de la Madre se felicita con una fotografía de Jalón Ángel.
Información otras entidades	Sí, siempre afines a la temática del archivo.
Uso de imagen y vídeo	En el 85-90% de los post o tuits se acompañará de imagen o vídeo.
Interacción	Contestación a todos los comentarios. No se elimina ningún comentario. A través de la misma red y de forma pública, exceptuando casos de información privada.

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

El Archivo Fotográfico ha querido implantar un plan de comunicación especializado en redes sociales. Este plan es necesario puesto que el archivo se encuentra en el momento clave (con la digitalización completada) y porque su objetivo es difundir la obra y vida de Jalón Ángel.

Gracias a la libertad que ofrecen estas entidades para crear cuentas propias en los departamentos internos y poder comunicar directamente con sus usuarios, así como la relación que tienen los jóvenes con las redes sociales, el plan de comunicación debía estar centrado en estas.

Tal y cómo afirma Rissoan (2011, p. 12) “las redes sociales contribuyen un trampolín para el particular que desea crear o consolidar su identidad virtual. Los particulares, especialmente los jóvenes, desean estar constantemente en contacto con los demás, lo que se traduce en compartir información y emociones de forma permanente y frecuente”

Por este motivo, el mejor plan de comunicación que podría hacerse es en las redes sociales. En este plan se ha realizado la investigación para ofrecer las mejores acciones de comunicación en la web 2.0. El hecho de estar en la Universidad San Jorge con un contacto directo con los alumnos, permite conocerlos de primera mano a través de encuestas o focus group y poder ofrecerles los contenidos que mejor se ajusten a sus necesidades o intereses. Por otro lado, se podrán hacer actividades online con ellos y fidelizarlos a través de contenidos de marketing, haciendo que se pongan en el lugar del fotógrafo o animando a que fotografien e impulsando la fotografía.

Por último, a través de internet se puede hacer llegar un mensaje de una punta del planeta a otra en cuestión de milésimas de segundo. La globalización permite que desde una localización pequeña como puede ser el sótano de un edificio de la Universidad San Jorge, en Villanueva de Gállego se pueda compartir una fotografía y que llegue hasta las antípodas. Una prueba de esto es la nacionalidad de los participantes del II Premio de Fotografía Jalón Ángel, siendo la mitad procedentes de Latinoamérica. Como bien afirma Tascón (2012) “las fronteras geográficas han desaparecido”.

REFERENCIAS

- Agencia Efe. (15/06/2016). Las redes sociales se consolidan como la principal fuente de información de los jóvenes. *20 Minutos*. Recuperado de <http://www.20minutos.es/noticia/2773436/0/redes-sociales-fuente-informacion-jovenes/#xtor=AD-15&xts=467263> [Última revisión 23/05/2017]
- Archivo Fotográfico Jalón Ángel. <http://www.jalonangel.com/> [Última revisión 15/08/2016]
- Badell, J. I. (2015). Museums and social media: Catalonia as a case study. *Museum Management and curatorship*, 30(3), 244-263. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1080/09647775.2015.1042512> [Última revisión 23/05/2017]

- Carreras, C.; Munilla, G. & Solanilla, L. (2003). Museos online: nuevas prácticas en el mundo de la cultura. *Revista PHO. Especial monográfico: Patrimonio y TIC* (46), 68-77. Recuperado de <http://www.personales.ulpgc.es/emartin.dch/tutorialCD/obligatorias/Museos%20on.pdf> [Última revisión 23/05/2017]
- Casacuberta, D. (2004). La cultura digital se predica de muchas formas. *Boletín Gestión Cultural* (10). Recuperado de http://www.gestioncultural.org/ficheros/1_1316773695_DCasacuberta.pdf [Última revisión 23/05/2017]
- Centro de Información Documental (CIDA) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España. (2014). Anexo 5.2 Censo-Guía de Archivos de España e Iberoamérica. 129 – 164. Recuperado de <http://www.mecd.gob.es/planes-nacionales/dms/microsites/cultura/patrimonio/planes-nacionales/planes/patrimonio-fotografico/documentos-de-referencia/censo-gu-a-de-archivos-informe-sobre-fondos-fotograficos/censo-gu%C3%ADa-de-archivos-informe-sobre-fondos-fotograficos.pdf> [Última revisión 23/05/2017]
- Colbert, F. & Cuadrado, M. (2010). *Marketing de las artes y la cultura*. Barcelona: Ariel.
- Del Río, J.N. (2011). Museos y Redes sociales, más allá de la promoción. *Redmarka – CIECID – Unidad de Investigación en Marketing Aplicado – Universidad de A Coruña*, 3, (Año IV, Nº 7), 111-123. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4126657.pdf> [Última revisión 23/05/2017]
- EcuRed. Archivo Histórico. http://www.ecured.cu/Archivo_Hist%C3%B3rico [Última revisión 21/08/2016]
- Figuero, P. (09/05/2016). beBee, la Red Social española que en apenas 1 año de vida cuenta con casi 11 millones de usuarios. *PC World*. Recuperado de <http://www.pcworld.es/profesional/bebee-la-red-social-espanola-que-en- apenas-1-ano-de-vida-cuenta-con-casi-11-millones-de-usuarios> [Última consulta: 23/06/2016]
- Flatt, M. (2010). ¿Necesitan los museos a los medios de comunicación social, o más bien el boca a boca? *MUSE-A, Revista de los museos de Andalucía*, 12 (Año VIII), 34-39. Recuperado de http://www.juntadeandalucia.es/cultura/museos/media/docs/PORTAL_musa_n12_redc.pdf [Última revisión 23/05/2017]
- García Cárceles, M. (2014). *Herramientas de control del patrimonio fotográfico*. (Tesis doctoral), Facultat de Belles Arts de Sant Carles (Universitat Politècnica de Valencia). Valencia.
- González, M. T. & Casado, A. (2010). La utilización de las TIC para virtualizar un museo: estado de la Cuestión en Castilla-La Mancha. Recuperado de <http://www.anabad.org/archivo/docdow.php?id=511> [Última revisión 04/07/2016]
- González, V. M. & De Los Ríos, S. (2013). La influencia de las nuevas tecnologías en las industrias de la cultura: retos y oportunidades para Europa. *Economía industrial*, 389, 41-50. Recuperado de <http://www.minetur.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/389/V%C3%ADctor%20M.%20Gonz%C3%A1lez.pdf> [Última revisión 23/05/2017]

- Instituto del Patrimonio Cultural de España (IPCE). http://www.mcu.es/fo-toteca_patrimonio/search_fields.do?buscador=porCampos [Última revisión 14/08/2016]
- Irala, P. (2008). Sobre la protección del Patrimonio Cultural frente a las exportaciones e importaciones ilícitas. *STUDIUM. Revista de Humanidades*, 14, 301-313. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2793560> [Última revisión 23/05/2017]
- Keen, A. (2008). *The cult of the amateur: how blogs, myspace, YouTube, and the rest of today's user-generated media are destroying our economy, our culture, and our values*. London; Boston: Nicholas Brealey Publishing.
- Komarac, T. (2014). A new world for museum Marketing? Facing the old dilemmas while Challenging New Market opportunities. *Trziste*, 26 (Br. 2), 199 – 214. Recuperado de <http://hrcak.srce.hr/file/195977> [Última revisión 20/07/2016]
- Ley 16/1985. De 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español, Boletín Oficial del Estado, España, 29 de junio de 1985. Recuperado de <http://normasapa.com/como-citar-referenciar-una-ley-usando-normas-apa/> [Última revisión 27/05/2017]
- Lozano López, J. C. (coord.) (2012). *Artigrama: monográfico dedicado a los archivos y colecciones fotográficos: patrimonio e investigación*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza. Departamento de Historia del Arte.
- Marcelino Mercedes, G.V. & De La Morena Taboada, M. (2014). Redes sociales basadas en imágenes como herramienta de comunicación museística. Museos y centros de arte Moderno y Contemporáneo de España en Pinterest e Instagram. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 8, 153-181. Recuperado de <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/202/213> [Última revisión 03/06/2016]
- Menor Sendra, J.J. (2009). *Adolescentes y jóvenes en la red: Factores de oportunidad*. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2014). *Carta de Servicios 2015-2018 Archivo General de la Administración*. Madrid: Secretaría General Técnica.
- Monjas, M. (2013). La especialización periodística en Patrimonio cultural en las secciones de la prensa regional de Castilla y León. *Revista de Comunicación Vivar Academia*, 125 (Año XV), 86 – 101. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4975304.pdf> [Última revisión 23/05/2017]
- Moya, C. (2003). Educación general hacia el Patrimonio. *Revista PH Debate e Investigación. Desafíos de la aplicación de las TIC al patrimonio cultural*, 46, 34 – 35. Recuperado de <http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/1637/1637#.V4-RKxWLTIU> [Última revisión 23/05/2017]
- Oficina de la UNESCO en México. Líneas Generales. <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/> [Última revisión 21/08/2016]
- Punset, E. (06 de marzo de 2013). Claves para enfrentarse al mundo hoy. [Archivo de vídeo] Recuperado de <http://www.rtve.es/television/20130306/claves-para-enfrentarse-mundo-hoy/614146.shtml> [Última revisión 23/05/2017]

- Quijano, M. (2012). La revolución de los museos y las instituciones culturales. *Revista TELOS Cuadernos de Comunicación e Innovación*, 90, 55-60. Recuperado de: <https://telos.fundaciontelefonica.com/url-direct/pdf-generator?tipoContenido=articuloTelos&idContenido=2012013110230001&idioma=es> [Última revisión 23/05/2017]
- Real Academia Española (RAE). <http://www.rae.es/> [Última revisión 21/08/2016]
- Redacción. (03/2016). Palladium Hotel Group lanza una plataforma para bloggers, influencers, youtubers y medios digitales. *Noudiari*. Recuperado de <http://www.noudiari.es/2016/03/palladium-hotel-group-lanza-una-plataforma-para-bloggers-influencers-youtubers-y-medios-digitales/> [Última revisión 23/05/2017]
- Redacción. (21/06/2016). Cabanes pone en marcha el archivo histórico fotográfico. *Castellón Informa*. Recuperado de <http://www.castelloninformacion.com/cabanes-archivo-fotografico/> [Última revisión 23/05/2017]
- Redacción. (06/07/2016). Buscamos preservar la identidad de Villa Italia por medio de un archivo fotográfico digital. *El Eco de Tandil*. Recuperado de <http://eleco.com.ar/la-ciudad/buscamos-preservar-la-identidad-de-villa-italia-por-medio-de-un-archivo-fotografico-digital/> [Última revisión 23/05/2017]
- Rissoan, R. (2012). *Redes sociales. Facebook, Twitter, LinkedIn, Video en el mundo profesional*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Rodá, C. (2010). De 1.0 a 2.0: el viaje de los museos a la comunicación social. *Revista de los museos de Andalucía*, 12 (Año VIII), 22-33. Recuperado de http://www.juntadeandalucia.es/cultura/museos/media/docs/PORTAL_musa_n12_redc.pdf [Última revisión 23/05/2017]
- Rodríguez Fernández, O. (2011). *Community Manager. Conviértete en un experto en "Social Media"*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Salvador Benítez, A. (coord.) (2015). *Patrimonio fotográfico. De la visibilidad a la gestión*. Asturias: Ediciones Trea.
- Tascón, M. (dir.) & Cabrera, M. (coord.) (2012). *Escribir en internet. Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. Barcelona: Galaxia Gutenberg - Círculo de Lectores.
- Unesco. Recuperado de <http://es.unesco.org/> [Última revisión 27/04/2017]
- Universidad San Jorge. (18 de marzo de 2016). Presentación del Archivo Fotográfico Jalón Ángel. [Archivo de vídeo de YouTube] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=pJ07Tj4hDr4> [Última revisión 23/05/2017]
- Yuste, B. (2015). Las nuevas formas de consumir información de los jóvenes. *Revista de Estudios de Juventud*, 108, 179 – 191. Recuperado de <http://www.injuve.es/sites/default/files/2015/35/publicaciones/14.%20Las%20nuevas%20forma%20de%20consumir%20informaci%C3%B3n%20de%20los%20j%C3%B3venes.pdf> [Última revisión 23/05/2017]
- Washenko, A. (29/01/2014). 8 incredible museums sharing on Pinterest. Mashable. Recuperado de <http://mashable.com/2014/01/29/pinterest-museums/#bkGZRbtBeZql> [Última revisión 12/07/2016]

Los Juegos como medio artístico

La Creación de Juegos como Medio de Comunicación de la Intencionalidad Social del Arte

Alba García Martínez, Universidad de Barcelona, España

Palabras clave: juego; arte; educación; contemplación; social

INTRODUCCIÓN

Esta comunicación se enmarca en el desarrollo de la investigación doctoral de igual título que esta ponencia. En ella intentaremos esbozar los motivos más relevantes de esta investigación, así como las hipótesis que la sustentan. También veremos el marco de estudio y el grado de progreso en que se encuentra.

Los juegos y el arte se han cruzado, al menos desde principios del siglo XX, como podemos observar en el uso del Exquisite Corpse de los Surrealistas, en la obsesión de Duchamp por el ajedrez y en las cajas de juegos de Fluxus, por poner algunos ejemplos. Durante los últimos veinte años, la separación entre juegos y arte se ha disipado tanto para los artistas como para los creadores de juegos. El campo en el que los juegos y el arte se han combinado, sobrepuesto, chocado, encontrado y, sobre todo, interactuado, aún no ha sido explorado ampliamente.

Esta investigación trata de encontrar nuevas formas de pensar sobre los juegos, nuevas maneras de utilizar los juegos para reflexionar sobre el resto del mundo. Qué puede aportar el juego como medio artístico y cómo el arte puede subvertir las jerarquías de poder que reproducen. Al mismo tiempo, explorar cómo la combinación de ambos puede ofrecer otra manera de ver el mundo gracias al potencial de comunicación del juego y a la licencia de imaginar del arte. Cruzar las fronteras entre estas dos comunidades presenta retos. Lo que se necesita, realmente, es una visita guiada sobre cómo, exactamente, los juegos pueden influenciar en la empatía, emoción, y la relación social, con ejemplos que deshagan la preconcepción sobre los mismos.

Para muchas personas, los juegos existen solo como entretenimiento, para pasar el tiempo. Son una actividad de distracción, destinada a la relajación, un espacio “sin trabajo” donde los jugadores son libres de participar en narraciones de fantasía, hazañas asombrosas y tareas gratificantes. Pero ¿y si ciertos juegos se han convertido en algo más? ¿Podrían proporcionar, además de puntos de entretenimiento, herramientas para la expresión creativa así como instrumentos para el pensamiento conceptual o medios para ayudar a trabajar a través de cuestiones sociales?

Para el propósito de esta investigación el juego será definido como una actividad libre, separada de la realidad, incierta, reglamentada pero ficticia, improductiva y, en última instancia, creadora de comunidad. Los juegos como medio artístico serán discutidos como el opuesto al arte en los juegos, así como en el diseño de éstos o en la decoración y ambientación. Nos centraremos tanto en juegos creados como modificados por artistas y presentados como arte.

Específicamente, esta tesis investiga juegos diseñados para la crítica o intervención artística, política y social, con el fin de proponer maneras de entender la realidad social.

HIPÓTESIS

Las hipótesis de esta investigación parten de una problemática principal y otra secundaria. La problemática principal es el estado actual del arte, inmerso en una burbuja que lo aparta de la sociedad, donde el papel del artista como genio y la obra de arte como algo elevado e incomprensible aún se encuentran en pleno apogeo. La problemática secundaria recae en el sistema de producción de los juegos, podemos observar que gran parte de ellos responden a parámetros perpetuadores del sistema económico y social vigente, como los juegos de guerra del tipo Call of Duty o Battlefield, o como obras más tradicionales, el Monopoly. Partimos de las siguientes hipótesis para poder considerar qué papel tienen los juegos dentro de la creación artística:

1. La utilización de la creación de juegos como lenguaje artístico diluye la visión contemplativa de la obra artística, contribuyendo a derribar las barreras que imponen el respeto y la subordinación hacia la misma.
2. El aspecto lúdico e interactivo de los juegos favorece que los contenidos de la obra de arte sean más entendibles.
3. Si el arte debe transmitir la realidad social de su época, la utilización del juego como medio de comunicación de esta realidad es eficaz.
4. Que el público relacione las obras artísticas con un ámbito conocido como el del juego (donde saben que existe unas normas, que las acciones que se realicen durante éste no modifican la realidad, que el espacio de juego es un lugar específico...) origina una cierta distensión que facilita su implicación como parte activa dentro del contenido de la obra.
5. El público, al involucrarse en estos juegos hace que se ponga de manifiesto el aspecto social de éstos, creando diálogo y comunidad en torno a ellos. Por lo tanto, los juegos son generadores de cultura y asociación.
6. Actualmente, cuando el individualismo inmanente del capitalismo tardío es la insignia de nuestra cultura, es más necesario que nunca recobrar el sentido comunitario y de colectivización y, el juego y el arte pueden ayudar a recuperarlos.

Por lo tanto, el objetivo general de esta investigación consistiría en demostrar y validar la creación de juegos como medio desde una perspectiva artística-social.

CONTEXTO HISTÓRICO-SOCIAL

Esta investigación tiene como marco de estudio el siglo XXI tomando dos grandes hechos como modificadores de los parámetros culturales: la caída de las Torres Gemelas (Nueva York, 2001) y la explosión de la Crisis Económica Generalizada (2008), interrelacionados entre ellos.

En este contexto de crisis de valores aparecen nuevas formas de entender la cultura y la sociedad, entre ellas una visión de cambio a través de los juegos. El juego como un potencial social, *persuasive games*, *serious games*, gamificación, ludificación, realidad aumentada, realidad virtual... escuchamos diferentes conceptos que relacionan al juego con otros parámetros de la cultura, del arte y de la vida real.

Para entender el contexto actual, debemos remontarnos a principios del siglo XX, donde podríamos situar el inicio de la relación entre arte y juego, de la mano de Duchamp. Como veremos a continuación en la historia entre arte y juego, artistas como Jean Tinguely, Öyvind Fahlström, Yoko Ono y movimientos como Fluxus y New Games Movement aportaron grandes contribuciones a la historia entre ambos. Más tarde, otro de los hechos relevantes fue la entrada del uso de la tecnología en el ámbito de los juegos y con ella la llegada de los videojuegos a principios de los 80.

Historia del arte y el juego en el siglo XX: Duchamp y la obsesión por el ajedrez

En 1922, André Breton escribió el primer gran artículo sobre el trabajo de Marcel Duchamp para la revista francesa *Littérature* en el que tildaba a Duchamp de ser “el hombre más inteligente del siglo XX.” (Breton, 1922) Su sorpresa vino cuando se percató que Duchamp pasaba la mayor parte de su tiempo jugando al ajedrez. Y no sólo eso, para Duchamp el ajedrez no era una mera distracción, basó una parte de su obra en estudios del comportamiento inherente de los oponentes en el ajedrez, realizó su propio kit de piezas talladas y cuando estaba en lo alto de su carrera como artista se retiró para ser un jugador profesional de éste. Los jugadores de ajedrez (1911) fue su primer intento de capturar en el lienzo el dinamismo, la fluidez de pensamiento y las transacciones sociales que ocurrían durante una partida de ajedrez.

Pero ese fue sólo el primer paso de la relación de Duchamp con el ajedrez. Su investigación artística sobre el juego le llevó a describirlo en tres niveles artísticos: En primer lugar, la estética de las piezas y el tablero. En segundo lugar, el movimiento abstracto de las piezas a través del “espacio intelectual”. Y, por último, la expresión emocional que surge del juego de ajedrez. Durante años dedicó su tiempo a crear un imaginario artístico sobre el ajedrez: piezas y sets de ajedrez, ajedreces portátiles, sellos, cuadros...



Figura 1. Marcel Duchamp. Los jugadores de ajedrez, (1911). Obtenida Octubre 4, 2016, de [https://i0.wp.com/es.wahooart.com/Art.nsf/O/8XYH-DY/\\$File/Marcel-Duchamp-Portrait-of-Chess-Players.JPG](https://i0.wp.com/es.wahooart.com/Art.nsf/O/8XYH-DY/$File/Marcel-Duchamp-Portrait-of-Chess-Players.JPG)

En su búsqueda constante de nuevas formas expresivas, Duchamp dirigió en 1956 una partida viviente al aire libre en los alrededores de Connecticut. Todas las piezas humanas iban vestidas con trajes muy plásticos que representaban cada una de las figuras. Los actores personificaban cada uno de los movimientos, batallas y muertes que se producían en el tablero gigantesco. Esta fue la obra clave en la investigación del juego de Duchamp que desentramaba todo el contenido social que contenía el juego del ajedrez. El ajedrez era un juego de estrategia, pero de estrategia de guerra. Se trataba de matar a todo el ejército enemigo hasta acorralar al líder para pedirle su rendición. Visualizaba cómo los muertos siempre eran los peones, incluso a veces los brazos derechos del poder como los alfiles, las torres o los caballos. Y como al final, los reyes se pasaban la partida huyendo.

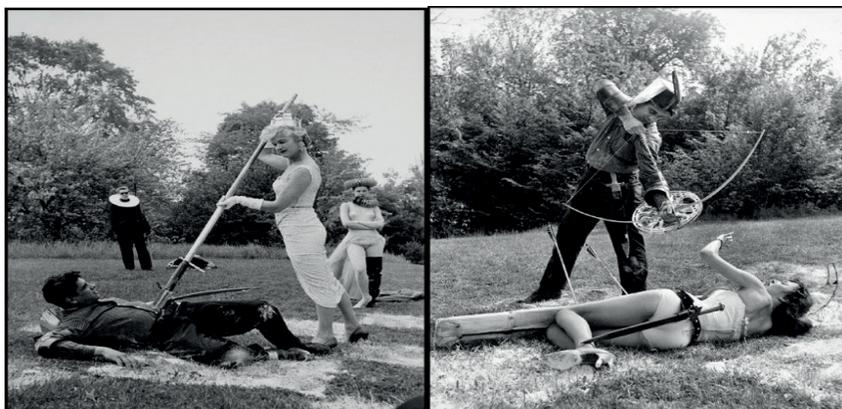


Figura 2. Marcel Duchamp. Partida viviente de ajedrez, (1956). Obtenida Octubre 5, 2016, de <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/b1/e2/c5/b1e2c5ffa4af3b8e4b1b7c7f53193c9d.jpg>

En 1966 fue su última contribución a la conexión entre el arte y el juego finalizando su carrera con la organización de la exposición *Hommage à Caissa* (homenaje a Caissa, la Diosa del ajedrez) en la galería neoyorquina Cordier & Ekstrom donde se expuso su última obra sobre el ajedrez que llevaba por nombre el título de la exposición. Un simple tablero de ajedrez vacío para ser colgado en la pared.

El 1 de octubre de 1968 el periódico *Le Figaro* informaba de la muerte de Marcel Duchamp. Curiosamente no fue en las esquelas, si no en la columna de ajedrez del diario.

Hª del arte y el juego en el siglo XX: Fluxus, el juego para acercar la sociedad y el arte

La historia de Fluxus es compleja y su estética e ideología difíciles de definir, pero esto no es accidental. Los artistas de Fluxus no se consideraban parte de ningún movimiento ni de un estilo específico, sino participantes de una actitud alternativa respecto al arte, la cultura y la vida.

Su nombre fue acuñado por George Maciunas en 1961 como título de una revista que debía contener obras artísticas, escritos y música experimental, pero esto sólo era la idea previa. En seguida se optó por designar muchas acciones paralelas como performances, kits, cajas... como elementos Fluxus. Fluxus representaba un proceso de cambio continuo, contradicciones inherentes a todas las actividades, manteniendo una estrecha relación con lo que ya había empezado Duchamp. Respecto a ello, Maciunas afirma en *Fluxus Art-Amusement* (Maciunas, 1965), uno de los manuscritos más citados de Fluxus, que es una fusión de Spike Jones, el vodevil, el gag, los juegos infantiles y Duchamp.

Fluxus fue un paso más allá de Duchamp, el interés de ellos por el juego consistía en hacer penetrar las sensibilidades de la vida artística dentro de la cotidianidad, es decir, crear con un propósito social. También estaban interesados en cambiar el carácter elitista de la distribución del arte para que todo el mundo pudiera tener acceso a las creaciones del colectivo, así como ofrecer una alternativa igualitaria y menos individualista a la del momento. Lo que resulta muy notable de este colectivo fue la creación de obras y actos que pudieran ser susceptibles de funcionar como medios educativos no programáticos.

Marx pensó mucho sobre la dialéctica de la producción y de sus medios. Pensaba, con cierta simplicidad, que si los obreros (productores) eran propietarios de los medios de producción, todo iría bien. Y no se ocupó del sistema de distribución. El problema del mundo artístico de los años sesenta y setenta es que, aunque los artistas poseen los medios de producción, como la pintura o el pincel o, a veces, incluso una imprenta, están excluidos del sistema de distribución altamente centralizado del mundo artístico.

La genialidad de George Maciunas es la rapidez con que detectó esta situación postmarxista, de manera que intentó controlar no sólo los medios de producción, sino también el sistema de distribución del mundo artístico.

La historia y evolución de Fluxus se puede dividir en tres grandes estadios:

- El periodo proto-Fluxus, festivales i performances (1961-1964).
- El periodo de publicaciones, objetos y múltiples (1964-1970).
- El periodo de las últimas performances (1970-1978).

La etapa que nos interesa para nuestra investigación es la que se corresponde con los últimos años de vida de Duchamp, el periodo de publicaciones, objetos y múltiples. Aun así, también es de interés el análisis de algunas de las últimas obras de Fluxus.

El periodo de publicaciones, objetos y múltiples (1964-1970)

A pesar de que Maciunas había elaborado planes extensivos para una variedad de publicaciones durante los primeros años de Fluxus, la producción de la gran mayoría de objetos Fluxus no se iniciaron hasta 1964.

Maciunas era el encargado de diseñar y producir las ideas originales de objetos, juegos, publicaciones, cajas y múltiples que le proporcionaban los diferentes artistas relacionados con Fluxus. Para ello, entre él y otros artistas desarrollaron un sistema de distribución acorde con la ideología de Fluxus: la FluxShop, donde se vendían los diferentes objetos Fluxus a precios muy asequibles (casi irrisorios).

La iniciativa no tuvo mucho éxito así que intentaron buscar un medio de distribución más viable. Maciunas amplió el resto del local donde se encontraba la FluxShop para hacer un almacén de venta por correo: el Flux Mail-Order Warehouse. Esta fue la primera medida de apoyo para aumentar el rango de público al que podía llegar Fluxus. A su vez ayudó a establecer diversos FluxShops en Europa como La Cédille Qui Sourit llevada por George Brecht y Robert Filliou en el sur de Francia.

Entre estos objetos Fluxus que vendían podíamos encontrar:

- Fluxus Games de George Brecht.
- Diversos FluxKits que contenían entre veinte y cuarenta elementos para el uso diario, así como juguetes o juegos y cajas Fluxus.
- FluxChess de Takako Saito.
- YearBoxes, publicaciones antológicas recogidas por Maciunas con varios objetos Fluxus entre los que se encontraban juegos, cajas de Fluxkits, partituras, etc.

Entre las cosas que Fluxus posee es “ingenio”, “no hay dinero” y un “sentido del juego”. Dibuja un mapa para perderse. Juega al béisbol con una pieza de fruta. Cabe destacar que muchos eventos, partituras y piezas de instrucción de Fluxus fueron concebidos por primera vez junto a juegos como Fluxus Games y Puzzles de George Brecht o Flux Snow Game de George Maciunas, por ejemplo. Los juegos transforman conjuntos de instrucciones en experiencia fenomenológica. Son vehículos para la espontaneidad, la novedad y el juego creativo. En este sentido, los juegos de Fluxus rompen las reglas cardinales del

museo de arte de no tocar y no hablar. Pero a diferencia de muchos juegos tradicionales, que dependen de una sensación de placer derivada de la competencia dirigida por objetivos, los juegos de Fluxus enfatizan el absurdo gozoso, la curiosidad y la vida colectiva. (“Game | Fluxus Digital Collection”)

Uno de los juegos de George Brecht fue Deck (1966), un mazo de 64 cartas en los que estaban dibujados diferentes objetos, personas, acciones... Por detrás, las cartas eran totalmente iguales, con una estampa de algo parecido a los filamentos de pelo. Las normas son totalmente libres, no hay una manera correcta de jugar, ni números ni letras en las cartas. Este juego puede recordarnos al actual juego de mesa Imagine (2015) donde los jugadores deben de formar historias a partir de cartas totalmente distintas.



Figura 3. George Brecht. Deck, (1966). Obtenida Octubre 8, 2016, de http://www.fondazionebonotto.org/admin/download/file/7e85bec_0328e.jpg

Maciunas veneraba a Marcel Duchamp. Como un homenaje a la afirmación de Duchamp de que todos los jugadores de ajedrez son artistas, Maciunas le pidió a la artista japonesa Takako Saito que creara una serie de obras de arte basadas en el ajedrez. La serie que creó relegó o eliminó el aspecto visual dominante del juego, sustituyéndolo por conjuntos que dependían del perfeccionamiento de otros sentidos para jugar.

Saito fue particularmente interesante en la forma en que utilizó el juego de ajedrez como su caballete. Tomó las típicas piezas de ajedrez y las cambió con objetos más oscuros, agregando un nuevo elemento a un juego ya complejo. Realizó diferentes versiones que se basaban en el olor, el peso, el sonido, entre otras.

Por lo general, el arte se experimenta visualmente mediante el acto de mirar una obra. Aquí, sin embargo, el arte es el juego y el acto mental de familiarizarse con nuevas interpretaciones de elementos conocidos ajustándose, al mismo tiempo, a un conjunto de reglas definidas por el propio juego.

Los FluxChess de Takako Saito te obligan a ver el arte de una manera diferente. Al eliminar el aspecto visual inherente del juego de ajedrez, Saito añadió los sentidos infrautilizados a la interpretación artística. Cada pieza cumple su propio papel y haciendo las piezas idénticas o irreconocibles, aprender a jugar se convierte en un juego en sí mismo.

En lugar de ser algo que se podía mirar, el propósito de Saito con este tipo de arte era algo que se pudiera experimentar y, más particularmente, experimentarlo con otros.

Una de sus obras más curiosas es el Spice Chess (1965). El conjunto sigue las reglas normales del ajedrez, pero reemplaza las piezas tradicionales por botes de plástico transparente de forma idéntica, llenos de diferentes especias para cada una de las diferentes piezas. El conjunto incluye los peones blancos de canela, las torres blancas de nuez moscada, los caballos blancos de jengibre, alfiles negros de comino y el rey negro de assafoetida. La reina blanca es el anís, la reina negra la cayena. El tablero también está hecho de plástico transparente. Para iniciar el juego, ambos jugadores tienen que familiarizarse con cada uno de los 12 olores involucrados, en lugar de confiar en reconocer las piezas visualmente.

Además del Spice Chess (1965), la serie incluye Sound Chess (objetos diferentes escondidos en cajas selladas idénticas), Grinder Chess (una serie de pulidores de taladro de mano), Weight Chess (diferentes pesos escondidos en cajas selladas), Nut and Bolt Chess (piezas formadas con tornillos y roscas) y Smell Chess (diferentes líquidos en viales). Todos estos conjuntos fueron anunciados para la venta en la tienda Fluxus de Maciunas en SoHo en marzo de 1965.

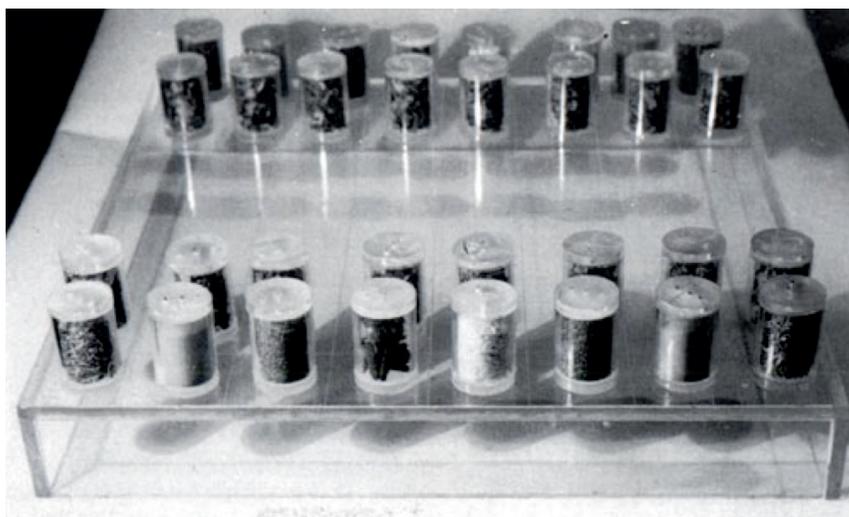


Figura 4. Takako Saito. Spice Chess, (1965). Obtenida Octubre 8, 2016, de <http://4.bp.blogspot.com/-fOUI8A35zrs/Tc7j4rCrZ9I/AAAAAAAAABs4/RCKxKbyYgnE/w1200-h630-p-k-no-nu/spicechess.jpg>

Como a Maciunas le encantaron estos mods del ajedrez, más tarde construyó él algunos como Color Balls in Bottle Board Chess y Time Chess (las piezas eran relojes de arena). Ambos fueron creados en 1965 y con la colaboración de Yoko Ono, quien unos años más tarde realizaría un ajedrez totalmente blanco que introduciría en la intersección entre el arte y el juego una vertiente social y dramática.

Desde que se exhibió originalmente en la exposición en solitario de Ono en la Indica Gallery de Londres en noviembre de 1966, White Chess Set ha sido exhibido de diferentes maneras y configuraciones en lugares de todo el mundo (incluyendo varias tablas colocadas en una mesa larga, una versión a gran escala, una performance de Yoko Ono y John Lennon jugando a White Chess Set, entre otros).

White Chess Set de Yoko Ono es un ajedrez donde todas las piezas son blancas y se encuentran colocadas encima de un tablero blanco en el que se puede leer "Juego de ajedrez para jugar todo el rato que tú quieras siempre y cuando recuerdes cuáles son tus piezas."

Como resultado, los jugadores deben tener cuidado de recordar dónde colocan sus piezas a medida que se desarrolla el juego a través del tablero, pero se hace cada vez más difícil diferenciar los dos bandos cuando las piezas se acercan. En última instancia, los jugadores pierden la pista de las piezas que son de ellos y de las que pertenecen a su oponente. En este punto, fuera de las instrucciones de Ono para interrumpir el juego, los jugadores pueden elegir si continuar intentando seguir las reglas estándares del ajedrez o crear una nueva forma de jugar juntos. Este proceso de toma de decisiones crea oportunidades para la conversación, colaboración y creatividad en el desarrollo de una estrategia novedosa. Este aspecto del trabajo sugiere la postura antioccidental de Ono, una ideología que impregna gran parte de su obra. Las sutiles modificaciones de la artista al juego de ajedrez -tradicionalmente considerado un juego de guerra- alteran fundamentalmente los objetivos de jugar. En lugar de trabajar unos contra otros como en una batalla, los jugadores deben colaborar para lograr condiciones de paz. Como dice Pearce (2006), se trata de una declaración antiguerra:

Un mod de ajedrez excepcionalmente notable fue el White Chess Set de Yoko Ono (1971), en el que las piezas de los oponentes, todas de color blanco, se sientan en cada lado de un tablero totalmente blanco, haciendo que las facciones enfrentadas no se pudieran distinguir entre sí. Esta pieza manifiesta de una manera elegante una declaración antiguerra, refiriéndose particularmente a la Guerra de Vietnam, y llamando la atención sobre las narraciones implícitas de combate y enemistad que esconden ciertos juegos. (Pearce, 2006, pág. 80)



Figura 5. Yoko Ono. White Set Chess, (1966). Obtenida Octubre 8, 2016, de <https://hunonchess.com/wp-content/uploads/2017/04/C8zVIHwXgAAnUsw.jpg>

Es el primer juego que encontramos en la historia del arte donde hay una intencionalidad o metáfora escondida: la guerra. ¿Cuáles son tus piezas? ¿Podrás engañar al otro para adueñarte de sus piezas? ¿Podrás engañarle para ganar la partida? Todas las piezas son aparentemente iguales, ¿ganará el poder del individualismo o se aliarán los dos contrincantes para crear un nuevo juego?

En el ajedrez se permite mover cualquier pieza de tu color. Dado que ambos jugadores son blancos, ambos jugadores pueden mover cualquier pieza en el tablero. También significa que cada vez que capturen una pieza están también perdiendo una de sus piezas.

Últimas performances (1970-1978)

Gracias a que la tercera etapa de Fluxus estuvo marcada por el interés renovado por la performance, dio pie a la configuración de iniciativas relacionadas con el juego como medio interactivo. En este momento el concepto de juego en el arte empezó a evolucionar por completo con lo previamente esbozado por Duchamp. Estas presentaciones interactivas dieron lugar a actos como el festival en tres partes, tituladas Flux-Mass, Flux-Sports y Flux-Show, que se celebró en el Douglas College (Canadá) el año 1970.

Los Flux-Sports, también llamados por Maciunas como Fluxus Olympiad, consistía en acciones tan poco ortodoxas como una carrera de 100 metros bebiendo vodka o llevando una vela, lucha de multitudes en espacios cerrados, fútbol cuya pelota es de ping-pong y se mueve soplando a través de un tubo, fútbol con pelota imaginaria, esquí de cuatro personas, entre otras acciones que parodiaban los deportes existentes. A pesar de que muchos de los juegos y acciones se habían realizado aisladamente en los años 70, las olimpiadas nunca se llevaron a cabo hasta 2008 en la Tate Modern de Londres.



Figura 6. Fluxus. The Flux Olympiad, (2008). Obtenida Octubre 9, 2016, de <http://www.tate.org.uk/sites/default/files/styles/grid-normal-12-cols/public/images/olympiadivo01.jpg?itok=5ehvhLad>

Otra de las obras remarcables de aquella época fue el Flux-Labyrinth (1976), actualmente rediseñada en el Frieze de Nueva York (2015), un laberinto participativo construido por George Maciunas con la compañía de un nuevo miembro de Fluxus, Larry Miller. El Flux-Labyrinth consistía en un auténtico laberinto de obstáculos con puertas alteradas y paredes y suelos con características muy peculiares que hacían la salida un tanto difícil. Abrir una puerta podía provocar que una pelota de playa colocada en un péndulo te diese en la cara. Otras sólo se abrían si tocabas el piano de la sala o si girabas dos pomos a la vez, pero al otro lado te podías encontrar suelos resbaladizos o adhesivos.

Toda la historia que hay detrás de cada habitación recuerda a una mezcla de juegos de arcade con salas de juegos infantiles. Lo que se adecuaba a la idea inicial de Maciunas: Fluxus-Art-Amusement.



Figura 7. George Maciunas y Larry Miller. Flux-Labyrinth, (1976). Obtenida Octubre 10, 2016, de http://fluxusfoundation.com/wp-content/uploads/2015/04/Flux-Labyrinth_Fluxus-Foundation5.jpg y http://fluxusfoundation.com/wp-content/uploads/2015/04/Flux-Labyrinth_Fluxus-Foundation6.jpg

Esta última forma de Fluxus de ver el juego era compartida hacía ya tiempo por otro colectivo de artistas que trabajaban junto a Jean Tinguely.

Hª del arte y el juego en el siglo XX: Jean Tinguely y sus máquinas

En el mismo contexto histórico de Fluxus pero en Europa, Jean Tinguely también era un devoto de Duchamp y quería seguir sus pasos. El interés de Tinguely por el mundo del juego se dio a través del aproximamiento de las ciencias para incorporarlas a las artes. Su propósito era que muchas de sus construcciones artísticas funcionasen como máquinas escultóricas con movilidad, sin embargo, muchas de ellas acabaron sin cumplir con una funcionalidad más que la estética, lo que puede interpretarse como una reflexión

satírica sobre la sociedad tecnológica.

En 1962 realizó una obra en un museo que cambiaría el concepto de espacio gracias al juego: una estructura laberíntica que combinaría elementos de los parques de atracciones y teatros, exposiciones y casas del miedo: Dylaby. Esta exposición se llevaría a cabo en el Stedelijk Museum de Ámsterdam junto a Niki de Saint Phalle, Martial Raysse, Robert Rauschenberg, Daniel Spoerri y Per Olof Ultvedt. Öyvind Fahlström también se mantuvo en contacto con el proyecto a pesar de no tomar parte en éste.

Quería algo efímero, que pasara como una estrella caída y, lo que es más importante, que fuera imposible para los museos reabsorber. No quería que fuera “museomizado”. La obra tenía que pasar, hacer que la gente soñara y hablara, y eso sería todo, al día siguiente no quedaría nada, todo volvería a los cubos de basura. (Tieghem, 1982)

Ad Peterson comentó en el artículo que escribió sobre Dylaby recogido en el libro *L'Esprit de Tinguely* (Hahnloser, 2000) que los visitantes se chocarían debido a que entrarían en un lugar inesperado, un parque de atracciones que les haría agitarse y pensar sobre la excitante mezcla de sensaciones visuales, físicas y psicológicas que se producía en el interior de éste.

El principio de Dylaby se encontraba en un neumático de coche como objeto a exponer sobre una pared, realizado por Robert Rauschenberg, en el que una tabla lo sujetaba con una flecha doble de color negra, la cual apuntaba y remitía a las dos entradas de Dylaby. Una conducía hacia el temible y oscuro bastón de Daniel Spoerri *Labyrinth* (Habitación I), donde se cuestionaba el tacto de los visitantes. La otra, hacia una habitación diseñada por Ultvedt (Habitación II), donde a los visitantes les esperaba una escalada por una anidada escalera de madera, que se encontraba encajonada en un espacio de dimensiones ajustadas. La siguiente habitación (Habitación III), de nuevo diseñada por Spoerri, ofrecía una sala de museo con una inclinación de 90 grados, donde los cuadros colgaban del suelo y del techo y en la que sobresalían esculturas de las paredes.



Figura 8. Daniel Spoerri. Habitación III, 1962. Obtenida Octubre 14, 2016, de http://www.lorraine.ch/blau/abc_des_o/images/Inhaltbilder/dylaby1.jpg

En la habitación IV, realizada por Martial Raysse, había una gran piscina,

en la que flotaban todo tipo de animales de plástico como patos, cisnes y también pelotas. En una esquina de la habitación había una Jukebox (máquina de discos) y en la otra esquina una hamaca de tubos trenzados sobre la que se sentaba un maniquí vestido a la moda. En las paredes colgaban pinturas. También podía encontrarse un bañador y un flotador. El suelo estaba cubierto de césped artificial, sobre el que igualmente se esparcían pelotas y animales de plástico, y por último una señal sobre un soporte mostraba una inscripción realizada en neón, con la leyenda: “Raysse Beach”.

En la habitación V, la Shooting Gallery, se encontraban los trabajos de Niki de Saint Phalle. Jean Tinguely, en ese momento compañero sentimental de Niki de Saint Phalle, ayudó en la construcción de la Shooting Gallery, consistente en un grupo de obras tridimensionales de monstruos prehistóricos, así como cabezas de maniqués realizadas en escayola, y un montón de animales y muñecas de plástico. El conjunto fue pintado de color blanco por Tinguely y la parte superior fue equipada con motores eléctricos, cuyas bolsas llenas de pintura se encontraban fijadas con una palanca, por lo que cada vez que un espectador disparaba una de las pistolas de la sala y daba en la palanca, la pintura salpicaba sobre el relieve de los diferentes monstruos. Junto a la misma habitación había tuberías de metal de 2,5 metros de altura, que reposaban en el suelo. Por debajo del suelo, Tinguely construyó, entre tuberías, una máquina de aspecto complejo, pero llena de aparatos de nula funcionalidad, y que llamó Homenaje a Anton Müller. En la escalera por donde accedían los visitantes había un agujero. Por éste se podía observar la máquina como una maraña de alambres de hierro, resortes de acero, tubos de caucho, pieles y trapos que se mezclaban en movimientos propios de un baile carente de sentido. Ordures animées de Olof Ultvedt, el tercero de la V habitación, contribuyó con una pasarela elevada armada con torniquetes de madera, los cuales, cuando un visitante los girara, aparecerían camisas blancas de gran tamaño montadas en ruedas. Desde la pasarela se llegaba a una puerta, que Ultvedt había modificado. En el espacio diseñado por Robert Rauschenberg (Habitación VI) los visitantes esperaban enjaulados como figuras. Era un espacio cuyos ensamblajes emitían ruido y se movían. Y donde también había relojes de estación cuyas manecillas se movían de forma desenfadada. En lo alto de la jaula se encontraba otra pasarela, pero a diferencia de la anterior, estaba asfaltada, y en su centro se encontraban los característicos trazos pintados de una autopista.

La VII habitación, ideada por Jean Tinguely, acogía un pequeño túnel con un lateral y un suelo de madera, y desde cuyos agujeros entraba aire liberando docenas de globos con la inscripción “DYLABY” que revoloteaban sin rumbo alguno por la habitación. En una esquina se sentaba un trabajador del museo, quién, debido a que muchos globos explotaban, debía inflar continuamente nuevos globos con una aspiradora. Afuera, al visitante le esperaba una sala normal de un museo corriente.

La sala de los globos fue reproducida como un homenaje a Dylaby en 2016 en el Tinguely Museum de Basilea.

Durante los siguientes años continuó investigando sobre cómo añadir el elemento lúdico e interactivo a sus obras. Después de realizar su mayor obra colaborativa en Dylaby, llevó a cabo, junto a Niki de Saint Phalle, una

escultura a gran tamaño de unas piernas de mujer que albergaban en su interior todo un laberinto: Hon (1966). Niki de Saint Phalle se contagió del espíritu lúdico de Tinguely y desarrolló varias esculturas-juego para parques de niños, como Golem (1972).

Para culminar con su investigación llevó a cabo Rotozaza (1967), Rotozaza II (1967) y Rotozaza III (1969), tres máquinas que interactuaban con el público. Rotozaza I es una máquina voraz de comer pelotas que tiene que ser alimentada por el espectador. Mientras las bolas desaparecen en su elefantina trompa, son devueltas con fuerza al público. De esta manera, el espectador acababa formando parte del propio mecanismo. Tinguely quería realizar una metáfora sobre la vida dentro de la industrialización, quizá el propio espectador encontraba su propia Rotozaza dentro de él mismo.

Hª del arte y el juego en el siglo XX: Öyvind Fahlström y los cuadros móviles

Para finalizar con la síntesis de la historia entre arte y juego durante el siglo XX, Öyvind Fahlström es el referente de esta investigación por excelencia. Marca un antes y un después en la forma de concebir el juego dentro de la creación artística.

Hijo de padre noruego y madre sueca, Öyvind Fahlström nació y creció en Brasil. A la edad de 10 años, fue enviado a Suecia a pasar el verano en casa de su abuelo materno y su tía. Un mes después de su llegada, Alemania invadió Polonia marcando el inicio de la Segunda Guerra Mundial. Cuando sus padres pudieron regresar a Estocolmo, nueve años después, él ya era un adulto. En 1949, se vio obligado a elegir entre realizar el servicio militar en Suecia o en Brasil: Fahlström adoptó la ciudadanía sueca y renunció al pasaporte brasileño. Tras cursar estudios clásicos e historia del arte en la Universidad de Estocolmo, viajó a Italia y París donde tuvo contacto con círculos de poetas y pintores. La poesía y la composición musical marcaron su acceso al mundo del arte visual, que siempre entendió como un mismo campo creativo. En 1961 se trasladó a Nueva York pasando los veranos en Suecia, Francia e Italia.

Este abismo espacial y geográfico entre países fue decisivo en su trayectoria artística, lo que le hizo entender el “movimiento” como parte esencial del arte. La desnaturalización de todos los mundos y su carácter transitorio fueron su primer motivo de creación. Mapas y juegos, mapas como juegos para ser inventados y reinventados.

Su carácter underground con la utilización del lenguaje de los cómics, revistas y películas de terror, le hacen semejar al Pop Art. Sin embargo, la complejidad de su obra lo distancia de éste. Si bien el uso de imágenes de la cultura de masas y de códigos del cómic lo alinea con este movimiento, el interés por las reglas de juego como principio organizativo lo aleja de él.

Fahlström creía en la importancia fundamental del jugar (just-playing) y la enfatizó a través de todas sus obras. Para él, era totalmente necesario hacer lo que él llamaba una “revolución psicológica” asociada al cambio de actitud en la vida, que incluye el juego, el deseo y el placer; cosa que el

material revolucionario de la revolución soviética no había conseguido. El arte como micropolítica.

Fahlström crea cuadros magnéticos donde todos los componentes son pequeños objetos movibles lo que permite quitarlos para modificar la composición, que se transforma en algo cambiante, siempre temporal. De esta manera le ofrece al espectador el poder realizar el cuadro de la manera que le plazca activando el ejercicio de jugar con su propia subjetividad. A estas obras les llama Variable Paintings.

Su concepción del juego en su obra temprana se acerca más hacia la forma libre de la palabra inglesa play que hacia los juegos cerrados y con normas, games.

Las “reglas” más básicas son la inmutabilidad de los objetos magnéticos en términos de color, tamaño, forma y así sucesivamente, junto con su significado abierto implícito. En algunos cuadros se aplican reglas más exactas, como en *The Cold War* (1963-1965), donde los objetos son piezas complementarias, lo que se lleva a cabo con A tiene importancia para A1, dondequiera que se encuentre A1. Esta obra se creó como modelo para el equilibrio de terror: de pensar la balanza en un mundo repleto de guerra.



Figura 9. Öyvind Fahlström. *The Cold War*, 1963-1965. Obtenida Noviembre 14, 2017, de <https://i.pinimg.com/originals/c6/9f/cc/c69fc829a51151fbac4e5747033ea41.jpg>

En algunas de las pinturas hay normas y reglamentos simples que se acercan al funcionamiento de los juegos cerrados. *The Planetarium* (1963), *Dr.Schweitzer's Last Mission* (1964-1966), *Switchboard* (1963), *Sitting...* (1962), *Dominoes* (1966), *Roulette* (1966), etc., son ejemplos de éstas.

Como podemos ver en la figura 10 los *Dominoes* de Fahlström mantienen las reglas del Dominó tradicional, pero crean narrativas a través de las imágenes.

El principio fundamental para las pinturas de juego, sin embargo, es la confrontación entre la libertad de variación y la inmutabilidad arbitraria de la apariencia, la sustancia y la construcción. Una de las razones detrás de la pintura variable fue una crítica del capitalismo. Al ser una producción masiva de variables podría permitir a todos, ricos y no ricos por igual, acceder a la propiedad y la experiencia del arte. Puesto que cada pieza es única, también desafió la idea de que el arte no era más valioso por ser popular o por ser elitista. Todo el mundo puede poseer un Fahlström. Todo el mundo puede participar en el arte.

Unos años más tarde, Fahlström quiso explorar la tridimensionalidad del juego. *The Little General (Pinball Machine)* (1967) es una de las primeras obras de Fahlström inspiradas en la mecánica de los juegos. Es la mayor y más elaborada obra de un grupo de instalaciones donde flotan siluetas en piscinas cuyas formas recuerdan a las mesas rectangulares de los pinballs eléctricos.

Y si sus *Variable Paintings* conquistaron con el jugar (*just-playing*) el mundo horizontal de la pintura; ahora, el público sólo tendría que soplar para hacerlas deslizar en la superficie líquida que sustituye al lienzo, aumentando el poder de participación del espectador dotándolo con el privilegio de no sólo jugar (*just-playing*) sino el de jugar a un juego (*playing-a-game*).

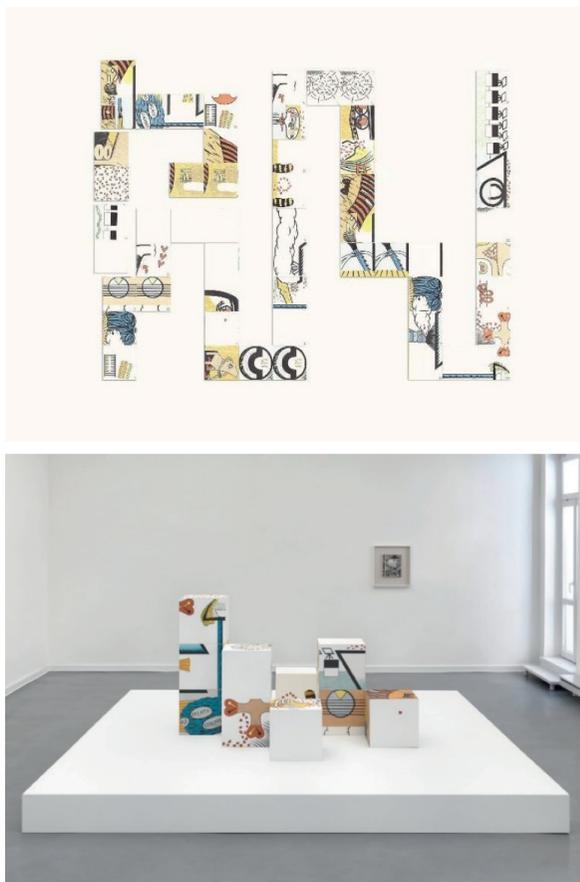


Figura 10. Öyvind Fahlström. *Dominoes*, (1965-66). Obtenida Octubre 13, 2016, de http://www.aurelscheibler.com/files/images/exhibitions/works/OF_0015-kl.jpg y <http://www.bawagpskcontemporary.com/files/BCF/Ausstellungen/2001/Oeyvind-Fahlstroem/Presse/Fotos/3.jpg>

La pieza se transforma a través de la interacción del espectador. Las imágenes cambian y se combinan con otras, creando un nuevo significado. Fahlström incluye varias referencias a las figuras políticas y eventos internacionales, y la manipulación y la combinación de estas imágenes permitió a

Fahlström transmitir sus propias ideas políticas, así como al público crear las suyas. Las imágenes están codificadas por colores, lo que permite a un espectador “jugar” como Estados Unidos, Rusia, China o el tercer mundo y competir por el dominio de las imágenes. Las imágenes tienen incluso las puntuaciones asignadas con el fin de realizar la conexión a los juegos de pinball.



Figura 11. Öyvind Fahlström. The Little General, (1967). Fotografía cedida por el Archivo del MACBA.

El trabajo de Fahlström más claramente inspirado en el juego son sus Monopolies variables creados en los años setenta. Se crearon varias versiones de este juego, cada una con vinilos e imanes pintados a mano, entre unos 200 y 300 elementos por juego. El propósito de estas pinturas era jugarlas para que el público comprendiera el comercio mundial, la política, la batalla de las ideologías políticas de los EE. UU., la liberación, entre otros asuntos.

Los Monopolies de Fahlström permitieron al público recrear formas simplificadas de los complejos sistemas que definían la realidad política.

Todos ellos pueden ser jugados, según las reglas escritas en las pinturas, como variantes del juego clásico del Monopoly, que es por supuesto el juego del capitalismo: una presentación simplificada, pero precisa, del comercio de plusvalía. Las pinturas de Monopoly son aún más simplificadas -ya que tratan de realidades muy complejas- pero, sin embargo, aparecen como un juego-diagrama básico de estos fenómenos.

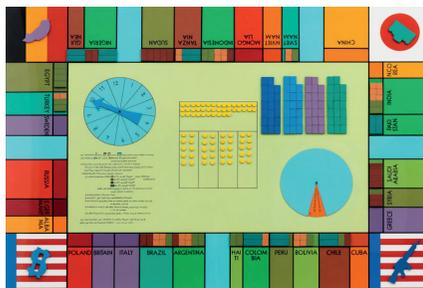


Figura 12. Öyvind Fahlström. Monopolies, (1970). Obtenida Noviembre 15, 2017, de https://d2mpxrrcad19ou.cloudfront.net/item_images/505555/9035669_fullsize.jpg

ESTADO ACTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

En este apartado explicaremos algunos de los artistas que están trabajando actualmente con el uso del juego como medio artístico para un arte más social. Para finalizar, expondremos la obra-juego presentada en el Congreso Internacional de Ciencias Humanas (Sevilla, 2017).

Brenda Romero y las situaciones incómodas

Brenda Romero empezó su carrera como diseñadora de juegos a principios de los 80, sin embargo, no fue hasta empezado el siglo XXI cuando comenzó a considerar los juegos como medio para explorar las tragedias humanas de la historia.

Ganadora del Vanguard Award at IndieCade, *The New World* (2008) es el primero de su serie *Mechanic Is the Message*. Fue creado inicialmente para su hija Maezza. Ésta volvió un día del colegio después de haber recibido la lección sobre el comercio triangular, denominado en inglés *Middle Passage*, y explicaba que los esclavos africanos eran embarcados en cruceros que desembarcaban en Norte América. Romero concibió un juego para poder ayudar a su hija a entender la tragedia del comercio triangular. Le dio un puñado de meeples y le pidió que creara familias a partir de ellos. Una vez su hija hubo creado familias de meeples, Romero quitó arbitrariamente algunos de los meeples de diferentes familias, dejando huérfanos y viudas. Esto molestó inmediatamente a su hija.

Las provisiones eran escasas y Maezza tenía que elegir a quién alimentaría y a quién dejaría con hambre. Al final del juego, Maezza tenía una concepción totalmente diferente del comercio triangular y Romero tenía la semilla para un nuevo proyecto.

La solidez de la serie *Mechanic Is the Message* consiste en dar a los jugadores un papel activo en promulgar una atrocidad creada por el género humano. Romero busca la complicidad del jugador en la historia al involucrarlo directamente desde un punto de mira privilegiado desde donde deberá decidir activamente sobre ésta. Por lo tanto, las acciones de sus juegos son difíciles de considerar puesto que son incómodas y dolorosas.

The Mechanic is the Message captura y expresa experiencias difíciles a través del juego. Al igual que la fotografía, pintura, literatura y música, los juegos son capaces de transmitir toda la gama de la experiencia humana de un ser humano a otro. Debido a su interactividad, la instalación sugiere que los juegos son capaces de una forma superior de comunicación, que involucra activamente al participante y los hace parte de la experiencia en lugar de un observador pasivo. (Romero 2009)



Figura 13. Brenda Romero. The New World, (2008). Fotografía cedida por la autora.

Anne-Marie Schleiner y la subversión del Counter Strike

Schleiner, a través de su página web Opensorcery.net, creó una colección de parches, en inglés patches, para el popular juego Counter-Strike. Al descargar este patch las armas del juego se transforman en herramientas artísticas que disparan murales o grafitis en vez de balas. Este patch es una crítica al abuso de violencia de los juegos de guerra o soldados y a su público (habitualmente hombres de entre doce y treinta años). Entre los grafitis se encuentran love1, love2, y love3 de Brody Condon que muestran soldados del propio juego en posiciones homoeróticas.



Figura 14. Anne-Marie Schleiner. Velvet Strike, (2002). Obtenida Noviembre 15, 2017, de <http://photos1.blogger.com/x/blogger/6905/4004/400/153016/Velvet-Strike.jpg>

Jason Rohrer y la naturaleza humana

Uno de los primeros elementos que describen la producción de juegos de Jason Rohrer es la poca resolución de los gráficos, utilizados como medio artístico para disuadir la atención de la imagen visual y centrarla en el argumento del juego.

The Castle Doctrine (2014) es una paranoica fantasía sobre la invasión de la propiedad privada, del hogar. El tema del juego fue concebido desde la infancia del propio autor, quien tenía un padre muy preocupado por la seguridad de los suyos. Rohrer se utiliza a sí mismo para representarse como el personaje principal: un hombre rubio de ojos azules.

Cada jugador empieza la partida con una casa pequeña, una mujer, dos niños y una caja para guardar sus propiedades. Los jugadores tienen dos misiones: proteger de los vecinos (ladrones) su hogar, su familia y sus propiedades con dispositivos de vigilancia y otros aparatos; y, a su vez, robar las casas de los otros jugadores (vecinos). Para proteger su casa, el jugador puede construir paredes, poner trampas y tener pitbulls patrullando la vivienda. Para el hurto, tiene a su disposición diferentes sierras, explosivos, armas de fuego... (Rohrer 2014) Rohrer está intentando explicar, llegando a un extremo, cómo la ley puede amparar cualquier acción con tal de proteger la propiedad privada. La política del terror hace que construyamos una vida basada en el consumo y en el miedo. El final de cada partida acontece cuando la familia del jugador acaba muriendo atrapada por sus propios sistemas de seguridad.



Figura 15. Jason Rohrer. The Castle Doctrine, (2014). Obtenida Noviembre 15, 2017, de <http://thecastledoctrine.net/headerFinal.png>

Ravalpoly y la historia de la gentrificación del barrio del Raval de Barcelona

Ravalpoly es el juego que se presentó en el Congreso Internacional de Ciencias Humanas (Sevilla, 2017). Es un juego creado por la autora de este artículo junto con otra artista, Susana Peinado, durante el proceso de investigación de la tesis doctoral. Éste trata sobre el proceso de gentrificación al que se está sometiendo el barrio del Raval de Barcelona (antiguo barrio chino), para transformarlo de un paisaje suburbano a un centro de interés turístico, como bien se detalla en el inicio de las normas.

Ravalpoly es el juego de especular, construir y engañar en el barrio del Raval de Barcelona. Para obtener grandes beneficios asegúrate de que a las putas les guste tu calle y que los delincuentes se mantengan lejos de tus turistas.

Ve con cuidado con los Solares sin edificar de tus contrincantes, puede ser que tengas que pagarles por hacer botellón. No te preocupes por la cárcel, aquí los delincuentes son indultados, cobrarás 200€ cada vez que quedes preso, por las molestias.

Partiendo de la casilla de "SALIDA", mueve tu peón alrededor del tablero según la puntuación que obtengas en los dados. Cuando caigas sobre

una Propiedad que nadie posee todavía, puedes comprársela a la Banca.

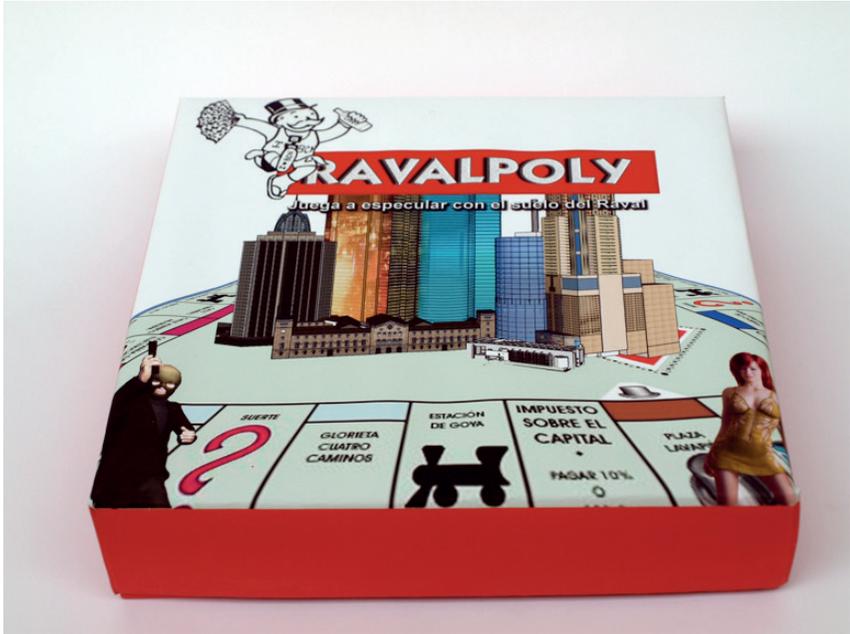


Figura 16. Alba GM y Susana Peinado. Ravalpoly, (2016). Fotografía propia.

Si decides no comprarla, la Banca la vende en subasta al mejor postor, sé el más rápido en desalojar a los vecinos de toda la vida. Los jugadores que tienen propiedades cobran un alquiler a los demás jugadores que caen en ellas. Edificar Hoteles, Restaurantes y Discotecas aumenta considerablemente el alquiler que debe pagarse, por lo que es muy conveniente construir sobre el mayor número de Solares.

Si necesitas ganar más dinero, la Banca puede darte una hipoteca sobre tus propiedades.

Debes seguir siempre las instrucciones que te den las cartas de Caja de Comunidad y Suerte.

Si quieres hacerlo más real, puedes construir sobre el mapa del Raval de 1990 que hay en medio del tablero, seguramente no te alejarás mucho de la realidad.

REFERENCIAS

- Breton, A. (1922, October). Marcel Duchamp. *Littérature* no5, 7–10. <https://doi.org/http://sdr.lib.uiowa.edu/dada/litterature/5ns/pages/07.htm>
- Game | Fluxus Digital Collection. Retrieved June 5, 2017, from <https://the-studio.uiowa.edu/fluxus/categories/game>
- Hahnloser, M. (2000). *L'Esprit de Tinguely*. Berlín: Gerd Hatje Cantz.
- Maciunas, G. (1965). Fluxus Art-Amusement. In Fluxus etc.: The Gilbert and Lila Silverman Collection (1981st ed.). Bloomfield Hills: Cranbrook Academy of Art Museum.

Pearce, C. (2006). Games as Art. *Visible Language* 40.3, 66–89.

Rohrer, J. (2014). The Castle Doctrine Trailer. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=9oizEyYyLfo>

Romero, B. (2009). The Mechanic is the Message. Retrieved May 23, 2016, from <https://mechanicmessage.wordpress.com/>

Tieghem, J.-P. Van. (1982). *Tinguely on Tinguely*. Bruselas: Radio Télévision Belge.

IMAGEM/ESCRITA COM ESTUDANTES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DO BRASIL

Teresinha Maria de Castro Vilela, PPGARTE – UERJ, Brasil

Aldo Victorio Filho, PPGARTE – UERJ, Brasil

Palavras-chave: artes; cultura visual; narrativa visual

LOCAL DA IMAGEM/ESCRITA

A Escola Municipal Expedicionário Aquino de Araújo é uma escola pública popular localizada no bairro da Vila São Luís, município de Duque de Caxias, estado do Rio de Janeiro, Brasil. Duque de Caxias faz parte da Baixada Fluminense, região periférica caracterizada pela ocupação industrial e residencial de população pobre, o que levou à estigmatização do termo. Embora a ocupação desta região não seja homogênea é marcada pela pouca atenção dos gestores públicos.

Optamos pela definição geográfica e seguimos a escolha (Costa, 2009; Braz; Almeida, 2010; Souza, 2014), que considera Nova Iguaçu, Duque de Caxias, São João de Meriti, Belford Roxo, Queimados, Japeri, Nilópolis e Mesquita como municípios da Baixada Fluminense. Esta escolha pretende destacar *geograficamente* um dos aspectos que envolvem o termo - Baixada Fluminense - pois este termo recebe, como comentamos, quando mencionado pela mídia em recorrentes discursos bairristas de senso comum, constantemente um sentido “pejorativo”, que tenta desqualificar, de forma geral, o que e quem faz parte dessas cidades, ou seja, muitas vezes, a *Baixada Fluminense* não é identificada geograficamente, mas por meio de um processo histórico de exclusão e discriminação, que por sua vez influencia diretamente os sujeitos envolvidos no cotidiano de suas escolas, sobretudo as públicas.

IMAGEM/ESCRITA

A proposta deste estudo é compartilhar narrativas visuais que identificamos como imagem/escrita em educação e arte de que participamos e em que se buscou conhecer os interesses dos estudantes, suas visualidades na amplitude da cultura visual. Os colaboradores são estudantes da Educação Básica, na Modalidade da Educação de Jovens e Adultos (EJA) de uma Escola Pública. O programa escolar denominado EJA é destinado à recuperação da escolaridade de jovens e adultos que por razões diversas abandonaram a escola na época adequada às suas formações.

A Resolução do Conselho Nacional de Educação da Câmara de Educação Básica 4/2010 destaca no artigo 28 que o ensino do curso de Educação de Jovens e Adultos “deve pautar-se pela flexibilidade, tanto de currículo

quanto de tempo e espaço”¹. No entendimento de nossa pesquisa, a flexibilidade do currículo pode estar presente, de outras formas, nas imagens do cotidiano escolar, nos atravessamentos dos cotidianos, nos artefatos visuais, nas visualidades dos estudantes, nas vibrações coletivas, nos “encantos” e afetos que acontecem também na sala de aula.

O caminho investigativo foi buscar conhecer alguns interesses dos estudantes para que suas falas e afetos norteassem a pesquisa e a reflexão sobre o que alcançássemos. Em se tratando de juventude, evidentemente, as imagens têm destaque sob muitos aspectos. Buscamos dialogar com os jovens colaboradores da pesquisa, reconhecendo-os como produtores e consumidores de imagens. Nosso caminho, então, perpassou por uma rede de relações, pois a pesquisa *com e sobre imagens* intencionou, a partir dos Estudos da Cultura Visual, a relação com as práticas do olhar (Hernández, 2013).

Desta forma, fundamentamos nosso caminho e escolhas tendo como referência simbólica a dinâmica comum aos jovens e sua constante movimentação. Nossos jovens colaboradores, praticantes do *skate*, tinham esse objeto sempre presente e caracterizador de sua tribo ou microcultura. Assim, as viradas, termo significativo para os skatistas, marcaram também nossa movimentação investigativa com as “viradas”: “Virada Cultural”, “Virada Visual”, “Virada Metodológica” inspirada nas “Viradas do *Skate*”. A influência dos Estudos Culturais para o campo da Cultura Visual trouxe para a tese o *skate* como artefato visual até então “despercebido”. Entretanto, para Mitchell, “el espectro de ejemplos y objetos que los estudiantes utilizan y traen a clase es muy amplio e impredecible”² (Mitchell, 2003, p. 37). Desde o início da investigação, isto é, quando passamos a ver o *skate* na escola, esse artefato passou a ser previsível, ou melhor, visível, como parte integrante da arte, da cultura e da vida de alguns estudantes.



¹ Disponível em: http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/rceb004_10.pdf. Acesso em: 05 nov. 2014.

² Tradução: “O espectro de exemplos e objetos que os alunos usam e trazem para a aula é muito amplo e imprevisível”. Tradução livre.

A ausência da cor nas imagens aqui reproduzidas é uma proposta para que imagem/escrita passe por um processo de “religação”, de acordo com Maffesoli (2012), um pouco do que acontece com as “tribos”, a re- ligação com o outro. Desta forma, deixamos a cor apenas nos vídeos que foram produzidos ao longo da pesquisa e tiveram os colaboradores como coautores. Entendemos que o ato de ver complementa a visualidade sobre o que o olhar alcança e em que se detém. A imagem em preto e branco é um convite para que o leitor, visualizador, complemente a imagem.

Voltando aos estudantes skatistas, constatamos que como toda tribo ou coletivo juvenil, eles desfrutam de estética própria. Estética que não se reduz às aparências pessoais ou escolhas visuais ou sonoras, mas, o somatório de tudo isso coroado por modos de relação interpessoal e coletiva. Modos que os aproximam e aos seus interesses de outros estudantes. Universo social que passamos a conhecer um pouco mais durante o processo das aulas e da pesquisa.

As redes foram então se formando, entrelaçando-se, entre interesses, desafios e afetos. Conhecer um estudante é desfrutar de uma abertura que conduz a muitos outros e às muitas realidades e modos de relação com a escola, com o ensino, com as imagens e com a arte. Conhecer os estudantes é hoje, mais que nunca, o primeiro e indispensável esforço que se esperaria do professor. Conhecer é, certamente, mais do que saber um nome e associá-lo a uma face. É mais que discernir determinado jovem em meio aos outros. De certo modo, conhecer é transformar a imagem reduzida à planura visual em preto e branco de turmas que se sucedem ao longo da jornada de trabalho, em uma realidade movente e multicolorida. Para tanto, é necessário ousar a relação horizontalizada sem a qual não se pode encontrar e aproveitar o que os jovens estudantes oferecem a quem por eles é afetado. Ou seja, conhecimento sobre como veem o mundo, como se reconhecem, o que pensam e desejam ser, aparentar e suas demais aspirações. Suas falas, seus textos imagéticos, suas preferências musicais, suas visões a respeito da cidade, da escola e do mundo adulto vão pouco a pouco, de acordo com a percepção e interesse de seus interlocutores, constituindo cores e relevos sobre as imagens dos jovens, transformando tais imagens, antes muitas vezes protocolares, em grupos formados por indivíduos múltiplos, grupos dinâmicos e sempre inventivos. Um novo panorama que surge diante e em torno de quem se propõe a conhecer o outro, nesse caso o jovem estudante, que é, sobretudo para o professor, fonte de saberes fundamentais à sua profissão na atualidade.

Os jovens estudantes podem efetivamente ensinar aos professores a ser professor nos tempos atuais. Não nos referimos, evidentemente, aos aspectos conteudistas das disciplinas ou ao domínio de determinados saberes e técnicas, mas, a muitos elementos pouco explorados nos cursos de formação docente, como a fecundidade estética de qualquer indivíduo ou grupo independente de seu grau de escolaridade, ou sobre a potência juvenil em se relacionar com franqueza com o mundo que emerge meio a todo tipo de novidade tecnológica ou de outra natureza.

Saberes e poderes amodestados na vida professoral, via de regra, anestesada sob o peso das rotinas de trabalho e pouco incentivo e oportunidades de modificá-la.

Para avançar na aventura desta pesquisa, apoiamo-nos em redes metodológicas e teóricas que se formaram ao longo do processo. O próprio vocábulo escolhido “virada” anuncia um pouco os movimentos, as “Viradas do *Skate*” conduzindo - “Virada Cultural”, “Virada Visual”, “Virada Metodológica”. A imagem em movimento - audiovisual - a parceria escola e universidade - Laboratório de Recursos Audiovisuais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, *Campus* Duque de Caxias, Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (LABORAV-UERJ/FEBF). Ou seja, aprendemos com os jovens a aproveitar e até provocar oportunidades na realização de nossos intentos. Assim, recorremos a departamentos da universidade que vieram nos ajudar na realização dos vídeos, bem como a novas leituras que melhor teorizavam a respeito do que vivenciávamos. Leituras que não dispensam a experiência empírica no cotidiano da escola e de seus estudantes, mas, que apontavam aspectos a serem observados, questões a serem enfrentadas e perguntas a serem colocadas.

Um dos fatores que contribuiu para o recurso às metodologias apontadas foi o fato de acontecer no cotidiano escolar e, em suas investidas na apreensão e no registro dos interesses dos estudantes, envolver pesquisadores diretamente nos processos investigativos, ou seja, não como observadores ou narradores distantes, mas como participantes integrados e entregues aos eventos e demais acontecimentos que constituíram o campo e as relações com os sujeitos da pesquisa.

Observamos que um dos aspectos centrais à pesquisa foi uma das perspectivas de que é compreendida como investigação pós-qualitativa, para a qual as ações devem considerar a afetação mútua entre pesquisador e colaborador, contando, portanto, com resultados produtivos para ambos, sem, portanto, hierarquizar os interesses dos participantes, dispensando, assim, análises tradutoras da fala do outro e qualquer outro tipo de afirmação de verdades sobre o que se pretende conhecer. Pois, o que vigora é, de fato, a interação aberta e profícua entre os envolvidos. Todo ato de busca por conhecimento, seria, portanto, uma realização mais próxima da produção poética e afetiva do que de qualquer narrativa tecnicamente distanciada e deserotizada. A erótica do conhecimento reside tanto na Filosofia quanto na Arte, e arriscamos, igualmente, nas produções cotidianas das existências. Criar as condições e meios para viver diariamente nos trânsitos entre o indivíduo e seus coletivos implica no constante recurso à inventividade, observada desde a invenção de códigos de comunicação tribais, como gírias e gestos, ao aproveitamento por meio de releituras do que a mídia e os valores hegemônicos impõem.

Os jovens com os quais dialogamos têm modos lúdicos de apropriação do que veem e vivem. Tornar a vida mais amena a partir do jogo e da jocosidade é comum às novas gerações e, para tanto, um investimento epistemológico e cognitivo. Transgridem, ou se mostram indiferentes, como resistência e experiência criadora necessária ao confronto com condições

desafiadoras de origens diversas. Referimo-nos desde os valores teorizados nos conteúdos disciplinares, das práticas coercitivas e disciplinares tradicionais nas instituições escolares, ao assédio do consumo inalcançável. Contudo, em meio a todas as decorrências das condições econômicas, obviamente desfavoráveis, as escolas são desfrutadas como singular espaço de encontros, sem os quais a autocriação se fragilizaria. A escola ainda monopoliza o encontro de presenças, de corpos e suas imagens. Portanto, como nenhum outro espaço, oferece trocas de saberes, trânsito de informações e procedimentos e demais realizações coletivas que constituem os planos de existência juvenil. Tal efervescência que envolve diversão e formação parece ser mais intensa na dimensão social exclusiva dos estudantes do que em meio à formalidade das aulas convencionais.

Reconhecer esses aspectos da escola nos propiciou explorar como meio de investigação a perspectiva da potência estética dos cotidianos juvenis, visto que quase tudo que destacam em seus movimentos tem alguma relação com visualidades, gostos e modos de buscar, produzir e oferecer belezas.

A partir desta compreensão, assumimos os sujeitos não só como sujeitos da pesquisa, mas principalmente como sujeitos dos cotidianos, protagonistas e colaboradores, reconhecidos em seus discursos conforme compreende Carlos Eduardo Ferraço (2003). Autores de ideias e ações que nos afetaram e nos propiciaram avanços em nossa compreensão e atitudes em relação ao que vivemos dentro e fora das escolas.

AUDIOVISUAL

Um dos motivos que nos levou à aproximação do audiovisual e a buscar produzir parte dos registros da pesquisa em vídeos foi a impossibilidade de registrar por meio da escrita o que, em seu suporte e meio, seria integralmente indizível. A condição efêmera dos encontros observados, sempre sujeitos ao imprevisto e, sobretudo, carregados pela potência visual de muitos dos elementos merecedores de registro, fez com que recorrêssemos à narrativa visual específica da linguagem videográfica como ideal, embora conscientes de que o vídeo amplia a possibilidade de entendimento dos acontecimentos observados, mas, como qualquer registro, não dá conta da sua integralidade. Desse modo, as possibilidades da imagem/movimento/som configuraram o meio de registro mais próximo dos acontecimentos vividos. A autora Irwin (2013) lembra que os avanços tecnológicos contribuíram para as investigações a/r/tográficas, tornadas possíveis, entre outros recursos, pelos equipamentos de gravação audiovisual, recursos utilizados em outras metodologias, mas, talvez, de forma diferente da relação entre pesquisador e pesquisa. Compreendemos que, conforme os pressupostos metodológicos aos quais recorreremos, não bastaria fazer um documentário, acrescentar ou anexar ao texto e entender o resultado como aplicação da a/r/tografia (Dias, 2013). As próprias barras da palavra sugerem outra lógica, considerando a multiplicidade, hibridização, fusão entre artista, pesquisador e professor. Essa rede oferece outras formas de conduzir e realizar as pesquisas.

Observamos que a obra videográfica, documental ou não, guarda, assim como qualquer texto, a marca e ou modo de ver do seu realizador, enviesando sempre a informação, proposta ou tese nela veiculada. Contudo, a autoria dos vídeos que produzimos foi efetivamente coletiva, sempre prevalecendo a fatura dos jovens colaboradores, os quais, ao longo da pesquisa, mostraram-se animadamente envolvidos e colaborativos, especialmente, com essas atividades.



No vídeo intitulado “Vídeo 6” de edição³ coletiva, participou Mauricio Vieira, que também estudou na Escola Municipal Expedicionário Aquino de Araújo e se envolveu ativamente em todas as etapas da realização dos vídeos como bolsista PROATEC⁴ e a coordenadora do LABORAV- UERJ/ FEBF, a Profa. Alita Sá Rego. O envolvimento de estudantes da educação básica com estudantes e professores universitários foi um elemento importante da pesquisa, pois nossa investigação ao mesmo tempo em que buscou aprofundar e ampliar o conhecimento sobre os jovens e seus modos de viver suas formações, buscou também o crescimento de todos os envolvidos, ou seja, que todos passassem a conhecer mais sobre o que cada um produzia e se interessava e as relações que interesses, pessoas e realizações se cruzavam, aproximavam e se fortaleciam.

Reconhecida a distância entre a escrita e a imagem em movimento, tentaremos relatar o processo de realização dos vídeos que tanto caracterizam a junção da fala com as imagens visuais. Na primeira parte do vídeo, os colaboradores são entrevistados em um evento que acontece anualmente em Duque de Caxias, o *Meeting of Favela* (MOF) inspirado no *Meeting of styles* (MOS). Um evento que envolve principalmente o grafite e a comunidade local.

³ Vídeo 6 “Edição Coletiva Skate Project”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=b6E94LzTpxY&feature=youtu.be>>.

⁴ PROATEC - Programa de Apoio Técnico às Atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão.



O evento de forte apelo juvenil tem público expandido que abarca além dos jovens, crianças e adultos, moradores locais e de outros bairros, comunidades e países, que aproveitam a oportunidade do encontro para exibir seus trabalhos, ver o que é apresentado e, sobretudo, estar junto.



As cenas seguintes são partes dos vídeos; entretanto, os colaboradores que antes aparecem como entrevistados participam de outra e importante forma, não meramente como entrevistados e sim como editores e produtores que explicam seus trabalhos, pontos de vista, falam de seus coletivos, em outros termos, oferecem a visibilidade a um manancial de saberes, que geralmente na escola é desconhecido. Não que lá não estejam diária e cotidianamente, mas, não são assumidos ou aproveitados nos espaços e ações curriculares oficiais. Infelizmente os currículos oficiais, em seus programas de atividades, não contemplam

o que fazem, o que sabem e o que desejam saber os jovens, dentre tantos outros temas que deveriam ser explorados em benefício de suas formações e evidentemente a favor também da atualização de seus professores.

Eventos como o narrado MOF têm muito a oferecer à escola contemporânea. No MOF alguns grafiteiros retornam anualmente para cuidar da manutenção dos grafites do ano anterior e também para criarem novas produções. Alguns moradores ficam na expectativa aguardando os grafiteiros, que já realizam uma “solidariedade orgânica” (Maffesoli, 2012, p. 24), uma articulação baseada na produção cultural, no intercâmbio de imagens, ou seja, na plena dinâmica da Cultura Visual como urdidura de relações sociais.

Portanto, o exemplo dessas articulações sociais, que envolvem coletivos complexos, jovens e mundo adulto em suas peculiaridades e diversidades culturais, exemplifica com certo fulgor um aspecto central da pesquisa, ou seja, destacar também a potência da Cultura Visual no universo dos jovens investigados. A criação das imagens visuais, a despeito de suas qualidades intrínsecas, não seria, nesse momento, superior à criação poética das relações e dinâmicas sociais que se estabelecem e se desenvolvem com o protagonismo desses jovens artistas.

Conseqüentemente, essas constatações implicam na reflexão sobre as relações desses jovens com a escola, levam, facilmente a pensar nas razões e, sobretudo, nos critérios que os reprovam e os enviam às classes de recuperação de escolaridade, o que a escola desprezaria, não perceberia ou não desejaria considerar e muito menos valorizar. Pensamos que esse conjunto de interrogações talvez possa ser sintetizado no questionamento objetivo da atualização da educação escolar. Os elementos, informações e demais produções realizadas ao longo da pesquisa seriam uma contribuição oportuna à reflexão sobre as juventudes nas escolas.

A escola, mundo da palavra e de determinados ideais hegemônicos de saber e correção, é também o mundo de seus estudantes e como tal é contaminado por valores, imagens, afetos e percepções que constituem saberes. Saberes sobre a vida comunitariamente praticada, sobre formas de ressignificar valores herdados e sobre modos de viver o dia a dia entre redes virtuais, afetações presenciais, formações e trânsitos identitários. Nossa pesquisa ao associar palavra e imagem buscou diluir as fronteiras imaginárias entre o espaço institucionalmente controlado e o espaço transitado, praticado e desfrutado nas viradas cotidianas dos jovens. Procurou também fundir a palavra desenhada com a eloquência discursiva dos grafites, das imagens sobre os *skates* e as próprias imagens corpóreas dos jovens. Mais que consequência de nossa busca, os desfronreamentos e amálgamas foram decorrências da abertura e liberdade que fomos aceitando ao longo do percurso da pesquisa.

Assim, objetos visuais, sentimentos, afetações, inventividade e muitos outros aspectos positivos foram sendo cartografados nos vídeos, depoimentos, observações e encontros de campo. A aludida positividade decorre da nossa constatação de como e quanto os fazeres juvenis, por mais contrastantes que sejam com a norma e regime escolar oficial, mostram-se nesse momento como formidável recurso à manutenção da utilidade das escolas.

Conforme informamos no início do artigo, observamos que os jovens

colaboradores foram estudantes reprovados no sistema escolar convencional de uma escola pública popular. Nós nos encontramos em turmas especiais de recuperação de escolaridade, em turmas que concentram estudantes excluídos por razões diversas do programa de ensino regular. Jovens e adultos que para a escola não haviam aprendido o suficiente do que a escola lhes quisera ensinar. Indivíduos que abandonaram a escola ou por ela foram abandonados por divergência de interesses e outras incompatibilidades com o mundo da escrita e do conhecimento hegemônico. Com essa observação interrompemos este texto, mas não o nosso trabalho a favor do aproveitamento do saber dos que não sabem como contribuição à sobrevivência da escola.

REFERÊNCIAS

- Braz, A.; Almeida, T. (Org.). (2010). *De Merity a Duque de Caxias: encontro com a história da cidade*. Duque de Caxias, RJ: APPH-CLIO.
- Costa, P. A. (2009). *Duque de Caxias de cidade dormitório em cidade do refino do petróleo, entre o início dos anos 1950 e o início dos anos 1970*. 2009. Tese (Doutorado em História) – Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro.
- Dias, B. (2013). A/r/tografia como Metodologia e Pedagogia em Artes: uma introdução. In: B. Dias, R. L. Irwin (Org.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: a/r/tografia* (pp. 21-26). Santa Maria: Editora UFSM.
- Ferraço, C. E. (2003). Eu, caçador de mim. In: R. L. Garcia, *Método: pesquisa com o cotidiano*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Hernández, F. (2013). Pesquisar com imagens, pesquisar sobre imagens: revelar aquilo que permanece invisível nas pedagogias da cultura visual. In: R. Martins, I. Tourinho (Org.). *Processos e práticas de pesquisa em cultura visual & educação* (pp. 77-95). Santa Maria: Editora da UFSM.
- Irwin, R. (2013). Comunidades de prática a/r/tográfica. In: B. Dias, R. L. Irwin (Org.). *Pesquisa Educacional Baseada em Arte: a/r/tografia* (pp. 155-167). Santa Maria: Editora UFSM.
- Maffesoli, M. (2012). *O tempo retorna: formas elementares da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Mitchell, W. J. T. (2003). Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual. *Estudios visuales*, 1, pp. 17-40. Disponível em: https://monoskop.org/File:Mitchell_WJT_2002_2003_Mostrando_el_Ver_Una_critica_de_la_cultura_visual.pdf. Acesso em: 03 jan. 2017.
- Souza, M. (2014). *Escavando o Passado da Cidade: história política da cidade de Duque de Caxias*. Duque de Caxias, Rio de Janeiro: APPH-CIO.

III. LA PANTALLA DE CRISTAL.

ALLY McBEAL: ENTRE LA LEY Y EL DESEO

Un análisis textual del capítulo Piloto

Carolina Hermida-Bellot, Universidad CEU Cardenal Herrera, España

Palabras clave: *Ally McBeal*; ley; deseo; mujer; televisión; análisis textual; insatisfacción

JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Antes de comenzar con el análisis del capítulo Piloto de la serie de televisión *Ally McBeal* (David E. Kelley, FOX: 1997-2002) tenemos que hacernos tres preguntas. En primer lugar ¿por qué *Ally McBeal*? Para quienes no la conozcan, la serie, del creador David E. Kelley, se emitió por primera vez en Estados Unidos, en la cadena Fox, entre 1997 y 2002. A lo largo de cinco temporadas, siempre en clave de comedia, aunque con grandes dosis melodramáticas, se narra la vida personal y profesional de Ally, una joven abogada de Boston que entra a trabajar en el bufete Cage&Fish.

La serie, formada por 112 capítulos de alrededor de 45 minutos de duración cada uno, consiguió alcanzar los puestos más altos en los rankings de audiencias tanto en su país de origen, Estados Unidos, como en otros países de todo el mundo. Además, fue nominada a un total de 34 premios Emmy, de los que logró siete, entre ellos el de Mejor Serie de Comedia en 1999. Fue, asimismo, nominada a 12 Globos de Oro, de los que obtuvo cuatro, destacando también el de Mejor Serie de Televisión de Comedia o Musical durante dos años consecutivos, 1998 y 1999.

Sin embargo, *Ally McBeal* no sólo fue una serie aclamada por la crítica y el público, sino que fue también una serie polémica. Mientras algunos sectores encumbraron a la protagonista como representante del nuevo postfeminismo, otros criticaron duramente el tipo de mujer que Ally representaba a las puertas del siglo XXI. La autora Elisabeth Kauffer Busch, en el artículo “*Ally McBeal to Desperate Housewives: A Brief History of the Postfeminist Heroine*”, es, quizá, quien mejor ha profundizado en estas cuestiones, mostrando claramente la ambivalencia de la heroína postfeminista:

The show's protagonist represents the product of women's liberation: as a successful attorney with impeccable credentials, including a Harvard degree, she has achieved the professional rewards sought by feminism. Yet Ally is an anxious, insecure, emotionally unstable, chronically hallucinating, emaciated woman whose theme song reminds us that she “[doesn't] want to be alone in life”. (Kauffer Busch, 2009, 89).

Una muestra de la polémica desatada en el entorno social y mediático la encontramos en el caso de la revista *Time*. El 29 de junio de 1998, apareció en la portada de esta famosa revista el rostro de Ally McBeal (Calista

Flockhart), junto al de tres de las feministas históricas más prestigiosas: Susan B. Anthony, Betty Friedan y Gloria Steinem. Sus rostros aparecían en blanco y negro, mientras que el de Ally –personaje de ficción, no lo olvidemos– aparecía en color y sobre la pregunta: “Is Feminism Dead?”. En el interior de la revista, Ginia Bellafante escribía un duro artículo contra la serie.

Sin adentrarnos en la polémica, lo cierto es que la serie, situada en los albores de la Tercera Edad de Oro de la ficción televisiva norteamericana (Cascajosa Virino, 2005), viene a inaugurar, desde nuestro punto de vista, todo un conjunto de series posmodernas, protagonizadas por mujeres, en las que las cuestiones de género o de sexo, vinculadas a la mujer o a la feminidad, se convierten en el eje central. Así, más tarde, aparecerán series como *Sex and the City* (Darren Star, HBO: 1998-2004) o *Desperate Housewives* (Marc Cherry, ABC: 2004-2012), a las que les siguen otras más recientes como *Girls* (Lena Dunham, HBO: 2012-) o, precisamente, la última creación de David E. Kelley, la miniserie *Big Little Lies* (David E. Kelley, HBO: 2017).

La segunda pregunta que tenemos que hacernos es ¿por qué el capítulo *Piloto*? Para responderla, retomamos una cita de Miguel Ángel Huerta, quien, al analizar la serie de televisión *Six Feet Under* (Alan Ball, HBO: 2001-2005), dice lo siguiente respecto al piloto:

[...] persigue un fin por encima de cualquier otro: captar cuanto antes el interés del espectador y familiarizarlo con el universo dramático y formal propuesto siendo, al mismo tiempo, lo más singular posible. El tono de la serie, su armazón argumental, sus personajes principales y su apariencia visual deben quedar vívidamente delimitados cuanto antes para expandirse de forma coherente a partir de entonces. (Huerta Floriano, 2007, 88).

El capítulo piloto es, según el autor, la semilla que germinará, con el tiempo, en un árbol, que es la serie en su conjunto, por eso en el piloto se han de asentar claramente las bases estilísticas y narrativas, que ramificarán a lo largo de los capítulos posteriores.

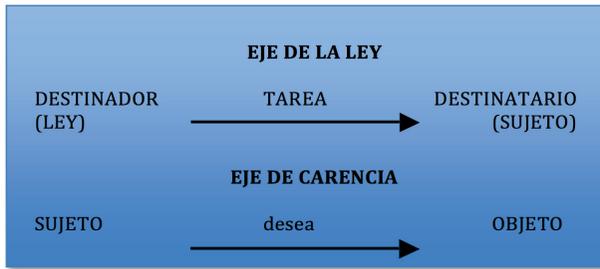
Finalmente, la tercera pregunta que nos hacemos es ¿por qué centrar el análisis en la ley y el deseo? En primer lugar, porque son los dos hilos argumentales de la serie, pues todas las tramas giran en torno a la vida profesional y personal de Ally –las primeras son tramas episódicas, mientras que las segundas son tramas de bloque de episodios–, por lo tanto, entre su trabajo como abogada y su vida amorosa, o, lo que es lo mismo, entre la ley y el deseo.

Pero, además, porque hemos basado nuestro análisis en la Teoría del Relato desarrollada por el Catedrático Jesús González Requena a lo largo de los últimos años y expuesta de forma sistemática en la obra *Clásico, Manierista, Postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood* (2006). En ella, el autor trabaja al mismo tiempo con dos métodos de análisis distintos, la narrativa y el psicoanálisis, que proporcionan los conceptos y las estructuras con las que enfrentarse al texto. Así pues, por una parte, la obra de Propp, *Morfología del cuento* (1981), brinda a González Requena las bases de las funciones narratológicas, mientras que, por otra parte, la obra freudiana, en concreto la teoría del Edipo, funciona como base de la concepción psicoanalítica del texto.

González requena estructura los relatos en torno a dos grandes ejes o estructuras:

Podemos concebir la estructura del relato como la articulación de dos estructuras diferenciadas: la estructura de la donación, caracterizada por la relación entre el Destinador que encarna la Ley y destina la Tarea al Sujeto, quien comparece ante ella como su Destinatario, y la estructura de la carencia, en la que el Sujeto, trata de obtener cierto Objeto del que Carece. (González Requena, 2006, 519).

Figura 1. Estructuración del relato: Eje de la Ley y Eje de la Carencia.



Fuente: Adaptado de González Requena, 2006.

Es importante anotar que, en cada uno de estos ejes, temporalmente vectorializados, podemos encontrar el conflicto necesario en todo relato. Así, si el Sujeto decide cumplir con la Tarea encomendada por el Destinador, se ha de encontrar necesariamente con Oponentes u Obstáculos en su camino. Lo mismo ocurre en el eje de la Carencia: el Sujeto del relato habrá de hacer frente a todo aquello que se interponga entre su Objeto de Deseo y él mismo.

De hecho, de la confluencia o cruce de estas dos estructuras también pueden surgir conflictos más complejos. Hay ocasiones en las que cumplir con la Tarea supone sacrificar la obtención del Objeto de Deseo, o al revés, conseguir el Objeto de Deseo es renunciar a cumplir con la Tarea encomendada. En otros casos, sin embargo, sólo si se cumple con la Tarea, podrá el Sujeto acceder al Objeto deseado.

La hipótesis que nosotros planteamos es que en la serie de televisión *Ally McBeal*, el Sujeto del relato se encuentra anclado en una estructura de Carencia. A pesar de sus aspiraciones amorosas, lo cierto es que Ally, al modo histérico, pospone indefinidamente la consecución del Objeto, para hacer del Deseo el motor de su vida. En este sentido, no existe en la serie una Ley simbólica capaz de poner límite a ese Deseo de la protagonista.

Evidentemente, al tratarse de una serie de abogados, la ley está presente, pero siempre como ley jurídica, referente de las tramas laborales, que sólo adquieren relevancia en tanto están relacionadas con los asuntos íntimos. La prueba de ello la encontramos en el arranque de la serie. A pesar de que *Ally McBeal* es una serie de abogados, la escena de apertura nos habla de una ruptura, de una carencia.

“NO SÉ MUY BIEN CÓMO EMPEZÓ TODO”: EL ORIGEN DEL DESEO

En la primera imagen de la escena de apertura del capítulo *Piloto*, Ally aparece en plano medio, inmóvil, tras un gran ventanal. El encuadre en escala de plano medio favorece ya desde el inicio la identificación y el acercamiento del espectador a la protagonista. No realiza ninguna acción, salvo mirar. Una mirada que dirige a un espacio en *off*, fuera de campo, alejado de la mirada del espectador.

Mientras, suena la primera estrofa de la canción *Neighbourhood: Here's a photo I've been looking for. It's a picture of the boy next door*. Tanto la imagen como la canción, se centran en la misma acción: mirar. Una mirada que, como descubrimos de inmediato a través de la voz en *over* de la protagonista, se dirige al pasado. Las primeras palabras de Ally, que emergen de sus pensamientos son: *I'm not sure how it all started*.

Entran entonces, por encadenado, varias escenas de la infancia y de la juventud relacionadas con su primer amor, mientras seguimos escuchando su voz intentando encontrar respuesta a la pregunta del principio, cómo empezó todo:

Oh, it was because I smelled his bottom. It wasn't that stupid. We saw dogs did it. That's how they knew for sure... No, we didn't even smell anything. It was the kiss. It was too... so... I actually felt my whole body tingle. Maybe it was when our tongues touched... No, no, it was that first kiss. Wich was so soft... his lower lip barely touching my top lip. That was magic. The first time wasn't. I pinched a nerve in my neck. (#1x01: Pilot, James Frawley, Fox: 1997).

Como vemos, Ally localiza el origen de su relación en la infancia, concretamente, en el primer beso infantil. Un beso que aparece dos veces en el recuerdo y que nos traslada de lleno al registro de lo Imaginario, definido por González Requena como aquello que “tiene que ver con el poder fascinante, seductor, de la imagen en tanto *gestalt* en la que el deseo puede reconocerse” (González Requena, 1990, 127).

Figura 2. El recuerdo del primer beso.



Fuente: *Ally McBeal* (#1x01: *Pilot*, James Frawley, Fox: 1997)

Por ello, tanto el discurso de Ally como la planificación de la escena privilegiada, no tanto el beso real, que, queda siempre en sombra y en el que apenas hubo, dice ella, contacto físico; como esa mirada deseante, mostrada en plano detalle, que el beso desencadena y que lo convierte en un momento, dice la protagonista, mágico.

El problema es que, como dice Luis Martín Arias en *El cine como experiencia estética*, “lo imaginario por sí sólo es un registro insuficiente y quebradizo” (Martín Arias, 1997, 81) pues tarde o temprano se ha de hacer frente a lo Real, al cuerpo del otro, a la diferencia. En la relación amorosa, este trayecto desde lo Imaginario hasta lo Real es el trayecto desde las miradas fascinadas/fascinantes de los enamorados, hasta el encuentro sexual con el amado/amante.

Así nos lo relata también Ally en esa escena de recuerdos. Por ello pasamos del beso inocente y mágico de la infancia a una relación sexual que es representada de nuevo en la oscuridad, donde las figuras de los amantes se confunden en una masa negra, informe y desenfocada, y cuya consecuencia no es precisamente, la magia, sino una tortícolis. A diferencia del beso imaginario, en el que la protagonista reconoce su verdadero deseo, no hay nada en esa primera relación sexual que la vincule emocionalmente con el otro.

En el capítulo *Piloto*, el sexo con Billy sólo resulta placentero cuando no es real, cuando es evocado en las fantasías de la protagonista, como ocurre más adelante, cuando se reencuentra con Billy en su nuevo bufete y éste le ofrece tomar un café con el que Ally fantasea. La escena oscura y desenfocada del coche es sustituida, entonces, por una escena luminosa, de colores saturados, en la que Ally se deja poseer por Billy.

Figura 3. El encuentro sexual con Billy.



Fuente: *Ally McBeal* (#1x01: *Pilot*, James Frawley, Fox: 1997).

Volvamos, sin embargo, a la escena inicial. Pues después de localizar el origen de su relación con Billy en ese primer beso mágico, llega el momento del final, el de la ruptura. Los recuerdos continúan, pero esta vez para mostrarnos cómo termina todo: *If we could've just stayed broken up... But I just had to follow him to law school. I... I didn't even want to be a lawyer. I just... Maybe I studied too hard. No, no, it wasn't me, it was him. He's the one who transferred to Michigan.*

Ally duda sobre quién es el culpable de la ruptura y, en principio parece que opta por señalar a Billy. Sin embargo, cuando Ally se percata de que él

pone su carrera por encima de su relación, también ella realiza su elección: *Well, I choose the law too. But I choose Boston.*

Ambos, por tanto, deciden apostar por el Derecho y en esto Ally hace suya la consigna feminista de dar prioridad a la carrera profesional frente a los roles tradicionales femeninos de esposa y madre. Sin embargo, esta decisión que, como decimos, puede ser leída desde un punto de vista feminista, puede ser también entendida como acto de heroísmo histórico. Fe Lacruz define este heroísmo como una postura de rebeldía –también, en cierto modo, de orgullo, de soberbia– que deja ver la estructura psíquica del sujeto histórico que “consiste en hacer de la privación su ética” (Lacruz, 1998, 12). El sujeto histórico no puede aceptar la falta –la castración– y recurre por ello a la renuncia, de la que obtiene, como diría Lacan, un cierto *plus* de goce.

Es lo mismo que les ocurre a algunas heroínas cinematográficas como Escarlata, de *Gone With The Wind* (Victor Fleming, 1939), o Julie, de *Jezebel* (William Wyler, 1938), analizadas por Eva Parrondo Coppel (1996); o a la Diana de *El perro del Hortelano* (Pilar Miró: 1996), analizada por Begoña Siles Ojeda (2006). Estas tres mujeres sostienen su deseo como insatisfecho, hasta el punto de no controlar cuándo han ido demasiado lejos en su rechazo a los hombres.

En nuestro caso, dado que Ally no puede aceptar que él no la elija, se priva de su objeto –Billy– y acepta la insatisfacción –quedarse en Boston sin él–, lo que la convierte, dice ella al final de la escena, en *víctima de sus propias decisiones*, asumiendo, en último término, la culpabilidad de la ruptura. Sin embargo, su renuncia a Billy no supone una renuncia al Deseo en sí, que sigue vivo en el recuerdo del primer beso infantil.

De este modo, la escena inicial de la serie nos sitúa de lleno en una estructura de Carencia. Ally todavía desea a Billy, aquel joven que apostó por su carrera en otra ciudad y al que ella dejó marchar. Y aunque es un conflicto del pasado, se actualiza con la frase final de la protagonista en la secuencia, que actúa a modo de promesa narrativa: *...and I'm just starting*. Nada de la ley se ha planteado en esta introducción –salvo el detalle de que Ally estudió Derecho por seguir a Billy, algo que por cierto será desmentido más adelante– y ninguna tarea, ni personal ni laboral, ha sido encomendada. De hecho, las referencias a las cuestiones laborales no las encontramos hasta más adelante.

SATISFACCIÓN EN EL TERRENO LABORAL

¿Cómo plantea la serie la vida laboral en este primer episodio? El primer caso judicial que Ally lleva entre manos es el de su propio despido. Ally se ve acosada por Billings, uno de los socios fundadores del bufete donde trabaja. Al confesarlo al otro socio, el Sr. Lyne, Ally se lleva la sorpresa de que acaban despidiéndola a ella, pues al bufete le sale más rentable hacer frente a su demanda de despido que a la de Billings, quien alega padecer un desorden obsesivo compulsivo por tocar culos.

Ally decide demandarlos para recuperar su dignidad. Este despido y el encuentro casual con Richard Fish, un antiguo amigo de la Facultad, hacen

que Ally entre a trabajar en el bufete Cage&Fish, donde, casualidades del destino, también trabaja Billy, su antiguo y gran amor. Según Richard, Billy es el mejor abogado, dentro de la firma, en cuestiones civiles, así que recomienda a Ally que acepte a Billy como su *hombre*. Ally asume el mandato de Richard y acepta a Billy como abogado, consiguiendo, finalmente, vencer a su anterior jefe en su demanda de despido improcedente, recuperando así su dignidad.

El segundo caso judicial al que tiene que hacer frente es el de la revista *Man Made*. Ally actúa como defensora de la revista, que ha sido acusada de difamación por vender una historia de sexo entre un sacerdote y una monja. Al principio las cosas no van bien para Ally en los tribunales, así que Billy se ofrece a ayudarla. Sin embargo, Ally rechaza vehementemente su ayuda y consigue, finalmente, vencer sola el caso.

Este rechazo de la ayuda masculina en el terreno laboral, se puede entender de nuevo como una respuesta feminista, pero también como parte de la rebeldía histórica, pues en realidad, como se sabrá más adelante, su rechazo a la asistencia de Billy no es más que una reacción personal contra él, quien, ante Georgia, su mujer, ha reducido toda su relación pasada a *un par de citas*.

En el desarrollo de este caso es cuando descubrimos que en realidad Ally se hizo abogada por seguir los pasos de su padre, a quien veía de niña en los tribunales, y cuyo recuerdo le da seguridad: *I always get nervous walking in, but when I take my feet, I'm fine. My father's a lawyer. I spent a lot of time sitting in the courtroom watching him. Listening to him. Studying him.*

Figura 4. Recuerdo paterno.



Fuente: *Ally McBeal* (#1x01: *Pilot*, James Frawley, Fox: 1997).

La presencia del padre en el capítulo piloto, aunque breve, resulta muy significativa, pues el padre tendrá un papel fundamental a partir de la tercera temporada a la hora de entender la configuración del deseo de la protagonista en el origen, en el ámbito familiar. Por ahora su presencia, se limita a servir como modelo para Ally en el terreno laboral.

Por último, Ally y Billy intervienen en unas reuniones con la compañía Air National por un asunto de impuestos. A pesar de la inseguridad de Ally durante la reunión, finalmente su intervención resulta decisiva para convencer a la compañía de los beneficios de convertirse en clientes del bufete. La reunión laboral es también una oportunidad para mostrar la admiración que Ally siente por Billy, no sólo como abogado, sino también como posible pareja.

De modo que, al final del capítulo *Piloto*, Ally celebra, junto a Richard y Billy, 3 éxitos laborales, y en todos ellos lo laboral se mezcla, de un modo u otro, con lo personal. Esta es una característica constante a lo largo de toda la serie, así como el hecho de que la mayoría de los casos se centren en

temas polémicos relacionados con el amor o la sexualidad. En este sentido es muy representativo el primer caso de la serie, el de Ally contra Billings, pues cumple con estos dos requisitos: es un caso que implica personalmente a Ally, en tanto ella es la víctima y, por tanto, la demandante, y que además deriva de una situación de acoso laboral.

INSATISFACCIÓN EN EL TERRENO EMOCIONAL

¿Qué ocurre mientras con su vida personal? Como ya hemos adelantado, Ally y Billy se reencuentran en el bufete, por primera vez después de su ruptura. Los dos intentan aparentar normalidad haciendo ver a Richard que, aunque fueran pareja en el pasado, pueden trabajar juntos. Sin embargo, tras el reencuentro, Ally necesita refugiarse en el lavabo y mirarse en el espejo del baño unisex para recomponerse.

El espejo es un objeto fundamental a lo largo de toda la serie. Kathleen Kelly Baum en su artículo “Courting Desire and the (Al)lure of David E. Kelley’s Ally McBeal” (2002), dice que este espejo funciona como una pantalla en la cual los personajes, sobre todo los más excéntricos, son capaces de ver cómo sus deseos se proyectan al exterior, mostrándose también al espectador.

En este caso lo que vemos como espectadores no es tanto una proyección de su deseo como una proyección del profundo impacto que le ha causado el reencuentro con Billy. Así, tras la reflexión en over de la protagonista: *This is not a big deal. It’s okay. It’s not a tragedy. It’s just a funny bounce of the ball, that’s all*, una gran bola de hierro cae del cielo y aplasta a Ally contra el suelo produciendo un gran estruendo.

Figura 5. Primera visualización.



Fuente: *Ally McBeal* (#1x01: *Pilot*, James Frawley, Fox: 1997).

El color de las imágenes es demasiado saturado, las formas son simples y todo transcurre en apenas tres segundos. Como espectadores, sabemos que, evidentemente, este suceso no pertenece a la realidad de la narración. Se trata de la primera visualización de la serie, que refleja la sensación que le ha producido a Ally el encuentro con Billy, un encuentro que, literalmente, la aplasta.

Estas representaciones son uno de los elementos de mayor éxito de la serie y, de hecho, en el capítulo *Piloto* encontramos varias de ellas. Se trata de breves escenas que representan de forma literal impresiones de la protagonista (Smith, 2007), a lo que habría que sumar, conforme avanza la serie, la representación de fantasías, recuerdos, sueños y, más tarde, verdaderas alucinaciones, como las del bebé bailarín o Al Green. Podemos decir que en *Ally McBeal*, la enunciación se pone al servicio de la subjetividad de Ally para mostrar en tono cómico su deseos y emociones.

Retomando la relación con Billy, el conflicto se desencadena, no tanto cuando descubre que tienen que trabajar juntos, después de su ruptura, como cuando Billy le confiesa que está casado.

Figura 6. Proyección del deseo de los personajes en los fondos escenográficos.



Fuente: *Ally McBeal* (#1x01: *Pilot*, James Frawley, Fox: 1997).

La confesión se produce en una escena que se desarrolla en el despacho de Billy. La realización es sencilla, típicamente televisiva, mediante la utilización de la técnica del plano master y el plano-contraplano. Sin embargo, es interesante destacar la importancia que adquieren los fondos escenográficos para enfatizar la postura de cada personaje

Billy se sitúa delante del ventanal del despacho, tras el cual se puede contemplar la fachada de un típico edificio de oficinas de la ciudad de Boston. El tono es gris, apagado. Las formas rectas. Todo nos sitúa del lado de la neutralidad, de la racionalidad, del mundo laboral. Por el contrario, Ally se ha colocado justo delante de un cuadro con tonos cálidos, saturados, intensos. Se trata de una pintura abstracta que bien podría significar el fuego, la pasión que la protagonista lleva en su interior.

El diálogo es igual de interesante. Ally le pregunta: *So, you're seeing anybody?* A lo que Billy contesta: *Actually... I'm married.* Ally intenta disimular su decepción: *Oh. How wonderful.* Pero Billy es consciente del impacto de sus palabras: *Does that change your feelings about working here?* Curiosamente, Ally responde con otra pregunta: *Do you have kids?* Como si la cuestión de la paternidad –que será el factor definitivo en la resolución de la serie– fuera en realidad la que determina si para Ally es factible o no seguir trabajando junto a Billy.

Y, de hecho, así ocurre. Dado que la respuesta es no, Billy no tiene hijos, Ally continúa trabajando en Cage&Fish y no duda en situarse, a partir de este momento, y durante prácticamente las tres primeras temporadas, en medio de la relación entre Billy y Georgia. Se conforma entonces un triángulo amoroso que, entre otras cosas, propicia el desarrollo, a lo largo de toda la serie, de una relación ambivalente entre Ally y Georgia. Una relación que se mueve entre la amistad y la rivalidad, entre la admiración y el rechazo. Lo que nos lleva de nuevo a la postura de la mujer histérica. Respecto a esta cuestión, Parrondo-Coppel dice:

La histérica, según Jaques Allain Miller, desea a un hombre que desea a Otra Mujer (estructura edípica o triangular) ‘con la intención’ de vislumbrar el significado de ‘ser mujer’ para el deseo del hombre. Si el hombre que la histérica desea, desea a Otra Mujer es porque esa Otra Mujer tiene la clave de lo que Es Ser Mujer. Por tanto, parece que la histérica está muy interesada por ‘el enigma de la feminidad’ (¿qué significa ser mujer?), pero sólo se ve capaz de resolverlo a través de identificarse con el deseo de un hombre hacia Otra Mujer. Por ello la histérica buscará repetir (podríamos incluso decir que hace esfuerzos inhumanos por repetir) esta estructura triangular, ‘a costa de ignorar su propio deseo’ y de renunciar a satisfacerlo. (Parrondo-Coppel, 1997, 1006, 7)

Así pues, Georgia se va a convertir a partir de ahora en el referente femenino que Ally intenta seguir, pues si Billy la desea a ella es que ella, Georgia, sabe sobre la feminidad. Y todo ello pasa de nuevo, por la renuncia, no al objeto, sino a la satisfacción del deseo.

Con ello llegamos a la escena final del capítulo *Piloto*. Después de tres éxitos laborales y un gran fracaso sentimental, Ally camina sola, por la noche, de vuelta a casa. Suena de nuevo *Neighbourhood*, la misma canción que oíamos en el arranque del episodio y, de nuevo, los recuerdos inundan la mente de Ally. Vemos imágenes de su idílica relación con Billy que no hacen más que constatar la idea de González Requena de que “lo deseable nunca es realmente el objeto –es decir: nunca lo es el objeto real–, sino su imagen. [...] lo que se desean son imágenes que no tienen equivalente en lo real: imágenes, pocas veces es tan oportuna la redundancia, imaginarias.” (González Requena, 1990, 126)

La abundancia de imágenes del pasado durante todo el capítulo, no hace entonces más que confirmar que Ally sólo es capaz de amar en la distancia, pues sólo en la distancia se moviliza el deseo. De ahí su pensamiento final, que oímos de nuevo mediante la utilización de una voz en over, y que manifiesta de forma explícita la cuestión de la insatisfacción: *The real truth is, I probably don't want to be happy or content. Because, then what? I actually like the quest, the search. That's the fun. The more lost you are, the more you have to look forward too. What do you know? I'm having a great time and I don't even know it.*

CONCLUSIONES

Como conclusión, podemos decir, respecto al Eje de la Ley, que Ally ha recibido a lo largo del capítulo tres tareas que ha cumplido exitosamente: ganar a Billings en los tribunales, evitar el secuestro de la revista *Man Made* y conseguir que la compañía Air National se convierta en nuevo cliente del bufete. En todas ellas Richard ha actuado como Destinador-Mandatario, y tanto Richard como Billy han sido sus principales aliados frente a los oponentes. Las tres tareas son tareas laborales que, por tanto, se vinculan con una ley jurídica, objetiva.

En cuanto al Eje de la Carencia, Ally consigue restaurar su dignidad como mujer al vencer a Billings en los tribunales. No consigue, sin embargo, recuperar a Billy, su gran amor de la infancia, que ahora está casado con Georgia.

Sin embargo, este deseo no satisfecho, no parece ser un problema para la protagonista, pues, como ella misma afirma en la frase final del capítulo, lo que Ally realmente desea no es tanto alcanzar un objeto, como seguir indefinidamente deseando. Y aquí es donde radica el verdadero interés del personaje pues en cuanto al amor se refiere, la verdadera oponente de Ally no es Georgia, ni otras mujeres, sino ella misma, en tanto convierte a la insatisfacción en un ideal.

Por todo ello es imposible concebir el capítulo como un relato simbólico, pues no hay ninguna Ley, en el sentido requeniano del término, que ponga límites al deseo insatisfecho con el que Ally, en último término, goza. Por el contrario, la ley que opera en *Ally McBeal* es una ley que favorece el despliegue del deseo de la protagonista.

La única figura que parece encarnar cierta Ley simbólica es el padre. Conforme avance la serie, el padre, aunque aparezca sólo en momentos muy puntuales, se convertirá en una figura crucial en tanto modelo de la Ley, pero también en tanto objeto de deseo, del que Billy no será más que un endeble sustituto.

REFERENCIAS

- Baum, K. K. (2002). Courting Desire and the (Al)lure of David E. Kelley's *Ally McBeal*. *CLCWEB: Comparative Literature & Culture*, 4(1). DOI:10.7771/1481-4374.1143 <http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol4/iss1/4>
- Cascajosa Virino, C. (2005). *Prime time: las mejores series de televisión americanas: de "C.S.I." a "Los Soprano"*. Madrid: Calamar.
- González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- (1990). Las nuevas imágenes, entre lo real y el delirio. *Archivos De La Filmoteca*, 6, 126-129.
- Kaufer Busch, E. (2009). *Ally McBeal to Desperate Housewives: A Brief History of the Postfeminist Heroine*. *Perspectives on Political Science*, 38(2), 87-98.
- Lacruz, F. (1998). El goce en la histeria. *IV Jornadas Gallegas De Psicoanálisis: El Porvenir Del Discurso Histórico (Documentos De Trabajo)*. Vigo. 11-14.
- Martín Arias, L. (1997). *El cine como experiencia estética*. Valladolid: Caja España.
- Parrondo-Coppel, E. (1996). *Feminidad y Mascarada en "Lo que el viento se llevó" y "Jezebel"*. Valencia: Episteme.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.
- Siles Ojeda, B. (2006). *La Mirada de la Mujer y la Mujer Mirada: en torno al Cine de Pilar Miró*. Bilbao: Univ. País Vasco.
- Smith, G. M. (2007). *Beautiful TV: The Art and Argument of Ally McBeal*. Austin: University of Texas Press.

LA IMAGEN EXTRAÑA

El sujeto-pantalla o la pantalla como cuerpo de nuestra realidad

Martín Kanek Gutiérrez Vásquez,
Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Colombia

Palabras clave: imagen; subjetividad; extrañeza; pantalla; realidad

INTRODUCCIÓN

El presente texto que voy a compartir con ustedes surge de tres lugares: el primero es del capítulo “Los habitantes de imágenes: entre la subjetividad y la imagen audiovisual” publicado en el libro “Estuarios entre la comunicación y el diseño”. En segundo lugar se encuentran las recientes investigaciones especulativas y teóricas que actualmente estoy realizando en el macro proyecto “Complejidades históricas de la comunicación y el diseño en Colombia” de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes de la CUN, dichas investigaciones consisten en estudiar la pertinencia de la imagen en la conformación de nuestra subjetividad, mejor dicho, la función creadora de la imagen en cada realidad singular. Además del libro y la investigación que actualmente estoy realizando, este ensayo emerge de las experiencias creativas que he tenido como artista plástico-visual y como sujeto que le gusta ver las imágenes sean estáticas o en movimiento. Imágenes que habitan en: pinturas, gifs, sueños, recuerdos, movimientos políticos, pornografía y memes, en pocas palabras, me considero un iconofílico, un amante de las imágenes.

La manera de redacción del texto se extenderá entre las relaciones entre reflexiones de teóricas sobre experiencias vivenciales que he tenido a lo largo de mi vida con programas televisivos, películas y otras manifestaciones culturales-artísticas, como: Los Simpson, Malcolm el de en medio y Matrix. También habrá unos ejemplos de situaciones vividas durante mis 4 años en Colombia, el cuál ha sido un lugar de encuentro de choques culturales que me han obligado a cuestionar los procesos de configuración de mi realidad.

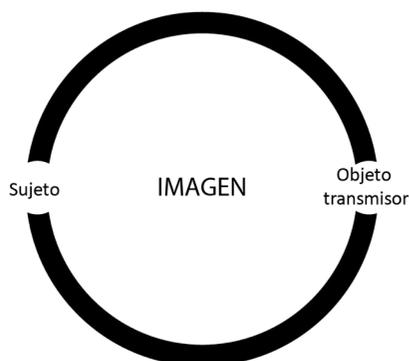
PRIMERA REFLEXIÓN. ¿QUÉ SON LAS IMÁGENES?

Mi primer encuentro con la imagen, según recuerdo, fue cuando veía Los Simpson con mi familia, específicamente con el opening, en el cual sentía que la imagen era como un espejo donde me reflejaba, una especie de bucle infinito donde miraba y se me devolvía mi misma mirada:

Yo regresaba de la escuela, mis hermanas salían de la universidad, mi madre y padre volvían del trabajo, y todos nos encontrábamos en la noche frente al televisor para ver la caricatura de una familia que de igual manera: sus hijos regresaban de la escuela, el papá salía del trabajo y la mamá volvía de hacer el mercado, para encontrarse todos reunidos en el sillón y ver la televisión (Gutiérrez, 2017)

Hasta hace unos años entendí porque las series estilo simpsonesco como “Malcom el de en medio” o “Padre de Familia” me atraían bastante y era la capacidad de dichas imágenes caricaturesca de parodiar la vida, de crear representaciones en las cuáles el sujeto se identifica. Mi familia es la que veo en la pantalla y la pantalla se nutre de mi familia, es decir, las imagen también necesitan de algo para ser creadas y ese algo son los acontecimientos de la realidad misma. Entonces se puede proponer dos cosas: 1) la imagen no es lo que está dentro de la pantalla, 2) la imagen es una tensión entre el que mira y lo que es mirado. Por lo tanto se puede proponer un diagrama de la imagen que quedaría así:

Figura 1. La imagen cíclica.



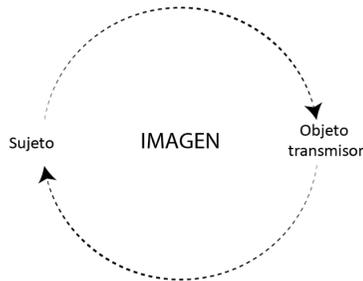
Fuente: Martín Gutiérrez, 2017.

Dicho diagrama nos muestra que la imagen es una suerte de flujo que existe entre el sujeto y el objeto, un flujo que en su inicio tiene dos corrientes: hacia el objeto y hacia el sujeto. Estas corrientes se caracterizan por la afección que se puede realizar de manera viceversa entre el objeto y sujeto. Lo anterior se puede ejemplificar con las diversas perspectivas epistemológicas que hacen sus estudios sobre la imagen, es decir, desde una mirada psicológica se haría un estudio sobre la corriente que se dirige hacia el sujeto, como tal dicha disciplina se encarga de investigar las afecciones exteriores que el sujeto tiene en su interioridad, mientras que la sociología se encargaría de estudiar el flujo que se dirige hacia la exterioridad (del objeto), es decir, como las subjetividades se desenvuelven en esa dimensión.

Pero lo importante del diagrama es el flujo continuo que existe entre los polos, en este sentido se puede remitir a la imagen mítica del uroboros, la cual consiste en una serpiente que se muerde la cola y representa el infinito. Entonces la imagen es un *uroboros mediático* que fluye entre la interioridad y la exterioridad. El autor Gérard Imbert en su libro “El transformismo televisivo” (2008), menciona que la televisión “[...] funciona, por otra parte, como espejo, en el que me proyecto, en el que me veo totalmente representado, duplicado, fantaseado” (p.38). El apunte de este pensador es señalar la capacidad que tiene la imagen televisiva de devolvernos la mirada, es decir, pensamos que la pantalla nos muestra una imagen que engaña a nuestros ojos, como el túnel pintado por el correccaminos con el coyote cual siempre

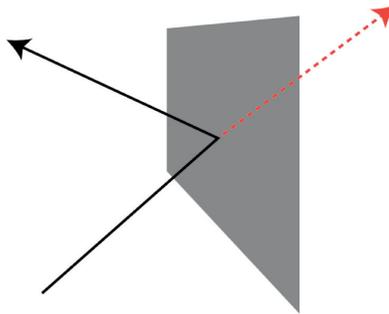
choca o la también llama mimesis. Pero la pantalla no sólo se dirige hacia el exterior si no que nos retorna algo, nuestra manera de representarnos, una imagen de nosotros mismos. Yo soy como Bart Simpson, mi papa es Homero Simpson y mi mama es Marge Simpson. Se crea una tensión entre mi interioridad y los monigotes creados por la luz emitida de tubos catódicos. Entonces la pantalla se transforma en un espejo en el cual el espectador se refleja, pero su reflejo no es un acto físico, más bien es un acto simbólico-sensible donde el sujeto se representa, se identifica con lo que acontece dentro de la pantalla.

Figura 2. La imagen cíclica con sus corrientes.



Fuente: Martín Gutiérrez, 2017.

Figura 3. Diagrama de la pantalla-espejo.



Fuente: Martín Gutiérrez, 2017.

SEGUNDA REFLEXIÓN. LA PANTALLA: CUERPO, MATERIA Y EXPERIENCIA

Entre los Simpson, mi mirada y el televisor, se puede enfatizar el concepto de pantalla como la superficie donde el ojo y la imagen emitida se encuentran. Entender la pantalla como un espacio de encuentro fenomenológico, donde el choque entre el que mira y lo mirado se hacen uno. Es decir, la imagen por esencia no es mimética, que se parece a la realidad, más bien, la imagen es la realidad. En este orden de ideas, la gran propuesta de la película de Matrix

no es la premisa del despertar para ver la imagen verdadera, más bien, los aportes filosóficos de este film es que la realidad es una imagen o un conjunto de imágenes que se habitan. Sea que existan unas máquinas que diseñan esta realidad o que estoy peleando contra ella. Los dos momentos son un conjunto de imágenes que tienen dos maneras de afectarnos, de constituir subjetividades: una sujeta al sistema y otra emancipada del sistema.

Deleuze en su curso impartido en la Universidad Vincennes entre 1982 y 1983, propone la existencia de un “plano de inmanencia” (Deleuze, 2011, p. 30) que está compuesto por imágenes, hasta el ojo del espectador es una imagen:

Pero preguntare qué son. O ustedes se preguntarán: ¿Yo estoy allí? [En el plano de inmanencia] ¿Yo soy una de esas imágenes? Sí, absolutamente. Cada uno de ustedes es una de esas imágenes en tanto no deja de padecer acciones y de efectuar reacciones. [...] No digan que tales imágenes pasan por vuestros ojos. Vuestro ojo es una de esas imágenes, una entre otras. (Deleuze, 2011, p. 60)

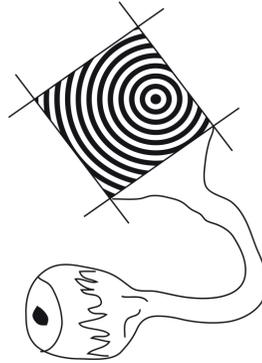
Así regañaba Deleuze a sus estudiantes, los impulsaba a que pensarán fuera del cajón. En este caso el cajón es pensar que las imágenes son productos de nuestro intelecto, son cosas que están fuera y que necesitan ser interpretadas. Pero desde este planteamiento deleziano todo es imagen, que tiene unas actuaciones y reacciones sobre cualquier cosa (Deleuze, 2011, p. 60). Uno puede ser imagen en tanto que tenga unas acciones específicas sobre las demás cosas, pero dicha idea nos lleva a pensar que siempre somos imagen en tanto que accionamos y reaccionamos. Un ejemplo colombiano es Ser imagen-Transmilenio-con-lluvia- en-hora-pico, es decir, cuerpos empujando, sudando, sofocando, roncando, soñando y (como dicen en mi país) mentando madres, esa podría ser, la propuesta de Deleuze: un plano donde todos los cuerpos-imagen reaccionan entre sí y accionan afectividades diferentes, como las múltiples muecas y gestos de los pasajeros del Transmilenio. Cabe mencionar que el Transmilenio es un tipo de sistema de transporte colectivo que tiende a colapsar en hora pico y cuando llueve es peor.

En este sentido podemos plantear que existe una estrecha conexión entre el ojo y la pantalla una suerte de conducto entre lo que se recibe y se emite. El *uroboros mediático* se extiende desde el sujeto hasta el objeto, no hay separación simbólica ni sensible sobre lo que mira y es mirado. El cuerpo hace parte de la secuencia de imágenes que se presentan, todo es imagen que afecta a otras imágenes. Merleau Ponty (1986) menciona “visible y móvil mi cuerpo está en el número de las cosas, es una de ellas, pertenece al tejido del mundo y su cohesión es el de una cosa” (p. 17), la mirada es la extensión que une al cuerpo con el objeto. El ojo hace parte del televisor, son uno conectados por la profundidad, que deja de ser una dimensión espacial para volverse una cualidad inmanente de la existencia. La profundidad es la “deflagración del ser que se halla en todos los modos del espacio” (Ponty, 1964, p. 50).

Entonces regresamos a nuestro primer diagrama, donde se visualiza el ciclo eterno entre la interioridad y la exterioridad. Podemos ubicar a la pantalla, la cual me gusta llamar como el cuerpo de la imagen, en el centro del

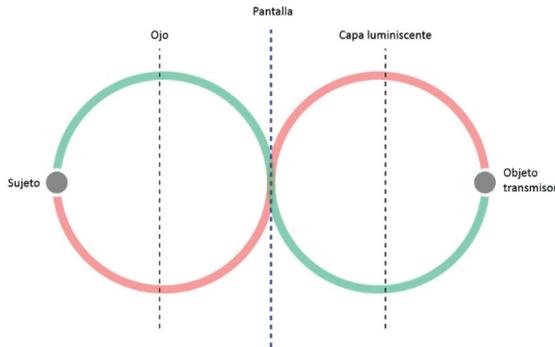
dibujo y donde las dos corrientes: hacia el objeto y hacia el sujeto, se unen, el ojo-pantalla o la pantalla-ojo. El círculo se une en sus puntos medios, permitiendo que el sujeto y el objeto se toquen.

Figura 4. El ojo pantalla.



Fuente: Martín Gutiérrez, 2017.

Figura 5. Las tres pantallas.



Fuente: Martín Gutiérrez, 2017.

En esta actualización del primer diagrama se propone tres tipos de límites secantes que atraviesan el diagrama, dos que se ubican más cercanas a los polos y una que atraviesa el punto medio de roce. Al polo del sujeto está el ojo como órgano-membrana que nos permite procesar y sentir la información lumínica, por el polo del objeto transmisor se encuentra como la capa luminiscente que permite la emisión de luz. Dicha palabra es una parte de los televisores de tubo, pero su conceptualización puede ser amplia en tanto que nos permite pensar en otras manifestaciones visuales, como la pintura lo que emite la luz es el pigmento de los materiales. Y en medio se encuentra la denominada pantalla, la cual no está conformada por algún material en específico (vidrio-tela), más bien, es un momento donde tanto el sujeto como el objeto se pliegan entre sí. Se puede proponer que la pantalla es un estado en el cual la relación de lo exterior y lo interior se trastocan,

es el espacio de tensión entre la mirada y el ser mirado, el límite entre el exterior y el interior. La imagen-pantalla es cercana a la definición que Meleau-Ponty (1986) que hace sobre las imágenes, “son el adentro del afuera y el afuera del adentro” (p.20). A partir de esta afirmación se puede pensar que el uroboros mediático es una banda de möbius que sólo tiene una cara y que por medio de un doblez se genera la sensación de estar dentro y pasar a estar afuera. En algún punto del uroboros la imagen-pantalla se ubica en el doblez: donde la realidad emerge de la fricción entre el exterior y el interior.

TERCERA REFLEXIÓN. LA IMAGEN EXTRAÑA O LA EXTRAÑEZA DE LA IMAGEN

Hasta el momento, entre tantos diagramas y palabras, se ha propuesto que las imágenes son realidad y por lo tanto la realidad está conformada por imágenes, es decir, en este momento que usted lee estas palabras y bosteza, se rasca la nariz o *whatsapean* por su celular, son imágenes que constituyen el tiempo de esta realidad, que se verá afectada por demás imágenes. Desde este punto la realidad es algo que acontece de maneras inmediatas que dejan huellas afectivas sobre nosotros. Pero en esta inmensidad caótica de imágenes afectándose entre ellas, existe unas lógicas que entablan unos sentidos generales, sabemos que no va entrar un extraterrestre sobre un unicornio por la puerta de su habitación, ya que existe un conocimiento que ordena las direcciones y formas de interacción de las imágenes. Si pongo una olla con agua al fuego se evapora, si se congelara, el mundo se des-configura.

En este sentido podemos pensar en el concepto de imágenes-pantallas que entran a irrumpir las secuencias establecidas, imágenes de extrañeza que nos permite visualizar el medio mismo de la realidad, en palabras del teórico Boris Groys (2008) imágenes que funcionan como “signos de sinceridad radical, en los cuales se nos revelan la realidad mediática misma” (p. 97), es decir, existen momentos donde las imágenes permiten que veamos cómo se configura la realidad misma, una suerte de meta-imagen que devela “que se desnudan y develan su propia corporalidad” (Gutiérrez, 2017).

Podemos plantear que el arte es una expresión que crea imágenes extrañas ya sean por la fealdad o su maestría técnica y generan quiebres en las secuencias lógicas del plano en que habitamos. Es decir, el arte nos trae consigo la diferencia, lo extraño y lo ajeno a nosotros. El poeta D.H Lawrence lo expresa mejor:

Los hombres incesantemente se fabrican un paraguas que les resguarda, en cuya parte inferior trazan un firmamento y escriben sus convenciones, sus opiniones; pero el poeta, el artista, practica un corte en el paraguas, rasga el propio firmamento, para dar entrada a un poco del caos libre y ventoso y para enmarcar en una luz repentina una visión que surge a través de la rasgadura, primavera de Wordsworth o manzana de Cézanne, silueta de Macbeth o de Acab. (citado en Deleuze y Guattari p. 204, 1991)

Lawrence propone una división entre orden y caos, teniendo en cuenta que existe un dispositivo construido para protegernos de las incertidumbres

venideras del caos. Pero para la creación es necesario rasgar la membrana que nos da la certeza para generar algo distinto o diferente a lo que está dentro del “paraguas”, en este sentido, se puede concebir que las obras de arte o productos de la creación son huellas de un caos manifiesto. Pero lo que se gesta dentro del paraguas son las opiniones, las cuales se fabrican a partir de la repetición de lo mismo: se sabe que el cielo es azul, que el piso es duro, que el agua moja y el dinero sirve para subsistir. Son certezas, que parecen, ineludibles que configuran una secuencia interpretativa del cotidiano. La opinión se puede entender como el proceso de que un ritual deviene en rutina, es decir, de algo extraordinario del encuentro con energías o fuerzas naturales, se configura un sistema de repetición que marca las actividades de vida diaria. Entonces la opinión son las secuencias repetitivas de imágenes donde se costura lo subjetivo y lo normativo para crear la homogenización, anclajes simbólicos que construyen los sentidos generales de nuestra realidad. En este sentido el sujeto esta sujetado a la concatenación de imágenes, es un habitante de lo se puede llamar el *plano de homogenización* dado por una construcción hegemónica, una realidad diseñada por las opiniones. Realidad a la cual el devenir del sujeto está sujetado, al inicio del documental “Michel Foucault Por sí mismo” (Calderon, 2003) Foucault plantea:

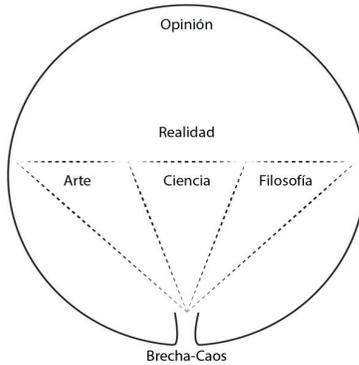
No vivimos en un espacio neutro y blanco. No vivimos, no morimos, no amamos dentro del rectángulo de una hoja de papel. Vivimos, morimos y amamos en un espacio cuadrículado, recortado, abigarrado, con zonas claras y zonas sombrías, con diferencia de nivel, con peldaños, huecos, relieves; regiones duras y otras desmenuzables, penetrables, porosas. (Calderon, 2003)

Pero para Deleuze y Guattari el arte, la filosofía y la ciencia “exigen algo más [que crear opiniones]: trazan planos en el caos” (Deleuze y Guattari p. 203). Son disciplinas que necesitan desgarrar la bóveda constituidas por las opiniones, con el objetivo de encontrarse con el caos y encontrar lo diferente a todo lo existen. Exploradores de lo no antes mencionado; el artista, el filósofo y el científico en su retorno del caos traían consigo una serie de variables:

Lo que el filósofo trae del caos son unas variaciones que permanecen infinitas, pero convertidas en inseparables, en unas superficies o en unos volúmenes absolutos que trazan un plano de inmanencia secante: ya no se trata de asociaciones de ideas diferenciadas, sino de reconcatenaciones por zona de indistinción en un concepto. El científico trae del caos unas variables convertidas en independientes por desaceleración [...] por eliminación de las demás variabilidades [...] de tal modo que las variables conservadas entran bajo unas relaciones determinables en una función: ya no se trata de lazos de propiedades en las cosas, sino de coordenadas finitas en un plano secante de referencia que va de las probabilidades locales a una cosmología global. El artista trae del caos unas variedades que ya no constituyen una reproducción de lo sensible en el órgano, sino que erigen un ser de lo sensible, un ser de la sensación, en un plano de composición anorgánica capaz de volver a dar lo infinito. (Deleuze y Guattari p. 203-204)

En otras palabras Deleuze y Guattari explican que estos personajes traen caoideas (p. 209): el filósofo trae conceptos conformado diferencias relacionadas que constituyen “objetos mentales” (p. 208). El científico retorna con funciones, medidas, unidades creadas a partir de las repeticiones de la variabilidad del caos para configurar un caos referido al cual se le denomina Naturaleza (p. 207) y el artista nos vuelve de las tensiones incesantes entre el caos y la opinión, el artista no crea una representación del caos, si no, lo enmarca, nos trae la sensación de vivir el caos o el caos que habita en la sensación (p. 205).

Figura 6. El caos, el arte, la ciencia y la filosofía.



Fuente: Martín Gutiérrez, 2017.

En este sentido la tanto el artista, el filósofo y el científico, son los que traen al mundo imágenes extrañas que reconfiguran la homogenización de la realidad. La extrañeza es dada como el fenómeno del ingreso de nuevas o diferentes imágenes a la secuencia establecida, es la irrupción de *algo* que no tenía previsto, eso espontaneo que transforma el entorno con su presencia. Entonces el surgimiento de la imagen-pantalla es el resultado de la extrañeza y la secuencialidad de imágenes que instauran los sentidos de nuestra realidad.

Figura 7. La extrañeza.



Fuente: Martín Gutiérrez, 2017

REFERENCIAS

- Deleuze, G. (2011). *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus
- Deleuze, G. and Guattari, F. (1987). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama.
- Gérard, I. (2008). *El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales*. Madrid: Catedra.
- Groys, B. (2008). *Bajo Sospecha*. Valencia: Pre-Textos.
- Gutiérrez, M. (2017). Los habitantes de imágenes: entre la subjetividad y la imagen audiovisual. En: C. Campuzano (ed.), *Estuarios entre la comunicación y el diseño*. Bogotá: Cun editorial.
- Merleau-Ponty, M. (1986). *El ojo y el espíritu*. Barcelona: Paidós
- Michel Foucault por sí mismo. (2003). [film] París: Philippe Calderon

ADAPTAÇÃO LITERÁRIA PARA TELEVISÃO: NOVOS DESENHOS DE TEMPO E DE ESPAÇO

Uma reflexão sobre os elos de ligação entre obra literária e obra adaptada

Leticia Hees Alves, PUC-Rio, Brasil

Palavras-chave: televisão; literatura; adaptação

A INDEPENDENCIA DA ADAPTAÇÃO

Com o tema adaptação literária para televisão, a pesquisa pretende investigar marcas narrativas que constituam elos de ligação entre duas obras que se encontram separadas por um período de tempo de mais de cem anos. São elas o romance-folhetim do final do século XIX *A emparedada da Rua Nova* e a recente minissérie da TV Globo *Amores roubados*. Nessa análise, o estudo pretende evitar qualquer hierarquia de valor entre obra literária e adaptada, em concordância com as reflexões do pesquisador norte-americano Robert Stam (2006), para quem a adaptação seria uma “prática intertextual” que não deveria ser avaliada a partir de termos como infidelidade, traição, profanação.

A partir do conceito de *spur* ou rastro, usado por Walter Benjamin em sua prática historiográfica, e trabalhado por teóricos como Jaime Ginzburg e Jeanne Marie Gagnebin, esse artigo propõe uma forma de olhar para as adaptações literárias a partir de rastros presentes nas narrativas em análise, tendo em vista a potencialidade desse conceito como chave investigativa. Essa ideia é defendida por Ginzburg, quando afirma que “cada rastro, cada ruína, cada fragmento pode trazer em si um potencial de conhecimento do passado” (Ginzburg, 2012: 115).

Nesse trabalho, escolhemos considerar como rastros elementos narratológicos presentes na adaptação televisiva e na obra literária. Além do texto escrito, imagens, diálogos, ações, serão tomados como vestígios capazes de elucidar tensões presentes na trama. Nessa investigação, o estudo também leva em conta as especificidades da linguagem televisiva que, segundo a pesquisadora canadense Linda Hutcheon (2013), é regida pelo verbo mostrar, já que a performance faz parte da identidade do meio. Tomando a adaptação como uma obra autônoma e específica, cabe também observar os deslocamentos midiáticos percorridos tanto pelo romance quanto pela minissérie em análise. *A emparedada da Rua Nova*, do escritor Carneiro Vilela, desliza do romance para o folhetim e a minissérie *Amores roubados* sai da televisão e se aloja na internet.

A PRESENÇA DA LITERATURA NA TELEDRAMATURGIA BRASILEIRA

No Brasil, a televisão sempre desempenhou papel central na construção de uma cultura narrativa, criada a partir do desenvolvimento da indústria da telenovela. Desde a sua chegada, no ano de 1950, o meio televisivo mostrava sua vocação em contar histórias com imagens para um público ainda restrito e acostumado às narrativas das radionovelas. Ainda nos primórdios do meio, a literatura já povoava a tela nas mais variadas formas, atraindo os espectadores para suas tramas.

Nos anos 1970, a televisão brasileira se popularizava, atraindo investidores e alargando seu público. A Rede Globo, principal produtora de teledramaturgia do país, desempenhou papel central na sedimentação do hábito do brasileiro de assistir às telenovelas, quando organizou sua grade de programação criando três faixas dedicadas ao gênero: 18, 19 e 20 horas (Alencar, 2002). Nos dias de hoje, esses espaços fixos dedicados exclusivamente às telenovelas ainda se mantêm na programação da emissora.

A partir de 1975, a TV Globo dedica o horário das 18 horas às adaptações literárias, levando ao ar obras como *Helena*, de Machado de Assis, *Senhora*, de José de Alencar e *A moreninha*, de Joaquim Manuel de Macedo (Alencar, 2002). O grande sucesso da faixa das 18 horas foi *Escrava Isaura*, uma adaptação de Gilberto Braga da obra de Bernardo Guimarães. Segundo Alencar (2002), a novela, protagonizada pela atriz Lucélia Santos, abriu caminho para a exportação de diversos produtos da televisão brasileira. Estava criado o hábito de acompanhar, todas as noites, as sagas dos heróis e mocinhas no centro da sala, em frente ao aparelho de televisão. Um ritual compartilhado por toda a nação, como destaca a pesquisadora brasileira Maria Immacolata de Lopes:

Se é verdade que a televisão está implicada na reprodução de representações que perpetuam diversos matizes de desigualdade e discriminação, também é verdade que ela possui uma penetração intensa na sociedade brasileira, devido a sua peculiar capacidade de alimentar um repertório compartilhado de sentidos por meio do qual pessoas de classes sociais, gerações, sexos, etnias e regiões diferentes se posicionam e se reconhecem umas às outras. (Lopes, 2014: 4)

Em 1984, a literatura na TV Globo começou a expandir suas fronteiras e invadir outros horários e formatos da emissora. Começava a era das minisséries brasileiras, que levam à cena obras de grandes escritores como Nelson Rodrigues, Eça de Queiroz, Erico Veríssimo, João Guimarães Rosa, entre outros. A mais recente delas é *Dois Irmãos*, uma adaptação da obra do escritor contemporâneo Milton Hatoum. A estreia da minissérie, em janeiro de 2017, foi atrelada ao lançamento de uma plataforma digital designada *Assista a esse livro*, por meio da qual obras da literatura brasileira, já adaptadas para a televisão, serão veiculadas em formato eletrônico com *links* para as cenas das adaptações televisivas.

DAS PÁGINAS DO ROMANCE PARA A TELA DA TELEVISÃO

O investimento da teledramaturgia brasileira em obras da literatura confirma a potência dos romances na transposição de uma linguagem escrita para uma narrativa dramatizada. As narrativas estão em constante estado de circulação, em um movimento cada vez mais intenso de migração. Como destaca a pesquisadora brasileira Vera Follain de Figueiredo, tramas de folhetins acabam parando na televisão, livros se transformam em roteiros de cinema, em um “processo contínuo de reciclagem das intrigas ficcionais” (Figueiredo, 2010: 11).

Na migração do romance para a tela da televisão, as diferenças de linguagens tendem a afastar a adaptação da obra literária. Com isso, torna-se incoerente o uso de parâmetros comparativos que estabeleçam hierarquia entre obra adaptada e obra de origem. Seria preciso olhar para uma adaptação televisiva, procurando se desviar do que o pesquisador norte-americano Robert Stam chama de “discurso elegíaco da perda”. Para Stam (2006), a retórica convencional da crítica comumente está carregada de termos que colocam as adaptações em posição inferior às obras literárias.

Com o intuito de desconstruir a “doxa não declarada que sutilmente constrói o status subalterno da adaptação” (Stam, 2006: 20), Stam desenvolve sua análise a partir da ideia de intertextualidade. Nesse esforço de quebrar a hierarquia do “original” sobre a “cópia”, o autor lança mão da concepção bakhtiniana de “construção híbrida”, que categoriza a expressão artística como resultado de uma mistura de influências. O teórico relaciona esse conceito à adaptação literária para o cinema:

A adaptação, também, desse ponto de vista, pode ser vista como uma orquestração de discursos, talentos e trajetos, uma construção “híbrida”, mesclando mídia e discursos, um exemplo do que Bazin na década de 1950 já chamava de cinema “misturado” ou “impuro”. A originalidade completa não é possível nem desejável. E se a “originalidade” na literatura é desvalorizada, a “ofensa” de “trair” essa originalidade, através de, por exemplo, uma adaptação “infel”, é muito menos grave. (Stam, 2006: 22).

Em vez nos mantermos aprisionados a noções como a de fidelidade ao texto literário, seria importante observarmos, como um exercício de reflexão, as estratégias usadas pelos profissionais que criam ficções televisivas a partir da literatura. Em entrevista ao livro *Palavra de Roteirista* (Paraizo, 2015), o roteirista George Moura, autor da minissérie *Amores roubados*, define a forma como escreve um roteiro adaptado: “No roteiro adaptado, é preciso pensar a melhor forma de contar aquela história e depois esquecer tudo o que você leu e ser absolutamente “desrespeitoso” com as palavras para respeitar o espírito da obra” (Paraizo, 2015: 172).

Esse “desrespeito” com as palavras a que se refere o roteirista de televisão ajuda a descolar a obra literária daquilo que Stam (2006) designa de “posição de autoridade opressiva”. Segundo o teórico, essa posição tem sido contrária

a dos estudos culturais que definem a adaptação como um “outro texto”. Essa ideia está em consonância com a visão do escritor brasileiro contemporâneo Milton Hatoum. O autor do romance *Dois Irmãos*, obra que recentemente foi adaptada para uma minissérie de televisão, definiu, em entrevista à revista *Caderno*, da Rede Globo, seu modo de olhar para uma adaptação: “Melhor pensar em linguagens distintas, em que uma fala da outra profundamente. Não se deixa de admirar a novela de Thomas Mann para admirar o filme *Morte em Veneza*. O paralelismo entre eles existe na medida em que se comunicam profundamente” (*Caderno Assista a esse livro*, 2017: 27).

Nessa perspectiva, cabe lembrar também a dimensão coletiva da construção de conteúdos de teledramaturgia, em que o texto do autor-roteirista é o ponto de partida de toda uma engrenagem complexa, que resulta na exibição do produto na tela da televisão. A partir do texto escrito pelo autor e seus colaboradores, o diretor exerce o papel de regente de uma extensa equipe responsável pela criação do produto audiovisual. Sob a batuta desse profissional, atores, figurinistas, cenógrafos, produtores de arte, editores de imagem, entre outros, ajudam a dar forma às palavras escritas pelos roteiristas.

Nessa arte encarnada, performativa, o caráter coletivo do processo de realização das obras nos leva a pensar na adaptação literária para a televisão como o resultado final de uma espécie de leitura em abismo. O roteirista lê o livro, que vira capítulo, que é lido pelo diretor, que é lido pelo elenco, que é lido pela produção, que é lido pelos figurinistas, cenógrafos, produtores, assistentes, entre outros. A partir das orientações do diretor, cada um, a seu modo, produz suas próprias interpretações e contribui para o produto final, que depois será lido de diferentes formas pelo público.

RASTROS COMO ELOS DE LIGAÇÃO ENTRE DUAS OBRAS

Como pensar em fidelidade ao texto literário nessa dinâmica viva e impregnada por tantas subjetividades? Como manter o discurso da fidelidade quando a adaptação está ligada a tantos gestos de olhar? Talvez um caminho seja pensar no texto de origem como uma história com potencialidade para se configurar e se reconfigurar de diferentes formas.

A literatura, nessa abordagem, seria uma espécie de arquivo de narrativas a serem reorganizadas, reinterpretadas, reescritas pelos adaptadores à luz das características do meio a que se destinam, dos contextos de tempo e de espaço em que se reinserem. Nesse processo, a adaptação poderia ser tomada como um conjunto de rastros visíveis no presente capazes de iluminar vestígios do passado. Em lugar de tentarmos estabelecer grandes correspondências entre obra literária e obra adaptada, poderíamos deixar que a adaptação, por si só, ofereça à nossa percepção fragmentos que estabeleçam pontes entre duas narrativas.

Essa ideia pode ser observada na transposição do romance-folhetim *A emparedada da Rua Nova*, do escritor pernambucano Carneiro Vilela, para a televisão. A obra, lançada em 1886, foi exibida pela TV Globo em 2014 como a minissérie *Amores roubados*. No romance de Vilela a trama se passa na cidade do Recife, no nordeste brasileiro, em 1864, anos antes da abolição da

escravatura no país. A obra revela esse Brasil escravocrata, predominantemente rural, com suas mazelas, preconceitos e desigualdades. A trama gira em torno da família de Jaime Favais, um comerciante português que se envolve em dois crimes, sendo um contra a própria filha. A primeira vítima do comerciante é Leandro Dantas, um galanteador que seduz a mulher e a filha de Jaime Favais. O crime que dá nome ao romance e que encerra a narrativa é aterrador: depois de descobrir que a filha Clotilde está grávida de Leandro, Jaime Favais amarra a jovem dentro de um banheiro e manda fechar as saídas com tijolo. Emparedada, Clotilde agoniza e morre.

Na versão televisiva, a trama do século XIX é transposta para os dias de hoje. Essa mudança de contexto implica também na troca do título da obra: *A Emparedada da Rua Nova* é renomeada como *Amores roubados*, uma obra que exclui da narrativa a passagem em que a filha é emparedada viva pelo próprio pai. Em vez de se passar na cidade de Recife, capital do estado de Pernambuco, a minissérie televisiva ambienta sua trama numa cidade ficcional de nome Sertão. Essa estratégia de deslocamento espacial revela esse Brasil de multitemporalidades, onde passado e presente dividem a mesma cena. Segundo o site *Memória Globo*, “o desafio era mostrar os contrastes entre a modernização e a permanência de valores morais tradicionais”. Na minissérie, carros possantes dividem o mesmo quadro com carroças, casas de arquitetura arrojada com moradias precárias. A riqueza e pobreza do nordeste brasileiro compõem a paisagem. Na poeira da estrada, no fogão à lenha de uma casa pobre, nas tomadas do rio São Francisco, vestígios da obra de Vilela aparecem na versão televisiva da atualidade.

O machismo e os crimes contra a honra continuam vivos na atualidade. A traição por parte da mulher, que no romance é tratada como crime, na minissérie é punida de diferentes maneiras. Diante da descoberta do romance de sua esposa com o galanteador Leandro Dantas, vivido na televisão pelo ator Cauã Reymond, o personagem televisivo de Jaime Favais, vivido por Murilo Benício, manda matar o sujeito que, segundo ele, é responsável pela desgraça de sua família. Na trama, outro personagem também se sente no direito de revidar o “crime de traição” da mulher. Quando o rico empresário Roberto Cavalcanti, vivido pelo ator Osmar Prado, descobre o relacionamento de sua esposa Celeste, vivida pela atriz Dira Paes, com Leandro, ele a pune com uma surra. Na cena do episódio 8, Celeste recebe passivamente as bofetadas do marido, ajoelhada no chão, sem esboçar qualquer intenção de revidar as agressões daquele que a chama de “vagabunda” e que diz estar dando uma lição nela. Esses traços arcaicos da relação homem-mulher aparecem tanto na obra literária do século XIX, quanto na minissérie dos anos 2014. Mesmo desenhando novos contextos, a obra televisiva deixa revelar traços do romance do século XIX, rastros que hoje ganham novas interpretações.

Tanto no romance quanto na minissérie televisiva, a escrita desempenha importante papel dentro da narrativa. Ora usada para marcar encontros amorosos, expressar paixões, ora tomada como prova, a palavra registrada empurra a história, revela situações e personagens. Se no romance de Vilela, cuja trama é localizada em 1864, o galanteador Leandro Dantas se comunica com suas amantes por meio de cartas, na minissérie o computador e os

aparelhos celulares cumprem essa mesma função. Uma das cartas enviadas por Leandro a Josefina, esposa de Jaime Favais, exemplifica bem o papel da escrita na trama do romance:

Sei que me ama – dizia o bilhete – é, pois, inútil negá-lo e ainda mais inútil resistir. Duas almas, que se procuram, acabam sempre por se encontrar. No quintal da sua casa há uma lata de maracujá, bastante sombria e espessa para ocultar duas pessoas felizes. Às onze horas da noite, estarei à sua espera. Se for loucura ir ao meu encontro, maior loucura será não me procurar. O amor contrariado comete às vezes desatinos. Espero-a sem falta. (Vilela, 2013: 298)

Palavras rabiscadas em um pedaço de papel ou digitadas em uma tela eletrônica são vestígios com potência para descortinar paixões, encontros secretos, sexo, rastros de amor vivido. Para Gagnebin, “a escrita foi, durante muito tempo, considerada como sendo o rastro mais duradouro que possa deixar um homem, uma marca capaz de sobreviver à morte de seu autor e de transmitir sua mensagem” (Gagnebin, 2002: 129).

Ao longo dos dez episódios da minissérie *Amores roubados* e das 514 páginas do romance *A emparedada da rua Nova*, fragmentos narrativos são ofertados ao leitor/espectador para que ele possa ligar os fios de condução e ter uma chave de entendimento dessa história com tintas policiais. Assim sendo, um pedaço de papel, uma mensagem no computador, uma fotografia ou qualquer outro elemento narratológico, possuem uma função que exprime a importância do pequeno vestígio para a compreensão de uma ideia maior. Afinal, segundo Ginzburg, “tratar um objeto como rastro implica admitir que ele tem mais de um significado possível. Além de sua presença imediata, nele se encontra uma cifra, que pode ser tomada como condição para entender o que houve ou supor o que haverá” (Ginzburg, 2012: 112).

PERCURSOS MIDIÁTICOS

Outro ponto a ser analisado diz respeito ao jogo de migração midiática que o romance de Vilela se insere. No prefácio da quarta edição da obra, o escritor Lucílio Varejão Filho identifica *A emparedada da Rua Nova* como um livro mítico da literatura pernambucana, já que foi criado a partir de fatos pretensamente reais ocorridos na sociedade do Recife antigo. Para Filho (2013), o livro “pretende ser a simples transposição literária” de uma história dramática que circula na lembrança dos pernambucanos. A intenção de Vilela em explicitar a relação de sua ficção com a realidade aparece logo no primeiro capítulo do romance, quando o autor destaca textos publicados no *Jornal do Recife*, no dia 23 de fevereiro de 1864: “QUEM SERÁ? – No dia 20 do corrente e dentro de umas capoeiras em terras do Engenho Suaçuna, distrito de Jaboatão, foi encontrado já em estado de putrefação o cadáver de um homem branco, tendo uma facada sobre o peito esquerdo” (Vilela, 2013: 36).

Nesse sentido, o livro de Vilela seria, portanto, uma interpretação de fatos da vida impregnada de ficcionalidade. A partir das notícias recortadas do jornal, o autor constrói um romance realista com mais de quinhentas

páginas, onde um narrador onisciente descreve em detalhes a história de um lar burguês destruído por crimes cometidos pelo patriarca. O ponto de partida do romance de Vilela seria, portanto, um vestígio de real que ele adapta, transpõe a seu modo, para uma narrativa ficcional, tornando presente o crime ocorrido no passado. No penúltimo capítulo do romance, o autor fortalece ainda mais essa ideia de transposição narrativa ao afirmar, nos muitos diálogos que estabelece com o leitor, que a história narrada teria como fonte uma ex-escrava que trabalhava no sobrado dos Favais. Em período posterior ao crime do pai contra a filha, ocorrido no Recife, a moça de nome Joana também teria trabalhado para o autor do livro na cidade do Rio de Janeiro. Assim informa o narrador do romance: “Esta escrava conseguiu libertar-se, depois de algum tempo, e no ano de 1884 foi, na Corte, criada do autor dessas linhas. É às suas informações que se deve o conhecimento exato de parte das cenas íntimas e violentas da família Favais” (Vilela, 2013: 502). Como de fato o escritor Carneiro Vilela viveu no Rio de Janeiro na época mencionada pelo narrador, tende-se a acreditar que a obra em questão tenha sido baseada em fatos “reais” e que o narrador seria o próprio Vilela.

O deslizamento do romance para a televisão parece ser apenas um movimento inserido em uma trajetória de fluxos narrativos. O romance, que nasce das notícias dos jornais, retorna ao jornal como folhetim, estabelecendo com o leitor uma nova forma de leitura: fatiada, diluída, movida pelos ganchos de suspense. A obra televisiva também percorre diferentes meios criando novos laços com o espectador. Se na grade da televisão ela é apresentada capítulo a capítulo, como nos folhetins, na internet a obra é ofertada de uma só vez, gerando outros hábitos de consumo e novas relações entre o público e a minissérie. Atualmente, as obras de teledramaturgia produzidas pela TV Globo são disponibilizadas em plataforma digital, muitas vezes, antes mesmo de serem exibidas na grade da televisão.

Para concluir, cabe ressaltar a importância desse trabalho de observação de pequenos fragmentos narrativos vistos como elos de ligação entre duas obras, tendo em vista a distinção entre as linguagens e suas diferentes formas de recepção. As palavras do roteirista Chico Mattoso resumem bem essa ideia: “Um produto audiovisual é recebido pelos sentidos, você está enxergando imagens, ouvindo sons. Um produto literário é codificado, você está lendo e fazendo alquimia na sua cabeça” (Caderno *Assista a esse livro*, 2017: 95).

REFERÊNCIAS

- Alencar, M. (2004). *A Hollywood brasileira: panorama da telenovela no Brasil*. Rio de Janeiro: Ed. Senac Rio.
- Caderno Globo. (2017). *Assista a esse livro*. Rio de Janeiro: Globo. Disponível em: <http://app.cadernosglobo.com.br/>
- Figueiredo, V. L. (2010). Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: 7 Letras.
- Gagnebin, J. M. (2012). Apagar os rastros, recolher os restos. In: *Walter Benjamin: rastro, aura e história*. Belo Horizonte: Editora UFMG.

- Gagnebin, J. M. (2002). O rastro e a cicatriz: metáforas da memória. *Pro-Posições*, 13(3), set/dez. Disponível em: <https://www.fe.unicamp.br/pf-fe/39-dossie-gagnebinjm.pdf>
- Ginzburg, J. (2012). A interpretação do rastro em Walter Benjamin. In: *W. Benjamin: rastro, aura e história*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Hutcheon, L. (2013). *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed. da UFSC.
- Lopes, M. I. Vassallo de. (2014). *Memória e Identidade na Telenovela Brasileira*. In: Associação Nacional dos Programas de Pós Graduação em Comunicação, Compós.
- Memória Globo. Disponível em: <http://memoriaglobo.globo.com/home.html> Acessado em: 20/04/2017
- Paraizo, L. (2015). *Palavra de roteirista*. São Paulo: Editora Senac.
- Stam, R. (2006). Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: *Ilha do Desterro*, 51. Florianópolis: jul /dez de 2006.
- Vilela, C. (2013). *A emparedada da rua nova*. Recife: Cepe.

IV. COLECCIÓN O APROPIACIÓN.

Provisional [Entre referentes]

Investigación artística, procesos de creación y una exposición

M. Montserrat López Páez, Universitat de Barcelona, España

Palabras clave: referente; referente artístico; investigación artística; arte de archivo; exposición de archivo; metodología expositiva; exposición vs investigación

INTRODUCCIÓN

Entre las múltiples nomenclaturas empleadas para designar la sociedad occidental contemporánea, sobresalen, alternándose entre sí, la sociedad informacional y la sociedad red (Castells, 2005-06) y la sociedad del conocimiento o sociedades del saber (Cyranek, 2005). Ambas aluden al lugar destacado que ocupa la información (los mass media) y la red en el primer mundo globalizado, así como a la modificación en la gestión del conocimiento y el consiguiente reajuste de valores y/o referentes que tales circunstancias conllevan.

La investigación sobre la que versa el presente artículo hace uso de la denominación todavía hoy en vigor de la sobremodernidad, acuñada por el antropólogo Marc Augé en 1998. Según sus palabras, “la sobremodernidad se caracteriza por las tres figuras del exceso: la superabundancia de acontecimientos, la superabundancia espacial y la individualización de las referencias” (Augé, 1998: 46). Sobre esta última figura, la individualización de las referencias, se asienta una parte importante de nuestra investigación. Sin embargo, la interrelación existente entre las tres figuras nos impide su mención por separado. Así, por ejemplo, la consolidación de la red de redes (superabundancia espacial) y la horizontalidad comunicativa atribuida a esta, junto con la sobreinformación de los sucesos y, en particular, los desencadenados por la crisis económico-financiera iniciada en 2008 (superabundancia de acontecimientos) guardan una relación directa con la individualización de las referencias.

Sobre la misma figura de la individualización de las referencias, Augé sostiene que, en las sociedades occidentales, “el individuo se cree un mundo”, cree interpretar para y por sí mismo las informaciones a las que accede, lo mismo que genera y difunde las propias. Los procedimientos se individualizan en tal medida que nunca antes las microhistorias estuvieron tan a la par de la historia colectiva, “pero nunca tampoco (antes) los puntos de referencia de la identidad colectiva han sido tan fluctuantes”, en la búsqueda incesante de producción de sentido, igualmente individual (Augé, 1998: 43).

El menoscabo u olvido de los clásicos, el súbito auge de referentes exprés o la ausencia de referencias son distintas caras de esta fluctuación, de tal modo exacerbada en nuestros días que el debate sobre los referentes resuena en distintos ámbitos de la sociedad. Así y por citar otro ejemplo, en una conferencia

pronunciada en el Collège d'Études Mondiales de la Université Sorbonne Paris Cité a finales de 2013, el filósofo y sociólogo Edgar Morin reivindicaba la presencia sin precedentes en la historia de la humanidad de grandes discursos referenciales en Europa occidental, en un posicionamiento contrario al de su colega Augé.

Figura 1-4. Marc Padró Ferrusola & Andrea Torres, Prosopagnòsia: retrat de ningú_01-04 (Prosopagnosia: retrato de nadie_ 01-04), 2013.



Fuente: Archivo Provisional [entre referents]

LA INVESTIGACIÓN: UNA MIRADA DESDE EL ARTE SOBRE EL ESTADO DE LAS REFERENCIAS

Provisional [entre referents] es un proyecto de investigación artística adscrito al debate sobre el estado de las referencias. Surge con el propósito de visitar los puntos de referencia de una comunidad artística local, los referentes históricos y los que emergen y/o se consolidan durante la crisis, los existenciales y también aquellos que apuntalan los procesos de la creación en nuestros días. Pues, si habitualmente por referencia o punto de referencia se entiende la persona, idiosincrasia, lugar, acontecimiento... que sirve de modelo o comparativa a la hora de tomar decisiones o posiciones en la vida, para el/la artista lo es de igual modo aquella que impele su ritual cotidiano del quehacer artístico.

Provisional [entre referentes] parte de la necesidad de repensar los referentes del aquí y el ahora, y lo hace desde y a través de los procesos de creación artística, desde y a través del arte. Un equipo de profesorado del entonces Departamento de Dibujo de la Universidad de Barcelona (UB) inicia el proyecto en 2012 con el traslado, a un colectivo de artistas, de un sencillo encargo de creación de obra ad hoc: la representación de las referencias intelectuales, emocionales y/o vivenciales, en un número de ejemplares máximo de cinco unidades y formato reproducible en DIN A2. Hasta la fecha, colaboran más de setenta artistas, todos ellos con alguna vinculación a la Facultad de Bellas Artes de Barcelona (UB).

LA RECEPCIÓN DE LA OBRA, EL ARCHIVO Y EL REFERENTE COMO REALIDAD EXTRALINGÜÍSTICA

La recepción de la obra supone el principio de un fondo de arte inédito, un archivo virtual con proyección de devenir colección de láminas o atlas, deudor directo del atlas warburgiano (Warburg, 2010) redefinido por el historiador y crítico de arte Georges Didi-Huberman en la exposición Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas? (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010). A la manera de aquel, nuestro archivo/colección de arte se concibe como un atlas asistemático, sensible, dispar, múltiple e híbrido, bajo el denominador común de las referencias. El referente se reivindica en él sobre todo en calidad de realidad extralingüística, por lo que su legibilidad exige rehuir interpretaciones lingüísticas consabidas que, a su vez, supongan la apelación a clichés visuales. Muy al contrario, “su aprehensión demanda de una mirada desde el conocimiento por la imaginación y desde la propia imagen” (Didi-Huberman, 2010: 17).

El artista y teórico Harun Farocki argumenta en su libro Desconfiar de las imágenes (Farocki, 2013), prorrogado por el mismo Didi-Huberman, que las imágenes pueden ser sospechosas o engañosas. Qué duda cabe, pero en su favor debe también apuntarse que, una vez desprovistas de las cualidades de fidedignas y objetivables, las imágenes pueden igualmente aventurar o anticipar. En este último sentido, atesoramos el fondo que va conformándose, porque el propósito de la investigación se asienta en la tergiversación de los interrogantes originales sobre la capacidad intervencionista del arte: ¿Porqué, de qué manera y cómo es que la producción de imágenes participa en la construcción de los seres humanos? (Farocki, 2013: 28).

Las imágenes compendiadas espejan ampliamente la interrelación entre los procesos de creación y la sociedad actual. Si la transversalidad es inherente al arte, dado que el arte, en general, se refiere al individuo y a lo relativo este, cuánto más no lo resulta una investigación que solicita expresamente la representación de los referentes socioculturales a un grupo de personas dado. Junto a la transversalidad, el otro ítem reconocible de la colección es el de la diversidad, abanderada por la variedad de artistas involucrados; una diversidad que bien podría haber sido susceptible de agrupaciones en base a distintas estructuras u órdenes pero que, en cualquier caso, hubieran resultado siempre ajenas a las obras. A fin de evitar tales extrañamientos y considerando la realidad extralingüística del referente, desde un primer momento, la opción valorada fue la producción de una exposición.

La exposición posibilitaría el tratamiento adecuado de la diversidad referencial así como la individualización de las referencias. Permitiría fijar la atención sobre la singularidad de todas y cada una de las referencias y sobre la singularidad del grupo de referentes obtenido; es decir, permitiría atender la excepcionalidad de cada obra y lo extraordinario de la colección, puesto que cada obra de arte es única en sí misma, amén del conjunto. Contemplar la obra como única equivale a considerar el sentido que esta alberga y que, en relación con el total, más allá de contribuir a la elaboración de un fondo de arte, opera en la configuración de un corpus significativo.

La exposición, de nombre homólogo al de la investigación, tiene lugar en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona, en febrero de 2014. Al final del mismo año aparece la segunda presentación pública del proyecto, en formato de edición impresa.

Figura 5. Serie de pósters anunciantes de la exposición_ Póster 01



Fuente: Archivo Provisional [entre referents]. Diseño gráfico: Marcel Pie Barba/ Imagen: Marc Padró & Andrea Torres

LA EXPOSICIÓN: UN ÁMBITO ESPECÍFICO DE EXPERIMENTACIÓN Y CONOCIMIENTO

La autonomía de la exposición respecto del museo, históricamente su principal productor o sede, data de los años cuarenta y cincuenta en los Estados Unidos. Esta autonomía guarda relación con cuestiones sociológicas y de tipo científico-comunicativo y se fundamenta en el trasvase del patrocinio expositivo de la institución museística a otras instituciones sociales y a la comunidad científica, quienes la gestionan a fin de hacer difusión de sus respectivas informaciones entre el gran público. Desde entonces, la experimentalidad en el medio expositivo se incrementa considerablemente, reforzada con la aparición de las nuevas tecnologías.

La conceptualización de la exposición como medio de comunicación surge en paralelo a la autonomía de la exposición del museo. La exposición como medio de comunicación es el resultado de un proceso evolutivo e interactivo de dos valores que le son propios y que ella misma pone en comunicación: los objetos (el contenido o los elementos de significado funcional y/o simbólico) y el público visitante. La incorporación del concepto de comunicación a la exposición implica que el emisor traslada una intencionalidad y un mensaje al equipo de diseño y producción de la exposición, para que éste los vehicule a través de la propia exposición, soporte o canal de dicho mensaje.

La exposición es, pues, mensaje y canal al mismo tiempo porque lo característico de la exposición (construida por una gran diversidad de lenguajes: objetual, escrito, gráfico, audiovisual, lumínico...) es su despliegue en el espacio (soporte de dichos lenguajes), dándose además la presencia simultánea y compartida en el mismo espacio entre lo que se da a conocer (el mensaje) y el visitante-receptor (...). La interacción del visitante con el espacio y su concreción en recorridos determinados adquiere así una gran importancia, porque de dicho recorrido depende en gran medida que se reconozca o no la estructura del mensaje y que se produzca la interpretación en el sentido previsto por parte del receptor, que es, naturalmente, el visitante concebido como sujeto que participa en la construcción de su propio conocimiento (García Blanco, 2009: 8-9).

La complejidad de la exposición implica, además de los mencionados aspectos intelectuales, otros intangibles entre los que figuran la experiencia, sensaciones y emociones y que, vinculados a aquellos, contribuyen a la elaboración del conocimiento o el sentido. Puede entonces afirmarse que la exposición, aun tradicionalmente vinculada al museo y por ende al contexto artístico, en realidad se trata de un ámbito específico de experimentación y conocimiento en los albores de su desarrollo.

Tras este preámbulo sobre el fenómeno expositivo y de regreso a la exposición que nos ocupa, esta comienza con la formulación de tres preguntas de rigor: ¿qué es lo que pretendemos comunicar con la exposición? ¿quién es el receptor de nuestro mensaje? ¿y de qué manera podemos trasladar el mensaje o cuáles son las estrategias del propio medio expositivo más adecuadas para hacer llegar nuestro mensaje al público-receptor? Se trataba de interpelar al público-receptor acerca de la provisionalidad y la individualización de las referencias en la actualidad y hacerlo a través del arte, de la visibilidad y apreciación de la colección de obras, preservando la singularidad de cada una de ellas dentro de la propia del grupo. Respecto al público-espectador, se preveía perteneciente a la comunidad artística y público general. Y en relación con tercer interrogante recurrimos a un profesional del diseño de exposiciones.

EL DISCURSO: LA RED, CARTOGRAFÍA DE REFERENCIAS

Del trabajo conjunto surge una propuesta de diseño que resulta clave para la elaboración del discurso, el de la exposición y el de la investigación. El diseño

propone una retícula que abasta la totalidad de paredes de la sala expositiva, sobre la que se dispone un total de 160 imágenes, entre dibujos, fotografías, videos... La red confiere a cada obra (singularidad) un lugar propio en relación con el lugar de la colección (grupo de singularidades) y permite tanto la apreciación de cada una de ellas por separado como del conjunto: una excepcional cartografía de referencias. La sobresaturación de material en la exposición, acentuada por los tiempos de cinco vídeos y un interactivo, se contempla “como una posibilidad para mostrar, precisamente, la necesidad de selección con la que nos enfrentamos habitualmente” frente al sobreseimiento de referentes; necesidad, por otro lado, inimaginable en una exposición clásica, donde se consume el total ofrecido en el orden establecido. “En el momento en que es físicamente imposible verlo todo nos encontramos con un cambio de paradigma y con un nuevo papel para el visitante” (Manen, 2012: 52).

Por tanto, ya desde el acceso al espacio expositivo, se emplaza al espectador/individuo en un nuevo rol, al situarlo justo en el lugar físico y conceptual que expresa el nombre de la investigación: Provisional [entre referentes]. Recuérdese aquí que la expresión que da nombre a esta alude de un lado a la individualización de las referencias pero, por otro lado, también apela a la cualidad efímera de toda construcción y/o deconstrucción de referentes, en acuerdo tácito con nuestras experiencias, aprendizajes...

Y dado que “la ubicación del observador es la primera condición del conocimiento” (Ramoneda, 2007: 10), se emplaza al espectador en un lugar de excepción, una posición o perspectiva desde la cual acceder a otro orden de las cosas. El resultado: una interpelación múltiple, un flujo de interconexiones, concreciones y/o dispersiones imaginarias (de imagen y de imaginación) al tiempo que personal e intransferible para cada individuo sobre el sentido último de las referencias, las presentes y las futuras, las propias y las ajenas...; una invitación a reflexionar los referentes desde el lugar de la creación. La exposición, finalmente, se revela como el dispositivo destacado de esta investigación, desde su contribución a la elaboración del discurso hasta su traslado a la colectividad, coincidiendo ambos en el tiempo y en el espacio de la propia exposición.

Figura 6. Proyecto del diseño expositivo de la muestra Provisional [entre referentes].

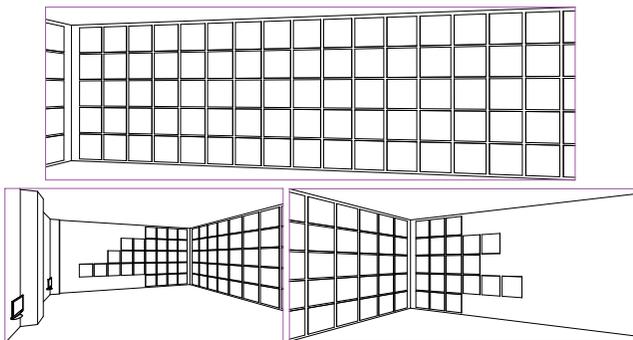


Figura 7-8. Imágenes de la exposición Provisional [entre referentes]



Fuente: Archivo Provisional [entre referentes]

REFERENCIAS

Augé, M. (1998). Los “no lugares”. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad, Barcelona: Gedisa.

- Castells, M. (2005-06). La era de la información: economía, sociedad y cultura, Madrid: Alianza.
- Cyranek, G. (coord.) (2005). Hacia las Sociedades del conocimiento, UNESCO. [Consult. 2014-10-21] Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>
- Davallon, J. (1992). Le musée est-il vraiment un média ? In: Publics et Musées. N°2, Regards sur l'évolution des musées (sous la direction de Jean Davallon), pp. 99-123.
- Davallon, J. (1999). L'exposition à l'oeuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique, París: L'Harmattan.
- Didi-Houmerman, G. (2010). Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?, Madrid: MNCARS.
- Farocki, H. (2013). Desconfiar de las imágenes, Buenos Aires: Caja Negra.
- García Blanco, A. (2009). La exposición, un medio de comunicación, Madrid: Akal.
- Manen, M. (2012). Salir de la Exposición [Si es que alguna vez habíamos entrado], Bilbao: Consonni.
- Morin, E. (13/12/2013). Evolution et histoire, Ciclo de Conferencias "Penser Global", París: Collège d'Etudes Mondiales, Université Paris.
- Ramoneda, J. (2007). 1994-2006 Exposicions / Exposiciones CCCB, Barcelona: Centre de Cultura Contemporània/ Diputació de Barcelona.
- Warburg, A. (2010). Atlas Mnemosyne, Madrid: Akal.

LA ÉTICA EN EL DISEÑO: CÓDIGOS ÉTICOS Y RESPONSABILIDAD SOCIAL

Plagio vs. similitud. La creatividad del diseñador en tela de juicio

*María Alexandra López Chiriboga, Ángel Xavier Solórzano Costales,
Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador*

Palabras clave: ética; similitud, plagio, responsabilidad social

EL CONTEXTO

El fácil acceso a la información con nuevas tecnologías, la falta de investigación y el escaso conocimiento de sí mismo, producen fraudes o cuestionables casos de similitud. Ética epidermis creativa. La ética evidentemente, poderosa herramienta, permite direccionar los comportamientos colectivos e individuales de los diseñadores profesionales en el desempeño diario. Es construida y desarrollada por un grupo humano de semejantes características, consecuentemente, comportamientos y juicios de valor de un individuo son resultado de la enseñanza cultural. La ética es colectiva, debido que es la sociedad la que normaliza sus impactos. Los valores y principios que presentan los diseñadores, sean adquiridos en su hogar o en la formación académica, se ven reflejados en el quehacer de la profesión y en el desarrollo creativo, y junto al espíritu investigador fortalecen las actuaciones a beneficio de la sociedad a quien se debe. El uso de la información de fácil acceso tecnológico, el tiempo en contra o como en Ecuador se dice. “la viveza criolla”, manifiestan innumerables casos de plagio o similitud, a veces cuestionados por los clientes, pero siempre criticados por los colegas. Esta investigación más que un develamiento es una invitación a la reflexión, sobre la imperiosa necesidad de crear una sociedad de diseño en Sudamérica, donde la ética sea pilar fundamental que conlleve al pensar racional de sí mismo y las actuaciones e impacto social, con un diseño responsable e íntegro.

EL DISEÑO Y LA ÉTICA

El diseño es asociado con la creatividad, considerando aspectos formales, estéticos, funcionales y simbólicos. Es decir que el diseño se compromete a materializar ideas que aporten a un mejor nivel de vida y la satisfacción de necesidades de la sociedad. Esta disciplina debe enfocarse en lo que debe y puede hacer en sentido positivo por ejemplo: el diseño gráfico ayuda a crear identidad y a comunicar efectivamente; el diseño de modas, a dar un mejor estilo y optimizar la producción; el diseño de interiores, a crear ambientes mejores; el diseño multimedia, a interactuar con la información, notándose

que aunque poco considerada, esta disciplina influye de una u otra manera en la vida de las personas. Una razón más para que el diseñador ejerza creativamente su profesión.

La innovación actúa fortaleciendo como dice la Profesora Gabriela Huidrobo (2005), a través de un trabajo sistemático, el diseñador será capaz de superar aquello que en su ámbito ya resulta obsoleto e improductivo, aportando nuevas ideas a su realización práctica, útil y viable.

Las creaciones de un diseñador son su responsabilidad desde el nacimiento hasta su madurez, siempre se estará vinculado al producto, siendo el reflejo del creador, tanto de sus habilidades, conocimientos y profesionalismo. Por este motivo, y por su trascendencia en la sociedad, el diseño puede ser analizado con una visión ética.

La ética es la doctrina de las costumbres, se encarga de los valores morales y estos orientan la conducta en la vida, lo que incluye el ejercicio profesional y con ello se determina el compromiso frente a los individuos que confían en el quehacer del creativo y sus expectativas en un diseño incapaz de mentir, engañar o plagiar. De manera que tanto el diseño como la ética deben presentarse objetivos, carentes de cualquier subjetividad o apreciación personal.

Joan Costa (2012), se refiere al diseño como una actividad proyectual, fruto de un designio, hecho para cubrir una función, solucionar un problema o para mejorar la calidad de vida de la gente, por tanto es un fenómeno que solo puede darse manejando responsablemente el criterio y las herramientas tecnológicas a favor de una sociedad más auténtica.

HECHO EN ECUADOR

Durante las últimas décadas el diseño en sus diversas áreas: gráfico, de interiores, de modas, multimedia han sido incorporados como carreras universitarias en las instituciones de educación superior, tanto públicas y más aún en las privadas. La oferta académica se ha disperso en centros tecnológicos e incluso se promueven cursos en línea y en televisión pagada.

El incremento, por lo tanto de diseñadores en ciudades pequeñas no es proporcional a la necesidad de las empresas y personas, que se niegan a considerar el valor agregado que otorga el diseño a los distintos productos y servicios, otorgando oportunidades en el ámbito nacional e internacional. E indistintamente cualquiera que hay sido la formación y generación del diseñador, la competencia apuesta al manejo de los programas informáticos y no al uso de estos, junto al uso de criterio, responsabilidad, lealtad y éxito profesional.

A pesar de que el diseño ecuatoriano tiene algunos años accionando, de que ya no es una profesión nueva, su comportamiento tiene la fuerza de una adolescente con bríos a flor de piel pero también desbocados, impulsivos, enérgicos, inseguros, incluso agresivos, desconfiados de sí mismos, con confusión de la identidad, características que en este pequeño país de latitud 0 se denomina “la edad del burro”, supongo que se denominó así por la dificultad de entender este especial comportamiento pero también por la fuerza para resistir. Así es el diseño ecuatoriano complejo y testarudo.

Observando este enfoque en cuanto a la formación profesional en el Ecuador, la ética no es exclusivamente para quienes obtuvieron un título de pregrado sino para quienes la ejercen por herencia, dinero o por cualquier otro motivo, generalmente asociado a la facilidad de acceso tecnológico.

Con estos antecedentes, sumado a la preocupación de viejos y nóveles diseñadores nace una creciente preocupación de determinar factores negativos vinculados a una labor ética o no, considerando que si bien los mensajes pueden ser distorsionados, la influencia internacional en el vestido y el hábitat puede llegar a ser ridícula en países andinos con una especial cultura y una rica presencia étnica, la transgresión se hace a la misma cultura, por ende así mismo.

Análisis del diseño ecuatoriano bajo la lupa ética

La problemática del diseño en el país no solo que nace con los mismos diseñadores, crece con la sociedad prejuiciada, ambiguamente exigente, y madura con la austeridad de las entidades gubernamentales y privadas. Varios son los dilemas que enfrenta el profesional en base a su crianza en el hogar y la formación académica se ha forjado en las aulas o fuera de ellas.

A continuación se presentan casos de dominio público en Latinoamérica y Ecuador, donde la creatividad del diseñador está en tela de juicio, donde el plagio y la similitud se enfrentan. Casos que se analizan de una forma simple y esquemática para determinar brevemente las razones de la problemática.

Se usó, inicialmente a la imagen como elemento para el diagnóstico, bajo la investigación descriptiva, con apoyo documental relacionado a los derechos de autor y conceptos aclaradores en el tema plagio.

No se ha hecho un estudio de la ética, principios o valores de los diseñadores e incluso en lo posible se obviaron las autorías, sin embargo al analizar los productos de diseño, implícitamente salieron adjetivos que podrían calificar al padre y al hijo, al artista y a la obra.

Derechos de autor

Los derechos de autor constituyen uno de los principales derechos de propiedad intelectual, cuyo objetivo es dar solución a una serie de conflictos de intereses que nacen entre los autores de las creaciones intelectuales, los editores y demás intermediarios que las distribuyen y el público que las consume (Bondía, 1988)

El término "copyright", tan utilizado internacionalmente, proviene del derecho anglosajón. En concreto, el Estatuto de la Reina Ana (1709), en Inglaterra, fue la primera norma en el mundo sobre los derechos de autor, y sirvió de inspiración para las legislaciones nacionales de otros países anglosajones, entre ellos Estados Unidos (Fernández, Juan 2009).

Hoy en día ambos términos, copyright y derecho de autor, han ido convergiendo hasta convertirse en sinónimos. Tanto es así que el diccionario de la R.A.E., en su avance de la vigésimo tercera edición, incluye la palabra "copyright" como derecho de autor, y éste a su vez es: "El que la ley reconoce al autor de una obra intelectual o artística para autorizar su reproducción y participar en los beneficios que esta genere" (Fernández, Juan 2009).

Por su parte Wilson Ríos explica que “...la Asamblea General de las Naciones Unidas, por medio de la declaración universal de los derechos del hombre de 1948, elevó a la categoría de derecho humano el derecho de autor...” (Ríos, 2011, p.7)

En términos generales el derecho de autor es un derecho humano que respalda y protege la creatividad propia del ciudadano en actividades de origen artístico o no.

Copia

Imitación de una obra ajena, es la reproducción idéntica del modelo original, con todas las características de la primigenia.

La copia es un ejercicio aprendido desde la infancia, recordemos las series de formas, números y palabras que se repetían por pedido de los profesores, como procedimiento didáctico para el aprendizaje cuyo fin no tiene mala intención o sacar provecho de otra persona o trabajo. Sin embargo de esto aunque no le de el reconocimiento al autor, nunca se lo atribuye como propio.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), cuyas normas rigen a partir el año lectivo 2013-2014, ya condenan los diferentes niveles de plagio en las aulas escolares ecuatorianas. “La normativa recopila trece faltas de este tipo, divididas en leves, graves y muy graves. La primera se sanciona con amonestación verbal, que irá acompañada de una advertencia de las consecuencias que tendría el volver a cometer las respectivas faltas. La grave incluye la suspensión temporal de asistencia al plantel por un máximo de 15 días, durante los cuales el estudiante deberá cumplir con actividades educativas” (Diario El Universo, 2013).

En cuando a la Educación Superior del Ecuador, la Ley Orgánica se refiere:

“Art. 207.- Sanciones para las y los estudiantes, profesores o profesoras, investigadores o investigadoras, servidores o servidoras y las y los trabajadores.- Las instituciones del Sistema de Educación Superior, así como también los Organismos que lo rigen, estarán en la obligación de aplicar las sanciones para las y los estudiantes, profesores o profesoras e investigadores o investigadoras, dependiendo del caso, tal como a continuación se enuncian:

Literal g) Cometer fraude o deshonestidad académica.”

Reglamento para la aplicación del Artículo 207 de Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador

“Art. 7. Constituyen acciones graves sujetas a perdida del semestre:

Literal b. Plagiar tesis, investigaciones, trabajos o cuando suplantaren a otros, a fin de obtener notas, certificados y/o títulos, independiente de las acciones penales y civiles contempladas en otras leyes sobre la materia”.

Reglamento general a la Ley Orgánica de Educación intercultural (2012)

“Art. 223. Se considera como deshonestidad académica presentar como propios productos académicos o intelectuales que no fueren resultado del esfuerzo del estudiante o de cualquier miembro de la comunidad educativa, o incurrir en cualquier acción que otorgue una ventaja inmerecida a favor de uno o más miembros de la comunidad educativa de conformidad con lo prescrito en el Presente Reglamento y Código de Convivencia Institucional”.

Precisamente, basado en el sin número de sanciones que se aplican a la falta de honestidad, desde tempranas edades, desde la casa, los centros de enseñanza primarios, secundarios y universitarios, y ya en el uso de las libertades profesionales, las incongruencias mentales aparecen, ¿por qué está presente la copia o el plagio en el mundo creativo del diseñador?

Plagio

Según la página web de la Universidad de Alcalá, “plagio es usar el trabajo, las ideas las palabras de otro como si fueran propias, sin acreditar de manera explícita su origen. Este es una infracción del derecho de autor”.

El plagio se presenta cuando se copia total o parcialmente una obra ajena, se presenta la copia como auténtica, suplantando al autor verídico, se cita incorrectamente, al presentar ideas de otro como propias, omitiendo la referencia. El plagio es fraude y robo.

El plagio es un delito, en Ecuador, el Instituto de Propiedad Intelectual es la entidad que controla los distintos casos, empezando una investigación después de la cual debe dictar su resolución motivada.

En la Ley de Propiedad Intelectual ecuatoriana se establecen en el Capítulo III, referente a los delitos y penas, en los artículos 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325 y 326, aspectos vinculados con el área de desempeño de la arquitectura, el diseño gráfico, diseño de modas, de espacios interiores e industrial, en cuanto a la creación, uso y comercialización. Estableciendo penas de prisión que van desde tres meses a tres años y multas desde 657,22 dólares de los Estados Unidos de América hasta 13 144, 50 dólares americanos, dependiendo de los perjuicios producidos.

La ley y la ética están supeditados, sin embargo el mundo legal debe conocerse como una fuente más del ejercicio profesional, mas se merece un estudio a parte por expertos y como se expuso al inicio de esta sección, la creatividad y su posible mal desuso es el tema presente.

Similitud

“Las formas pueden parecerse y sin embargo no ser idénticas. Si no son idénticas, las formas no están en repetición. Están en similitud. Los aspectos de similitud pueden encontrarse fácilmente en la naturaleza. Las hojas de un árbol, los árboles de un bosque, los granos de arena en una playa, las olas del océano, son ejemplos vívidos. La similitud no tiene la estricta regularidad de la repetición, pero mantiene en grado considerable la sensación

de regularidad.” Wucius Wong (1992). Este párrafo representa lo elemental, lo aprendido en los primeros niveles en las escuelas de diseño y no se refiere, sino a eso, a que la similitud no es un plagio pero puede entrar en esta categoría cuando el grado de parecido en dos o más creaciones, es alto, en términos numéricos, entre el 70% y 75% de su composición coincide, una vez colocadas las imágenes en retículas exactas.

Inspiración

Difícil juego de términos, ¿falsificación?, ¿influencia?, ¿inspiración?, ¿imitación?, ¿plagio? ¿Dónde se acaba una para empezar otra?, ¿cómo saber de que se trata lo que se observa con gran duda? Es difícil decirlo pero se tiene la seguridad cuando se está frente a ellas.

El diseñador industrial Martín Wolfson confiesa que “con tanta oferta, hoy es un desafío ser original. Si bien no se puede negar que las tipologías y soluciones no son infinitas, el buen diseño siempre busca diferenciarse formal, material o funcionalmente. Un diseñador debe aprender a leer de manera precisa ese contexto. No es necesario trabajar desde la reformulación, sino más bien, desde la observación de un problema que requiera una solución”.

En el área de la multimedia el problema es más notorio y de difícil control, las plantillas, imágenes y software libres hacen más simple la tarea de la persona poco creativa o escasa de recursos y aunque no se puede presumir que algo que esté en internet no tiene derechos de autor e independiente de su facilidad de uso, el criterio profesional y los valores personales deberían primar.

CASOS

A continuación se exponen 4 casos de exposición pública en las redes sociales y medios convencionales de comunicación, los mismos que se han colocado en orden, por el grado de convulsión social y cultural que causaron en el Ecuador.

Caso 1. IEPI

En mayo de 2013, explotó la bomba, titulares en medios impresos y televisivos indicaron el posible plagio en la marca de Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, organismo regulador y encargado de velar por los derechos de autor y propiedad intelectual, en el país. En las redes sociales, en el círculo de los diseñadores gráficos, existió un ambiente lleno de convulsión creativa. Esteba Salgado, reconocido diseñador, abrió un foro en red en el que decenas de profesionales con formación académica o empírica, pusieron su voz de protesta y diversos fueron los criterios:

José Romero: “este es un episodio triste de la creatividad ecuatoriana”;

Rafael Moreno: “a) La agencia no hizo esta elemental revisión lo cual demuestra falta de experiencia y profesionalismo, o b) La agencia se baso en una imagen de stock, lo cual no es necesariamente plagio (habría que revisar la licencia de uso del logo original), pero también demuestra falta de profesionalismo y experiencia, ya que se trata de un logo muy importante”;

Patricia Gordillo: “es material de enseñanza en las instituciones de Educación Superior sobre la ética del profesional de la Comunicación Visual”;

Peter Mussfeldt: “es demasiado grave en todo sentido, lesionar una IMAGEN de una Institución”.

Figura 1. Comparación logo IEPI vs. Imagen de CanStock.



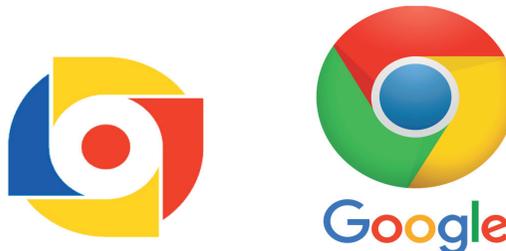
Figura 2. Captura de la imagen y precio.



El IEPI ante lo sucedido, dio como primera respuesta: “fue una coincidencia creativa”. La institución que regula no tuvo el control de la creación, no pudo explicar el uso de la imagen en cuestión fruto de un banco de imágenes de pago, cuyo costo fue 10.00 dólares americanos y por la que se pagó 57.420, 00 dólares de Estados Unidos de América más IVA.

En vista del evidente plagio detectado, días después encargó al diseñador alemán ecuatoriano Peter Mussfeldt la nueva imagen. Esta también fue muy comentada por su parecido con la reconocido logo de Google Chrome.

Figura 3. Logo actual IEPI vs. Logo Google Chrome.



Sin embargo a favor del autor en este subcaso, se puede decir que el porcentaje de similitud es inferior al 50% y mientras que la primera propuesta jamás sustentó el desarrollo creativo, el diseñador Mussfeldt dio un fuerte fundamentación, aunado a su proba hoja de vida creativa. Además, el fotógrafo Javier Alcívar realizó un análisis mediante superposición en el que detectó innumerables factores de coincidencia, determinando el uso del vector y el cambio exclusivamente del color.

Caso 2. Marca país

Treinta y ocho años separan las dos marcas que se observan a continuación, claro así también dos realidades y funciones totalmente diferentes. La marca país Ecuador nace en el año 2010, como parte de una estrategia comunicacional para posicionar al país como una potencia turística y parte del Sumak Kawsay (Buen Vivir), bajo el eslogan Ecuador ama la vida y a pesar de la gran similitud en principios de composición, por el uso de radiación, se puede notar que simplemente Oti Archer con su logo Munich 1972, sirvió como fuente de inspiración para la marca ecuatoriana.

Figura 4. Marca Ecuador vs. Marca Munich 1972.



La misma página de Ecuador (ama la vida presenta un minucioso análisis y explicación de la creación, sustentada en los elementos visuales del diseño bidimensional y un marco referencial de la cultura ecuatoriana, como el uso radial heredado por las culturas precolombinas y el uso de veinte tonos cromáticos que representan la pluriculturalidad y la multiétnicidad.

Mientras que la fuente de inspiración tuvo una función primordialmente que exponga, en la gran ventana de las Olimpiadas, la magnitud del milagro alemán, después de varios intentos finalmente se creó el "Strahlenkranz", una guirnalda que representaba el sol, pero también los cinco anillos olímpicos fusionados en forma de espiral que a través de un cálculo matemático realizado por Coordt von Mannstein, permitió la fusión de la guirnalda y el espiral para obtener el producto final. Por otra parte fue el inicio de una propuesta con elementos simples y que dieron pie al uso de pictogramas que fueron su base creativa generando propuestas para empresas como Lufthansa y Braun.

Caso 3. Ambato de corazón

Ambato es una ciudad ubicada en el centro del Ecuador, se caracteriza por un clima primaveral de gran producción agrícola y florícola, con gente trabajadora, carismática, sociable con propios y extraños, pero un factor que resalta entre los ecuatorianos es la pujanza de un pueblo que surgió ante la adversidad, fenómeno que inició en el año 1951, cuando después de haber sufrido un terremoto en 1949 y quedar destruida decidió dejar de esperar y levantarse con los propios pies, como fruto de esto un grupo de ambateños promueven la Fiesta de la Fruta y de las Flores que reemplazaría para siempre al carnaval y que sería el festejo en homenaje al mismo pueblo y a la cultura. Esta fiesta popular en las última ha tomado gran relevancia y de ser una organización improvisada ha pasado a conformar un comité nombrado por el Gobiernos Autónomo Descentralizado, encargado de impulsar actos culturales y artísticos, desde el logo y el afiche promocional que acoge la temática anual y que será su lanzamiento el que abre los festejos y regirán la imagen del resto de eventos (desfiles, trajes, ferias, carros alegóricos y escenarios).

En un inicio la imagen era un encargo a determinado profesional, sin embargo los nóveles profesionales del diseño insistieron en participar (considerando la existencia de 4 escuelas de diseño en la localidad y tres más en ciudades vecinas), por lo que la organización empezó a convocar a concursos en los que se recalca que las características de las propuestas no deben tener rasgos, ni elementos bajados de internet. Acota, que el incumplimiento de lo citado y su comprobación será motivo de eliminación inmediata. Más en la edición 2013, se recibieron más de 80 propuestas, 7 fueron a la etapa final, de los cuales el ganador obtendría 5.000,00 dólares americanos. La sorpresa fue grande cuando diseñadores de la localidad denunciaron la similitud o plagio de la imagen seleccionada con el logo de turismo colombiano. Las autoridades jamás admitieron sus errores: el primero al declarar ganadora dicha propuesta, y el segundo y principal, haber hecho un concurso con tal de abaratar costos en algo tan serio, sin embargo cambiaron el identificador.

Figura 5. Imagen FFF Ambato 2013 vs. Logo Turismo Colombiano.



Posterior a esta polémica se detectó más ejemplos ganadores controversiales, de este procedimiento organizacional, para contar con la imagen gráfica de la F.F.F, en distintos años.

Figura 6: Afiche FFF Ambato 2009 vs. Afiche Vendimia Mendoza 2006.



Aunque en los dos casos expuestos no se han realizado aún análisis técnicos para determinar el porcentaje de similitud y si existió el suficiente marco conceptual o respaldo de que la influencia de diseño extranjeros estuvo presente.

Caso 4. Cuestión de principios

La Escuela Superior Politécnica de Chimborazo es una institución de educación superior reconocida a nivel nacional por la calidad de sus graduados con una formación técnica sólida, miles de estudiantes de las 24 provincias ecuatorianas confían su futuro a este centro.

En el 1997 se abrió la Escuela de Diseño Gráfico con una visión integral y vinculada a las áreas tecnológica, humanística y cultural. Como parte de las características comunes de las nuevas generaciones, el uso de los avances informáticos es frecuente y de prioridad, manifestado en los proyectos de aula y en los trabajos de titulación del alumnado. Pocos temas tratan el desarrollo manual del diseño, con excepción del uso de la ilustración y un 1% de estos se preocupa de los valores o principios éticos del diseño.

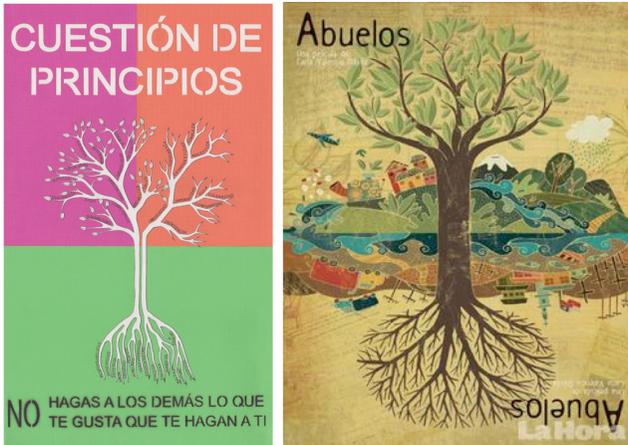
En el 2013 Luis Aguilar, tuvo la necesidad de conocer los problemas profesionales del diseñador creativo, preocupándose por el ejercicio ético y moral que afectan a los clientes, a los colegas, al medio ambiente, es decir a la sociedad en general. Planteó realizar una campaña de revitalización del creativo ético, respetando las consideraciones legales y axiológicas, para ser expuesta en redes sociales y que sea valorada, frente a los últimos casos de plagio y similitud en el país.

Con la investigación documental como base aparece la campaña "Cuestión de principios" y como ícono un afiche elaborado totalmente a mano, sustentado en los siguientes puntos (numerados sin orden en particular):

1. Árbol que nace torcido, nunca su tronco endereza.
2. Árbol genealógico = descendencia evolutiva: abuelos, padres e hijos.

3. Conexión con todas las formas de vida en la tierra.
4. Árbol del conocimiento.
5. El bien y el mal.
6. Representación de la vida, raíces, filosofía, religión. Por su sabía que es vida, el alma.
7. Raíces buenas firmes, es igual a buena educación, buenos principios.
8. Diversidad, varias culturas del mundo.

Figura 7: Cuestión de principios vs. Abuelos (documenta ecuatoriano).



Al final el trabajo concluyó, a pocos días de defender su tesis, el estudiante tuvo una terrible sorpresa, ¡su trabajo ya existía!, o algo parecido. ¿Faltó investigación?, ¿todo está ya creado?, ¿fue una coincidencia creativa?. Como haya sido el sustento teórico de Aguilar, existió y la humildad de reconocer que pudo fallar, pudo mejorar o proponer algo tal vez más original existió.

RESULTADOS

Existe diferencia entre copia y plagio, la primera es inintencional y con fines pedagógicos; la segunda es fraude y robo.

La similitud es espontánea y puede ser considerada prudente, mientras que el plagio es programado y como se ha visto, si se propone hasta desmedido.

La influencia es más común de lo que se cree y actúa como inspiración en el desarrollo creativo del diseño. Se copia a modelos que han sido exitosos, fenómeno actual que no es sentenciado por diseñadores destacados siempre que sea eso, una mera inspiración, una guía para avanzar.

No es suficiente las buenas intenciones cuando no hay una profunda investigación. El arquitecto Julio Oropel, presidente de DaRA, plantea que la inspiración es personal: “La moda, la pintura, un film, la vivencia de cada uno”, enumera. Y objeta a las redes como herramientas válidas: “Son peligrosas sino se usan a conciencia. Si se reformula un diseño ya instalado y el objeto tiene muchas coincidencias (funcionalidad, materiales, color, morfología) seguramente no es original”.

El diseñador es un profesional que tiene responsabilidades, que se ha formado para servir a la sociedad, y por tanto no es ajeno a la realidad que vive actualmente el diseño ecuatoriano. Quien trabaja por convicción y lealtad a uno mismo, compete no con los demás sino para ser mejor, en beneficio de todos, de construir una cultura del diseño.

CONCLUSIONES

La creatividad del diseñador está en tela de juicio, pero no es un problema solo del profesional, sino de una sociedad por una parte conformista creativa que considera una al diseño una habilidad, un arte, una actividad laboral poco seria, por lo que relativo a esto será las remuneraciones. Una sociedad regida por la forma y no por el contenido, que aún no valora a la imagen como factor de éxito y progreso.

Finalmente, existen dos pilares que sustentan la problemática: el primer pilar con factores negativos, la viveza criolla (poco esfuerzo, mucha ganancia), la información de fácil acceso tecnológico, el tiempo en contra y el excesivo uso de tendencias y estilos; el segundo pilar en el que están factores positivos pero no perdonables, como la ingenuidad, el desconocimiento, la desinformación y la tentación de los concursos. Ser ingenuo no libra de culpa al creativo.

REFERENCIAS

- Aguilar, L. *La ética, la responsabilidad social y ecológica en los diseñadores gráficos*. Campaña creativa. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Tesis de pregrado.
- Fernández, J. (2009). *Derechos de autor en plataformas e-learning*. Universidad de Granada. https://www.ugr.es/~derechosdeautor/derechos_autor.html 22-07-12
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Gómez, C. (2009). *El Foro*, 10, pp. 59-67. Recuperable en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3431255>
- Rivers, L. y otros. (1998). *La ética en los medios de comunicación*. México: Gernika. <http://es.scribd.com/doc/6691151/F018-etica>
- Sarason, I. y otros. (s/f). *Psicología anormal*. Universidad de Washington, pp. 252-254.
- Shaughnessy, A. (2008). *Cómo ser un diseñador gráfico sin perder el alma*. Barcelona-España: Editorial Index Book.
- Simon, J. (2003). *Guía del Diseño Gráfico para Profesionales*. México: Editorial Trillas.
- Toussaint-Samat, M. (1994). *Historia técnica y moral del vestido*. Madrid: Editorial Alianza.
- (1998). *Constitución de la República del Ecuador*. Quito – Ecuador.
- (2012). *Cambio de paradigma: la comunicación visual*. <http://foroalfa.org/articulos/cambio-de-paradigma-la-comunicacion-visual> 2012-11-03.

- (2012). Definición de código de ética. <http://www.deficnionabc.com/social/codigo-de-etica.php#ixzz2W0syOZ9> 2012-10-05.
- (2012). El boom del diseño gráfico en Ecuador. <http://www.trama.com.ec/espanol/revistas/articuloCompleto.php?idRevista=15&numeroRevista=73&articuloId=174> 2012-09-05.
- (2012). Foda al diseño gráfico. <http://www.bold.cl/foda-al-diseno-grafico/2012-08-05>.
- (2012). La importancia del diseño gráfico en la actualidad. <http://informaticaadministrativaunah.blogspot.com/2011/05/la-importancia-del-diseno-grafico-en-la.html> 2012-08-05.
- (2013). Factores determinantes del comportamiento humano. <http://es.scribd.com/doc/32062510/factores-determinantes-del-comportamiento-humano> <http://es.thefreedictionary.com/%C3%A9tica> 2013-01-15.
- (2013). Plagio en las aulas. Diario El Universo. <http://www.eluniverso.com/2013/04/24/1/1445/sancion-plagio-aulas.html> 2013 - 24- 04
- (2015). El clarín. Feria Puro Diseño. https://www.clarin.com/disenio/feria-puro-diseno-ganador-oro_0_Sy8GjuKvXx.html.
- (2017). Base legal para salvaguardar los derechos de autor y propiedad intelectual de las publicaciones de la Universidad Politécnica Salesiana. Universidad Politécnica Salesiana. <http://www.ups.edu.ec/documents/10184/1011077/25+11+2014+base+legal/c3206af2-937e-4206-a0b0-7ff48ef279ba.2017-09-01>
- (2017). El sitio de Formación General de DuocUC. <http://www.duoc.cl>

LA ANTROPOLOGÍA EN EL SIGLO XXI. PERSPECTIVAS DESDE LA PRÁCTICA ARTÍSTICA

La observación provocativa y la antropología visual experimental

Xabier Vila-Coia Fernández, Universidad Complutense de Madrid, España

Palabras clave: antropología; etnografía; poesía visual; práctica artística; observación provocativa; creación provocativa; antropología visual experimental

DEFINICIÓN Y CONTENIDOS DE LA ANTROPOLOGÍA

La antropología es una ciencia social que nació a mediados del siglo XIX. El término es una palabra compuesta que procede del griego: *anthropos* significa hombre, mientras que *logos* se puede traducir como estudio o conocimiento racional. El rasgo característico de la antropología es su carácter holístico, pues aborda de forma integral la diversidad cultural y biológica del ser humano en todo tiempo y en todo lugar. Tradicionalmente se ha dividido en cuatro ramas: la antropología arqueológica, la antropología lingüística, la antropología física o biológica y la antropología cultural o social. No obstante, en las últimas décadas ha surgido otra área antropológica, la denominada “antropología del desarrollo”, vinculada a los estudios de género, la antropología de la salud, la antropología política y materias afines. A efectos de este trabajo, el interés se centra en la antropología física y en la antropología cultural, cuyos objetos de estudio sintetizo, a modo de recuerdo y con brevedad, a continuación.

La antropología física o biológica se ocupa, como su nombre indica, del estudio de la biología humana en cualquier época, histórica o prehistórica, y en cualquier emplazamiento; mientras que el objeto de la antropología cultural es conocer y describir las sociedades y las culturas creadas por los hombres (modos de vida, organización económica, sistema político, mitos, ritos, etc.), muchos de cuyos rasgos suelen sustentarse en variables de naturaleza biológica (como por ejemplo, el sexo y la raza). El ámbito de la antropología física es muy amplio: abarca desde la paleoantropología hasta la genética, e incluye el examen de las características físicas y biológicas del Hombre así como su variabilidad.

Una de las formas de hacer antropología cultural es mediante lo que se denomina etnografía. La etnografía se basa en el trabajo de campo, que implica la convivencia del antropólogo durante un período de tiempo más o menos amplio (por lo general no inferior a un año) con los miembros de la sociedad objeto de su conocimiento. Durante el trabajo de campo, el etnógrafo recopila datos de todo tipo sobre dicha sociedad, su cultura y sus integrantes. Para ello emplea diferentes técnicas de investigación, casi siempre cualitativas, como la entrevista personal, la historia de vida, la observación simple, la observación participante, o la novedosa **observación provocativa**.

LA OBSERVACIÓN PROVOCATIVA: EL EMPIRIO-REALISMO

La observación provocativa (a la que también he llamado **participación provocativa**), es una original técnica cualitativa de investigación social ideada por mí durante mis estancias en la “Universidad Estadual Paulista” (São Paulo, Brasil) y en la “Universidad de La Habana” (Cuba). Dada su trascendencia, a continuación explicaré de forma más detallada su conformación y origen.

En agosto de 1995 viajé al gigante sudamericano con una beca para participar en el *Programa de Cooperación Interuniversitaria Intercampus en América Latina*, que me concedió el Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI) de la Agencia Española de Cooperación Internacional (AECI), para realizar una estancia de investigación sobre “Estado e democracia no Brasil”. Yo venía de asistir a la Escuela de Antropología Social de la “Universidad Internacional Menéndez y Pelayo” (UIMP). Durante la realización del trabajo de campo, que titulé *Impacto sociocultural y económico del embalse del Ebro en los habitantes de los pueblos del Ayuntamiento de Campoo de Yuso*, ya percibí las deficiencias de las técnicas cualitativas tradicionales de investigación en las ciencias sociales en general y en antropología en particular; sobre todo de las referidas observación simple y observación participante. En Brasil esas deficiencias se hicieron más patentes. Volví a comprobar que si uno pregunta, observa, participa..., las respuestas y las observaciones son siempre naturales, moderadas, individual o colectivamente controladas; incluso razonadas y equilibradas. ¡A todo se le encuentra justificación y explicación!

Años más tarde, en 2003, durante una estancia de más de catorce meses en Cuba hube de integrarme en aquella peculiar sociedad caribeña; integración a la que favoreció mi aspecto físico. Participé en todo como un elemento más de la misma. Verifiqué que si uno logra acoplarse e implicarse de ese modo ha avanzado un buen trecho, aunque insuficiente. Hay pensamientos, actitudes, conductas, etcétera, que permanecen ocultas, desconocidas, desvirtuadas; incluso para un observador de estas características.

En La Habana, durante la manifestación del 1.º de Mayo de 2003 celebrada en la plaza de la Revolución, a la que acudí en calidad de estudioso de los movimientos sociales en Latinoamérica, sucedió un hecho que fue fundamental para mis conclusiones acerca de la necesidad de la observación provocativa. Estaba siendo interpretado el himno nacional de la República de Cuba y todos los asistentes lo escuchaban en silencio, de pie y sin moverse. Por el contrario, yo seguí caminando con la intención de acercarme a la tribuna de oradores, entre los que se encontraba el entonces, y ya fallecido, Comandante en Jefe, Primer Secretario del Partido Comunista de Cuba, Presidente de los Consejos de Estado y de Ministros y jefe del Estado, Fidel Castro Ruz. Durante ese trayecto recibí insultos de todo tipo, zancadillas y amenazas que me mostraron el exacerbado nacionalismo y patriotismo del pueblo cubano. Yo ya conocía su existencia, sin embargo jamás hubiera sabido de su intensidad si este inconsciente comportamiento no se hubiera producido.

En un primer momento denominé a esta técnica de investigación **Empirio-Realismo**, la cual por sí misma devino en trascendental complemento de las técnicas clásicas puesto que permite llegar a donde aquellas no llegan.

Pero no solo eso; además posibilita llegar más rápido. Y no podemos obviar que hoy en día no es posible llevar a cabo investigaciones en una comunidad de un fenómeno o proceso social durante largos períodos, a lo Malinovsky. Vivimos en sociedades muy dinámicas y cambiantes, yo diría que efímeras, y los resultados han de obtenerse en el plazo máximo de un año.

El Empirio-Realismo (E-R) es un método de investigación de la realidad social que se basa en tres premisas interdependientes: **Vivir. Pensar. Actuar.** Es decir, los hechos no solo se observan pasiva o activamente, sino que se provocan (al investigador corresponde diseñar el método de provocación adecuado a cada momento y objeto de estudio), buscando la transformación de pensamientos, actitudes y conductas silentes en acciones observables y valorables. A continuación se razona y reflexiona sobre lo observado comparándolo con observaciones previas y, por último, se actúa en función de las conclusiones obtenidas.

El E-R va más allá que la observación participante porque se fundamenta en la observación provocativa (de ahí la denominación definitiva que he dado a este procedimiento), cuya puesta en práctica hace que afloren a la superficie aspectos importantes y hondamente ocultos presentes en todas las culturas y sociedades. Por lo tanto, tan solo aplicando de forma correcta y sucesiva las tres premisas mencionadas es posible obtener resultados con rigor científico susceptibles de ser considerados ciertos y exhaustivos.

LA CREACIÓN PROVOCATIVA: EL MOZ-ART

Para comprender el alcance de este otro innovador concepto, paralelo a la observación-participación provocativa, es preciso considerar que la ciencia se presenta por doquier vinculada al arte —y viceversa—, en una misma realidad que carece de solución de continuidad. **Entiendo por arte sacar, con muchísima dificultad, de donde no hay; y por ciencia sacar, con mayor o menor dificultad, de donde hay.**

He aquí unos sencillos ejemplos prácticos de la anterior afirmación: Si Rubén Darío escribe “Juventud, divino tesoro / ¡ya te vas para no volver!”, está haciendo arte, pero también ciencia (gerontología). Cuando Salvador Dalí pinta relojes *achiclad*os está creando arte y, además, ciencia (física relativista). Y al componer “El holandés errante”, Richard Wagner produjo arte y ciencia (matemática) en un mismo acto.

El **Moz-Art**, como forma artística de expresión, fue necesario que lo inventase para dar respuesta a la miopía, ya secular, de que han dado muestra las diferentes corrientes artísticas consideradas vanguardistas. Tomaré Dadá como ejemplo paradigmático de mis afirmaciones, aunque podría tomar cualquier proceso artístico de entre los universalmente conocidos y re-conocidos.

Sí pretendían los dadaístas alcanzar el objetivo último de todo arte: **la expresión libre de todo lo posible.** Para lograrlo empleaban (ellos y otros movimientos y creadores “istas” de similar cariz), métodos muy simples, aunque efectistas: la provocación por la provocación; el “todo vale”; la subversión escénica o el terrorismo de salón. Los Tzara, Ball, Breton, Aragon,

Elouard..., no fueron sino simples alborotadores de la *pax burguesa*, bufones de las clases ociosas, niños con escopetas de madera; mascaritas de carnaval. Dadá (y similares) murió porque erró en el objeto al que dirigió su provocación: el público. Y porque habiendo nacido como una reacción contra la Propaganda devino, todo él, pura propaganda.

El Moz-Art consiste en componer con sucesiones lógicas, alógicas e ilógicas y juegos pre-meditados, meditados e inevitados de letras, palabras, signos ortográficos, dibujos e imágenes, en lugar de con notas musicales y sonidos, una sinfonía visual pinaco-literaria (SVPL) extrínsecamente estridente pero intrínsecamente armónica y melódica, que impregne a los individuos, sacudiéndolos con fuerza de la solapa, de sentimientos, pensamientos, vivencias, voliciones y elucubraciones, **personales y transferibles**, del artista. El núcleo central del Moz-Art, a diferencia de Dadá y manifestaciones análogas, no es el escándalo por el escándalo —que a lugar ninguno conduce—, sino la absolutamente libre representación de lo provocado en nuestra mente por el ultra-moderno, complejo y aldeano mundo en el que vivimos. Y esa libertad de representación que, es inevitable, conlleva un cierto grado de provocación, no tiene por objeto al público (que al auténtico arte poco importa, o nada). Su objeto es el propio sujeto; el creador.

Llegados a este punto podemos equiparar Dadá con la observación participante. Ambos procesos se autolimitan por su propia naturaleza: esta al confiar en que el público —en mayor grado si se forma parte de él— dice y hace todo, y que todo lo que hace y dice es cierto; y aquel por depender/necesitar al público para disponer de un objeto a quien dirigir la provocación, esencia de su filosofía artística. Por el contrario, el Moz-Art desconfía de todo lo observable y prescinde del público ya que no lo precisa para exteriorizarse, provocándolo. **Su herramienta creativa es la auto-provocación.**

Para hacer buena ciencia, como acto consciente y voluntario que es, el método correcto es la observación o participación provocativa porque el conocimiento y la verdad están fuera de nosotros. Mientras que para crear auténtico Arte, como acto involuntario e inconsciente que es, el único método cierto es la auto-provocación pues el demonio, el tormento, están en nuestro interior; muy al interior.

La auto-provocación induce al artista a sumergirse, *motu proprio*, en ambientes, vivencias, lecturas y pensamientos, personales y ajenos, que estimulen hasta el infinito su creatividad. **En el Moz-Art, lo trascendente no es el receptor sino el emisor.** Y, considerando que, apenas, existen dos clases de artistas: los que pretenden que la sociedad progrese y los que pretenden progresar ellos; el Moz-Art es el vehículo necesario de expresión de los primeros; y el Cub-ismo, Futur-ismo, Surreal-ismo, Dada-ismo..., el de los segundos.

El más insigne de los creadores, el Poeta, es quien más se atreve a decirse a sí mismo —y a los demás— lo que quiere y como quiere; sin finita libertad. Es él el único que penetrando en su propio corazón, desgarrado por la vida junto a sus semejantes, logra adentrarse —sin buscarlo ni pretenderlo— en el corazón de los demás humanos (despreciando su cabeza), sin que importe la técnica ni el lenguaje utilizado para ello.

Es por este motivo que el Arte es la única manifestación que no puede estar sometida a las leyes humanas; ni siquiera en los estados democráticos y de derecho. Un presidente republicano o un monarca constitucional podrán ser irresponsables políticamente, pero no lo son penalmente. Sin embargo, el Artista sí lo es, o al menos debiera serlo. Pues como escribió, con acierto, Máximo Gorki: **“Para un artista la libertad es tan indispensable como el talento o la inteligencia”** (Señor, 2000, pág. 60).

LA ANTROPOLOGÍA VISUAL EXPERIMENTAL

Como es sabido, en el ámbito de la antropología existe una herramienta etnográfica peculiar que cada vez es más indispensable para estudiar en profundidad las sociedades y las culturas humanas: la Antropología Visual. La antropología visual es una forma de hacer antropología que se apoya no solo en el texto, sino que incluye también imágenes (fijas o en movimiento), que devienen en complemento explicativo y analítico del registro textual.

A pesar de que desde el nacimiento de la ciencia antropológica se han empleado registros visuales en las investigaciones de campo, no será hasta la década de 1960 cuando la antropología visual se convierta en una subdisciplina especializada en el seno de la antropología general. Como toda disciplina científica, la antropología visual procura ser objetiva, aunque existe un sesgo inevitable en tanto en cuanto el observador elige el motivo a fotografiar o grabar (al tiempo que excluye otros), el encuadre, la composición, etcétera. Con todo, su pretensión es ser realista y creíble puesto que no deja de ser una herramienta etnográfica.

En 2015 publiqué el libro de imágenes *Os medos* (Los miedos). Escrito en gallego, vio la luz también en español, catalán e inglés. Este trabajo toma como núcleo perceptivo una calavera humana, proveniente de un osario común y perteneciente a un individuo anónimo, que utilizo como símbolo de la muerte, lo cual de modo inmediato (visual) nos remite a la antropología física. Sin embargo, al mostrarla junto a objetos y en circunstancias ajenos a ella, aunque propios de nuestras sociedades y del medio natural y cultural en el que nuestra vida se desarrolla (un caracol, un cuchillo, un periódico...), nos redirige a la antropología cultural. *Os medos* es, sin duda, un proyecto de antropología visual dado que empleo imágenes que plasman la realidad humana; no obstante, como no recojo escenas socioculturales espontáneas sino representaciones creadas experimentalmente por mí, estamos ante lo que he dado en denominar **Antropología Visual Experimental**.

La Antropología Visual Experimental es, pues, otra nueva disciplina que fui pergeñando entre los años 2006 y 2014 a partir, sobre todo, de la antropología visual pero también de la poesía visual (o experimental). El antecedente directo de esta última se considera que son los caligramas de los poetas de la Grecia clásica, y fue profusamente cultivada por las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, en particular por los mencionados Futurismo, Cubismo, Dadáismo y Surrealismo. Al igual que sucede en la antropología visual, la poesía visual también combina texto e imagen

(e incluso sonidos), aunque se puede hacer poesía y antropología visuales únicamente con imágenes.

En mi opinión, en la actualidad la poesía visual ha dejado de ser experimental en la medida en que su discurso conceptual y estético ha comenzado a ser redundante, aun en aquellas producciones que implementan técnicas vanguardistas como la videopoesía, la poesía cibernética o la holopoesía. No obstante, su experiencia histórica debemos aprovecharla para desarrollar, consolidar y hacer evolucionar la innovadora materia que estoy proponiendo: la Antropología Visual Experimental.

Debido a sus características, la Antropología Visual Experimental se inserta tanto en el campo de la antropología como en el del arte. Pertenece a la antropología porque tiene como referente al ser humano, su ser biológico y su medio social y natural (en demasiadas ocasiones el medio natural ha sido menospreciado en el ámbito antropológico y en el artístico, cuando su relevancia es transcendental en ambos), sus creencias, usos y costumbres. Pero, además, pertenece también a la práctica artística por la creatividad que exige para ser capaz de simbolizar una materialidad que puede ser parcial o totalmente inventada; es decir, imaginada, soñada, fantaseada o manipulada. En consecuencia, al contrario de lo que ocurre con la antropología visual, la Antropología Visual Experimental no busca objetividad (ni absoluta —que no existe— ni relativa), sin que por ello deje de ser antropología ya que su fundamento sigue siendo la heterogeneidad biológica y cultural humana. **Lo que quiere es creatividad: porque la Antropología Visual Experimental es pura inspiración y deseo imaginativos.**

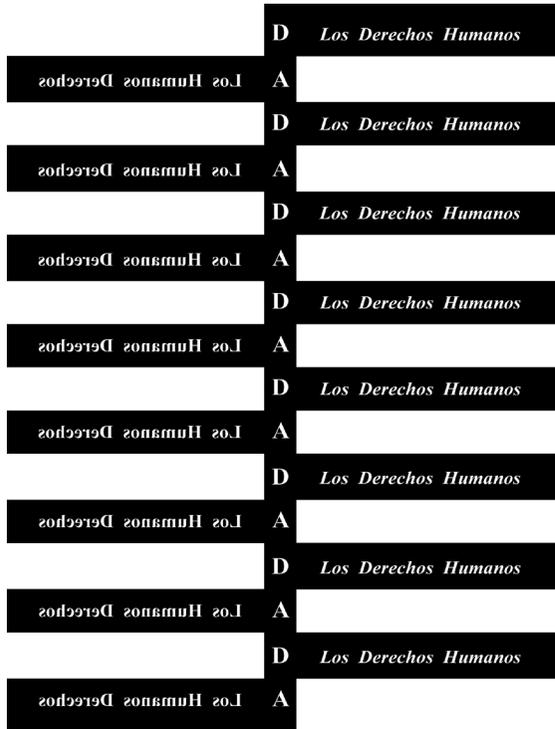
Veamos a continuación, a partir de imágenes procedentes de distintas obras de mi autoría, un ejemplo práctico comparativo para poder apreciar las diferencias existentes entre las ya tradicionales poesía visual y antropología visual, y la novedosa Antropología Visual Experimental.

Figura 1. MOZ-ART (poema experimental).

Do		s
Re		s
[Mi		ss]
Fa		m
	Sol	s
[La		w]
Si		m
Tee		

Fuente: *Galiza C i B: Herriak Sense Fronteiras*, Xabier Vila-Coia (2001).

Figura 2. DADA (poema visual).



Fuente: *El hombre masa y la mujer panadera*, Xabier Vila-Coia (2004).

Figura 3. Entierro en La Habana (imagen de antropología visual [cultural]). Lo que aquí vemos es el inicio de las ceremonias de inhumación de un *babalao*, sacerdote de la religión afrocubana (Santería).



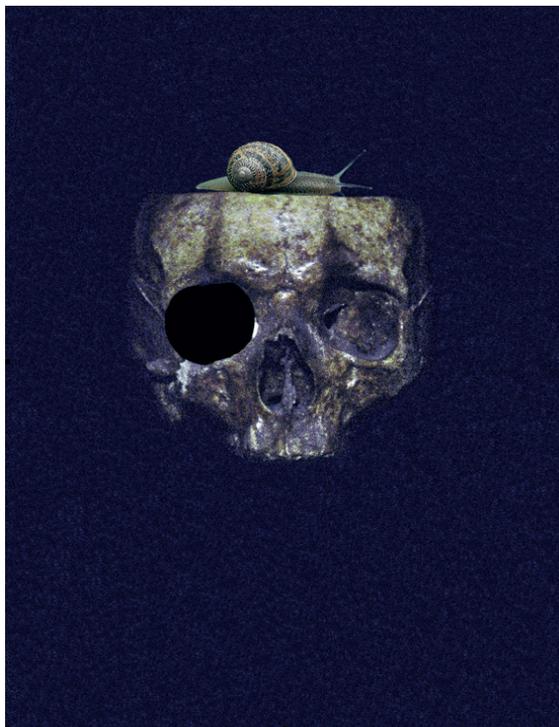
Fuente: *El socialismo no es una utopía: es una ilusión*, Xabier Vila-Coia (2006).

Figura 4. Familia de Centro-Habana (fotografía de antropología visual [social]).



Fuente: *El socialismo no es una utopía: es una ilusión*, Xabier Vila-Coia (2006).

Figura 5. ARS MORIENDI (representación de Antropología Visual Experimental [biológica]).



Fuente: *Os medos/Les pors/Los miedos/Fears*, Xabier Vila-Coia (2015).

Figura 6. Representación de Antropología Visual Experimental [cultural].



Fuente: *Antropología visual experimental* (vídeo), Xabier Vila-Coia (2016).

Finalizo el presente artículo animando a antropólogos y artistas visuales a que comiencen a experimentar con la antropología visual y la poesía visual, **para lograr que devengan una materia única, distinta y autónoma, dotada de corpus teórico y práctico propios**, conocida y reconocida con la citada denominación de **Antropología Visual Experimental**.

REFERENCIAS

- Béhar, H. y Carassou, M. (1990). *Dada. Histoire d'une subversion*. París, Francia: Librairie Arthème Fayard.
- Bohn, W. (1986). *The aesthetics of visual poetry, 1914-1928*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Edwards, E. (ed.) (1992). *Anthropology and Photography, 1860-1920*. New Haven (Estados Unidos) y Londres (Reino Unido): Yale University Press.
- Kottak, C. P. (2011). *Cultural anthropology: appreciating cultural diversity*. Boston, Estados Unidos: Mc Graw-Hill.
- Lisón Arcal, J. C. (1993). "Antropología visual: un campo abierto". *Sociedad y Utopía: revista de ciencias sociales*, 1, 211-221.
- Martínez Pérez, A. (2008). *La antropología visual*. Madrid, España: Síntesis.
- Millán, F. y García, J. (2005). *La escritura en libertad: Antología de poesía experimental*. Madrid, España: Visor Libros.
- Ramírez, J. A. et al. (2010). *Historia del arte. El mundo contemporáneo*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Read, H. (1976). *Arte y alienación* (Aida y Dora Cymber, trad.). Buenos Aires, Argentina: Editorial Proyección. Primera edición en inglés: *Art and Alienation*. Londres, Reino Unido: Thames and Hudson (1967).

- Rocker, R. (1989). *Artistas y rebeldes*. México DF, México: Reconstruir.
- Señor, L. (2000). *Diccionario de citas*. Madrid, España: Espasa Calpe, SA.
- Vila-Coia, X. (2001). *Galiza C i B: Herriak Sense Fronteiras*. Madrid, España: S.U.F.E.
- (2004). *El hombre masa y la mujer panadera*. Madrid, España: Lapinga Ediciones.
- (2006). *El socialismo no es una utopía: es una ilusión*. Madrid, España: Lapinga Ediciones.
- (2015). *Os medos/Les pors/Los miedos/Fears*. Madrid, España: Lapinga Ediciones.
- Zweig, S. (2007). *El misterio de la creación artística*. Madrid, España: Sequitur.

Referencias videográficas

- Vila-Coia, X. (2009). *La observación-participación provocativa*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=F_NLSBDvBCQ
- (2016). *Antropología visual experimental*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=4gRU7Lmbqkg>

Victoria Diehl (La Coruña, 1978) es Doctora en BB, AA. Ha dado clase de Fotografía y Pintura en las Universidades de Zaragoza, Vigo y la Complutense de Madrid. Como artista plástica especializada en fotografía ha publicado 3 monográficas y su obra ha sido expuesta por todo el mundo. Ha ganado el premio Fundación Enaire de Fotografía y fue becada por la Academia de España en Roma. Su trabajo ha sido documentado en las principales compilaciones de fotografía contemporánea, como “100 fotógrafos españoles” (Exit, 2005) y “Diccionario de fotógrafos españoles (La Fábrica, 2013) y figura en las colecciones de museos e instituciones como CGAC (Centro Gallego de Arte Contemporáneo), ARTIUM (Museo Vasco de Arte Contemporáneo), Injuve, Fundación CajaMadrid, Ministerio de Asuntos Exteriores. En 2014 fue elegida para realizar la portada del número anual de cultura del New York Times Magazine la cual fue elegida como mejor portada del año por los editores de prensa de EEUU.

Este libro ha sido financiado por la Comunidad Internacional de Cultura Visual
www.sobreculturavisual.com

