

Trabajo Final de Máster:

EL ALIENTO TE LLEVA EN SU VIENTRE

Proyecto de instalación interactiva para
la disipación simbólica del cuerpo.

Trabajo presentado por Misael Sámano Vargas
Dirigido por M^a José Martínez de Pisón Ramón
Valencia, julio de 2018



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

AVM
Artes Visuales & Multimedia
Máster Oficial · UPV

Resumen.

El proyecto *El Aliento te lleva en su Vientre* propone una investigación y reflexión encaminadas a una práctica artística sobre la condición fenomenológica del cuerpo, generando una experiencia estética a partir de la representación de un cuerpo sin bordes –compuesto de muchos otros individuos- que se ofrece a su vez a otros cuerpos, todo mediante una interfaz metafórica. Este cuerpo inasible completa la experiencia en el momento en que es inspirado: esto es, debe ser respirado, absorbido por los usuarios y observadores. Impregnación. Tocar el cuerpo desde dentro, un cuerpo de cuerpos dentro de otro cuerpo. Esto permite generar un diálogo a partir de pulsiones de aliento entre obra y usuario, reafirmando así la necesidad de un papel activo del usuario en la construcción de la experiencia estética de la obra.

La instalación consta de una interfaz metafórica y una retroproyección de video sobre humo, cuenta también con un sensor de distancia, micrófono, altavoces, máquina de humo y microcontrolador Arduino Uno.

El objetivo general del proyecto es explorar la representación simbólica del cuerpo, desde un enfoque fenomenológico, incorporando a su vez el concepto de disipación simbólica, para generar así una práctica artística dentro de una instalación interactiva y, con ello, plantear una reflexión en torno a la experiencia en el cuerpo.

Palabras clave: INSTALACIÓN ARTÍSTICA, INTERFAZ METAFÓRICA, NARRATIVIDAD INTERACTIVA, DISIPACIÓN, CORPOREIDAD, FENOMENOLOGÍA, CUERPO SIMBÓLICO.

Abstract

The project *El Aliento te lleva en su Vientre* (*The breath carries you in its belly*), proposes a research and reflection based on an artistic practice about the phenomenological condition of the body, generating an aesthetic experience from the representation of a body without edges -composed of many other individuals-, which is offered to other bodies, all through a metaphorical interface. This ungraspable body completes the experience through inspiration: that is, it must be breathed in, absorbed by users and observers. Impregnation. To touch the body from the inside, a body of bodies within another body. This allows to generate a dialogue based on impulses of breath between the work and the user, thus reaffirming the need for an active role of the user in the construction of the aesthetic experience of the work.

The installation consists of a metaphoric interface and a back-projection of video on smoke, it also has a distance sensor, speakers, a microphone, smoke machine and Arduino Uno microcontroller.

The general objective of the project is to explore the symbolic representation of the body, from a phenomenological approach, incorporating the concept of symbolic dissipation, in order to generate an artistic practice within an interactive installation and, with this, to pose a reflection on the experience in the body.

Keywords: ART INSTALLATION, METAPHORICAL INTERFACE, INTERACTIVE NARRATIVITY, DISSIPATION, CORPOREITY, PHENOMENOLOGY, SYMBOLIC BODY.

A mis padres, Victor y Georgina: aliento vivo de memoria, amor y hogar.

A Elena: cuando sueño, sueño con tu sonrisa de algodón.

A Mariajo y Marina, por la infinita paciencia y los consejos.

A todos los que formaron parte de mi experiencia en esta vida prestada.
No lo habría logrado sin ustedes.

A mi cuerpo.

¿Escuchas eso? Son los poros que se abren.

EL
ALIENTO
TE
LLEVA
EN
SU
VIENTRE

PROYECTO DE INSTALACIÓN INTERACTIVA
PARA LA DISIPACIÓN
SIMBÓLICA
DEL

CUERPO.

Índice

| | |
|---|-----|
| 1. Introducción | 10 |
| 2. Marco Teórico-Referencial..... | 15 |
| 2.1 Planteamiento conceptual y delimitación del tema | 15 |
| 2.2 La fenomenología: del cuerpo biológico al cuerpo-que-brota | 21 |
| 2.3 El cuerpo como superficie de lo simbólico | 26 |
| 2.4 Espaciando el cuerpo: extensión, <i>pneuma</i> y su representación..... | 30 |
| 2.5 Sobre la imagen inasible | 41 |
| 2.6 Discusión: La disipación simbólica del cuerpo..... | 52 |
| 3. Práctica Artística | 54 |
| 3.1 Planteamiento del proyecto y antecedentes | 54 |
| 3.2 Descripción técnica..... | 65 |
| 3.2.1 Proceso | 66 |
| 3.2.2 Interacción, programación y dispositivos electrónicos..... | 77 |
| 3.2.3 Sobre el video proyectado..... | 81 |
| 3.3 Sobre la experiencia estética..... | 84 |
| 3.3.1 Representación, producción y percepción..... | 85 |
| 3.3.2 La naturaleza de la obra..... | 86 |
| 4. Proyecto Expositivo | 88 |
| 5. Conclusiones y trabajo futuro..... | 93 |
| Referencias..... | 96 |
| Anexo: Manual de funcionamiento..... | 103 |

1. INTRODUCCIÓN

Viva balanza:

los cuerpos enlazados

sobre el vacío.

Octavio Paz, 1932

El cuerpo es el territorio donde suceden las cosas.

Un territorio a veces yermo, a veces ciego, a veces cierto. Inefable, inasible, inevitable. Un paisaje del dolor y del placer, un espacio en el que lo único seguro es la contradicción. Debido a esta complejidad, a su alrededor –y dentro de él-, se ha generado una extensa reflexión del cuerpo como experiencia única. Nancy (2003, 71) lo define a la perfección: No podemos tener un cuerpo porque *somos* un cuerpo, por lo tanto, no existe experiencia del cuerpo, el cuerpo mismo es la experiencia. Somos el verdadero principio y el verdadero fin.

De esta manera, el problema del cuerpo se ha presentado en la obra del presente autor desde hace 16 años, a través de carne, huesos, raíces, aviones de papel, uñas, membranas y otras manifestaciones icónicas, demasiado extensas para nombrarse. En esta reflexión y búsqueda temática podemos encontrar reflexiones sobre premisas como la imposibilidad física del contacto, el paisaje del dolor, la reflexión sobre la perfección a través de huesos perfectos,

la negación de Dios mediante el acto creativo alrededor de los órganos, la piel como soporte fotosensible y su relación con la latencia, entre otros. Todo esto desde un acercamiento bidimensional, cartesiano, concreto,



Fig. 1. Misael Sámano-Vargas, *Anda frá sér*, de la serie 'Ég Anda', 2013.

planificado, matérico, delimitado. El problema de la primera frontera: la frontera fantasma de nuestra propia piel, la que existe aun cuando no la veamos, la que sentimos aun cuando no la pensamos, la que encontramos sin buscarla.

¿Pero qué sucedería si generamos la capacidad de liberar un cuerpo de sus fronteras físicas? ¿Acaso no significaría esto una liberación de nuestros propios procesos de producción artística, ofreciendo así un nivel de significación superior en su obra? Lo sólido se mantiene, se mide, se cuelga, se coloca en una vitrina y se vende. Está, como el hueso, contenido en su propia (im)perfección. Lo efímero va más allá: se aleja del objeto, y se centra en la experiencia. El cuerpo que se expande como experiencia del propio cuerpo, una imagen ofrecida a otros cuerpos. Concedamos que debe existir algún valor en este alejamiento del espacio cartesiano, en esta acción para empezar a construir conceptos desde el borde de lo gaseoso, donde habita lo simbólico, lo poético. Acaso lo Sublime. Sin fronteras, puro fluido-gas-niebla-aliento. Convertirse en el cuerpo que ya no quiere llamarse cuerpo: un cuerpo inasible que no tiene nada que denote sus órganos, nada de su autor. Es el creador que ya no quiere llamarse creador. El creador contiene, retiene su creación y se la adjudica (Nancy 2003, 74). Pero un cuerpo, como una obra de arte, se expulsa.

El presente proyecto, *El Aliento te lleva en su Vientre*, propone una investigación y reflexión encaminadas a una práctica artística sobre la condición fenomenológica del cuerpo, generando una experiencia estética a partir de la representación de un cuerpo sin bordes –compuesto de muchos otros individuos- que se ofrece a su vez a otros cuerpos, todo mediante una interfaz metafórica. Este cuerpo inasible completa la experiencia en el momento en que es inspirado: esto es, debe ser respirado, absorbido por los usuarios y observadores. Impregnación. Tocar el cuerpo desde dentro, un cuerpo de cuerpos dentro de otro cuerpo. Esto permite generar un diálogo a partir de pulsiones de aliento entre obra y

usuario, reafirmando así la necesidad de un papel activo del usuario en la construcción de la experiencia estética de la obra.

El objetivo general del proyecto es explorar la representación simbólica del cuerpo, desde un enfoque fenomenológico, incorporando a su vez el concepto de *disipación simbólica*, para generar así una práctica artística dentro de una instalación interactiva y, con ello, plantear una reflexión en torno a la experiencia en el cuerpo.

Los objetivos particulares son los siguientes:

Efectuar una revisión monográfica alrededor del cuerpo como experiencia única, haciendo una selección de los conceptos más destacados, desde las primeras visiones filosóficas hasta los estudios contemporáneos.

Generar una reflexión posicionada entre el esencialismo y la fenomenología, orientada a establecer estructuras de pensamiento aplicables a la producción artística.

Estudiar las características de la inasibilidad de la imagen dentro de este proyecto y su relación con otras manifestaciones naturales y tecnológicas.

Presentar un marco referencial de artistas que han trabajado con la presencia simbólica o matérica del cuerpo, así como aquellos que usan el vapor y la niebla para explorar la deconstrucción como experiencia estética.

Producir una instalación interactiva a partir de una interfaz metafórica, como solución para el espacio de producción, y cuya experiencia estética invite a la reflexión sobre los conceptos fundamentales del proyecto.

Explorar nuevos recursos en la producción artística, tales como el aspecto poético de una obra que es completada simbólicamente con

la respiración del usuario o la generación de una representación inasible del cuerpo.

Es necesario destacar que este proyecto se inscribe dentro las líneas de investigación de Narrativa Interactiva y Sistemas Dinámicos de Interacción del Master en Artes Visuales y Multimedia. La metodología empleada a lo largo del proyecto será de carácter cualitativo, bajo un razonamiento inductivo donde se generarán planteamientos a partir del punto de vista del autor, todo contrastado con revisión teórico-referencial, desde una ontología relativista y subjetiva.

Se desarrollará en dos fases interconectadas: la reflexión teórica y la práctica artística. Para ambas fases se trabaja a partir de un modelo de pensamiento conceptual –inscrito entre el esencialismo y la fenomenología– y una metodología de observación e inductiva. La primera fase, desarrollada en el apartado **Marco Teórico-Referencial**, consiste en la revisión teórica y de referentes artísticos con el objetivo de proponer una relación entre la fisicidad del cuerpo con el uso del aliento y sus derivados semánticos –vapor, aire, gas– para usarse como elementos matéricos de representación metafórica, dentro de una práctica artística. Esto se logrará a partir de un recorrido temático que inicia en la fisicidad del cuerpo, desplazándose hacia el cuerpo fenomenológico y finalizando en su relación con la *disipación simbólica del cuerpo*, concepto fundamental en la obra. Dentro de este apartado también se establecerán aquellos temas que se consideran tangenciales a la revisión y podrían ser sumamente relevantes, pero que no se desarrollarán a fondo, como el cuerpo sin órganos, de Félix Guattari y Gilles Deleuze (2004, 37) –que parte de una visión postestructuralista, muy distinta al enfoque de la fenomenología y al esencialismo–; la biopolítica (Foucault, 1998, 83), la danza, la tanatología y la escatología postmortuoria. Asimismo, se mencionarán algunos de los conceptos que bajo el planteamiento actual no se emparejan en lo absoluto con la línea de pensamiento de este trabajo, aun a pesar de trabajar con el cuerpo, como la visión platónica y la visión teológica-medieval, así como la

teoría feminista. Se aclara que, al existir un límite de páginas para el desarrollo del presente documento, se hace una selección de aquellos temas y autores más relevantes, con base en los criterios metodológicos establecidos anteriormente. Asimismo, es importante avisar que las traducciones de toda la literatura revisada en inglés, son propias. En todas las citas textuales se incluirá como nota al pie el fragmento original y para otros idiomas se ha consultado su traducción al inglés o al español. Los nombres de obras no se traducirán a menos que se consulte su versión en castellano.

La segunda fase, documentada en el apartado **Práctica Artística**, consiste en el desarrollo, así como el registro del proceso, de una instalación interactiva con un sistema de interfaz metafórico, como solución para el espacio de producción, y cuya experiencia estética invite a la reflexión sobre las estructuras de pensamiento y conceptos investigados en la primera fase, proponiendo así una representación del concepto de *dissipación simbólica del cuerpo*.

Todo aquello relacionado a los métodos empleados para la producción de este proyecto se desarrollará en el apartado **Práctica Artística**, dentro del subapartado **Descripción Técnica / Proceso**. Se destaca el uso de mapas conceptuales, un cuaderno de taller, observación y experimentación con materiales, así como métodos de visualización tales como bocetos, fotografía y video. En el apartado **Proyecto Expositivo** encontraremos la documentación relativa al montaje final de la obra.

Finalmente, en **Conclusiones y Trabajo Futuro**, se presenta una reflexión respecto a la resolución de los objetivos, limitantes encontradas en el desarrollo del proyecto y nuevas posibilidades técnicas, conceptuales e instalativas para la producción artística.

2. MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL

2.1 Planteamiento conceptual y delimitación del tema

Hoc est enim corpus meum.

Bajo la premisa de entender el papel del cuerpo como experiencia única para generar una producción artística, el primer paso será situar la investigación dentro de un territorio y contexto determinados. De ahí que este marco teórico-referencial esté emplazado desde una perspectiva posicionada entre el esencialismo y la fenomenología, desde donde se generará una revisión con el objetivo de proponer una relación entre la fisicidad del cuerpo con el uso del aliento y sus derivados semánticos – vapor, aire, gas- para usarse como elementos matéricos de representación metafórica, dentro de una práctica artística. Esto se logrará a partir de un recorrido temático que se inicia en la fisicidad del cuerpo, de ahí se desplaza hacia el cuerpo fenomenológico –donde se divide en el cuerpo biológico y el cuerpo fenoménico-, y como consecuencia, analizando la piel como superficie simbólica. Una vez establecidos los aspectos fundamentales del cuerpo simbólico, se analiza el cuerpo-como-extensión desde la perspectiva de la Teoría de los Bordes de Michel Serres, se relaciona con el concepto de *pneuma* y se explora cómo se ha representado esta relación. Además, debido a que se generará una representación doblemente intangible del cuerpo (tanto en su sustrato como en su generación), se analizará la condición inasible de la imagen, relacionándola con otros fenómenos como la fantasmagoría vinculada al dispositivo, los espejismos superiores y la imagen mental. Finalmente, se desarrollará un análisis respecto a lo revisado, estableciendo el concepto fundamental de la obra: generar una estrategia de producción a partir de la *disipación simbólica del cuerpo* –términos también utilizados por Eco y Sontag, pero dentro de otros contextos-, y relacionándola con la experiencia de contemplación y el acto creativo.

A continuación se definen aquellos temas que, aunque tocan y podrían afectar esta exploración, tan solo lo hacen de manera tangencial y por lo tanto, su influencia está limitada por la perspectiva metodológica y analítica necesaria para este proyecto. De la misma manera, se detallan aquellos conceptos y acercamientos que no forman parte en lo absoluto de la investigación, debido a su incompatibilidad con las líneas y modelos de pensamiento establecidos para este trabajo. Es imposible enlistar todas las teorías y aproximaciones a este respecto, pero sí se nombra todo aquello que sea relevante para su desestimación.

Uno de los objetivos medulares de la experiencia estética-vivencial en la pieza *El aliento te lleva en su vientre* es el fenómeno de inhalación/exhalación del cuerpo-humo-niebla-pensamiento generado. Este aspecto lleva consigo además, una sutil carga simbólica al presentarse como una negación (o contraposición, si se prefiere una dialéctica tersa) del soplado dador de vida de Dios. Esto se suma a la idea de la generación poética de un cuerpo sin bordes, que brota, que no posee ataduras, por lo cual nos refiere inevitablemente a uno de los conceptos más importantes de la filosofía del siglo XX: el Cuerpo sin Órganos, de Félix Guattari y Gilles Deleuze, establecido en 1972 con su libro *Mil Mesetas*. Este concepto surge de la re-interpretación de lo mencionado por Antonin Artaud en su poema *Para terminar con el juicio de dios*. Ahí, el poeta francés exige liberar a la humanidad de un “microbio que lo pica, mortalmente, dios, y con dios, sus órganos, porque no hay nada más inútil que un órgano” (Artaud 1975, 30-31). El único camino posible, afirma Artaud, es construir un cuerpo sin órganos, para devolverle su libertad, tarea que emprenden Guattari y Deleuze. Se podría discutir acerca de las implicaciones humanistas, teológicas, poéticas de esta afirmación. Basta con explicar –o por lo menos, intentarlo- qué es el Cuerpo sin Órganos y por qué, pero, aunque roza con temas comunes, no se tomará en cuenta de manera extensiva para el presente proyecto. Dado lo que establece Artaud, el cuerpo es el error más flagrante de Dios y debe existir su contraparte: un cuerpo que no se degrada, infinito, que no se afecta. El

Cuerpo sin Órganos se opone no a los órganos en su acepción más literal, sino a la organización, el cuerpo organizado, estratificado (Deleuze 2004, 37; Prósperi 2005, 54). Es entonces “necesariamente un Lugar, necesariamente un Plan, necesariamente un Colectivo”, que incluye “elementos, cosas, vegetales, animales, herramientas, hombres, potencias, fragmentos de todo eso” (Deleuze 2004, 166). Una conexión de deseos, conjunto de todas las posibilidades, ideas, categorías y conocimiento humano al que la Máquina Deseante –la red de procesos mediante los cuales satisfacemos el deseo- puede acceder. Este acceso se modifica de acuerdo a nuestra cultura y experiencia. El Cuerpo sin Órganos es entonces una respuesta a lo que los propios Deleuze y Guattari le llaman el *socius*, esto es, la máquina abstracta de control que actúa permanentemente generando los mecanismos de poder a los que el cuerpo es sometido (Prósperi 2005, 56). Habiendo establecido estas características, podemos afirmar que esta noción del Cuerpo sin Órganos no es necesaria para el marco teórico-referencial debido a que aquél se centra en dos aspectos fundamentales: por una parte, el deseo (y el control de sus flujos) está todo el tiempo en un territorio político -porque siempre tiene que ver con la relación con otros-; y por otra parte, la biopolítica, ya que aquí no es una prioridad explicar –ni aplicar- relaciones de poder entre el cuerpo-especie y los controles reguladores del gobierno, para delimitar los procesos biológicos, de reproducción y de longevidad (Foucault, 1998, 83). Una razón más para no usar el Cuerpo sin Órganos es que la postura de Deleuze parte de una visión postestructuralista, muy distinta al enfoque de la fenomenología y al esencialismo –ya que aquél piensa que se ha perdido la experiencia-, y por lo tanto es una línea de pensamiento que no se empareja con el proyecto.

Otra de las disciplinas con las que se encuentran coincidencias, especialmente desde el planteamiento de la fisicidad, el rol simbólico del cuerpo y corporeidad es la danza. Es bastante claro cómo, además, las reflexiones y estudios sobre esta disciplina se han nutrido de aportaciones como las de Valéry, Bataille, Merleau-Ponty, Derrida, Deleuze, y Rancière,

algunos de los cuales se nombrarán en este documento más adelante. La danza es entonces el único espacio donde el cuerpo se sigue manifestando como tal, que sirve como sustrato de la construcción de cuerpos y sujetos con identidades y subjetividades particulares, a partir de una representación del mundo social circundante (Mora 2008, 1). El cuerpo es, entonces, el “sujeto de la danza” (Brozas Polo 2013, 277), una plataforma que le permite al individuo moverse, cuya construcción –sus bloques de expansión- es generada por la experiencia. Sí se aprecia el aire de poética y metáfora viva, -como en la frase de Kazuo Ohno, “¿puede haber una respuesta más bella que el danzar por la ansiedad causada por escuchar al cuerpo?” (Pérez Monjaraz 2017)- y se tomará en cuenta cada aportación relevante al problema del cuerpo, sin embargo, ahí terminan las coincidencias con el presente proyecto. La danza implica un código de movimiento y por lo general, un modelo recomendado de cuerpo capaz de encarnarlo y expresarlo en forma completa y adecuada (Mora 2008, 6), que claramente no es necesario aquí, ni para la instalación ni para el video que se proyectará en el cuerpo de humo. Además, la producción artística de esta obra no transita por manifestaciones performáticas ni requiere estrategias o códigos generados desde la danza.

Como se ha mencionado arriba, existen infinidad de temas y conceptos que podrían ser afines al proyecto, dependiendo de la postura desde la que se analice y la relación que cada observador/usuario genere con la obra. Una posible interpretación sería la de un estudio y reflexión sobre la muerte, la ausencia, la tanatología y la escatología posmortuoria; sin embargo, no es así. Se entiende que las características estéticas, visuales y matéricas de *El aliento te lleva en su vientre* coinciden con la idea de fantasma, espíritu, aparición, con esta descorporización del cuerpo. Pero más bien hablamos de desasimiento, de un cuerpo que se ofrece y se expone como una imagen inasible para otros cuerpos, de una disipación simbólica, un cuerpo en suspenso (Wipplinger 2016, 97). Para desterrar cualquier duda, es importante recordar que el presente trabajo alude a un cuerpo que es ante todo, una corporalidad viviente, que se expresa para otra corporalidad,

dando lugar así a una existencia viva, constante, extendida, que toca todo y todos de manera activa (Pintos 2006, 139; Nancy 2003, 16). Si acaso, se podría plantear una relación desde el cuerpo-fantasma-aparición como territorio hierofánico, esto es, una manifestación de lo sagrado (Valverde 2003, 55), especialmente bajo una perspectiva religiosa; de esto se establecerán más relaciones en el marco teórico-referencial respecto al *pneuma*. Asimismo, en la misma línea, no se trabajará desde la tanatología ni la escatología posmortuoria debido a que el cuerpo muerto cancela cualquier disposición del cuerpo como un ser abiertamente disponible, como una imagen-expresión derramada hacia otros cuerpos: la muerte es el cierre definitivo, la oscuridad que opaca cualquier acto humano (Wipplinger 2016, 126; Escribano 2001, 92). Ya lo define Nancy (2003, 83), al afirmar que las imágenes no son apariencias, mucho menos ilusiones o fantasmas: son imágenes ofrecidas a otros cuerpos, que pasan de un cuerpo a otro, justo como el cuerpo disipado que el usuario respirará en *El aliento te lleva en su vientre*. Son pues, cuerpos de metáforas vivas, que inspiran (a) otros cuerpos.

Con el objetivo de desarrollar una revisión efectiva para este documento, se deben establecer también aquellos conceptos y temas que no se emparejan con la línea de pensamiento a explorar. Se considera importante enlistarlos y explicarlos, con el único objetivo de reconocer la existencia de estos conceptos al enfrentarse al problema del cuerpo, pero así también es necesario desestimarlos.

Al generar un análisis y entendimiento del cuerpo como fenómeno humano-vivencial, se encuentran dos aspectos que no se tomarán en cuenta: la visión platónica y la visión teológica-medieval. La primera afirma que el cuerpo es la cárcel del alma (*sōma semā*), constitutivamente malo en contraposición al origen sano y espiritual del alma (Astacio 2001,1); mientras que la visión teológica-medieval considera al cuerpo como morada de Dios, donde cuerpo y hombre juntos desobedecieron responsablemente a los designios de su creador, razón por la cual a través

del cuerpo solo se podía aspirar a valores y estados negativos (Planella 2005, 193). Ninguno de estos aspectos son relevantes para la revisión, en tanto que no es del interés enfrentar dialécticamente cuerpo, alma o espíritu, ya que como afirma Merleau-Ponty, el cuerpo habitado es, en cambio, una autoridad mediadora entre el alma y el cuerpo objetivo (Wipplinger 2016, 98), una apertura respecto a la periferia que los rodea, más en sintonía con la visión aristotélica, la cual se comentará en el marco teórico-referencial.

Continuando con una exploración realística-simbólica, Aguilar (2007, 30) menciona que las tres corrientes más relevantes en cuanto al cuerpo como objeto de análisis son la fenomenología, la biopolítica y la teoría feminista. Se ha establecido más arriba cómo la biopolítica no es un acercamiento necesario, aunque se conceden algunas mínimas coincidencias a partir del Cuerpo sin Órganos. De la misma manera, se descarta la teoría feminista en cualquiera de sus olas, debido a que no se busca explorar las cualidades del cuerpo en cuanto a rechazo ante una postura androcentrista (Tobos-Vergara et al. 2014, 59).

2.2 La fenomenología: del cuerpo biológico al cuerpo-que-brota

Hablar de cuerpo como un fenómeno integral, total, indiscriminado, es referirse al concepto de corpus de Jean-Luc Nancy (2007, 23):

“Un cuerpo es una colección de piezas, de pedazos, de miembros, de zonas, de estados, de funciones. Cabezas, manos y cartílagos, quemaduras suavidades, chorros, sueño, digestión, horripilación, excitación, respirar, digerir, reproducirse, recuperarse, saliva, sinovia, torsiones, calambres y lunares. Es una colección de colecciones, corpus corporum, cuya unidad sigue siendo una pregunta para ella misma”.

A partir de aquí se puede entender cuál era la siguiente gran cuestión: ¿Cómo poder explicar aquel cuerpo que *percibe* otros cuerpos? ¿En dónde quedaba el entendimiento del cuerpo *que se sabe* cuerpo?

La vivencia de la corporalidad fue establecida formalmente dentro de la filosofía por Husserl, quien identificó una dialéctica del cuerpo, el *Körper* y el *Leib*. De esta manera, tenemos el cuerpo objetivo, aquél que es entendido por la representación científica: el cuerpo-objeto-orgánico (*Körper*) inscrito en una realidad física, material, carnal. Es el cuerpo predecible, un cuerpo dócil que es como se espera que sea, un conjunto de órganos y funciones, fácilmente analizado, construido y explicado mediante características cuantificables, propias de otras realidades materiales (Nancy 2003, 98; Planella 2005, 194).

Sin embargo, el cuerpo inmediatamente se aparece como un fenómeno que va mucho más allá de estas cualidades: es entonces cuando entra en cuestión el *Leib*, el cuerpo-sujeto-intencional, aquél que solo es alcanzado desde la introspección, desde el dentro-del-cuerpo. Es el espacio donde se proyectan las sensaciones, percepciones, memoria, imagen, idea, conciencia. Es el cuerpo vivido como experiencia interior, la superficie de sensaciones, encarnación de experiencias, la exploración sobre sí mismo, que se encuentra y que se toca, una y otra vez. Es la vivencia del cuerpo, la perspectiva de todas las perspectivas, el medio a través del cual el sujeto

experimenta el mundo exterior (Aguilar 2007, 34; Escribano 2011, 88). Cabe enlistar otras aproximaciones, donde esta dicotomía del *Körper y Leib* propuesta por Husserl toma otros nombres –y otros matices–, como son el Extracuerpo/Intracuerpo de Ortega y Gasset; el Cuerpo/Corporeidad en López Ibor; el Cuerpo para otro/cuerpo para mí en Sartre; y finalmente el Cuerpo objetivo/Cuerpo vivido en Merleau-Ponty (Castro-Lemus 2016, 358). Esta reflexión se puede observar en el trabajo del artista español Elías Pérez: por ejemplo en su pieza *Aproximación a un retrato 11* (2007) propone un cuerpo que se sabe materialidad biológica y sintética, una corporeidad que existe en el intersticio.



Fig. 2. Elías Pérez, *Aproximación a un retrato 11*, 2007.

Es aquí donde podemos entender cuáles son los vacíos que la fenomenología viene a llenar, ya que ésta permite relacionar cuerpo y corporeidad. Incluso, afirma Levinas (1993, 94), que entender el cuerpo solo desde la materia es reducirlo a un acontecimiento ontológico. Se podría plantear que la humanidad es otra corporeidad, inmersa tan estrechamente en un mundo que no se puede concebir el uno sin el otro, que se manifiesta e impregna mediante otros actos humanos que de él surgen, como percibir, hablar, llorar (Pintos 2006, 131; Escribano 2011, 92). Lo cierto es que, aunque para su estudio es eficiente separarlos y entender sus diferencias, es imposible separar ambas aproximaciones al cuerpo, ya que el cuerpo vive y se expresa a través de una corporalidad viviente, lo que da lugar a su existencia. Esto es lo que le genera un peso, un estar dentro de las consecuencias de su fisicidad. Es la gravedad del cuerpo habitado según Merleau-Ponty: la autoridad mediadora entre la experiencia y el cuerpo (Nancy 2003, 11; Wipplinger 2016, 98). Valéry insiste, por ejemplo, que el pensamiento sin cuerpo “no sería más que calambres y teorías” (Escribano 2011, 91).

Como se observa, existe una relación entre corpóreo y corporalidad o corporeidad, es necesario, entonces, hacer la distinción entre ambos conceptos. Lo corpóreo es la realidad objetiva del cuerpo, delimitada, es su afectación directa, la superficie con la que estamos estrechamente ligados y unidos, una serie de “características y disposiciones anatómicas” (Mora 2008, 4). Por otra parte, la corporeidad es un concepto múltiple y complejo, que basa su dificultad en la imposibilidad de describir a un ser humano con la palabra cuerpo, ya que podríamos cometer el error de describir características que no son propias del cuerpo en sí.

Es en cambio la representación, la generación de conceptos del cuerpo y desde el cuerpo, el ser abiertamente disponible, aquél que se hace y que se expone a otros cuerpos (López 2006, 181; Castro-Lemus 2016, 358; Wipplinger 2016, 126). Nancy (2003, 27), le llama a esta habilidad, la *expeausition*, concepto que es un juego de palabras entre *exposition* y *peau*, piel. Esta complejidad de un cuerpo que no está en una realidad unitaria, estática es lo que le confiere a la corporeidad un lugar central en toda teoría fenomenológica, puesto que es imposible entender el *Leib* sin su existencia. Pasemos pues, al cuerpo fáustico, el cuerpo que siente y es sentido, el cuerpo que brota.

Primero es necesario partir desde una explicación básica sobre la fenomenología: ¿Qué es? ¿Por qué el cuerpo es de interés para ella? ¿Qué otro ser en el mundo reconoce el concepto de “cuerpo”? En un sentido estricto, la fenomenología es el “estudio de las esencias” (Merleau-Ponty 1975, 7), bajo la cual todo es explicado a partir de re-situar estas esencias dentro de la existencia de las cosas y fenómenos. De esta manera, todo lo que es entendido, percibido y encarnado –incluso lo que viene de fuentes presuntamente objetivas, como la ciencia-, es conocido a partir de una experiencia propia en el mundo, de una exposición constante a otras corporalidades (Merleau-Ponty 1975, 8; Wipplinger 2016, 116). Es posible ocultar cualquier otro objeto menos el cuerpo: se percibe constantemente, está “siempre conmigo” (López 1996, 193). Sin esta vivencia no habría

nada: al principio y al final, el mundo se ordena y se construye entorno a nosotros a partir de nuestro *In-der-Welt-Sein*, nuestro estar-corporalmente-en-el-mundo (Pintos 2016, 130).

De esta manera, es posible relacionar cuerpo y corporeidad desde la fenomenología, entendiendo cómo la experiencia corpórea es el punto de partida dentro una relación fenoménica particular, ya que como afirma López (2006, 181), la fuente primaria de toda elaboración simbólica es la corporeidad, el lugar de arraigo humano en el mundo. Esto es el cuerpo fenomenológico: el órgano del sentido, la conciencia entrelazada en el mundo, prolongada por el cuerpo, de contornos variables, que se constituye en torno a un flujo constante de significados, inacabado, una intermitencia donde uno está a punto de ser y al mismo tiempo es, dotado de funciones sensoriales, con un campo visual, acústico, táctil (Merleau-Ponty 1975, 365; Nancy 2003, 57; Dantas y Moreira 2009, 248; Pérez Monjaraz 2017). Es el cuerpo que no conoce la conciencia pura sino la existencia ambigua, que ha dejado de ser objeto exclusivo de la biología para ser considerado también una construcción social y cultural (Aguilar 2007, 34; Vilanou 2011, 95). Esto además propone una paradoja ineludible, ya que el cuerpo se establece así como objeto y conciencia a la vez, y que, en palabras de Aguilar (2007, 35), es “un cuerpo que es del mundo y está entretejido en él pero a la vez no es un objeto como los que componen el mundo”, lo que significa que es un objeto que está siempre desde-con-dentro del observador (Espinal 2011, 193). Se lleva así una existencia ambigua, ya que es imposible observar el propio cuerpo de la misma manera que los otros objetos, dado que la única forma de lograrlo implicaría un segundo cuerpo, que tampoco sería observable por quien percibe: esta es la razón física por la que un cuerpo no es un objeto como los demás objetos (Aguilar 2007, 34). Esto provoca a su vez, que la percepción se viva desde dentro del cuerpo, generando un “poder incomparable de ontogénesis” (Merleau-Ponty 2010, 61). Entonces, si la corporeidad, entendida como el-estar-en-el-mundo está vinculada estrechamente a la percepción, se puede hablar de un cuerpo fluido como aquel en el que se presenta una re-creación/re-

constitución del mundo en cada momento, redefiniendo el cuerpo, y por lo tanto, proponiendo una disposición ontológica mutable (Dantas y Moreira 2009, 248; Espinal 2011, 194). Aquí es necesario mencionar la dimensión dialéctica de la obra de Berlinda de Bruyckere, artista belga que plantea justamente la redefinición del cuerpo a través de una mutabilidad constante insertada –o expulsada- en una metáfora escultórica, trabajando especialmente sobre la herida y la sutura como una respuesta a la fisicidad, “una clara frontera entre el exterior y el interior”¹ (Wipplinger 2016, 56).

Analizando la relación entre corporeidad, percepción, mundo y cuerpo, Merleau-Ponty añade otro concepto fundamental: la Carne como elemento, manifestación e incorporación recíproca en el mundo y del mundo en el cuerpo abierto (López 2006, 181), siempre visible y reversible, que se irradia por todas partes en un flujo constante de significados, siendo la capa de la que construyen y a la que vuelven todas las lecturas del cuerpo (López 1996, 225; Dantas y Moreira 2009, 248). De esta manera podríamos aproximarnos a la Carne como un rasgo fluido del cuerpo polimorfo, siempre-en-extensión, ya que este concepto establece una espacialidad del cuerpo en la forma en que se despliega y se expande, redefiniéndolo así en su manera de ser al mundo, construido en sí mismo en un flujo incesante de significados (Aguilar 2007, 334; Espinal 2011, 202; Ramos 2015, 198). Es el cuerpo que brota, de vocación fáustica, ansioso de superar la condición humana (Sibilia 2005, 43; Barrera 2009, 156).



Fig. 3. Berlinda de Bruyckere, *Pieta*, 2007.

¹ “A clear demarcation line between interior and exterior”

2.3 El cuerpo como superficie de lo simbólico

Una vez establecida esta dialéctica tersa entre cuerpo biológico y cuerpo fenomenológico, en este apartado identificaremos al cuerpo como superficie simbólica. De esta manera, reconoceremos la relevancia del cuerpo como un territorio fundamental para la producción artística.

La transparencia que desaparece, sigue siendo transparente. Esto es lo simbólico en el cuerpo: una manifestación del lenguaje-expresión que oculta el sentido y al mismo tiempo lo quiere manifestar (Valverde 2003, 55). El cuerpo se presenta primero a sí mismo y luego significa algo. Como el aliento, es opaco y transparente a la vez.

Tanto Nancy como Danto (1999, 243) coinciden en que nos es posible aprendernos mediante las disposiciones de nuestros cuerpos. El primero refuerza esta idea, afirmando que “todos los cuerpos son signos, al igual que todos los signos son cuerpos (significantes)” (Nancy 2003, 49). De esta manera el cuerpo adquiere, entonces, una nueva dimensión, aparte de la fenoménica-experiencial ya explorada: una dimensión simbólica, adquirida mediante esta construcción fluida de re-significados, un sujeto que (se) deriva hacia una multitud de significados, visto como un microcosmos que encarna la compleja dinámica de la vida social (Valverde 2003, 52; Escribano 2011, 93). Este es el cuerpo como símbolo, abiertamente disponible, donde su existencia y superficie están constantemente expuestas a la lectura, percepción, colisión y roce de otros cuerpos, a partir de una *permanente-experiencia-de-contacto* (Pintos 2003, 131). Encontramos así a un individuo siempre activo y expresivo desde una proyección simbólica y cultural, cuyo cuerpo es el principio que dimensiona cada una de sus acciones, y de esta manera, su lectura e interpretación solo puede ser realizada a través de una aprehensión experiencial, intelectual, simbólica y cultural que también debe ser aprendida. Este aprendizaje es justamente lo que la da su categoría de símbolo. Incluso en el cuerpo-objetivo-orgánico se encuentra esta condición, ya que como afirma Wipplinger (2016, 51), nunca es una construcción puramente

objetiva, sino que actúa como un cuerpo-base, un sustrato que recibe todo el poder formativo de la cultura y la historia, una memoria del cuerpo, un cuerpo como metáfora viva, palabra y mensaje. La reivindicación del cuerpo como texto, el texto hecho carne (Danto 1999, 251; Brozas Polo 2013, 277).

Cabe mencionar que Pintos (2006, 128) va a un nivel más primario, afirmando que el cuerpo es el primer texto con el que contamos y que de hecho la expresión e interpretación del cuerpo vivo no tenemos que buscarlas, aprenderlas o producirlas adrede o intelectualmente. Esto situaría al cuerpo en un nivel completamente diferente en la clasificación de los signos, acaso un signo puro, un signo corpóreo en su propia categoría, una *letricidad* (Nancy 2003, 61), el emblema de nuestra humanidad común.

Le Breton, por su parte, continúa con la idea de la corporeidad viviente, identificando la superficie cutánea en la que “los cuerpos se crean simultáneamente como archivos de sí mismos y como decoración” (Planella 2005, 192) –aquí es de destacar que el sujeto se encuentra en una posición de arconte y archivo a la vez, lo cual es un tema para otras discusiones. Así, la experiencia se encarna mediante las marcas que se adquieren desde la sociedad hacia el ser, convirtiéndolas en un gesto para *tocar el sentido*. Esto es a lo que Nancy le llama la *excritura*: la voz viva del cuerpo manifestada a los demás como signo mismo de la existencia (Nancy 2003, 18; Barrera 2009, 153). Se construye de esta manera, para su estudio, la hermenéutica de un cuerpo que pasa a ser materia manipulable para la persona que lo encarna, que reconfigura un universo simbólico y relacional en torno a su propia experiencia de cuerpo sentiente-sensible fluido, dejando aflorar los símbolos que los cuerpos pueden llegar a emitir (Planella 2005, 193-194; Vilanou 2011, 104).

Otra condición sumamente relevante es que además, el cuerpo-subjetivo es capaz de producir *nuevos* símbolos, y con ello una estructura simbólica. De esta manera, se define como el único animal cuya existencia simbólica se da tanto *en* el individuo como en su producción de símbolos. No sólo los

creamos, además vivimos en ellos, y éstos a su vez, impactan en el cuerpo a través de procesos personales, sociales y políticos, así, para poder entender al individuo es necesario estudiar los símbolos que produce, la cultura (Pérez-Santana 2016, 124; Wipplinger 2016, 11).

Quizás el exponente más importante de esta manifestación simbólica constante sea Ernst Cassirer y su animal simbólico (García 2012). Con este término, el filósofo sueco identifica cómo, a base de símbolos, el individuo construye un universo propio que va más allá del mundo físico captado por nuestros sentidos: el símbolo como extensión del cuerpo.

Otro ejemplo, y además, punto de partida del estudio antropológico de los usos simbólicos del cuerpo, lo encontramos en el trabajo del antropólogo y sociólogo francés Marcel Mauss, quien demostró que no es posible considerar al cuerpo como un sustrato pre-cultural y pre-social, ya que cada sutil gesto del cuerpo, aún en sus acciones más cotidianas, implica un aprendizaje (y proyección) que modela sus posibilidades de estar en el mundo (Planella 2005, 191; Escribano 2011, 92).

Solo como nota al margen, hay que mencionar tangencialmente la alquimia como uno de los espacios del imaginario donde se han generado más maneras de diagramar y ejemplificar simbólicamente la relación entre el cuerpo y todas las demás cosas, por ejemplo: la perfección geométrica del cuerpo humano como proporción para la disposición en planta de una basílica por Agrippa von Nettesheim; la comparación del cuerpo con la arquitectura de una casa de cuatro pisos, por Tobias Cohn; el macrocosmos, sus cuatro humores y su correspondencia con los niveles del mundo, de Robert Fludd; las partes del cuerpo como territorios de la naturaleza, propuesta por Athanasius Kircher. (Roob, 430-457).

El cuerpo es, así, superficie de lo simbólico, un cuerpo que siempre es visto por otro cuerpo - *corpus de imágenes* que pasan de un cuerpo a otro-, una corporalidad, un “ser-arrojado-ahí” (Nancy 2003, 16), un sustrato que es significativo y significado a la vez, conviviendo el uno con el otro. Wipplinger

(2016, 126) lo reduce a una simple fórmula: “*un cuerpo es ningún cuerpo*”². Quizás uno de los artistas más desconocidos a este respecto es la obra del fotógrafo checo Michal Macku, cuya exploración sobre esta colisión de cuerpos inició en los 80s, usando una técnica creada por él mismo, el *gellage* –transferencia de emulsión de decenas de imágenes sobre otro formato-. Macku logra así la representación de esta interacción constante, activa, viva con un mundo, rodeados de seres, cosas y relaciones, siempre en el exterior (Nancy 2003, 83; Levinas 1993, 80). Descubrimos entonces un lugar-membrana donde da y le es dada una existencia areal de símbolo, que deja al ser en suspenso, en exilio, en extensión, que toca todo y a todos. Un cuerpo a la espera de los intentos de asimiento de otros cuerpos, átomos, polvo de raíces: un espaciamento, un cuerpo que está entre todo el mundo, “como un barquito que unos niños sueltan y pierden, y que otros roban” (Deleuze 1980, 14).



Fig. 4. Michal Macku, *Glass Gellage III*, 2015.

² “One body is *no* body”.

2.4 Espaciando el cuerpo: extensión, *pneuma* y su representación

Flesh is suspended on soul

And soul depends on the air.

Valentinus, s.II

En los apartados anteriores hemos insistido en el cuerpo-subjetivo como experiencia –*experiri*–, ¿pero qué es la experiencia, sino expulsarse, exponerse?

Hacer una travesía sin siquiera saber si se volverá.

Un discurso del cuerpo –afirma Nancy (2003, 88)- siempre tendría que ser *ex corpore*. El cuerpo acontece, se expande y se retrae, atraviesa más cuerpos cuando lo hace a través de sí mismo, transita por territorios para repararse, tocarse, atravesar y atravesarse: “nube, remolino y espejo” (Serres 1991, 48). Un cuerpo en suspenso cuya conciencia podría residir al mismo tiempo en el propio sustrato, como “lo hace una estatua en el bronce que es su causa material, o como reside una pintura en el pigmento que le da forma” (Danto 1999, 242). Un cuerpo tan terso –óptimo, sin resistencias- (Han 2015, 30) que es desprovisto simbólicamente de toda fisicidad: tiene la capacidad de sentir el *pleno del mundo*³(Wipplinger 2016, 128). Así, fino, infinito, sin asperezas, el aliento-niebla-humo-vapor-pensamiento-conciencia. Toca tanto que envuelve.

Esto es el tacto de la extensión (Nancy 2003, 95).

Hagamos, pues, un ejercicio de dialéctica, analizando con ayuda de Serres y Calvino, la “fe fluctuante de los sentidos” (Serres 1991, 42) y las condiciones hegemónicas del pensamiento a partir de un modelo de lo sólido. Hagamos gloria, apología de la extensión.

³ “As he is able to *make the whole world felt with his own body*”

Dudar es dividir, bifurcar: es un *duo-habere*, una existencia en varios espacios a la vez. Decidir es cortar. La influencia histórica de Descartes en nuestros modelos de pensamiento ha creado un paradigma donde aquél solo conoce lugares geométricos, elimina la bifurcación, la discontinuidad, la ruptura, el tejido mal cortado, lo líquido, lo fluido (Serres 1991, 42-43). El conocimiento, entonces, no debería tener bordes difusos. Descartemos la confusión, abracemos lo sólido, clama nuestra necesidad de organización, pero el volumen sólido no es más que un estado de la evolución (Serres 1991, 45). No reconoce la geografía evanescente (llamarla *aerografía* sería demasiado) de cuerpos-cosas-fenómenos que son compuestos de “líneas muy diversas, (...) líneas duras, líneas flexibles, líneas de fuga” (Deleuze 1980, 14). Se les impone una estabilidad mediante la proximidad de los puntos que lo componen, solo el límite se distingue (Serres 1991, 41-43). El ideal del conocimiento cartesiano es “el sólido cristalino, frío como la cera antes de pasar por el fuego, (...) haga usted derretir un pedazo de cera en el fuego, éste fluctúa en la confusión” (Serres 1991, 43-44). Es la muerte de la metáfora, en tanto que “la metáfora no impone un objeto sólido” (Calvino 1995, 24). El problema es que si un fenómeno posee un borde, el borde lo posee a él: lo lleva a una inercia, una pesadez, una opacidad, cae con el propio peso de su motilidad cancelada. Pero, ¿en realidad existen objetos fuera de la matemática, que posean bordes distinguidos?, pregunta Serres (1991, 47). Canting (2017, 47) pone un ejemplo: curiosamente no hay ninguna evidencia científica que afirme que los átomos sean pequeños corpúsculos sólidos chocando los unos contra los otros, en un baile de materia y energía –bien podrían ser partículas evanescentes de gas o gotas difusas de líquido-. La respuesta a este paradigma la encontramos en la voz de Henri Bergson, hecha eco por Canting, Serres, Deleuze y muchos otros pensadores: Necesitamos asirnos a los conceptos, afirma Bergson, por lo tanto “la inteligencia humana se siente como en casa mientras la dejamos entre los objetos inertes, y en especial entre los sólidos”, y continúa, “nuestros conceptos han sido formados a imagen de los sólidos”

(Serres 1991, 45). Necesitamos lo constante, estable y consistente; la suspensión y la dispersión son modos de anti-composición (Chevrier 2018).

Italo Calvino (1995, 20), en sus *Seis propuestas para el próximo milenio*, reconoce en *De rerum natura*, de Tito Lucrecio Caro, la primer gran obra de poesía en la que lo compacto y matérico del mundo debe ser diluido, disipado. El poeta romano que no tiene dudas sobre la fisicidad del mundo, advierte que la única manera para hacer poesía de la materia es reconociendo que su realidad está inscrita en corpúsculos invisibles, difusos, espaciados. Es el camino para la “poesía de lo invisible, la poesía de las infinitas potencialidades imprevisibles, la poesía de la nada” (*ibid*, 20). Este sendero quizás también lo conocía Alfred Stieglitz, influyente fotógrafo estadounidense, quien en una de sus últimas series, *Equivalentes* (1925-1931), reflexiona sobre la fisicidad de la propia imagen fotográfica, proponiendo una equivalencia que Dubois (1986, 177) identificaría entre nube y fotografía, ambas con miríadas de puntos suspendidos, una relación de discontinuidad y variación lumínica.



Fig. 5. Alfred Stieglitz, *Equivalentes*, 1930.

El conocimiento cartesiano es, entonces, una decisión de cortar y delimitar, una división de claro-y-oscuro que solo se da en circunstancias excepcionales, en el vacío, sin la turbulencia de la experiencia, una profunda gravedad del pensamiento. De nuevo, Serres (1991, 45-48): “Si el ver es un modelo del saber, el conocimiento es, casi siempre, difuso. En

absoluto confuso ni oscuro, sino multiplicado por franjas y difracciones”. Es la teoría de los bordes, gloria de la extensión en lo fenomenológicamente inclasificable, soporte epistemológico de lo viviente: el borde de una nube, el límite de un matiz, la frontera de la ola, la evanescencia del presente, huesos de algodón y espíritu, el sueño de las sombras, el suspenso del cuerpo, el órgano del sentido, el vientre del aliento, el quiasmo del humo, nube, remolino y espejo, y yo, y tú.

Con esto podemos encauzar nuestro punto de vista y proponer una relación entre el pensamiento del cuerpo –sentiente, que toca la cosa extensa, que abraza la fe fluctuante de los sentidos-, y los derivados semánticos de lo-que-no-tiene-borde: niebla, vapor, aire, gas, aliento. Y no hay mejor ejemplo de esta relación en la filosofía-de-lo-natural que el *pneuma*. Aquí cabe hacer una acotación fundamental: no deseamos entrar en la metafísica, ya que aunque usemos *alma* como concepto fundamental para entender el *pneuma*, nos basaremos en el concepto de Nancy (2003, 98-99) en tanto que es alma es “la extensión o lo extendido del cuerpo, (...) y lo que ha sido pensado bajo el nombre de alma no era otra cosa que la experiencia del cuerpo”. Danto (1999, 250) es más pragmático, afirmando que por alma humana se entiende “un sistema de representaciones, de creencias, sentimientos y actitudes, una especie de texto”.

En *Perí Psychés* (*Περὶ Ψυχῆς* en el original, *De Anima* en latín), parte del *Corpus Aristotelicum*, Aristóteles se refiere a la habilidad de los cuerpos vivos a trascender su propia superficie corpórea para construir un espacio sensible a su alrededor, y con ello, construir una experiencia con su propio cuerpo (Wipplinger 2016, 126), similar a lo que ya establecimos en el apartado **El cuerpo como superficie de lo simbólico**, con la reconfiguración de todo lo perceptible en torno al individuo. Este *pneuma* (πνεῦμα, griego para “aire en movimiento, aliento, viento”) ha sido usado históricamente por diversos autores para unir ese espacio incomprensible entre el cuerpo y el alma. A diferencia de Platón y su dualismo extremo, Aristóteles no pretende separarlos como dos entidades diferentes: para él,

el alma es la actividad del cuerpo, tanto como “la visión es la actividad del ojo”⁴ (Lloyd 2007, s140). Así, usa el concepto de *pneuma* para referirse al aparato intermedio entre alma y cuerpo, que tiene como labor combinar todas las impresiones procedentes de los cinco sentidos y genera *phantasmas*, imágenes que son el único código comprensible para el alma, mientras que en la doctrina neoplatónica del *ochema-pneuma*, el *pneuma* es un cuerpo etéreo compuesto de un material sutil, que conduce al alma a la materia carnal para su encarnación terrenal (Moretti 2004, 169-171) – aunque hay que aclarar que los neoplatónicos sí encontraban una diferencia entre alma y cuerpo. Los escépticos griegos, por su parte, mantenían la hipótesis de un soporte material de las apariencias, invisible y ubicuo, llamado *hypokeímenon* (o hipoquimeno), cuya existencia nadie ponía en duda (Danto 1999, 68), aunque también usaban *pneuma* para definirlo como “principio primario del mundo”, la *proté hyle* o *prima materia*, relacionado al éter y hecho de luz y fuego (Warner 2006, 89; Lloyd 2007, s138; Roob 2016, 28). Así, encontramos piezas como la fotografía *Aliento sobre piano* de Gabriel Orozco (1993), que “nos da cuenta de la extensión fenomenológica imbricada en una poética de la desaparición” (Tornero et al. 2011, 78) o la pieza *Aliento* de Óscar Muñoz (1995), retratos apropiados de obituarios que han sido impresos por el artista en foto-serigrafía con grasa sobre espejos metálicos (figura 6). Estos retratos solo pueden ser observados cuando el usuario respira sobre el espejo circular, revelando fugazmente una imagen de alguien ya desaparecido, proyectándose en un cruce espectral con el rostro que la mira: sin aliento no hay imagen (Álvarez 2009, 168; Borja 2011, 87).

Es imposible mantenerse en un terreno de lo natural cuando hablamos de *pneuma*, ya que inevitablemente transitamos en este engañoso límite entre la naturaleza, la filosofía y la metafísica, sin embargo, solo nos aproximamos desde una perspectiva de lo simbólico. Como ejemplo de este borde difuso tenemos esta cita de Zosimo de Panópolis, naturalista y

⁴ “He will have nothing to do with any theory that treats soul and body as two distinct entities. Rather, the soul is the activity of the body – as vision is of the eye.”

alquimista griego del s.III, quien afirmaba que “todas las cosas son reunidas y todas las cosas son disueltas de nuevo, (...) la naturaleza se vuelve sobre sí misma, se transforma a sí misma”⁵ (Roob 2016, 544). Esto podría pasar perfectamente por fenomenología, religión, filosofía natural, metafísica o simplemente disgresiones, poesía en prosa. Entremos, pues, en territorio hierofánico: entender las representaciones y reflexiones de los fenómenos como manifestación de lo sagrado. Esto se analizará desde una estricta perspectiva de significación, su relación con el *pneuma* y su aportación para como referencias de las que se nutre –o podría nutrir- el presente proyecto y su interpretación por los usuarios/observadores, sin entrar en discusiones teológicas o gnósticas. Es relevante su inclusión porque este es el imaginario que se ha generado durante siglos y que se abre ante nuestros ojos, además de que sin lugar a dudas, influirá en trabajos y reflexiones futuras para este y nuevos proyectos. Este imaginario se crea alrededor de estas características identificadas por Warner (2006, 65): “resplandor, diafanidad, translucencia, brillantez, evanescencia, flujo, extensión, infinidad y levedad”⁶.



Fig. 6. Óscar Muñoz, *Aliento*, 1995.

⁵ “All things are brought together and all things are dissolved again (...) for nature, turned towards itself, transforms itself.”

⁶ “Shining, diaphanousness, translucency, brilliance, evanescence, flux, extension, limitlessness, and weightlessness.”

Lo primero que invariablemente surge es la “religión del soplo” (Nancy 2003, 55), *arjé* y neumatología de un sacrificio: el Espíritu que va del Padre al Hijo pasando por el vientre intacto de la madre, el roce del soplo, el último suspiro donde todo está consumado, dentro y fuera. Incluso hay representaciones en las que las aves de esta ave-espíritu es exhalada de los labios de las dos personas de la Trinidad, como un beso hecho carne (Warner 2006, 77). Un ejemplo lo tenemos en la letanía de Gerard Manley Hopkins de 1918, *The Blessed Virgin Compared to the Air We Breathe*, donde clama que el principio de la vida está encarnado “aire salvaje, aire maternal del mundo” que respiramos (Mc Inerny 2010, 11):

Mother, my atmosphere;

World-mothering air, air wild,

Wound with thee, in thee isled,

Fold home, fast fold thy child.

Esta relevancia de lo gaseoso en los rituales religiosos se encuentra también en la inhalación de aire sutilmente modificado, con algún tipo de humo perfumado. De esta manera, se simboliza la desmaterialización del cuerpo del salvador (el que corresponda a cada religión) transmutado en humo, el cual asciende al cielo, uniendo materia, cuerpo con éter, alma, espíritu mediante el aire caliente –como el *pneuma*, el aliento, aire y fuego: el humo del sacrificio (Warner 2006, 90; Roob 2016, 544). Esta mutación de un elemento en otro comunica las funciones de una sintaxis sagrada, haciendo visible, dentro de los límites de la figuración, un cuerpo no corpóreo que se ha vaporizado a través de la salvación (Warner 2006, 92). Destaca también la descripción de los ángeles como *corpus sed non caro*, cuerpo sin carne, esto es, seres que se asumían en cuerpos de aire (Warner 2006, 63). De esta manera, encontramos obras que basan su espacio de representación en lo gaseoso y lo fluido, aunque con planteamientos muy diversos. Una de las piezas más importantes al respecto es *Fiato d’Artista* de Piero Manzoni (1960), donde el artista italiano realiza una serie irónica de piezas basadas en performances

controversiales, creando una contradicción entre “insuflar su alma con el aliento dentro de un objeto que se convertirá en eterno” (Howarth 2000). Otra pieza sumamente relevante es el ready-made 50cc of Paris air de *Marcel Duchamp* (1919), aunque en ella, el artista francés explora una falsa objetividad, mediante la condición absurda en aquello que, aunque pueda ser medible, escapa a lo racional. La obra consiste en una ampolleta de cristal comprada en Paris, cuyo contenido original fue reemplazado por aire de esa ciudad. Por su parte, *Condensation Cube* de Haans Hacke (1963-1965), explora las interacciones de los sistemas biológicos y físicos, mediante un cubo sellado de acrílico que responde a las condiciones de temperatura y luz del lugar en el que está situado.

Asimismo, es necesario mencionar dos piezas que, dentro del arte multimedia interactivo, fueron pioneras en el uso del aliento/soplo como activador de la interfaz. En 1995 se presentó la instalación interactiva *I sow to the Four Winds/Le Pissenlits* (1990-1995) de Edmond Couchot, Michel Bret y Marie-Helene Tramus, en la exposición colectiva “Natural/Digital” organizada en Paris por el festival Arborecence (Asociación Terre Active), Numeriscausa y la galería Biche de Bère. Esta consistía en una proyección dinámica de un conjunto de flores que son esparcidas por una brisa virtual generada por el usuario al soplar en la interfaz. También encontramos la instalación inmersiva *Breath* (1992-1993), de Ulrike Gabriel: un ambiente interactivo con una interfaz sensible a la respiración, que modifica la video proyección y el audio generativo.

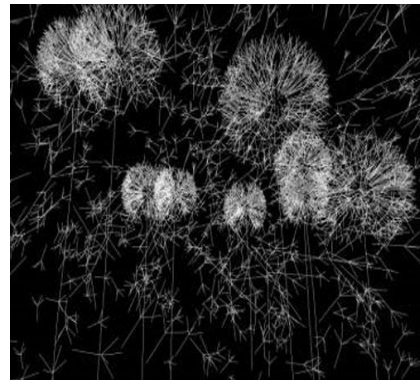


Fig. 7. Edmond Couchot et al., *I sow to the Four Winds/Le Pissenlits*, 1990-1995.

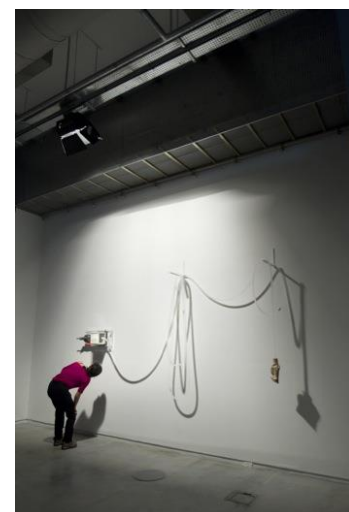


Fig. 8. Rafael Lozano-Hemmer, *Último Suspiro*, 2012.

Pero quien más ha usado el aliento dentro de una práctica artística relevante y constante ha sido Rafael Lozano-Hemmer. La pieza *Último Suspiro* (2012) es un retrato biométrico en la forma de una instalación diseñada para almacenar y circular eternamente el aliento de una persona (figura 8). Una segunda exploración sobre el aliento eterno se encuentra en *Respiración circular viciosa* (2013). Esta instalación consiste en un dispositivo complejo herméticamente sellado que invita al público a respirar el aire que ha sido respirado por los usuarios anteriores y de acuerdo al propio artista, explora conceptos asociados al aliento, afirmando que “es un concepto muy bien explorado en el arte contemporáneo (..): es la fuente de la vida, la esfera de la intimidad, una conexión entre nuestro cuerpo privado y nuestro cuerpo público, un reloj interno, una medida de nuestro ambiente contaminado y la inefable, misteriosa sustancia de nuestras palabras, canciones y suspiros” (Lozano-Hemmer 2013, 9). Finalmente, la instalación *Nanopanfletos de Babbage* (2015), es de suma importancia como referencia para el presente proyecto, ya que plantea una interacción simbólica formidable a través de la inhalación del aire que rodea a la pieza. Este proyecto consiste en la producción de 2 millones de nanopanfletos, con extractos del Noveno Tratado de Bridgewater, escrito por Charles Babbage. Estos nanopanfletos fueron impresos en hojuelas de oro elemental de 24 kilates, por la División de Nanotecnología de la Universidad de Cornell (EE.UU.); cada hojuela tenía un grosor de 150 átomos y un tamaño de 250 nanómetros. Una cantidad limitada de estas hojuelas se distribuyen durante la duración de la instalación mediante el sistema ambiente de ventilación del museo, para que los asistentes puedan inhalar estos nanopanfletos, sin ningún riesgo de salud.



Fig. 9. Rafael Lozano-Hemmer, *Nanopanfletos de Babbage*, 2015.

Continuando con las referencias, encontramos que Warner (2006, 257) identifica un concepto “simbiótico doble de sacrificio religioso”⁷ en el ensayo *La difunta ceniza* de Jacques Derrida. En el texto del francés, se habla de la identidad de la ceniza como paradigma perfecto de la huella de la existencia (Derrida 2009, 29), y establece una relación con el humo, mediante un soneto de Stéphane Mallarmé, *Toute L'âme Résumée – Toda el alma resumida-*, aquí en la traducción de Raúl Gustavo Aguirre (1974):

| | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Toute l'âme résumé | Toda el alma resumida |
| Quand lente nous l'expirons | Cuando lenta la consumo |
| Dans plusieurs ronds de fumée | Entre cada rueda de humo |
| (...) Que la cendre se sépare | (...) La ceniza es decadencia |
| De son clair baiser de feu | del claro beso de fuego |

Finalmente, mencionemos a Marlowe (1982, 53-54), quien en su tragedia *Doctor Fausto* escribe una relación entre las “humosas bocas” y el alma que se eleva a los cielos:

“Llevaos a Fausto, cual confusa bruma, al interior de vuestras laberínticas nubes, para que, cuando me expeláis al aire, mis miembros se desprendan de vuestras humosas bocas a fin de que pueda mi alma elevarse a los cielos”.

Como curiosidad etimológica, Warner (2006, 71) identifica que una de las palabras en griego para alma, *psyché*, era usada para denominar un tipo de polilla, siendo representada en ocasiones como un “insecto-alma revoloteando desde la punta de un pene”⁸. Todavía a día de hoy, esa palabra identifica un género de polillas de la familia de las *Psychidae*. Para la anécdota nos quedan también aquellos experimentos de Plinio el Viejo o Thomas Browne, que analizaron cadáveres para descubrir si tenían un peso diferente al cuerpo viviente (Warner 2006, 66), las fotografías del pensamiento realizadas por Baraduc, Darget y Serios, y las imágenes del aura, realizadas por Semyon y Valentine Kirlian (Warner 2006, 259-261),

⁷ “Symbiotic doubles of religious sacrifice.”

⁸ “A soul-insect fluttering from the tip of a penis, figuring the force that quickens matter into life and forms undifferentiated flesh into a person.”

de las cuales se hablarán en el siguiente apartado, **Sobre la imagen invisible**.

Reflexionamos, así, sobre el cuerpo como extensión, sus relaciones y representaciones como cuerpo-extensión-humo-pensamiento; y hemos identificado la teoría de los bordes de Serres como un modelo de pensamiento efectivo para la metáfora, coherente con la búsqueda simbólica que necesitamos para *El aliento te lleva en su vientre*. A partir de esto, tenemos una plataforma para analizar las características de la imagen-representación del cuerpo, una que permita reflexionar sobre su corporeidad y fluidez: *the fluidic invisible*.

2.5 Sobre la imagen inasible

Sed aliam ex vaporibus extrinsecus cucumponendo.

Cesare Carena, 1669

Casi hemos llegado al final de nuestro recorrido: hasta este punto, nos hemos desplazado para conformar un *corpus* que nos permita sostener una mirada que pesa lo que una miríada de cuerpos. El creador, la representación, la niebla-tacto-extensión, el usuario, la experiencia. Pero, como ya vimos, un cuerpo no es más que una imagen ofrecida a otros cuerpos (Nancy 2003, 83). En *El Aliento te lleva en su Vientre* esta imagen no tiene soporte sólido, es luz, humo, se propone como percepción-en-sí-misma. Complicada de registrar con medios técnicos, se esconde de nuestra percepción instantánea, evanescente como la propia mirada táctil que quiere articularla.

Una de las principales reflexiones que se generan desde esta pieza es la manera en que la adquisición-percepción de las imágenes se altera y condiciona, inscribiéndolas en un “sustrato *no-finito* de la representación”, nombre que le da Virilio (1988,27) a la superficie de humo. Esto naturalmente nos conduce a una discusión sobre cuáles son las circunstancias en las que una imagen es percibida y la naturaleza de lo que vemos (o creemos ver) en ella, ¿es posible captarla en *una* visión?, ¿en qué situación se sitúa la imagen mental?, ¿las imágenes realmente existen? Y de ser así, ¿en qué planos de significación?, ¿hay imágenes más evanescentes o más concretas?, ¿acaso es posible, siquiera, hacer una categorización de su inaprensibilidad? Este apartado será una breve revisión acerca de lo que hemos denominado como *la imagen inasible*. Evitaremos hacer un análisis pormenorizado de todos los aspectos de la imagen, estableciendo, en cambio, una relación entre algunas características de la mutabilidad de la imagen y desplazándolas a través del filtro de la representación histórica de los fenómenos ópticos y artificiales que entran en el territorio de la evanescencia y el imaginario colectivo como respuesta a esta inasibilidad. Finalmente, estudiaremos la

fantasmagoría como dispositivo de representación, desde lo pre-cinemático hasta su importancia como dispositivo y concepto.

Lo real sin doble no es nada, el doble de lo real es lo único que se puede percibir, ya que nos encontramos con el riesgo de una inaccesibilidad paradójica: no podemos entrar porque no existe y “no hay nada que tan atinadamente sepa desaparecer como aquello que no es” (Rosset 2008, 44). La imagen es en sí misma un doble, una nodriza, nutre y establece relaciones entre sus componentes: objeto, representación, contexto, espectador. Aporta cierto tipo de información sobre lo que denota, cuenta con una parte perceptible por los sentidos –principalmente la vista-y otra parte, constituyente, mucho más esquiva, de carácter indefinido (Danto 1999, 140; Beneyto 2014, 56). Tan poderosas ellas, que nos hacen preguntarnos si somos quienes realmente las miramos, así inefables, inasibles. Son el paisaje del pasado porvenir, echando un velo sobre lo real, acaso la imagen es un agujero y el agujero somos nosotros (Volkow 2001, 235).

La única manera de afrontarlas es mediante un simulacro, una écfrasis: un intento de describirlas, de arroparlas entre los brazos de un código en común. La imagen es relampagueante, dice Benjamin (2008, 291). Aspiramos a sentir ese breve instante de cognoscibilidad, ese momento puntual de lucidez en el que nos podemos quedar con lo real: según Barthes, conectar con el *punctum*; según Foster, rasgar el velo (Beneyto 2017, 103). Sin embargo, es una satisfacción en evanescencia, toda vez que una imagen es en realidad una imagen-proceso, siempre con polaridades en movimiento, en constante transformación. Su percepción y adquisición no depende solo de sus formas sino también de unas estructuras generadas siempre en un desplazamiento, ya sea temporal, espacial, representativo, emocional, simbólico (Álvarez 2009, 162).

Encontramos ejemplos relevantes de esta paradoja de la no-adquisición originada entre la condición procesual de la imagen, “la materialidad de los elementos utilizados y la evanescencia de los sentidos que estos invocan”

(Álvarez 2009, 171) en dos manifestaciones con amplios puntos en común: por una parte, la video-acción *Re-trato* (2004) de Óscar Muñoz, donde el artista intenta una y otra vez, dibujar su propio retrato usando un pincel con agua sobre una losa de cemento al sol; y por otra parte, la disciplina china de escribir con agua en el piso, o *Dishu*, caligrafía evanescente que actúa como cicatriz tersa, instantánea, sobre la piel de un mundo que cambia (Zito 2014, 11-13).

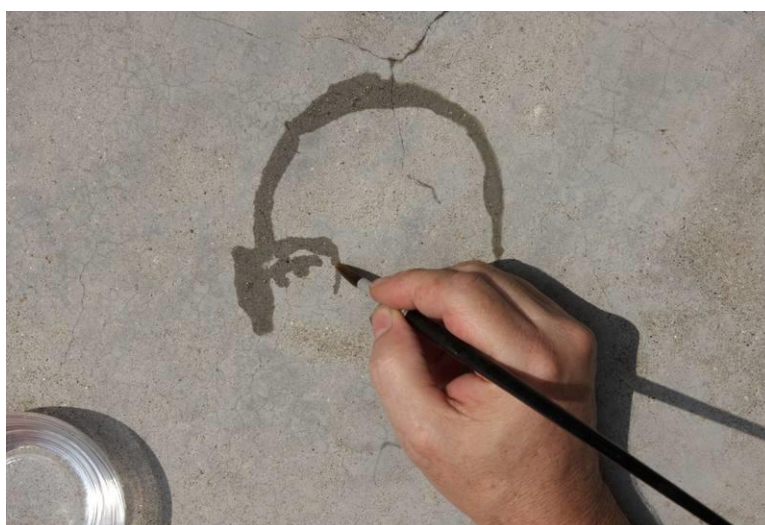


Fig. 10. Óscar Muñoz, *Re-trato*, 2014.

Una imagen también nos puede hacer entrar en conflicto, como con la noción de *imagen-síntoma*, establecida por Didi-Huberman (2011, 63-64), aquella imagen ante la cual el sujeto siente todo lo contrario a una ganancia, una irremisible pérdida, que solo puede ser vencida con la ilusión de la certeza (Beneyto 2014, 61). Para enfrentar esta ilusión, basta con acercarnos a la reflexión de Rosset (2008, 48) a propósito de la fotografía: “Se puede atrapar un conejo que corre, pero para matarlo (y, eventualmente, comérselo); pero entonces lo que se ha capturado no es ya el objeto al que se ha conseguido dar caza, sino otro objeto desde entonces inerte, que se ha vuelto comestible a condición de no estar ya vivo”. Beneyto (2014, 64) identifica a su vez una segunda característica de esta imagen inasible: la imagen dialéctica de Warburg y Benjamin. Para enfrentarse a ella, se debe aceptar que en toda imagen operan un conjunto

de fuerzas que componen su *dinamografía*. Siempre en conflicto, siempre en transformaciones recíprocas, no hay tal cosa como una imagen estática. Esta característica dinámica de la imagen se convierte en una reflexión constante en la obra de Idris Khan, quien investiga sobre la memoria, la esencia de la imagen y la manera en que la experiencia se va apilando, una capa a la vez, en un proceso continuo.

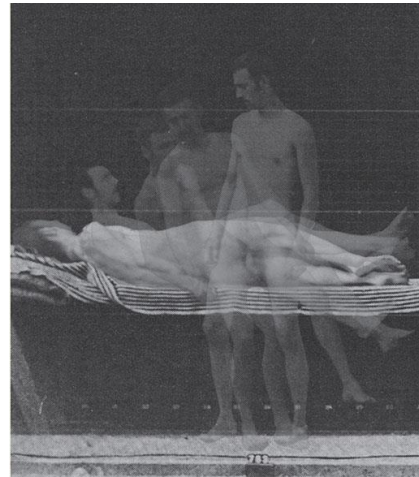


Fig. 11. Idris Khan, *Rising series...After Eadweard Muybridge "Human and Animal Locomotion"*, 2005.

Podríamos añadir una idea complementaria en esta discusión: una imagen es inasible en el momento en que entra el factor tiempo, por lo tanto su inasibilidad también se define por su grado de permanencia temporal en la realidad, sobre su *superficie de inscripción* (Dubois 1986, 122). Es un signo-tiempo que se podría enfrentar a condiciones adversas a su adquisición (Álvarez 2009, 167). Esto se relaciona invariablemente con el *punctum* de Barthes (1990, 64-65) y el concepto de memoria donde el engrosamiento y temporalidad de las capas de una imagen “se van creando con cada momento vivido” (Beneyto 2014, 105): el *punctum* sería entonces ese desplazamiento desde el interior de la imagen, desde su origen, que nos despunta, que nos atraviesa, como una flecha de tiempo.

Una respuesta reaccionaria a este dinamismo e inaprensibilidad de la imagen lo encontramos en los fenómenos e imágenes icásticas. Este concepto, acuñado por el filósofo Henry More alrededor de 1670, se refiere a aquellos fenómenos –y sus representaciones- que poseen un significado secreto que solo es posible revelar a través de un vidente dotado de un conocimiento ulterior (Warner 2006, 106). Así, la necesidad de atravesar la imagen, de excavar su superficie, se compensa en manifestaciones históricas y contemporáneas –seculares, religiosas y metafísicas-, como los mensajes divinos, la grafología o las imágenes de pruebas

psicométricas. De esta manera, se le confiere una precedencia a los sistemas y estructuras internas del individuo, sin importar lo poco confiables que sean, para entender cómo los fenómenos percibidos son indisolubles de quién percibe.

Es en esta inmanencia de lo evanescente en la imagen -de naturaleza inasible, doble de sustitución y duplicación a la vez- que encontramos las coincidencias entre tema, representación y contexto propuesto para la instalación *El Aliento te lleva en su Vientre*: todo en ella es una imagen inasible en tres niveles: por una parte, la representación de un cuerpo mutable –memoria digital de piel- hecho de muchos cuerpos; esta representación está constituida de luz –nunca se detiene, nunca deja de existir-; todo esto generado sobre un sustrato de humo que se ofrece a las otras corporalidades que le rodean. Apología de la inasibilidad. El usuario se convierte en espacio al mismo tiempo que la obra. Se respiran entre sí, se impregnan, se abrazan, se subliman.

Aquí falta, sin embargo, un componente fundamental, ya que la práctica artística de este proyecto puede (y deberá ser) descrita como dispositivo. Es ahí donde, invariablemente, encontraríamos una coincidencia inequívoca en su disposición, referencia y construcción: la fantasmagoría. Este concepto, como su propio nombre, es sumamente esquivo, así que acotemos las dos perspectivas desde las que se afrontará. Primero, estrictamente como dispositivo pre-cinemático; en segundo término, entendiendo la relación entre este dispositivo y la imagen mental, a la par que analizamos su relación con otros fenómenos que son inasibles por naturaleza. Como se definió al principio de esta revisión conceptual, evitaremos entrar en otros términos como la tanatología postmortuoria, el espiritismo y anexos. Asimismo, no situaremos la fantasmagoría en territorios como la ausencia, el deseo-no-consumado o el *phantasmata*, en tanto que ya hemos acotado las perspectivas sobre las que trataremos el concepto.

Para comprender la fantasmagoría como dispositivo, primero debemos conocer su antecedente, la linterna mágica. Este es un aparato portátil compuesto de una cámara oscura con un sistema de lentes y un soporte para colocar transparencias pintadas a mano. Su invención fue atribuida durante mucho

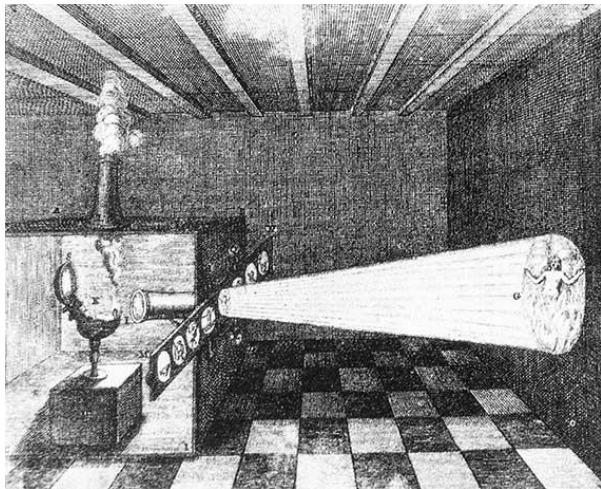


Fig. 12. Athanasius Kircher, *Grabado de Ars Magna Lucis et Umbrae*, 1671.

tiempo a Athanasius Kircher, pero otros científicos participaron en su desarrollo, como Christian Huygens –a quien se le atribuye la primera referencia en un manuscrito- y Thomas Walgenstein (Warner 2006, 137), aunque los primeros grabados ilustrando su uso se le atribuyen indudablemente a Kircher, en la segunda edición de su libro *Ars Magna Lucis et Umbrae*, de 1671 (Warner 2006, 138-139); y a Johannes Zahn, en su obra *Oculus Artificialis Teledioptricus Sive Telescopium*, de 1702 (Dubois 1986, 119).

El desarrollo de este dispositivo obedeció, en un principio, a materializar el modelo hegemónico de representación de la proyección interior de imágenes dentro de la mente: el *occulus imaginationis* de autores como Fludd (Warner 2006, 127). Esto es consistente con el uso que le dio Kircher en el Colegio Jesuita de Roma alrededor de 1640, ya que las imágenes proyectadas eran siempre de carácter sobrenatural: almas en el infierno, demonios lascivos, la resurrección de Cristo, y otros productos de la imaginación, no de la observación -lo contrario a la *camera oscura*, que mostraba las imágenes de la naturaleza en una habitación.

Casi 150 años después, y recién terminada la Revolución Francesa, el inventor y empresario de espectáculos Etienne-Gaspar Robertson presentó, primero en su pabellón de l'Échiquier en 1798 y posteriormente

en el Couvent des Capucines a partir de 1799, un evento teatral llamado “Fantasmagorie”, del griego *phantasmagoria*, ‘asamblea de fantasmas’ -aunque Buck-Morss identifica la aparición del término en Inglaterra, en 1802 (Beneyto 2014, 95). Combinación de teatro de sombras, proto-performance, juegos de luces y efectos de proyección sobre pantallas y humo, la fantasmagoría fue todo un éxito. Incluso fue clausurado por la policía francesa, ante el temor provocado por una proyección sobre humo de la máscara mortuoria de Georges-Jacques Danton y la posibilidad de que “Robertson pudiera revivir a Louis XVI”⁹ (Warner 2006, 147).



Fig. 13. Anuncio de *Fantasmagorie*, de Robertson, en el Couvent des Capucines; París, ca.1799.

Anécdotas aparte, el desarrollo de la fantasmagoría como dispositivo marcó un punto de inflexión en los sistemas de simulacro de la realidad, mediante una manipulación más o menos intencionada de la imagen, haciendo que la realidad sea más atractiva (Beneyto 2014, 95). Así, las nuevas tecnologías multiplicarían este potencial: construcciones ficticias que establecen un referente con la realidad en la forma de una “sustancia reblandecida y de significados livianos” (Álvarez 2009, 162) que actúan como paliativo ante la ansiedad de una existencia extensa, sin plataformas a las que asirnos. Es necesario identificar a su vez el uso que Benjamin le dio al término de fantasmagoría, utilizándolo en el sentido negativo del engaño, el artificio, similar –aunque con sus obvias distancias- al uso que le da Marx en referencia a la presencia visible de las mercancías, que

⁹ “The show was even closed down by the police for a spell because the fear spread that Robertson could bring Louis XVI back to life.”

esconden todo rastro del trabajo que las ha producido (Beneyto 2004, 96-97). Este es el velo que la fantasmagoría produce sobre lo que toca, la compensación ante una realidad que se nos ofrece solo como un doble de sí misma.

Es necesario notar aquí la importancia de las imágenes mentales eidéticas –entendidas como experiencias ópticas que son retenidas en la percepción con una intensidad alucinatoria. Una de las referencias más relevantes a este respecto la podemos encontrar en *Prodigiorum ac ostentorum chronicon*, un bestiario del humanista francés Conrad Lycosthenes, publicado en 1557, donde se compilan varios fenómenos de carácter fantástico y divino, con grabados de barcos navegando a través del cielo, guerreros sangrando en las nubes y Cristo en la cruz, con su sangre en el firmamento (Warner 2006, 98-99). También debemos destacar la relación entre la imagen intangible y los fenómenos que son inasibles en su naturaleza, manifestaciones naturales que se han interpretado como artificio, una especie de fantasmagoría *out in the open*, para generar una apariencia de realidad, que “desaparecen en el umbral de lo real” (Rosset 2008, 67). Un ejemplo de esto lo tenemos en los espejismos, particularmente la *Fata morgana*, un espejismo superior que se genera mayormente sobre el mar. Se tienen registros del interés naturalista y hierofánico que la *Fata morgana* generó desde hace siglos, con textos y grabados de Athanasius Kircher, Guglielmo Fortuyn y Domenico Giardina. Warner (2006, 96) identifica la descripción que Giardina, un naturalista jesuita del s. XVIII, realizó:

“Una ciudad flotante en el aire... (tan) infinita y (tan) espléndida, (tan) adornada, con edificios magníficos, los cuales estaban apoyados en una base de un cristal tan luminoso, como nunca se había visto antes”.¹⁰

Ya sea que miremos el cielo o a nuestro cuerpo de espejo, lo real quizás sea la suma de las apariencias, pero estas también son lo que creemos ver: fenómenos como la pareidolia dan perfecta cuenta de ello. El propio

¹⁰ “A city all floating in the air... (so) measureless and (so) splendid, (so) adorned with magnificent buildings, all of which was found on a base of a luminous crystal, never beheld before.”

Leonardo da Vinci recomendaba la contemplación de “manchas en las paredes, o las cenizas del fuego, o nubes, o fango, o cosas similares”¹¹ (Warner 2006, 110). Así, la imagen se nos escapa inasible, y ante esto queremos tener la satisfacción de no ver al vacío: es, como dice Volkow (2001, 37), un extraño monstruo que va deshaciendo todo al mismo tiempo que lo hace presente: *el ojo es el Minotauro de la imagen*. Y la imagen más inasible -posibilidad en su propia imposibilidad- sería la imagen mental.

Esto propone un panorama laberíntico para un problema que siempre había estado ahí. Podemos encontrar numerosos ejemplos de estos intentos de representar lo inasible: ante esta imposibilidad de abrazarnos a una realidad exterior, lo que queda es mirar hacia dentro. Diversos autores han propuesto numerosos modelos para esta proyección interior, generada a través del llamado *ojo de la mente*: Aristóteles, Leonardo da Vinci, Albrecht Dürer, Robert Fludd, René Descartes, John Locke, Samuel Taylor Coleridge, Gottfried Leibniz y Conrad Gesner, por nombrar a unos cuantos (Warner 2006, 124-128).

Inspirados por estos modelos de representación, se mantuvo vigente hasta el siglo XX la creencia de que es posible retener imágenes y luego proyectarlas a través de algún tipo de energía sobre los medios tecnológicos disponibles. Esto obedecía también a una búsqueda post-fotográfica de las imágenes *ajeiropoiéticas*, *sine manu facta*, hechas sin intervención de la mano (Dubois 1986, 124). Así, la creencia en una fuerza vital fue impulsada por el descubrimiento de los rayos X por Wilhelm Röntgen en 1895, lo que propició una serie de estudios, como los de la fuerza magnética (o vital) de Franz Anton Mesmer (1734-1815) y el ‘Od’ de Carl Ludwig Freiherr von Reichenbach (1788-1869) (Lembert 2007, 136). Son las fotos del pensamiento, las *thoughtographs*, *photos de la pensée*. Debemos destacar a este respecto las aportaciones de Louis Darget, quien se concentraba en imágenes mentales con su mano –sosteniendo una

¹¹ “He then recommended especially the contemplation of the ‘stains on walls, or the ashes of a fire, or clouds, or mud, or like things’”.

placa fotográfica- apoyada sobre su cabeza, registrando los ‘rayos-V’. Dejemos que el propio Darget, citado en Lember (2007, 139), nos lo explique:

“Si uno concentra sus propios pensamientos en un objeto con contornos simples, como una botella, la imagen-pensamiento fluídica emerge a través de los ojos y afecta la placa fotográfica con su radiación, produciendo una fotografía del objeto”.¹²

Mención aparte merece el trabajo de Hyppolite Baraduc, quien se dio a la tarea de registrar las energías psíquicas del cuerpo. De esta manera, en 1896, publicó *The Human Soul, its Movements, its Lights, and the Iconography of the Fluidic Invisible*, que incluía un álbum de 70 fotografías hechas sin cámara o lente, sensibilizadas en cambio por el flujo energético –la *nuée fluidique*, la niebla mística- sobre las placas, llamadas *Psychicônes* (Warner 2006, 259).

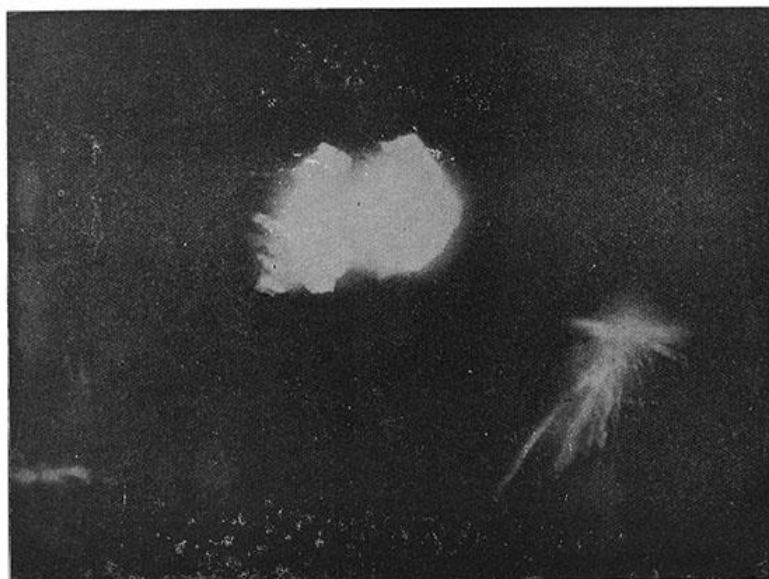


Fig. 14. Hyppolite Baraduc, XXIV. *Psychicône without aid of hand*, ca.1893.

Finalmente, encontramos además otros intentos de registrar y demostrar la existencia de un fluido invisible del pensamiento, tal y como lo hubieran querido los primeros que reflexionaron sobre el tema: experimentos como los de Semyon y Valentine Kirlian en 1939, o las fotografías del

¹² “If one concentrates one’s thoughts on some object with simple contours such as a bottle, the fluidal thought-image emerges through the eyes and affects the photographic plate with its radiarion, producing a photograph of the object”.

pensamiento hechas por Ted Serios en 1960, pero esto solo lo mencionamos como anecdótico, para cerrar el tema.

“Detente, instante, eres tan hermoso!”, exclama el erudito alemán en la obra de Goethe. Nos suena familiar. Podríamos, como Fausto, gritarle con nuestro cuerpo a la imagen, pedirle que se detenga por un instante. Decirle que solo queremos abrazarla, que su relámpago nos toque la punta de los dedos. Conocerla en realidad, enfrentar su imprevisibilidad, lanzarse como San Sebastián a la primera flecha. O afrontarla como en *El Aliento te lleva en su Vientre*: una imagen que nunca será la misma, inmanente en su dimensión dinámica, atravesando entrópicamente los demás cuerpos, una metáfora viva de evanescencia de aliento, aire salvaje, aire maternal que nutre.

2.6 Discusión: La disipación simbólica del cuerpo

*But if my soul had gone, it should have walk'd upon A Cloud just over you,
and peep'd, and thence I would have Call'd you.*

John Dryden, 1670

Como ya hemos explorado en nuestra revisión, encontramos una relación entre cuerpo-experiencia, la extensión, el pneuma y la inasibilidad de la imagen, para así proponer una representación del cuerpo fenomenológico. De esta manera, el recorrido realizado nos conduce a nuestro destino: la aportación del concepto de *disipación simbólica del cuerpo* como una estrategia de producción para la práctica artística. Primero debemos establecer que este concepto ya ha sido mencionado por Umberto Eco (1999, 137) en *La estrategia de la ilusión*, aunque de una manera totalmente distinta, usándolo en referencia la cantidad de dinero gastada en la obra *Vathek* de Beckford. Otra referencia, ligeramente más cercana al presente proyecto es el uso que identifica Susan Sontag (2003, 10) en Groddeck –médico y pionero de la medicina psicosomática- a propósito de la resignación caracterológica de la tuberculosis, en un “consumirse hasta morir” mediante la “culpabilidad de la repetida disipación simbólica de semen”. Aquí es perfectamente claro cómo el uso que propondremos será, lógicamente, como proceso simbólico, alejado del cuerpo biológico: es imposible de disipar un cuerpo sin convertirlo a su vez en masa, muerte, cadáver, cenizas que se expulsan de una urna, detritus. Observemos, en cambio, la evanescencia como metáfora de la presencia del cuerpo, agitemos las imágenes dormidas en su interior.

¿Qué es para nosotros la *disipación simbólica del cuerpo*? En un sentido básico, es la reflexión sobre las relaciones entre corporeidad y extensión, para establecer modelos y estrategias de representación con una perspectiva fenomenológica. Para lograrlo, partimos desde la imagen de un cuerpo que se reconfigura y se extiende frente a nosotros, inmanente en su condición de cuerpo-imagen-proceso, cuya existencia se genera, siempre imprevisible, en sí misma a partir de su comportamiento relacional

al respecto de otros cuerpos. En el caso de *El Aliento te lleva en su vientre*, este comportamiento toca tanto que envuelve, atravesando los cuerpos desde dentro y fuera y viceversa, al respirarse e inspirarse: existir dentro de este símbolo y que a su vez, ese símbolo entre en nosotros. En una época de incertidumbre, la pieza la construye el espectador.

Planteamos así una ontogénesis desde la partícula de la extensión -la nube, remolino y espejo de Serres-, para impregnar a los observadores/usuarios de una sensación de matices de corporeidad, presentando un cuerpo que acontece, se expande y se retrae, que no es como se espera que sea, que afronta ese desasimiento. *Corpus sed non caro*.

De esta manera, sugerimos que toda obra realizada a partir de la perspectiva de la disipación simbólica del cuerpo, cuente con estas características:

- Trabajar a partir de la idea de un cuerpo que se desborda, que oscila entre lo visible, lo invisible y lo reversible, que se irradia por todas partes en un flujo constante de significados.
- Proponer el espaciamento de los cuerpos como eje fundamental en la representación, generándolo desde la edición de la imagen, el soporte o la configuración del espacio.
- Preferiblemente, la representación se realizaría desde una técnica con una génesis tecnológica profundamente inasible, como el video –secuencia de imágenes expandidas en una temporalidad-, videoproyección o experimentación con holografía. Entender la representación generada como una imagen-proceso, en un continuo bucle, sin inicio ni final, pregunta y respuesta a la vez.
- La superficie de inscripción de la secuencia o las imágenes debería ser inasible. Esto es, que permita la imprevisibilidad de su comportamiento, alejado de la precisión cartesiana.
- El autor debería definir la *personalidad* de la pieza: La evanescencia, lo efímero, lo intangible, son cualidades fundamentales.

3. PRÁCTICA ARTÍSTICA

3.1 Planteamiento del proyecto y antecedentes

El marco teórico-referencial nos ha brindado una plataforma desde la cual generar estrategias para definir la práctica artística de *El Aliento te lleva en su Vientre*, tanto como instalación, experiencia estética y reflexión. Esto nos permite construir la pieza como una instalación interactiva que utiliza la interfaz metafórica de la fantasmagoría -una digitalización de la transparencia de la mirada- para producir una imagen-inasible de la representación de un cuerpo que brota, que se resignifica constantemente. Un cuerpo que está ahí para exhibirse ante los demás, para perderse en él –y a su vez, se derrame en todos.

A partir del concepto de *disipación simbólica del cuerpo* establecido en el apartado anterior, exploraremos algunos antecedentes artísticos relevantes, de los cuales nos interesan sus características instalativas, de interacción y de experiencia perceptiva. Estos antecedentes son medulares para el presente proyecto, ya que unen concepto y representación en formas que son afines a nuestra práctica artística, logrando de esta manera, perfilar y afinar una solución específica para la instalación de *El Aliento te lleva en su Vientre*. Primero nombraremos y analizaremos aquellas obras que usen la niebla-humo como elemento matérico de representación, para posteriormente enfocarnos en aquellos proyectos que usen una pantalla inestable de gas o humo. Finalmente mencionaremos otros proyectos de naturaleza tangencial al que nos ocupa.

La representación de los conceptos mediante esculturas de niebla y humo –expansivas e instalativas- como una estrategia de deconstrucción de la experiencia estética, ha sido planteada por diversos artistas. En un principio presentamos a dos mujeres que han basado casi la totalidad de su obra sobre esta búsqueda. Posteriormente, mencionaremos obras individuales de artistas que, aunque sí han trabajado con técnicas similares, no es su principal tema.

Hablar de la niebla como medio escultórico/instalativo nos remite indudablemente a la pionera: Fujiko Nakaya (1933). Ella realizó la primera escultura atmosférica de niebla, para el Pabellón Pepsi-Cola en la Expo '70, en Tokio, Japón, con la colaboración del grupo E.A.T. y Thomas Mee (Guggenheim n.d.).



Fig. 15. Fujiko Nakaya, *London Fog*, 2017.

Para Nakaya, la niebla es un medio de transmisión de luz y sombra, tan válido como el video o el lienzo, que además se comporta como una manifestación viva, obedeciendo a las condiciones atmosféricas en las que se presenta. Lo impredecible de sus piezas, esta ilusión en la que envuelven con movimiento y fluctuación al ambiente, permite establecer relaciones con el dinamismo de la naturaleza. Okazaki (2017) encuentra, además un estrecho vínculo entre la obra de Nakaya con el pensamiento atomista de Epicuro, definiéndolo como una especie de puntillismo instalativo, donde el “verdadero secreto de la libertad del espíritu humano se encuentra en las trayectorias infinitas de las incontables partículas de agua”.

Otra artista que ha basado su obra en instalaciones de niebla en espacios públicos y privados, es la belga Ann Veronica Janssens, quien propone una experiencia perceptiva y sensorial particular, a través de una metodología inmersiva. Coulter-Smith (2006a, 19) comenta sobre su obra que “debido a que la percepción consciente requiere un yo que perciba, uno puede comparar la disolución de la frontera entre cuerpo y entorno con la disolución de la frontera entre el yo y el otro”¹³. De esta manera, Janssens

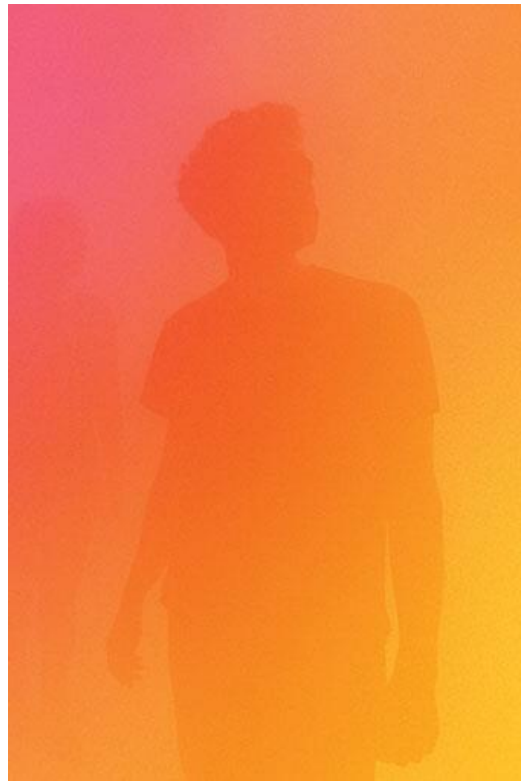


Fig. 16. Ann Veronica Janssens, *Yellowbluepink*, 2010.

logra diseñar instalaciones para dirigir la atención del usuario/espectador hacia el proceso de la percepción en sí, en vez de un objeto determinado (Coulter-Smith 2006b). Ejemplos de esta práctica artística se encuentran en su intervención para el pabellón de Bélgica en la Bienal de Venecia 1999, y así como otras instalaciones como *Blue, Red & Yellow* (2010) y *Yellowbluepink* (2015), donde cubrió todo el primer piso de la Wellcome Gallery (Londres) con niebla.

Otro artista que, similar a Janssens, prefiere trabajar sobre la percepción en lugar de concentrar la atención sobre la materia, es el artista islandés Oliafur Eliasson. Su pieza más importante es *The Weather Project* (2003): una representación del sol y el cielo, dentro del Turbine Hall de la Tate Modern Gallery, en Londres. Con esto, genera una alteración en las condiciones espaciales que le permiten al artista reflexionar sobre ideas de

¹³ “Because conscious perception requires a self that perceives, one can compare the dissolution of the boundary between body and environment with the dissolution of the boundary between self and other.”

realidad, verdad y representación, invitando al usuario a cuestionar la percepción de su entorno e identificando el intersticio entre la acción instintiva de percepción y la lógica de la comprensión (May 2003). De Eliasson también se destacan *Din blinde passager* y *Your blind movement*, ambas de 2010.

Continuando con nuestra revisión de obras afines a *El Aliento te lleva en su Vientre*, encontramos un conjunto de artistas que han usado la niebla y el humo como elemento matérico, de manera complementaria a su cuerpo de obra. En la instalación *Blind Light* (2007) del artista inglés Antony Gormley, encontramos una habitación luminosa de cristal, completamente saturada por una densa presencia de niebla. De esta manera Gormley – cuya temática general se centra en el espaciamiento de los cuerpos mediante la escultura- propone así un cambio en la relación entre la propiocepción del usuario, el espacio y los otros.



Fig. 17. Antony Gormley, *Blind Light*, 2007.

Por otra parte, en las obras *Cloud Rings* (2006) y *Encircled Cloud* (2012), el artista visual y escultor Ned Kahn busca visibilizar las fuerzas dinámicas existentes en los fenómenos naturales. *Encircled Cloud* es una escultura-instalación dinámica de casi 2 metros, por la que fluye una cortina de niebla que enmarca el paisaje y a la vez, lo oculta.



Fig. 18. Ned Kahn, *Encircled Cloud*, 2012.

Este uso de la niebla para esconder y bloquear estructuras está perfectamente ejemplificado en el proyecto *Blur Building* (2002), realizado por el estudio de arquitectura Diller Scofidio + Renfro para la Swiss EXPO 2002, en la base del lago Neuchatel, en Yverdon-les-Bains, Suiza. Esta arquitectura atmosférica fue creada con 35,000 dispersores de alta presión, cuyo comportamiento se modificaba de acuerdo a la lectura de condiciones climáticas, como humedad y velocidad del viento.



Fig. 19. Diller Scofidio + Renfro, *Blur Building*, 2002.

Para terminar con esta revisión respecto al humo-niebla, tenemos el trabajo de Berndnaut Smilde, artista holandés cuyo tema es la creación de nubes en habitaciones vacías. De esta manera, su producción reflexiona alrededor de la fisicidad y su permanencia en el tiempo, a través del aspecto evocador, etéreo y temporal de la disipación.



Fig. 20. Berndnaut Smilde, *Nimbus II*, 2012.

Hemos observado cómo algunos artistas buscan un desplazamiento que se aleja de lo matérico concreto, aprovechando en cambio el aspecto simbólico de la suspensión y la dispersión. Sin embargo, algunos artistas visuales prefieren plantear esta niebla como una superficie de inscripción, esto es, una pantalla de características imprevisibles, una evanescencia de puntos de luz. El proyecto pionero en esta proyección sobre niebla lo encontramos en la escultura efímera participativa *Centerbeam* (1977) de Otto Piene, en colaboración con el Center for Advanced Visual Studies (CAVS) del MIT (Massachusetts Institute of Technology). Esta pieza fue presentada en Documenta 6, en Kassel, Alemania, e incorporó tecnologías avanzadas en su momento, como proyección laser, hologramas, pantallas de vapor y esculturas inflables de helio (figura 21).



Fig. 21. Otto Piene, MIT y CAVS, *Centerbeam*, 1977.

Más recientemente, en el festival Ars Electronica 2004, se presentó la instalación interactiva *Moony* (2004), de Akio Kamisato, Takehisa Mashimo y Satoshi Shibata, y en la cual el vapor es usado como interfaz interactiva y pantalla. Finalmente, el artista francés Joanie Lemerrier generó una serie de anti-hologramas, llamados *No-Logram (Screenless Projection Experiments)* (2017).



Fig. 22. Joanie Lemerrier, *No-Logram*, 2017.

Estas pruebas buscan, desde un aspecto técnico, crear proyecciones volumétricas sobre humo, generado por un sistema de bombeo de alta presión. Así, las proyecciones son reactivas en tiempo real mediante video-tracking y permiten una interactividad mayor a lo que se ha visto en otros proyectos similares.

Finalmente, es necesario mencionar las referencias inmediatas que influyen en la producción de la pieza de videoarte que se proyectará sobre el humo: de naturaleza carnal y mutable, mostrará un cuerpo cuyas partes están cambiando constantemente, como el cuerpo fenomenológico que-se-re-significa. En primera instancia, encontramos la obra de uno de los videoartistas más importantes, Bill Viola. Su díptico *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity* (2013) nos interesa por su tema y por su estética. Con esta pieza, Viola explora la piel como territorio de búsquedas inefables, acaso inútiles, pero necesarias: en proyecciones sobre placas de granito negro, un hombre y una mujer de edad avanzada recorren su propia piel confrontándose con “el prospecto de una futura no-existencia”¹⁴ (White 2013). Destacamos también *The Veiling* (1995), una instalación con 9 pantallas translúcidas que presentan una acción fantasmal entre el recorrido de dos individuos a través de las superficies.

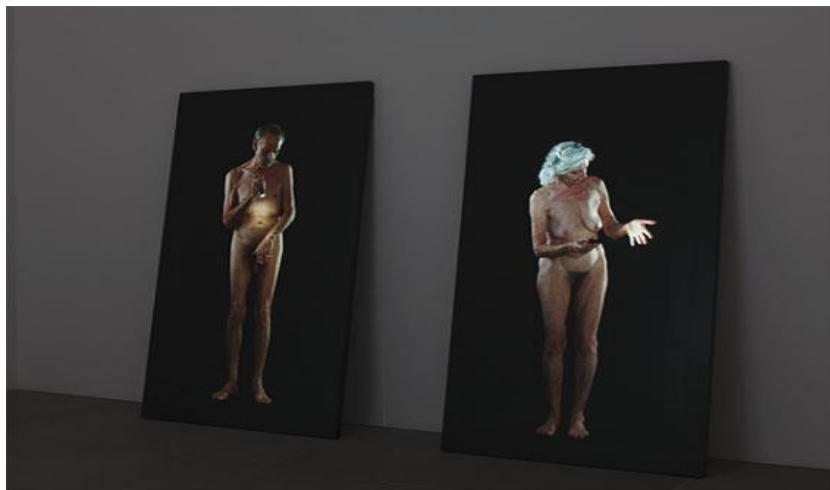


Fig. 23. Bill Viola, *Man Searching for Immortality/Woman Searching for Eternity*, 2013.

¹⁴ “It speaks of the self-denial with which we use and abuse our bodies, only to be eventually confronted with the unintelligible prospect of their non-existence”.

Por otra parte, la video instalación *Modell 5* del colectivo Granular-Synthesis, -conformado por Kurt Hentschlaeger y Ulf Langheinrich- muestra una multiplicidad de movimientos interrumpidos, frenéticos y redundantes, que impactan entre sí, creando una tensión constante a partir de la edición.

Completando esta revisión, la serie *Cuerpos de mujer sobre peana* (2010) de Elías Pérez presenta 20 impresiones de un cuerpo que no muestra ningún referente en particular: imágenes realizadas a partir de otras corporalidades, en la misma posición y en la misma altura, un mapa corporal objetivo.

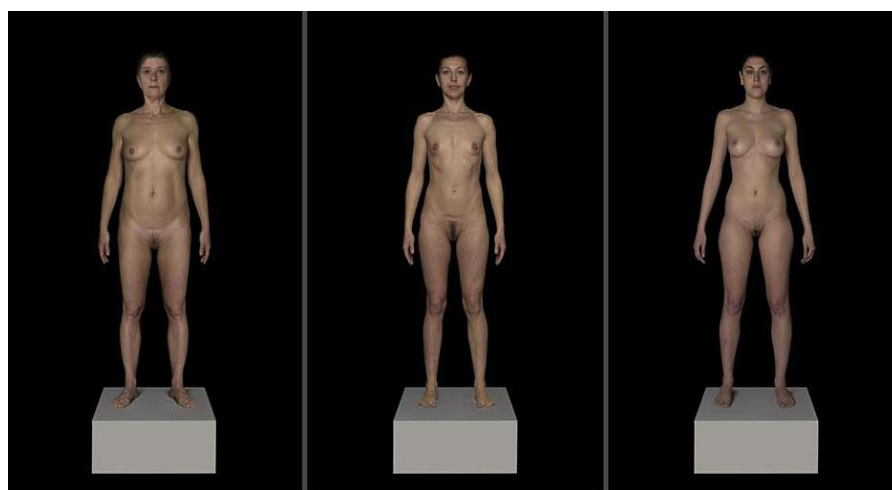


Fig. 24. Elías Pérez, *Cuerpos de mujer sobre peana*, 2010.

Además de las piezas ya mencionadas, se encuentran otras manifestaciones de práctica artística cuya técnica, solución o concepto son tangenciales, en mayor o menor medida a *El aliento te lleva en su vientre*. Estas se enlistan en orden cronológico: *Smoke Sculpture* (1992) de Frank Stella en colaboración con Michael O'Rourke, *Shadow for Heisenberg* (1993-1994) de Jim Campbell; *Viewer* (1996) de Gary Hill; *Breath Cultures* (1999) de Sabrina Raaf; *The Waves* (2002) de Thierry Kurtzel; *Shifting Intimacies* (2006) de Keith Armstrong; *Guide* (2007-2009) de Clement Price-Thomas; *Breathing Room* (2014) de Anna Berry y *PRANA* (2015) del estudio B-Reel Creative. También es necesario destacar las manifestaciones en otros medios audiovisuales, como escenas de *Persona* de Ingmar Bergman (1966), *Amarcord* (1973) de Federico Fellini y *Arrival*

(2016) de Denis Villeneuve, así como el videoclip de Ragnar Kjartansson (2012) para la canción *Ég anda* de la banda islandesa Sigur Rós. Solo por citar un par de referencias literarias más, la historia dedicada a Matiegka, el escultor de humo en el capítulo 'La nueva escultura' en *Gog* (1922) de Giovanni Papini; y la acción de Poseidón en *La Iliada* de Homero, cubriendo con niebla los ojos de Aquiles.

Como se ha establecido en otros apartados, el proyecto *El Aliento te lleva en su Vientre*, propone una reflexión a partir de la experiencia estética de la presencia de un cuerpo sin bordes – compuesto de muchos otros individuos– que se ofrece a su vez a otros cuerpos; planteamiento que supone un paso más en la línea de trabajo personal, de la cual se señalan a continuación algunas obras que son antecedentes del presente proyecto. Esta línea se inicia en *Intravenus: cuando las venas salen a jugar* (2006), donde encontramos una representación de venas, arterias y tendones de luz, entrelazados en un acto lúdico y sexual. Esta búsqueda personal continuó en otras series relevantes como *Las tres caídas de una piel* (2006) –la lucha libre mexicana y su relación con el cuerpo como campo de batalla–; *Whitewaves* (2010) –la noción poética de la pareidolia de un paisaje devenido en cuerpo de mujer–; *Eg Anda* (2013) –precursor conceptual de la presente obra, una serie sobre el



Fig. 25. Misael Sámano-Vargas, *Careful Fear* (de la serie 'Two Emotions'), 2014.



Fig. 26. Misael Sámano-Vargas, *Ínsula*, 2016.

embarazo de una nube; *Two Emotions* (2014) –la manifestación física de la carne que muta en la emoción que siente-; *Exogénesis* (2014-2018) – una reflexión sobre la regeneración de los huesos y la factibilidad de un dios imperfecto-; *Vae Victis* (2016) –la carne que es inevitablemente expuesta a la colisión constante de otras carnes-; *Ínsula* (2016) –la fragilidad de la piel/membrana, atravesada por aviones de papel; y *Grimorio* (2017), una reflexión sobre la imagen del cuerpo como vocabulario de la violencia. Podemos notar entonces cómo el cuerpo se ha convertido en letra viva para el texto simbólico del autor, y es natural que esta reflexión continúe hacia otras dimensiones.



Fig. 27. Misael Sámano-Vargas, XXIV (de la serie '*Grimorio*'), 2017.

3.2 Descripción técnica

El proyecto *El aliento te lleva en su vientre* es una instalación interactiva que se compone de un sistema de interfaz metafórico y una retroproyección sobre humo.

La instalación consiste en una máquina de humo marca Mad Owl de 400w y capacidad de 0,3L, colocada dentro de un módulo de cartón contracolado negro que actúa como concentrador del humo, dispuesto sobre una peana del mismo color. Un microcontrolador Arduino Uno Rev3, un sensor de ultrasonido HC-SR04 y un módulo de relé para Arduino, gestionan tanto la activación de la máquina como la retro proyección de una pieza de videoarte, a través de un ordenador portátil. El sonido se genera por la propia máquina de humo, con un micrófono colocado a un costado de ésta. Además, el video que se proyecta también cuenta con audio: ciclos respiratorios del propio autor, filtrados con un efecto granular. Así, al activarse la interacción, se envía el audio a una mesa de mezclas, que aplica un efecto de eco y le da salida a través de tres altavoces alrededor de la instalación. Para el control de los visuales se usará Processing 3.3.7 y para el sonido, una mesa de mezclas Behringer Xenyx QX2442USB de 16 canales, con un micrófono de condensador Rode NTG2 y tres altavoces de 100w.

Es necesario aclarar sobre la cantidad de usuarios que pueden interactuar con la pieza, ya que en realidad, aunque es una instalación que se sitúa en un espacio en que se puede recorrer por más de una persona, la experiencia es casi monousuaria, ya que demanda una atención plena. Esto se detallará a fondo en el apartado sobre **Sobre la experiencia estética**.

3.2.1 Proceso

Como toda práctica artística, el proyecto ha experimentado una serie de cambios y modificaciones, tanto en su idea original como en su representación y estrategias de producción. Lo que se ha mantenido constante es el interés por trabajar a partir del aliento y sus derivados semánticos –niebla, humo, gas-, aunque como veremos a continuación, la instalación final se ha adaptado a los conceptos fundamentales, presupuesto, tiempo y condiciones de montaje.

En un principio, la pieza se configuraba estrictamente como una instalación multimedia, a partir del interés por explorar la relación entre los conceptos de proximidad, erotismo, contradicción y contacto, usando la respiración como vínculo simbólico y referencial, con un claro énfasis en los sistemas dinámicos de interacción, la imagen en movimiento y el arte sonoro generativo.

Este proyecto, con el nombre temporal O (por “oxígeno”), fue el que se envió a la convocatoria del Master en Artes Visuales y Multimedia, a mediados de 2016.

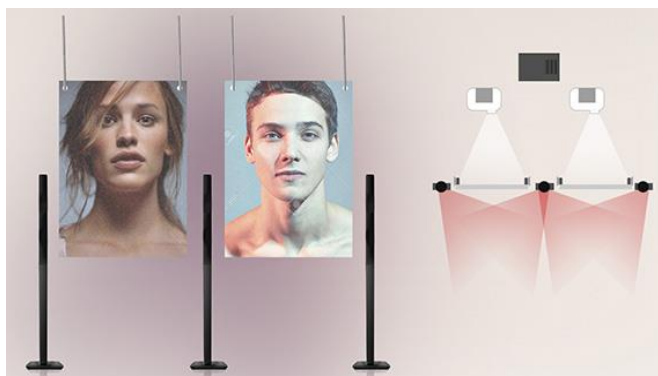


Fig. 28. Diagrama para O, 2016.

Originalmente era una obra que combinaba

impresión digital (con videomapping), instalación e interactividad: una serie de retratos impresos que son percutidos por solenoides y responden en tiempo real a la respiración y la cercanía del observador ante la pieza, mediante un oxímetro, sensor de proximidad y sensor de pulsaciones. Posteriormente se propondría solo usar un sensor de proximidad, arte sonoro y retroproyección.

El anteproyecto *O* se retomaría en los primeros seis meses del Master. De esta manera, se definió su objetivo general: proponer una experiencia estética mediante una pieza que transitase entre la familiaridad del acercamiento físico y la contradicción con el sonido de la respiración, usando elementos como la distancia y el arte sonoro.



Fig. 29. Mapa mental para *O*, 2016.

Lo destacado de este proyecto fue su utilidad para iniciar la reflexión sobre algunos de los temas medulares sobre los que *El Aliento te lleva en su Vientre* operaría: la respiración y el aliento como pulsión vital, la revisión del concepto del *pneuma*, su relación con el contacto entre los cuerpos y la modificación de la pieza a partir de su experiencia con el usuario.

Meses después, encontramos la primera referencia al título final de *El Aliento te lleva en su Vientre*, en el prototipo de pieza para la asignatura Programación multimedia. En este proyecto se continuó con la idea de generar una pulsión reactiva ante la cercanía y mostrar una pieza como ente vivo, aunque la representación final para esta pieza había cambiado radicalmente a lo visto en *O*. Así, *El Viento te lleva en su Vientre* (2017) es una interfaz metafórica reactiva a la distancia que combina computación

física a través de un solenoide que percute un lienzo de tela sublimada con una imagen de piel; arte sonoro con un *patch* modificado de Pure Data; y una proyección que muestra el nombre de la pieza, escrito a mano por los padres del autor del presente proyecto.

Todas estas reflexiones continuarían en las primeras ideas para *El Aliento te lleva en su Vientre*, ya como proyecto final de Master, enfocándose en la importancia de proponer una obra en la que el usuario pueda insuflar vida mediante su aliento. Para esta pieza final, se pensaron varias opciones:

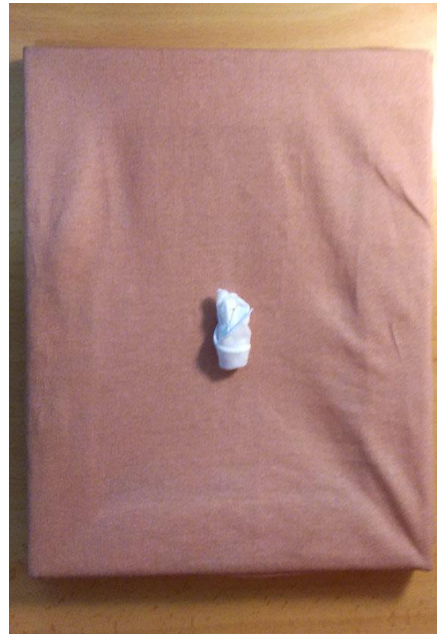


Fig. 30. *El Viento te lleva en su Vientre* (prototipo), 2017.

a) Una máquina telemática de aliento –parcialmente inspirado en *Mobile Feelings* (2001-2004) de Sommerer y Mignonneau-, que permitiría transportar simbólicamente el aliento desde la interfaz hacia un cubo de metacrilato.

b) Insuflar vida a una obra mediante el aliento. Para esto se pensó en dos propuestas: por una parte, una videoinstalación con atomizadores ultrasónicos, cristal conductivo y circuitos piezoeléctricos que reaccionara ante el aliento del usuario y empañaría el cristal; una segunda idea, similar, pero que reaccionara con la distancia y la vibración del soplido.

c) Esculturas reactivas, hechas con placas de cristal y madera, encapsulando vapor y emulsión fotográfica en polvo.

Sin embargo, en las primeras etapas de esta investigación se descartó el uso del aliento, debido a que planteaba complicaciones en la interacción. Esto era particularmente problemático por dos razones. El comportamiento esperado por el usuario –esto es, soplar sobre la pieza- obligaba a plantear una serie de instrucciones que acotaban demasiado la experiencia estética

de la obra. Por otra parte, el registro de la interacción tendría que haberse hecho sobre otra interfaz -como un piezoeléctrico o un micrófono- diferente a la pieza en sí misma, y esto cancelaba la intención poética del usuario como dador de vida a la obra. Estas limitantes y sus posibles soluciones se analizan detenidamente en el apartado **Conclusiones y trabajo futuro**.

Una vez descartada la interacción por aliento o soplido, se decidió indagar desde una interacción más fácil de registrar: el contacto sobre la pieza a través de una interfaz háptica monousuario. En este proceso también se decidió usar humo/niebla en vez del aliento, y además, que ahora sirviera como superficie de inscripción de la imagen. De esta manera, se consideró incorporar a la instalación un objeto-contenedor que cumpliría tres funciones: contenedor de la niebla generada por una máquina de humo, superficie de retroproyección e interfaz háptica con un circuito capacitivo.



Fig. 31. Render para la *El Aliento te lleva en su Vientre*, 2017-2018.

Con esta idea, se desarrolló un paper detallando la instalación, estableciendo ya aquí la perspectiva fenomenológica del cuerpo para una estrategia de producción. La práctica artística se planeó como un sistema de interfaz háptico monousuario, que consistía a grandes rasgos, en un contenedor de cristal con forma de prisma rectangular, de aproximadamente 80 x 120 x 20 cm. El frente estaría compuesto por una

placa de cristal translúcido conductivo, recubierto de una película de ITO (indio dopado con estaño)- y un borde de aluminio que actuaría como circuito capacitivo. Otros elementos de la pieza incluyen una retroproyección, sensor de distancia, altavoces, una máquina de humo y un sistema de ventilación/extracción de aire. Así, cuando el usuario se acercara a la pieza, el humo empezaría a circular dentro del contenedor para servir como pantalla a la retroproyección. El video mostraría un individuo –en un principio asexual, aunque posteriormente se definió como hecho de muchos cuerpos- que invitaría al usuario, mediante un gesto, a tocar la superficie del contenedor. En ese instante, los ventiladores colocados en la tapa superior, se activarían y disiparían el humo.

Tomando en cuenta todas estas condiciones, se inició la primera etapa de pruebas, que consistió en cuatro sesiones entre el 2 de marzo y el 16 de abril, usando un prototipo de contenedor de metacrilato de 41.5 x 101 x 10 cm, y una retroproyección con imágenes fijas y video, a una distancia de aproximadamente 250 cm. Durante estos ensayos se probaron diferentes estrategias, que se detallan a continuación.

a) Retroproyección sobre el contenedor lleno de humo, observando sus variaciones respecto a la definición de la imagen dependiendo de la cantidad de fluido. Estas pruebas fueron exitosas y permitían generar una percepción volumétrica de la imagen con el humo.

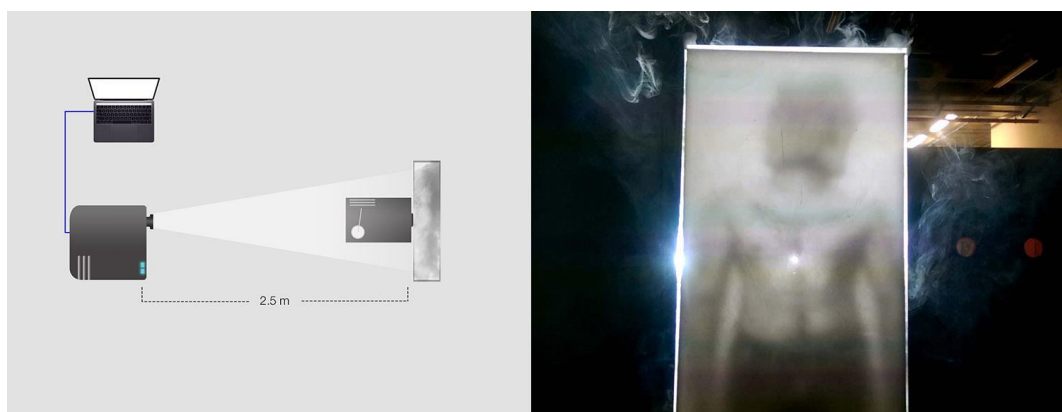


Fig. 32. Diagrama y registro de la retroproyección sobre humo, 9 de marzo 2018.

b) Retroproyección con un juego de luz y sombra, sin contenedor, de manera que el usuario generara una sombra sobre la voluta de humo libre. Para esto se colocó una luz puntual de teatro, entre el usuario y el contenedor, conectada a un dimmer. Esta prueba fue fallida, ya que se esperaba un resultado similar a un videomapping, de manera que la proyección solo se percibiera dentro de la sombra del usuario, sin embargo el resultado fue de una proyección con un contraste bajo que no era funcional.

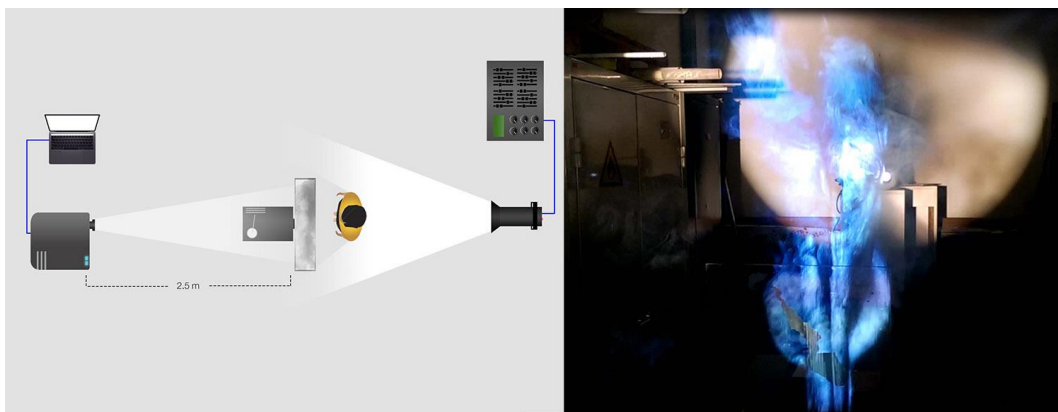


Fig. 33. Diagrama y registro de la retroproyección sobre humo y luz, 12 de abril 2018.

c) Retroproyección doble: dos proyectores equidistantes, con imágenes diferentes y ángulos opuestos, sobre el contenedor. Esta prueba fue exitosa y mejor de lo que se esperaba. Ambas imágenes se funden en una sola cuando el contenedor es visto completamente de frente. En el momento en que el usuario camina alrededor de la pieza –y por lo tanto, colocándose en línea recta al haz de luz de uno u otro proyector-, la imagen

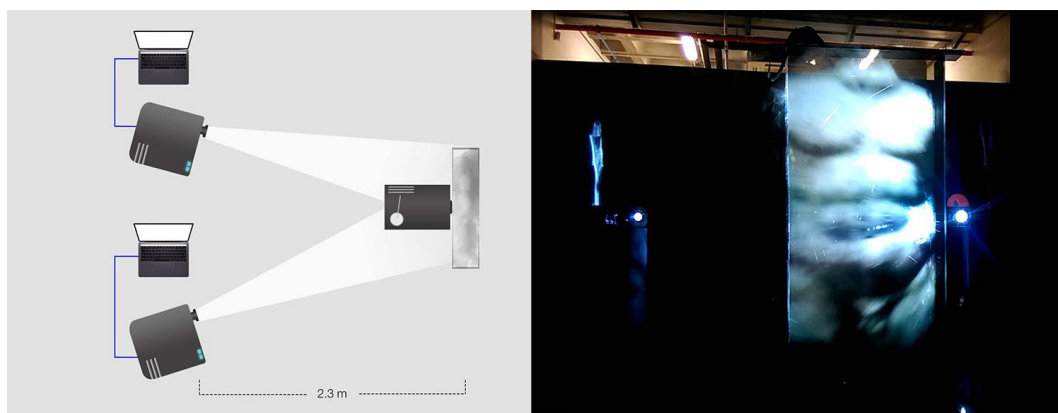


Fig. 34. Diagrama y registro de la retroproyección sobre humo y luz, 12 de abril 2018

se modifica. Sin lugar a dudas, es algo que se considerará en trabajos futuros y se analizó su inclusión como pieza derivada en la presentación final del TFM.

Esta versión del proyecto era perfectamente viable, salvo algunas consideraciones técnicas ligeramente complejas, como el control de la velocidad de los ventiladores o las pruebas para un circuito capacitivo transparente sobre la superficie del metacrilato. Sin embargo, después de algunas tutorías y análisis, encontramos que presentaba dos inconsistencias fundamentales.

Primero, el uso de un contenedor para esta representación del cuerpo-niebla, contradecía completamente el objetivo del proyecto. Un objeto con una memoria semántica que refiere invariablemente a una urna, caja, placa-monumento, no tiene cabida en una instalación sobre la representación de un cuerpo espaciado –fáustico, sin bordes, que se resignifica todo el tiempo. Continuar con esta idea proponía claramente un distanciamiento entre concepto y representación, un territorio arriesgado en el que no estábamos dispuestos a entrar.

En segundo lugar, basar la interacción en el gesto del personaje que invita a tocar la obra, presentaba su propia serie de complicaciones. Por una parte, este gesto debía de ser perfectamente calculado, analizado y representado, para establecer una dinámica de invitación e intención del usuario a hacer contacto en la superficie de la pieza. Además, añadía conceptos como la satisfacción del deseo, la externalización del cuerpo mediante la gestualidad, el tránsito de la muerte y la otredad. Todos estos temas, aunque valiosos en sí mismos, nos desviaban completamente del planteamiento original.

Fue en este momento que se tomó la decisión de generar la proyección sobre el humo sin contenedor, enfatizando así la idea de una instalación efímera, evocadora, evanescente, a partir de lo realizado por Janssens, Eliasson, Nakaya o Gormley, por mencionar algunos. Esta estrategia de

representación sin lugar a dudas también aportó otros conceptos, pero a diferencia de aquellos que mencionamos al hablar de la gestualidad o la memoria-semántica-de-la-caja, estos temas sí se emparejaron con la línea de pensamiento original del proyecto. Así, términos como la imagen inasible, la fantasmagoría como dispositivo y el espaciamiento de los cuerpos, cobraron más sentido e importancia con esta solución para la producción artística.

La segunda etapa de pruebas se realizó entre el 17 de abril y el 1 de mayo. El primero reto, al decidir trabajar sobre el humo sin contenedor, fue controlar de alguna manera la salida para generar una voluta más compacta y dirigida. Para esto se desarrollaron dos prototipos de difusores y un prototipo de módulo



Fig. 35. Difusor de anillo, primera prueba.

para colocar dentro la máquina de humo. Estos difusores de anillo fueron realizados a partir de mangueras flexibles de plástico y pvc. El primer difusor fue hecho con una manguera de pvc de 4 cm de diámetro, doblada en forma circular con una unión en “T” y perforaciones de 0.5 pulgadas, a lo largo de la manguera, cada 5 cm. Al realizar las pruebas, no fue una solución efectiva, ya que la presión ejercida por la boquilla de esta máquina de humo de 400W pierde potencia en un difusor de diámetro tan amplio. Sí funcionó a la perfección con una máquina de humo de 1200W, pero este dispositivo se descartó porque no es posible hacerle modificaciones al control remoto.

El segundo difusor fue construido con una manguera plástica flexible de 12-15 mm, unida entre sí en forma casi circular con una junta en "Y". Se hicieron dos versiones de este difusor, modificando la unión, para que

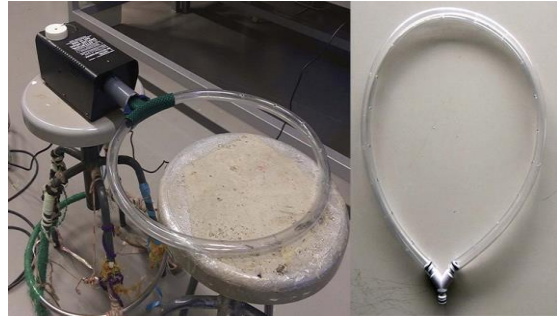


Fig. 36. Segundo difusor de anillo, versión 1 y 2.

correspondiera a la boquilla de salida del humo. De manera similar que al difusor anterior, se le hicieron perforaciones de 0.5 pulgadas. Las pruebas en taller con este difusor fueron buenas, la presión con la que sale el humo es ligeramente menor, lo que provoca que el humo ascienda mucho más lento.

Finalmente, el tercer modificador construido fue una especie de módulo a partir de cartón, que funciona tanto para ocultar la máquina, como para concentrar y dirigir la voluta de humo. Las pruebas con esta opción fueron las más exitosas, generando un humo más denso y compacto que con los otros difusores. Con lo aprendido de



Figura 37. Tercer modificador, prototipo de cartón.

estas pruebas, se realizó un módulo de cartón contracolado negro, donde se colocará la máquina de humo. Esto se detalla en el apartado **Construcción de la pieza final.**

Finalmente, la tercera y última etapa de pruebas se realizó del 25 de mayo al 3 de julio. Estos ensayos ya se realizaron en project rooms del departamento de Escultura de la UPV, para definir características específicas del montaje y recorrido, así como pruebas con la ubicación de los elementos de interacción, distancia de proyección y sonido. Se realizaron pruebas con el micrófono de condensador, los altavoces, la mesa de mezclas y sus efectos de sonido, con énfasis especial en filtros tipo chorus, delay y reverb. Todo esto configuró el montaje final, explicado en el apartado **Proyecto Expositivo**.

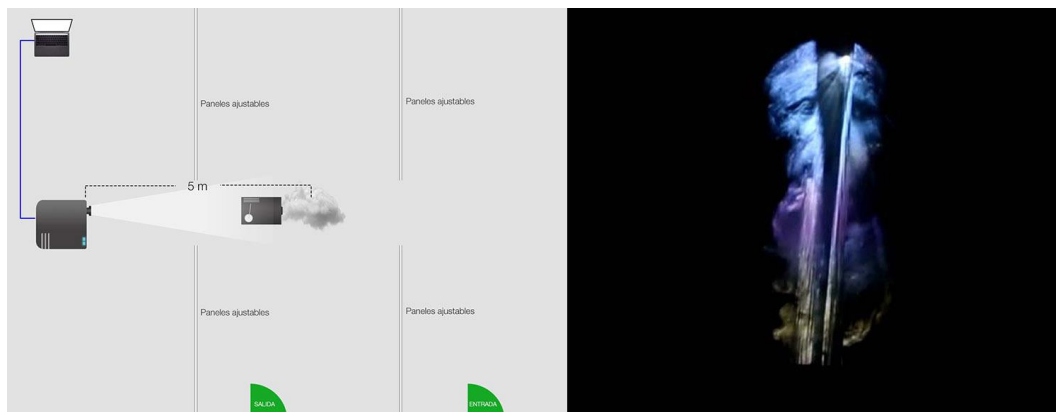


Fig. 38. Diagrama y registro de prueba en tres project room contiguas, A-2-9, A-2-10 y A-2-11, 25 de mayo 2018.

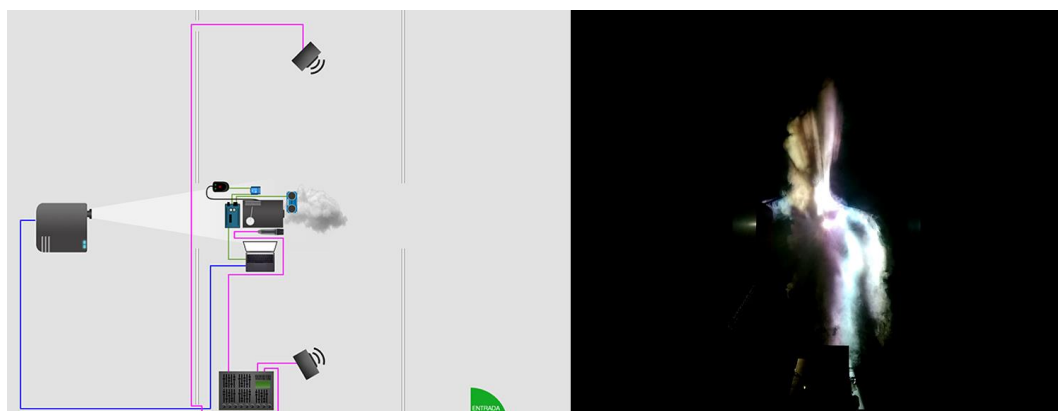


Fig. 39. Diagrama y registro de prueba en tres project room contiguas, A-2-9, A-2-10 y A-2-11, 20 de junio 2018.

Tan importante como la experiencia de observar, es el signo que se manifiesta ante la mirada. En *El Aliento te lleva en su Vientre*, el humo funciona como superficie de inscripción de un video que solo se muestra cuando la pieza identifica la presencia del usuario/observador. La producción de este video se realizó en una sesión en plató el 14 de junio, con el apoyo de 7 personas –incluyendo el propio autor- que posaron para la grabación de las secuencias base. La postproducción de este material se realizó entre el 16 y 19 de junio con los softwares Adobe After Effects y Adobe Premiere, para crear una pieza de videoarte de 30 segundos. Las características de este video se analizan en el apartado **Sobre el video proyectado**.



Fig. 40. Documentación de sesión en plató para video, 14 de junio.

Finalmente, se realizaron las pruebas de sonido los días 18 y 20 de junio, para hacer los ensayos necesarios de posición de micrófono y altavoces. Se concluyó que de acuerdo a cada espacio, es necesario hacer las modificaciones pertinentes, especialmente con el efecto de eco y la ubicación de los dispositivos, ya que pueden generar un acople que se debe modular. Además, se generó un clip de audio a partir de la respiración del autor, con un profundo efecto granular, que también se combinará en la mesa de sonido con lo obtenido por el micrófono.

3.2.2 Interacción, programación y dispositivos electrónicos

La práctica artística para *El Aliento te lleva en su Vientre* se propone como una instalación interactiva que recoge los datos de distancia, para convertirlos en una respuesta física, visual y sonora, mediante la máquina de humo, la retroproyección de un video y la espacialización del sonido. Técnicamente, consiste en una placa Arduino Uno rev3 con un sensor Ultrasonido HC-SR04 y un módulo relé de 5v -220v de un canal para Arduino. El relé se ha soldado al pulsador de una máquina de humo marca Mad Owl de 400w de potencia (0.3L de capacidad).

El control del video se realiza con conexión serial entre el microcontrolador Arduino y el software Processing 3.3.7, con una salida HDMI a un videoprojector de 800x600 pixeles y de 2000 lúmenes, mínimo.

La interacción del sistema controlado por programación consiste en un input, el sensor de ultrasonido; y dos outputs, una señal de voltaje al relé y una comunicación por serial a Processing, que lanza un video. Es importante aclarar que en la instalación hay dos comportamientos más, además de los explicados aquí, sin embargo estos no son controlados por programación, así que se detallarán más adelante. El segundo input corresponde al micrófono de condensador colocado cerca de la boquilla de la máquina de humo; hay un tercer output, el sonido lanzado y filtrado a través de la mesa de mezclas y los tres altavoces.

Todo opera a través de tres estados:

- 1) Standby: Al no tener usuarios cerca, la retroproyección solo muestra un recuadro negro para reducir la visibilidad, no hay sonido.
- 2) Activación por distancia: Un sensor de ultrasonido HC-SR04, colocado lateralmente en la entrada del espacio de interacción, identifica si se ha recibido algún input en una distancia menor a 200 cm. El sensor está

colocado a una altura de 85 cm, en el frente de la peana. Esto ocasiona tres consecuencias en la instalación:

a. La máquina de humo se activa durante 5 segundos y se lanza humo, el cual asciende debido a la presión y la temperatura.

b. La retroproyección inicia y muestra un video de un cuerpo con rasgos que cambian constante-mente. La duración de la proyección será temporizada y se mostrará durante 30 segundos, que es el tiempo aproximado que tarda el humo en disiparse.

c. El sonido provocado por la salida del humo será registrado por el micrófono de condensador, amplificado y filtrado mediante la mesa de sonido y los altavoces. Además, el propio video lanza un audio de inhalaciones y exhalaciones, con un efecto granular.

3) Cooldown: Una vez que la pieza es activada, el sistema inicia un contador de 40 segundos, durante el cual la instalación está en reposo y la proyección vuelve a negro. Durante este estado, la pieza no se activa, aunque el sensor de ultrasonido reciba variaciones en la distancia. Con este tercer estado, termina la interacción del usuario con la pieza y se regresa a un estado de comprobación en el que analiza si entra en el estado uno (standby) o dos (activación por distancia).

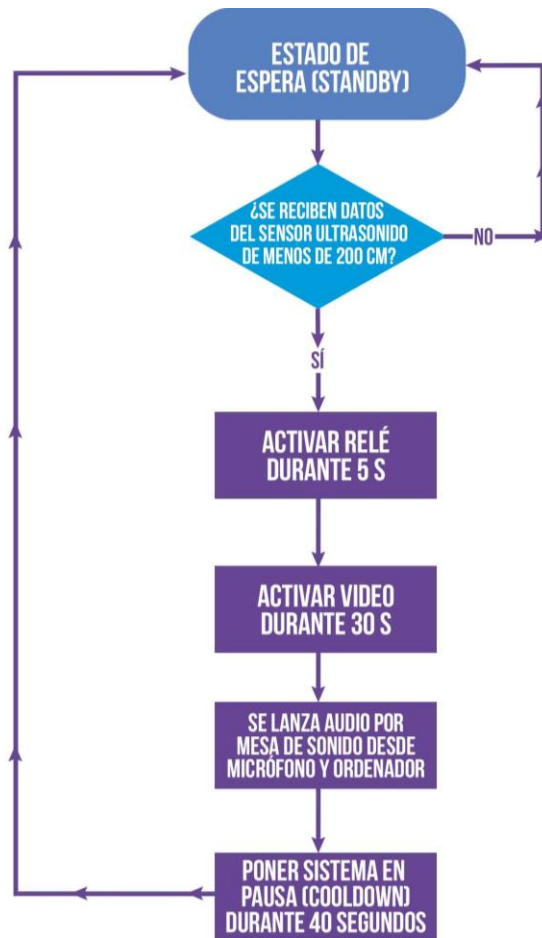


Fig. 41. Diagrama de interacción.

El input se recibe mediante el sensor Ultrasonido HC-SR04, controlado en Arduino con la librería Ultrasonido. Este sensor hace una lectura de tiempo entre el *echo* y el *trigger*, conectados a los pines 11 y 12, respectivamente. Si el valor recibido es menor a 200 cm, entonces se genera el comportamiento de los dos outputs controlados por programación.

El primer output es una señal de voltaje, mediante el pin 13, al relé, el cual está conectado al control remoto de la máquina de humo y manteniéndola activada durante 5 segundos. La máquina de humo funciona



Fig. 42. Intervención en el pulsador de la máquina de humo.

con un pulsador conectado alámbricamente al módulo principal del dispositivo. Al pulsar el botón, el humo se dispara, por lo tanto aquí es donde se conectó el relé. Se hicieron pruebas con el polímetro para identificar el comportamiento del pulsador y se soldó un cable a cada terminal. Así, la función de este relé es proteger todo el circuito al tiempo que activa el pulsador de la máquina de humo.

El segundo output es una señal por puerto serial que Processing recoge para indicarle cuándo mostrar el video, y por lo tanto, que se proyecte sobre el humo. Se envía un número 0 cuando no hay interacción –se mantiene la proyección en negro, y un número 1 cuando se activa el sistema, lo cual inicia la reproducción del video.

Una vez que se generan estos dos comportamientos de output y la instalación es activada, el sistema entra en un periodo de enfriamiento o cooldown. Esto se hace por cuatro razones: a) proteger la máquina de humo de un sobrecalentamiento; b) permitirle que mantenga, en la medida de lo posible, el líquido a la temperatura necesaria para producir el humo; c) que la interacción no se dispare una y otra vez cuando se camina alrededor de ella; y d) proponer una percepción pausada, en la que los

usuarios se detengan a reflexionar sobre la experiencia, enfatizando los temas que se han explicado en el marco teórico-referencial, como la imagen inasible, la respiración-inspiración de esta representación del cuerpo sin bordes y el espaciamiento del cuerpo.

Así, se programa una pausa en el sistema de 40 segundos, en el cual, aunque el sensor de ultrasonido reciba información, el sistema no reacciona: no se lanza ni el humo ni el video. Después de esa pausa el sistema entra de nuevo en comprobación para conocer su nuevo estado: standby (no hay usuarios) o activación por distancia.

Es importante establecer algunas características del comportamiento de la máquina de humo usada en esta pieza. El principal problema que encontramos en el dispositivo

es que requiere un tiempo de calentamiento del líquido, lapso en el cual no es posible usarla. Se consideró modificar la resistencia de la máquina para que mantuviera el líquido a la temperatura necesaria, sin embargo, en asesoría con Miguel Sánchez, profesor de la asignatura de Electrónica, se decidió que no era viable; en **Conclusiones y trabajo futuro** se comenta brevemente al respecto. En promedio, tarda 2:30 minutos desde que se enciende por primera vez hasta que está lista, y puede mantenerse en espera durante 9-10 minutos. Pasado ese tiempo, se interrumpe el

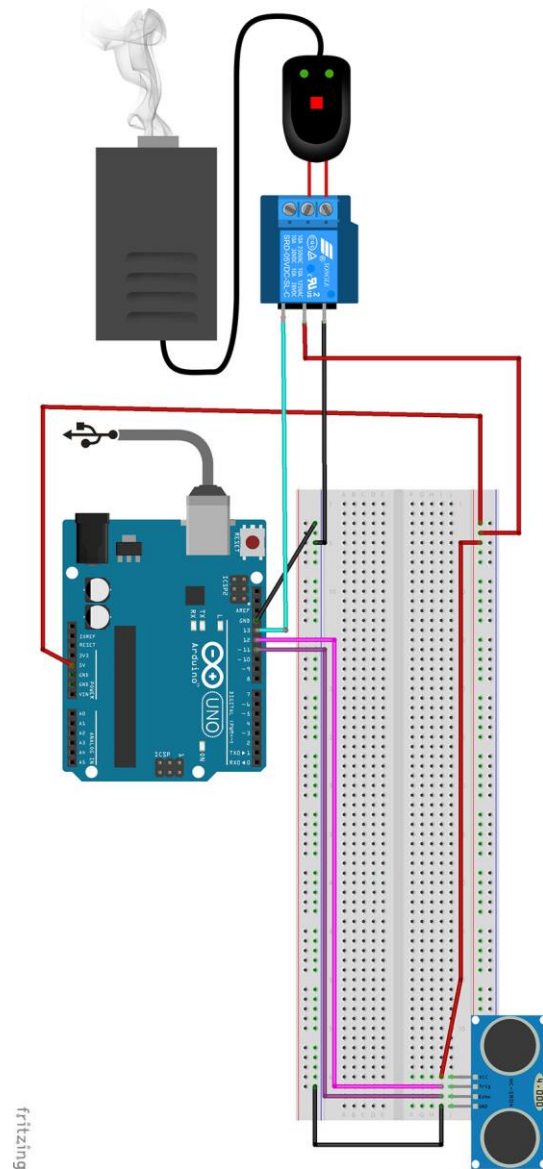


Fig. 43. Diagrama del circuito.

funcionamiento durante 20 segundos para calentar de nuevo el líquido y estar lista de nuevo. Se hicieron pruebas de estrés para conocer el comportamiento con uso intenso. De acuerdo a la programación que hemos explicado, tenemos una interacción activa del relé y el control de la máquina, en los que durante 5 segundos lanza el humo y después una pausa de 40 segundos (*cooldown*). Esto es lo que denominaremos a un ciclo de interacción, y la máquina puede operar, en promedio, hasta cinco ciclos de interacción continuos. Inmediatamente la máquina entra en espera, en lo que calienta de nuevo el líquido. Este tiempo de calentamiento cada cinco ciclos de interacción, dura en promedio 38-40 segundos.

Respecto al sonido, son comportamientos que no se controlan a través de programación, ya que su activación es análoga al sonido realizado por la propia máquina de humo y el audio que acompaña al video. Dentro del propio módulo que concentra el humo, se coloca un micrófono de condensador Rode NTG2, lo que permite recoger el sonido cuando se lanza el humo, y a la vez aislar el ruido ambiente. El sistema de sonido se compone en total de tres altavoces. Se ubican dos altavoces laterales, situados a los costados de la peana, de frente al usuario, conectados a través de los *main outputs* de la mesa de sonido. El altavoz restante está situado de frente a la peana, conectado con prefader activo, en Aux 1. En la mesa de sonido se configura el efecto integrado tipo *echo*, con los siguientes parámetros: *feedback* de 88 y *dumping* de 1. Es importante comentar que los valores de volumen, tanto del master como de los auxiliares, se ajustan de acuerdo al espacio, para evitar acoples. Asimismo, se decidió añadir una segunda capa de sonido proveniente del propio video, para contextualizar mejor la experiencia: se grabó la respiración del propio autor y se usó el software libre Reaper 5.33 para la edición, usando los efectos de Delay (Lo-Fi), Dirt Squeeze Compressor y Distortion (Fuzz).

3.2.3 Sobre el video proyectado

La instalación interactiva *El Aliento te lleva en su Vientre* es una coincidencia de cuerpos en exilio y respiraciones acompasadas. Cumplir el

objetivo de representar un cuerpo desde una perspectiva fenomenológica no es sencillo: debemos entrar en la percepción consolidada de una existencia que está siempre en suspenso. Aunque, como hemos analizado en la revisión teórico-referencial, hay una multitud de aproximaciones y comportamientos del *Leib* –y por lo tanto, una multitud de maneras de representarlo, se ha elegido presentarlo como un cuerpo-proceso: una pieza de videoarte que muestra un cuerpo poliforme, cuyo vaho-consciencia se ha unificado con la respiración y cuya constitución se va transformando al incorporar fragmentos de diversas corporalidades. Nos encontramos ante un cuerpo que es una multitud de cuerpos, unión y fragmento en su inhalación, solo se repite la diferencia de su piel. Además, el uso del video es relevante porque es una técnica que en sí misma es inasible, toda vez que es una secuencia de imágenes expandidas a lo largo de una temporalidad. Esto se inscribe, como hemos comentado, en la instalación como una representación inasible triple: cuerpo de cuerpos, videoproyección y humo.

Para representar este cuerpo inacabado, se decidió trabajar desde éste como coincidencia. La secuencia muestra intermitencias de otras corporalidades que se adhieren en cada respiración, resignificándose, justo como el cuerpo fenomenológico. De esta manera, aun desde su postura estática y el silencio de sus ojos cerrados, este individuo se lanza al encuentro de algo más. También es importante mencionar que el propio video ve condicionada su visibilidad por el comportamiento de la voluta de humo, dependiendo de su compacidad, extensión y dirección. Se entiende que los matices de la secuencia se funden en una especie de puntillismo volumétrico: sus detalles cambian, se esconden y se muestran en un juego de atención constante. Este es un comportamiento esperado, además de que entre más saturada esté la sala de humo, la secuencia será más difícil de ver.



Fig. 44. Tres fotogramas de la versión final del videoarte.

Finalmente, comentaremos brevemente respecto a las características técnicas y de producción del video. La sesión fue realizada en plató, con dos luces continuas para una iluminación cruzada y una cenital. Se registraron 7 cuerpos en video, a la misma distancia y el mismo encuadre de plano medio, con una cámara Canon 6D y un objetivo de 85 mm f1.8; cada uno fue grabado mientras respiraba, durante 40-50 segundos, en cuatro circunstancias diferentes: de frente con los ojos abiertos, de frente con los ojos cerrados, de espaldas y de nuevo en posición frontal con los ojos cerrados, pero con el propio autor lanzando vaho sobre el objetivo. Se decidió trabajar con las secuencias frontales con ojos cerrados y fueron editadas en Adobe Premiere para correcciones básicas. Posteriormente, se usó Adobe After Effects para hacer la edición de enmascarado sobre cada parte del cuerpo, así como el calado, posición y opacidad de cada capa.

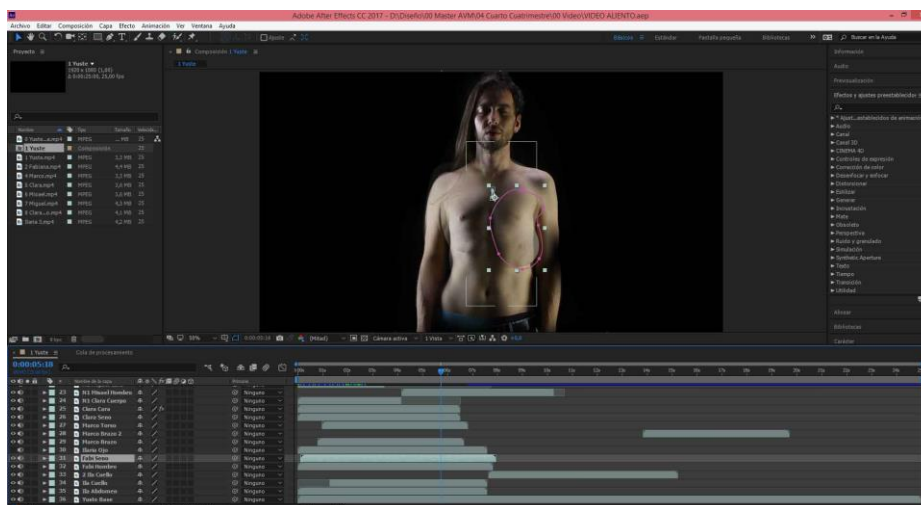


Fig. 45. Captura de pantalla del proyecto en After Effects.

3.3 Sobre la experiencia estética

La instalación interactiva *El Aliento te lleva en su Vientre* propone una representación de un cuerpo en suspenso que afronta su propio desasimiento, para ser respirado por cuerpos ajenos. Esta representación se propone mediante una inasibilidad en tres niveles: la secuencia de un cuerpo mutable hecho de muchos cuerpos; la videoproyección; y un cuerpo-voluta de humo. Como hemos explicado, todas estas condiciones se generan a través de circunstancias creadas en el espacio expositivo, como la distancia, presencia e interacción metafórica entre la respiración y el humo/niebla. Si consideramos que en este documento hemos explicado ya tanto el planteamiento teórico-referencial como los componentes técnicos que conforman la instalación, suponemos también necesario y relevante una reflexión respecto a las lecturas que, como obra y experiencia, propone el proyecto ante el usuario/espectador. Entendemos claramente que acotar todas las posibles lecturas es complejo, y naturalmente, la obra siempre debe ser considerada como un proceso abierto, ya que hay temas, lecturas y percepciones que no podemos prever. Sin embargo, entendemos la importancia de reflexionar respecto a la obra que, como artistas, generamos y lanzamos al mundo.

Este análisis se realizará desde dos perspectivas. En primer lugar, respondiendo las cuestiones que Dubois (1986, 12) plantea en la introducción de su ensayo *El Acto Fotográfico: de la representación a la recepción* -¿Qué es lo que hay representado? ¿Cómo ha sido producido? ¿Cómo es percibido?- para explicar motivaciones, soluciones y expectativas. Después reflexionaremos sobre la naturaleza de la obra: aquellas características, comportamientos y condiciones de su existencia, entendiendo así cómo configuran la experiencia estética y su relación con el usuario/espectador.

3.3.1 Representación, producción y percepción

Desarrollemos, pues, la primera perspectiva desde las preguntas que Philippe Dubois (1986, 12) lanza para analizar una obra. Respondamos con libertad, ya que entramos en territorio abstracto.

¿Qué hay representado en *El Aliento te lleva en su vientre*? Un cuerpo de varios cuerpos a la vez, una apología de la inasibilidad, tacto de la extensión. La capacidad del autor de liberar un cuerpo de sus fronteras físicas mediante un discurso de palabras de carne y humo, un cuerpo que se expande, se reinterpreta, se resignifica y se reasigna. Cuerpo sin carne, sin bordes, mutable, más que un objeto, más que un concepto: un significado que nace de los párpados de las corporalidades que lo miran. Es la piel sin rostro, máscara de partículas, memoria de los pliegues del gas, el cuerpo que brota, que se derrama hacia una misma respuesta, una misma pregunta. Acaso lágrimas y niebla.

¿Cómo ha sido producido? Es un dispositivo que opera a partir de una imagen inasible en tres niveles: representación de cuerpo mutable, de cuerpo de luz y de cuerpo de humo. Es la niebla-humo-vapor-pensamiento construido por carne de diodo y polvo, una piel que existió pero que no ha perdido mucho más de lo que ya no tiene. Metáfora viva. Una fantasmagoría, una digitalización de la transparencia de la mirada. Se manifiesta como un cuerpo que está ahí para exhibirse ante los demás, para que los demás se pierdan en él –y a su vez, aquél se derrame en todos, y así manifestar su propia fisicidad. Es el espasmo del cuerpo que se expulsa, la puesta en el borde fluente. Se convierte en un cuerpo tan abierto, que todo él es superficie, fluctuación.

¿Cómo es percibido? Volviendo al cuerpo mediante el dispositivo, percibiendo a través de las máquinas, como espejos colocados frente a frente. Es la presencia, la mirada que sostiene el peso de muchos cuerpos, empezando por la del usuario/espectador, aquel que se convierte en espacio al mismo tiempo que la obra. La respira, la lleva consigo, se deja

convencer con el lento látigo de una lengua de niebla y polvo, que susurra todas las posibilidades –aun aquellas que el autor podría negar: puede ser cuerpo, símbolo, fantasma, espíritu, presencia, ausencia, nube, niebla, aliento, intersticio de la resurrección, memoria, tacto de la extensión, gestualidad, vida, paisaje, dolor, abertura, dios, concepto, extensión, rostro sin piel, carne de vapor, esculpida por la respiración de los presentes, lo sublime, lo inefable, lo inasible.

3.3.2 La naturaleza de la obra

Toda obra de arte, así sea estática, cinética, matérica o efímera, se configura en sí misma con una serie de características y comportamientos que la definen. Así, encontramos piezas –en cualquier técnica, no solo interactiva- que abrazan, que tocan, que miran, que se esconden. Aquí reflexionaremos sobre la *personalidad de El Aliento te lleva en su Vientre*.

Esta obra quiere que la observen, que la respiren. Requiere una mirada atenta, pero no demanda la mirada. Es sutil, esquiva, casi tímida, aunque use humo de espectáculo, no está ahí para complacer. No es de uno, pero no es de muchos, agazapada en su propio cuerpo de partículas. Prefiere no destellar luces, mantenerse en silencio. Es arriesgada, imprevisible, acaso entrópica, caótica; juega entre los límites, en el intersticio de lo matérico y lo evanescente. Ofrece una imagen que nunca será la misma, porque su soporte de humo solo funciona cuando está dentro de unos límites, en un umbral. Por lo tanto, entre más la visiten, más se esconde en su propia dispersión, se exilia en sí misma.

Es de carácter casi-monousuario: demanda tranquilidad. Quiere la presencia de la multitud de uno. Crea un juego de cuerpos, pero ninguno es asible. Es por tanto evanescente a la mirada, difícil de registrar por medios técnicos; se deja ver un momento, para ofrecerse y abrazarnos. Se dispersa entre nuestros ojos, se refugia en nuestra memoria. La imagen de sus cuerpos se desborda desde los puntos de luz. Por lo tanto, la luz se impregna del cuerpo, presentando visibilidades que no se han revelado.

Nos atraviesa, nos toca tanto que envuelve. Es una experiencia activa, viva, que completa quien la observa: Respiramos, inspiramos su cuerpo arrojado, inhalamos matices de corporeidad, contribuyendo al acto creativo de su estar-en-el-mundo. La arropamos con nuestras sábanas de piel de pulmón, vive a través de nuestra mirada. Ella es como es la semilla que viaja en el vientre del viento. Nosotros, el aliento.

4. PROYECTO EXPOSITIVO

En este apartado se detallarán las características finales de la instalación interactiva *El Aliento te lleva en su Vientre*, así como su montaje y su recorrido. La obra es entendida como una instalación casi-monousuario, que transita entre la instalación escultórica efímera, el videoarte expandido y la obra como experiencia en sí misma.

El montaje se distribuye en una sala cerrada, de 15 metros de largo por 4 metros de ancho. Se adecuará el recorrido principal de acuerdo a las características del espacio, ya que se requiere generar una entrada estrecha a la zona de interacción, que es donde está situado el sistema y la máquina de humo. En el montaje diseñado para las *project rooms* del Departamento de Escultura de la UPV, se usan los paneles para delimitar tres espacios y de esa manera condicionar el recorrido a través de una entrada frontal; sin embargo, lo ideal es tener una entrada frontal desde el espacio mismo para generar la interacción. Todos los aspectos relativos al montaje, encendido y apagado de la instalación se podrán consultar en el anexo **Manual de Funcionamiento**.

Otra condición necesaria en el proyecto es que, al ser una instalación centrada exclusivamente en la experiencia, se deben ocultar, en la medida de lo posible, todos los dispositivos que puedan interferir con la atención de la lectura. Esto es particularmente relevante al ser una obra de arte electrónico y multimedia, donde en ocasiones la propia disposición desnuda de los dispositivos forman parte de la propuesta. Así, en este proyecto, todas las etapas de la experiencia -recorrido, interacción, la atención solicitada por la pieza, el sonido sutil, su evanescencia y el contacto simbólico de la pieza hacia el usuario- abrazan al usuario, sin luces parpadeantes o proezas tecnológicas visibles.

El área de montaje se divide en tres zonas: el espacio de entrada, el de interacción y el de colocación del proyector. El espacio de entrada cumple la función de dirigir al usuario hacia el área central de interacción. Aunque

el espacio de entrada y el de interacción pueden ser el mismo, lo ideal es generar una distancia mínima entre 4-5 metros desde la entrada al centro de la instalación.

El espacio de interacción es una sala oscura, conectada por una entrada estrecha con el espacio anterior. Aquí la presencia del usuario (o usuarios) activa el sistema y es donde se genera la experiencia: el sensor detecta la presencia del espectador a partir de una distancia de 200 cm, entonces, la máquina de humo se dispara y la proyección se genera durante 30 segundos. La máquina está colocada dentro de un contenedor negro de cartón contracolado, que actúa como concentrador del humo, todo esto sobre una peana negra de 91 cm de altura, en la parte posterior central del espacio de interacción. Todos los dispositivos electrónicos pequeños del sistema –control de la máquina de humo, placa Arduino- están colocados dentro de la peana.

Finalmente, el espacio de colocación del proyector es usado para lograr la distancia de 5-6 metros que requiere el tiro de la retroproyección. Idealmente estará cerrada al usuario, aunque también puede ser parte del espacio de interacción. Aquí también se ubican los elementos más voluminosos de la pieza y que se desean ocultar: ordenador y mesa de sonido. Es importante mencionar que algunas de estas consideraciones específicas sobre el montaje se discutirán en el apartado **Conclusiones y trabajo futuro**.

Se debe destacar un aspecto importante de seguridad: lo relativo al humo generado por la máquina, y las consideraciones respecto al espacio y ventilación. El líquido usado para la máquina de humo no es volátil a temperatura ambiente y se puede manipular sin riesgos graves a la salud, salvo ingestión accidental o contacto con los ojos. Está compuesto de disolventes glicólicos, completamente inofensivos, aunque su uso en espacios cerrados no está aconsejado para personas con insuficiencia respiratoria. Asimismo, si la sala cuenta con detectores de humo, se debe comunicar oportunamente a los servicios de seguridad, ya que

dependiendo de la concentración de humo artificial en la sala, se pueden activar los sensores. Respecto a la concentración de humo, el propio sistema de ventilación será suficiente para disiparlo. Sin embargo, se especificará de manera clara en el **Manual de funcionamiento** el procedimiento para apagar y pausar la interacción en la instalación. A continuación, se muestran diagramas e imágenes del montaje final.

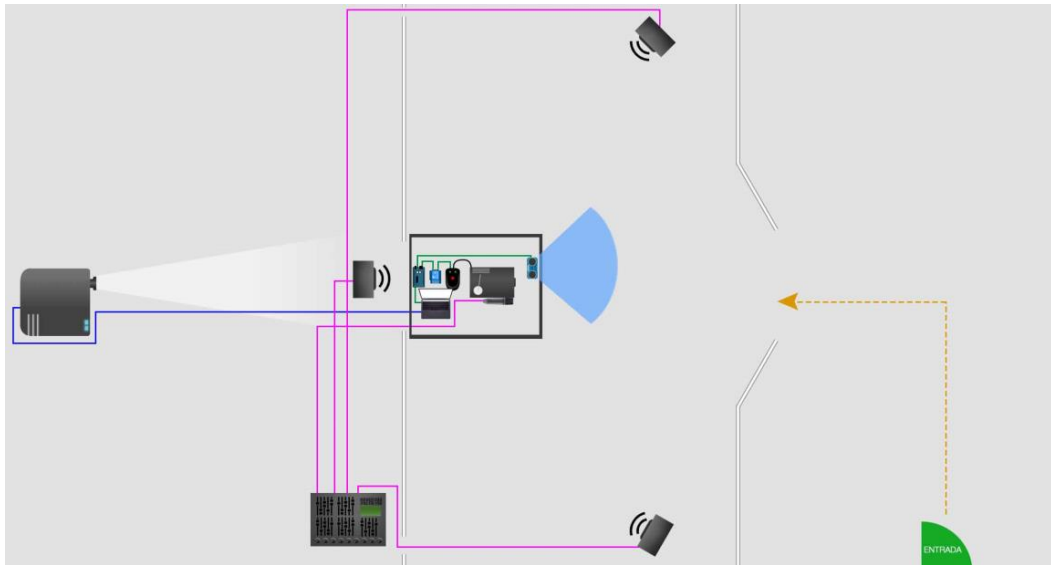


Fig. 46. Diagrama del proyecto expositivo.

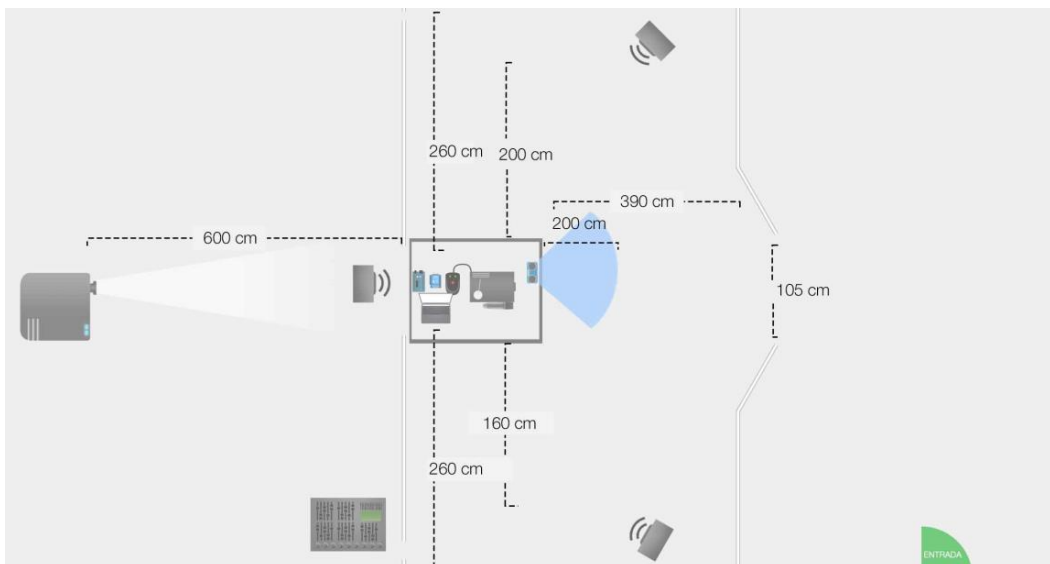


Fig. 47. Medidas para instalación

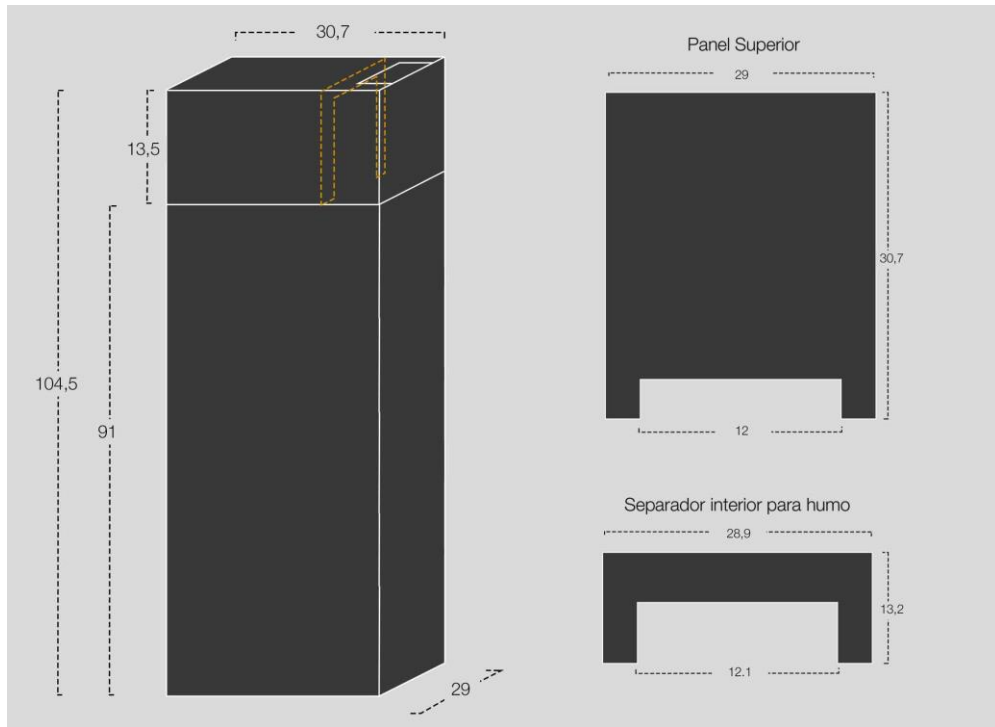


Fig. 48. Medidas de módulo-peana.

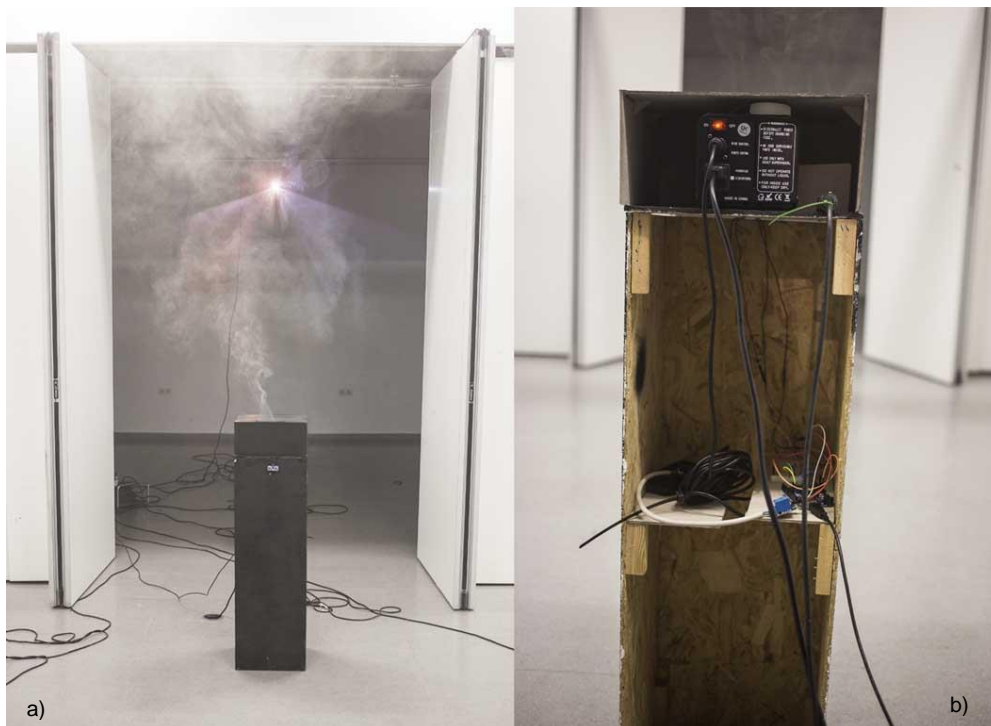


Fig. 49. Aspectos del montaje de la pieza: a) Peana y módulo principal; b) Reverso de la peana, con los dispositivos ocultos.



Fig. 50. Aspectos del montaje de la pieza: a) Peana y modulo principal; b) Detalle del sensor de ultrasonido; c) Interior del módulo, con máquina de humo y micrófono de condensador.



Fig. 51. Registro final de la instalación *El Aliento te lleva en su vientre*.

5. CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO

Desde el momento en que se seleccionó el tema y la perspectiva para afrontarlo, se entendía la doble dificultad que implicaba, ya que trabajar a partir del cuerpo-símbolo como territorio de reflexión y exploración, usando además la fenomenología como estructura de pensamiento, presentaba una serie de complejidades teóricas que se tuvo que aprender a resolver. Así, para poder generar soluciones poéticas llenas de significados fue necesario entender las definiciones sobre la dialéctica del cuerpo (orgánico/fenomenológico), la manera en que se percibe el pleno del mundo a través de él, las metáforas vivas alrededor de la corporeidad y su relación con el espaciamento y la disipación.

Una conclusión relevante es que la aportación del término de disipación simbólica del cuerpo como una solución para el espacio de producción artística ha probado ser efectiva. Genera una plataforma poderosa, tanto como guía para la representación, así como territorio para las posibles lecturas. Le ofrece una nueva dimensión a la representación del cuerpo, manifestándose en ese límite entre lo físico y lo evanescente: la idea del cuerpo como aquella experiencia que toca el pleno del mundo es sumamente poderosa a nivel conceptual. Por otra parte, desde una perspectiva personal, esta exploración de nuevas prácticas alejadas de la representación bidimensional y matérica, acostumbrada por el autor, sin dudarle expande –nunca mejor dicho– las capacidades retóricas y de producción. Esto permitió que durante el proceso se derivara en una serie de ideas para proyectos futuros, como:

- Una instalación con el contenedor de metacrilato, humo y una proyección doble.
- Otras piezas a partir de humo o vapor, por ejemplo, una escultura efímera de humo con interacción telemática; combinar polvo de emulsión fotográfica o piel en polvo, con el vapor en un espacio confinado; esculturas inasibles de polvo

y luz; una cama de aire/vapor con una película de emulsión fotográfica flotando encima de ella; uso del aliento sobre una superficie sensible –como tela- para modificar una retroproyección; y finalmente, si se cuenta con un presupuesto mayor, incorporar el sensor XM2X200 de la compañía XeThru, que permite medir la frecuencia respiratoria y genera un seguimiento en vivo de la respiración, todo sin contacto, a través de microondas.

- La pieza de videoarte final –y los otros videos recogidos en la sesión- funcionan, con toda certeza, como práctica artística por sí misma. A este camino se le dará un seguimiento inmediato en la producción personal.

También encontramos que, a lo largo de la revisión teórico-referencial, la extensión y profundidad dedicada al término de la imagen inasible, no fue suficiente. Para este documento, esta reflexión se tuvo que acotar, en el contexto de su relación con todos los otros temas, pero requiere una investigación necesaria y se considerará como eje temático principal para un trabajo futuro de investigación y producción, incluso para doctorado.

La instalación interactiva desarrollada como práctica artística transita entre lo sutil y lo conceptual. Se deben resolver algunas cuestiones de representación, materiales y dispositivos. El tema de la obra queda lo suficientemente abierto para proponer diferentes lecturas y como primera solución para el término de disipación simbólica, probó ser eficiente. El proyecto expositivo y la instalación pueden mejorarse, estética y tecnológicamente. Un añadido que se consideró hasta el último momento, fue la construcción de un obturador para el videoprojector. Una opción sería con un motor servo y una placa delgada de poliéster –o metacrilato- construida a la medida, la cual debería tener un gradiente en su superficie para generar una transición suave. Una segunda manera sería usando un filtro de densidad neutra variable para video –comúnmente llamado *fader*-, que se puede controlar con un motor paso a paso y una goma elástica para

girar el anillo de control del filtro. Estas opciones se descartaron en el proyecto actual, para enfocarse en las pruebas realmente necesarias de la instalación, pero se considerarán en nuevas versiones de la obra.

Además, una de las limitantes encontradas en este proyecto fue el comportamiento de la máquina de humo: el líquido debe calentarse a una temperatura y después de 4 o 5 disparos entra en pausa para volver a calentar. Este es un problema que se afrontará en futuras ediciones de esta obra, ya sea modificando la resistencia de la máquina o construyendo un nuevo sistema, completamente personalizado. Otra área de oportunidad es utilizar el LED que se encuentra en el control remoto de la máquina y que indica al usuario que está lista para operar: una opción sería incorporar un sensor LDR para señalar, de alguna manera, a los usuarios y espectadores, que se puede interactuar con la instalación. Incluso usando esta espera como parte de la *personalidad* de la pieza.

Otras mejoras futuras para la *El Aliento te lleva en su Vientre* serían:

- El diseño de una sala que permita eliminar percepciones de límites espaciales para enfatizar la experiencia, similar a lo que realiza James Turrell en su obra.
- Trabajar con algún sensor de partículas para generar reacciones ante la cantidad de humo, como el sensor Sharp GP2Y1010AU0F o el DSM501; y el uso de un videoprojector de tiro corto.

Concluyendo, esto es *El Aliento te lleva en su Vientre*. Una representación del cuerpo que respira y se respira, del cuerpo que ya no quiere llamarse cuerpo. Pregunta y respuesta a la vez, es un símbolo que a su vez produce otros símbolos: búsqueda del afecto invisible del propio aliento, de la negación a entender que nuestro alcance empieza en la punta de nuestros dedos, una piel infinita, un tacto de la extensión, de la mirada. Una metáfora viva, impredecible, no del todo visible, no del todo invisible.

REFERENCIAS

Aguilar, Teresa. 2007. "Biopolítica y fenomenología: consideraciones en torno al cuerpo objeto". *Laguna* 21: 29-42. Accedido noviembre 28, 2017. goo.gl/LW5zuk

Álvarez, Lupe. 2009. "Disolvencia y fantasmagoría" en Óscar Muñoz: *Documentos de la amnesia*, editado por Carlos Jiménez. 162-171. Badajoz: MEIAC, Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo

Artaud, Antonin. 1975. *Para terminar con el juicio de dios y otros poemas*. Buenos Aires: Ediciones Calden.

Barrera, Oscar. 2009. "La excritura ontológica-social del cuerpo en la obra de Jean-Luc Nancy". *Iberoforum*. Revista de Ciencias Sociales de la Universidad Iberoamericana, 4 (8): 148-162. Accedido noviembre 29, 2017. <http://www.redalyc.org/pdf/2110/211014822006.pdf>

Barthes, Roland. 1990. *La cámara lúcida, notas sobre la fotografía*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica

Beneyto, Francisca. 2014. "La imagen fotográfica como construcción: Chema Madoz". Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.

Benjamin, Walter. 2008. *Obra Completa, Libro I / vol. 2*. Madrid: Abada Editores

Borja, Jaime. 2011. "Aliento, 1995" en Óscar Muñoz: *Protografías*, editado por José Roca. 81-94. Bogotá: Museo de Arte del Banco de la República,

Brozas Polo, María Paz. 2013. "El cuerpo en la evolución de la escritura de la danza contemporánea". *Movimento* 19 (3): 275-294. Accedido diciembre 3, 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.36539>.

Calvino, Italo. 1995. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Buenos Aires: Ediciones Orbis. Madrid: Ediciones Siruela.

Canting, Luis. 2017. "El problema de Dios en Henri Bergson". Tesis Doctoral, Universidad Complutense de Madrid.

Castro-Lemus, N. 2016. "Re-conceptualización del constructo de imagen corporal desde una perspectiva multidisciplinar". *Arbor*, 781 (192): 353-362. doi:<http://dx.doi.org/10.3989/arbor.2016.781n5010> Accedido diciembre 4, 2017.

Chevrier, Jean-François. 2018. "Artistes au travail", disertación. Valencia.

Coulter-Smith, Graham.

2006a. *Deconstructing installation art*. Pre-publication draft. http://www.installationart.net/PDF/WORD/Chapter_01_Immersion.pdf Accedido diciembre 4, 2017.

2006b. "Ann Veronica Janssens: visual frontier". *Installationism: The Expanded Field of Sculpture 1985-2005*, Sin publicar. <http://www.installationart.net/PDF/Janssens.pdf> Accedido diciembre 4, 2017.

Dantas, Dilcio, y Virginia Moreira. 2009. "El Método Fenomenológico Crítico de Investigación con Base en el Pensamiento de Merleau-Ponty". *Terapia psicológica*, 27(2): 247-257. doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082009000200010> Accedido diciembre 3, 2017.

Danto, Arthur C. 1999. *El cuerpo/el problema del cuerpo*. Madrid: Editorial Síntesis.

Deleuze, Gilles (ed.). 1977. *Henri Bergson: Memoria y vida (Textos escogidos por Gilles Deleuze)*. Madrid: Alianza Editorial

Deleuze, Gilles y Claire Parnet. 1980. *Diálogos*. Valencia: Pre-textos.

Deleuze, Gilles y Félix Guattari. 2004. *Mil Mesetas, Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.

Derrida, Jacques. 2009. *La difunta ceniza = Feu la cendre*. Buenos Aires: Ediciones La Cebra

Didi-Huberman, Georges. 2011. *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo

Dubois, Phillipe. 1986. *El Acto Fotográfico: de la representación a la recepción*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Duchamp, Marcel. 1975. *The essential writings of Marcel Duchamp*. Editado por M. Sanouillet y E. Peterson. London: Thames and Hudson.

Eco, Umberto. 1999. *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Editorial Lumen

Escribano, Xavier. 2011. "Fenomenología y antropología de la corporalidad en Bernhard Waldenfels". *Ética y Política* XIII, 1: 86-98. http://www2.units.it/etica/2011_1/ESCRIBANO.pdf Accedido diciembre 6, 2017.

Espinal, Cruz Elena. 2011. "El cuerpo: un modo de existencia ambiguo. Aproximación a la filosofía del cuerpo en la fenomenología de Merleau-Ponty". *Co-herencia*, 8 (15): 187-217. Accedido diciembre 8, 2017. <http://www.redalyc.org/html/774/77421563008/>

García, Francisco. 2012. "El animal simbólico de Ernst Cassirer". Accedido diciembre 12, 2017. <http://agorafec.blogspot.com.es/2012/10/el-animal-simbolico-de-ernst-cassirer.html>

González, Roberto. 2012. "En torno al habitar simbólico del hombre y la apertura original del mundo, desde la óptica de Ernst Cassirer". *Andamios*, 19: 123-125.

Guggenheim Bilbao. n.d. "Escultura de niebla no. 08025 (F.O.G.), Fujiko Nakaya". Accedido junio 4, 2018. <https://www.guggenheim-bilbao.eus/obras/escultura-de-niebla-no-08025-f-o-g/>

Han, Byung-Chul. 2015. *La salvación de lo bello*. Barcelona: Herder Editorial.

Howarth, Sarah. 2000. "Piero Manzoni. Fiato d'Artista". <http://www.tate.org.uk/art/artworks/manzoni-artists-breath-t07589>
Accedido diciembre 10, 2017.

Lembert, Alexandra. 2007. "Thoughts are things': Magical objects, Objective Magic and Sax Rohmer's *The Dream Detective* (1920)" en *Magical objects: things and beyond*. 127-144. Berlin: Galda + Wilch Verlag.

Levinas, Emmanuel. 1993. *El Tiempo y el Otro*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Lloyd, Geoffrey. 2007. "Pneuma between body and soul". *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 4 (1): s135-s146. Accedido junio 2, 2018. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9655.2007.00409.x>

López, María del Carmen. 1996. "La fenomenología existencial de M. Merleau-Ponty y la sociología". *Papers*, 50: 209-231.

López, María del Carmen. 2006. "Naturaleza y carne del mundo. Aportaciones de Merleau-Ponty a la ecofenomenología". *Ludus Vitalis*. Revista de Filosofía de las Ciencias de la Vida 14 (26):171-186

Lozano-Hemmer, Rafael. 2013. "Kathleen Forde & Rafael Lozano-Hemmer in conversation", en *Vicious Circular Breathing*. Istanbul: Borusan Contemporary

Marlowe, Christopher. 1982. *Tragedias*. Buenos Aires: Ediciones Orbis.

May, Susan. 2003. "Meteorologica". *Oliafur Eliasson: The Weather Project*. London: Tate Publishing. 15-28

Mc Inerney, Ralph. 2010. *Dante and the Blessed Virgin*. Notre Dame: University of Notre Dame Press

Merleau-Ponty, Maurice. 1975. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Edicions 62.

Merleau-Ponty, Maurice. 2010. *Lo visible y lo invisible*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Mora, Ana Sabrina. 2008. "Cuerpo, sujeto y subjetividad en la danza clásica". *Questión*, (1) 17: 1-9. Accedido diciembre 10, 2017. <http://hdl.handle.net/10915/31861>

Moretti, Roberta. 2004. "Implicaciones estéticas de la noción de 'cuerpo sutil' desde una perspectiva comparada Oriente-Occidente". *Contrastes. Revista Internacional de Filosofía*, 9: 165-172. Accedido diciembre 10, 2017. doi: <http://dx.doi.org/10.24610/Contrastescontrastes.v0i0>

Nancy, Jean Luc. 2007. *58 indicios sobre el cuerpo*. Extensión del alma. Buenos Aires: La Cebra.

Nancy, Jean-Luc. 2003. *Corpus*. Madrid: Arena Libros.

Okazaki, Kenjiro. 2017. "The lucid, unclouded fog—the movement of bright and swinging water particles". Accedido junio 4, 2018. <https://kagakuukan.org/eng/archive/the-lucid-unclouded-fog>

Pérez Monjaraz, Nayeli. 2017. "La desterritorialización del cuerpo. Una reflexión acerca de la danza Butoh". Accedido abril 23, 2018. http://reflexionesmarginales.com/3.0/la-desterritorializacion-del-cuerpo-una-reflexion-acerca-de-la-danza-butoh/#_edn10

Pérez-Santana, Laura Elizabeth. 2016. "El hombre como animal simbólico. Revisiones sobre el ser y la cultura". *La Colmena*, 91: 123-125

Pintos, María. 2006. "Fenomenología del cuerpo como expresión e interpretación". *Contrastes. Revista internacional de filosofía*, 5: 127-145. <http://www.uma.es/contrastes/pdfs/MON2006/ContrastesMON2006-05.pdf> Accedido abril 23, 2018.

Planella, Jordi. 2005. "Pedagogía y hermenéutica del cuerpo simbólico". *Revista de Educación*, 336: 189-201

Prósperi, Germán. 2005. "El cuerpo poseído como una forma de cuerpo sin órganos". *Revista de Filosofía y Teoría Política*, 36: 53-83. www.rfytp.fahce.unlp.edu.ar/article/download/RFyTPn36a03/pdf Accedido mayo 16, 2018.

Ramos, José. 2015. "Cuerpo y carne en la filosofía de M. Merleau-Ponty". Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid.

Roca, José (ed.) 2011. *Óscar Muñoz: Protografías*. Bogotá: Museo de Arte del Banco de la República

Roob, Alexander. 2016. *The Hermetic Museum: Alchemy & Mysticism*. Köln: Taschen

Rosset, Clément. 2008. *Fantasmagorías, seguido de Lo real, lo imaginario y lo ilusorio*. Madrid: Abada Editores.

Serres, Michel. 1991. *El paso del noroeste*. Madrid: Debate.

Sibilia, Paula. 2005. *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Sontag, Susan. 2003. *La enfermedad y sus metáforas*. Buenos Aires: Taurus

Tornero, Paz, Toni Simó, Jesús Segura y Gerardo Robles. 2011. *Investigación, documentación e innovación en el arte actual*. Volumen 1. Madrid: Musivisual.

Valverde, Sergio. 2003. "Paul Ricoeur: Hermenéutica y simbolismo". *Revista Filosofía Universidad de Costa Rica*, 104: 51-59

Vilanou, Conrad. 2011. "Imágenes del cuerpo humano". *Apunts. Educación física y deportes*, 63: 99-104. Accedido diciembre 1, 2017. <http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/302200/391873>

Virilio, Paul. 1988. *La estética de la desaparición*. Barcelona: Editorial Anagrama.

Virilio, Paul. 1998. *La máquina de visión*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Volkow, Verónica. 2001. "La estatua asesinada: de la naturaleza de la imagen en Xavier Villaurrutia". *Tema y variaciones de literatura: literatura Mexicana, siglo XX*. 16: 235-243. <http://hdl.handle.net/11191/1593>
Accedido mayo 18, 2018.

Warner, Marina. 2006. *Phantasmagoria*. Oxford: Oxford University Press.

White, Celia. 2013. "Bill Viola: Frustrated Actions and Futile Gestures".
Accedido junio 14, 2018. <http://www.studiointernational.com/index.php/bill-viola-frustrated-actions-and-futile-gestures>

William Davenant and John Dryden. 2001. *The Tempest; or, The Enchanted Island*. Black Mask Online. Accedido mayo 22, 2018.
<http://www.searchengine.org.uk/ebooks/30/57.pdf>

Wipplinger (ed.), Hans-Peter. 2016. *Berlinde De Bruyckere, Suture*. Wien: Leopold Museum-Privatstiftung.

Zito, Angela. 2014. "Writing in Water, or, Evanescence, Enchantment and Ethnography in a Chinese Urban Park". *Visual Anthropology Review*, Vol. 30: 11–22. Accedido junio 24, 2018. doi: 10.1111/var.12027

ANEXO: MANUAL DE FUNCIONAMIENTO



MANUAL DE FUNCIONAMIENTO

EL ALIENTO TE LLEVA EN SU VIENTRE.

1. INFORMACIÓN DE LA OBRA Y DEL ARTISTA

Artista: Misael Sámano-Vargas

Título: El aliento te lleva en su vientre

Fecha de producción: 2018

País/Lugar de Producción: Valencia, España.

Dimensiones: 29 x 104,5 x 30,7

Edición y número de copias existentes: Prueba de autor, obra única.

Lugar y fecha de nacimiento del artista: Ciudad de México, México; 15 de abril de 1983

Semblanza:

Artista visual, diseñador gráfico, promotor cultural e instructor con 15 años de experiencia en fotografía autoral y comercial, así como 8 años de experiencia docente. Ha participado en más de 60 exposiciones colectivas en México y España, así como 8 exposiciones individuales, incluyendo obra destacada en 11 publicaciones y 4 catálogos. Ha asistido a más de 30 talleres y cursos. Su obra se basa principalmente en la fotografía de autor, no como un fin en sí mismo, sino como un medio para generar narrativas sobre conceptos como la piel, la frontera, las cicatrices, los huesos, la carne como superficie del mundo. Además busca establecer enlaces entre el texto, poesía e imagen. Recientemente ha explorado otros medios, como el arte sonoro, el videoarte, el videomapping, así como la curaduría [exposiciones y textos de sala] como una extensión de su búsqueda creativa. Radica actualmente en Villahermosa, Tabasco, México.

2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

El proyecto *El aliento te lleva en su vientre* es una instalación interactiva que se compone de un sistema de interfaz metafórico y una retroproyección sobre humo. La instalación se debe realizar en un espacio medidas mínimas de 4 x 10 m, para una correcta experiencia, así como en completa oscuridad –aunque se permiten algunas guías mínimas en el piso-. El área para montar la instalación se divide en tres zonas: el espacio de entrada, el de interacción y el de colocación del proyector. El espacio de entrada cumple la función de dirigir al usuario hacia el área central de interacción. Aunque el espacio de entrada y el de interacción pueden ser el mismo, lo ideal es generar una distancia mínima entre 4-5 metros desde la entrada al centro de la instalación. El espacio de interacción es una sala oscura, conectada por una entrada estrecha con el espacio anterior. Aquí la presencia del usuario (o usuarios) activa el sistema y es donde se genera la experiencia. Finalmente, el espacio de colocación del proyector es usado para lograr la distancia de 5-6 metros que requiere el tiro de la retroproyección. Idealmente estará cerrada al usuario, aunque también puede ser parte del espacio de interacción.

La pieza consiste en una máquina de humo de 400w y capacidad de 0,3L, colocada dentro de un módulo negro que actúa como concentrador del humo, dispuesto sobre una peana del mismo color. Un microcontrolador Arduino Uno Rev3, un sensor de ultrasonido HC-SR04 y un módulo de relé para Arduino, gestionan tanto la activación de la máquina como la retro proyección de una pieza de videoarte, a través de un ordenador portátil. El sonido se genera con un micrófono colocado a un costado de la máquina de humo y con el propio audio realizado para el video, de aliento con efecto granular. Así, al activarse ésta envía el audio a una mesa de mezclas, que aplica un efecto de eco y le da salida a través de tres altavoces alrededor de la instalación. Para el control de los visuales se usa Processing 3.3.7 y para el sonido, una mesa de mezclas de 16 canales, con

un micrófono de condensador –de preferencia un Rode NTG2- y tres altavoces de 100w.

| COMPONENTES | | |
|-------------|--|--|
| CANTIDAD | COMPONENTES | NOTAS |
| 3 | Paneles laterales para peana | Los componentes de la peana deben ser armados, esto para mayor facilidad en envío y embalaje. |
| 1 | Panel base para peana | Donde se coloca la máquina de humo. |
| 1 | Máquina de humo marca Mad Owl de 400w, 0,3 L | Debe ser manipulada con cuidado y nunca debe ser operada sin líquido. |
| 1 | Control remoto alámbrico de máquina de humo conectado a un módulo de relé para Arduino | Controla la señal de humo hacia la máquina. |
| 1 | Cable de alimentación para máquina de humo | Tiene un conector europeo tipo Schuko (tipo F), para 220V. Se debe utilizar un adaptador en caso de usarse en América. |
| 1 | Placa Arduino Uno Rev3 | Manipular con cuidado. |
| 7 | Jumpers diversos para conexión entre Arduino, Relé y Ultrasonido | Parte del sistema, conectar de acuerdo al diagrama indicado más adelante. |
| 1 | Sensor Ultrasonido HC-SR04 | Manipular con cuidado. |
| 1 | Circuit Board | |
| 1 | Micrófono de Condensador Rode NTG2 | |
| 1 | Cable Canon Hembra-Macho de 5m | |
| 1 | Cable USB tipo A - tipo B de 3m | |
| 1 | Módulo negro | Se usa para ocultar la máquina de humo, se coloca encima de la peana. |
| 1 | Separador interior para módulo | Se coloca por dentro del módulo, para evitar que el humo salga por detrás de la máquina. |

Lo mencionado anteriormente es lo que incluye el embalaje de la pieza. Los elementos que la galería/espacio debe proporcionar son los siguientes:

3 altavoces de 100w pre-amplificados con entrada Jack o Canon, con sus respectivos cables de alimentación y cables Jack 6,5 mm o Canon.

Mesa de sonido con efectos incorporados. Idealmente, deberá usarse una mesa Behringer Xenyx QX2442USB de 16 canales, con efecto de *echo* [parámetros de Feedback 88 y Damping 1]. En caso de que la mesa no cuente con efectos incorporados, se deberá informar al artista, de manera que todos los sonidos se generarán desde el video, sin el micrófono.

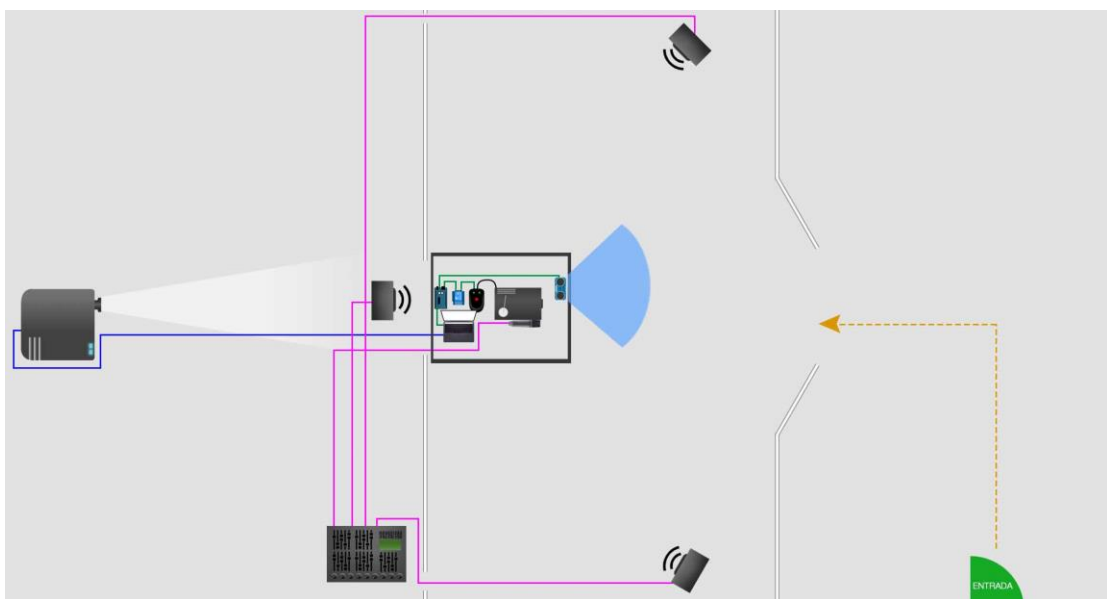
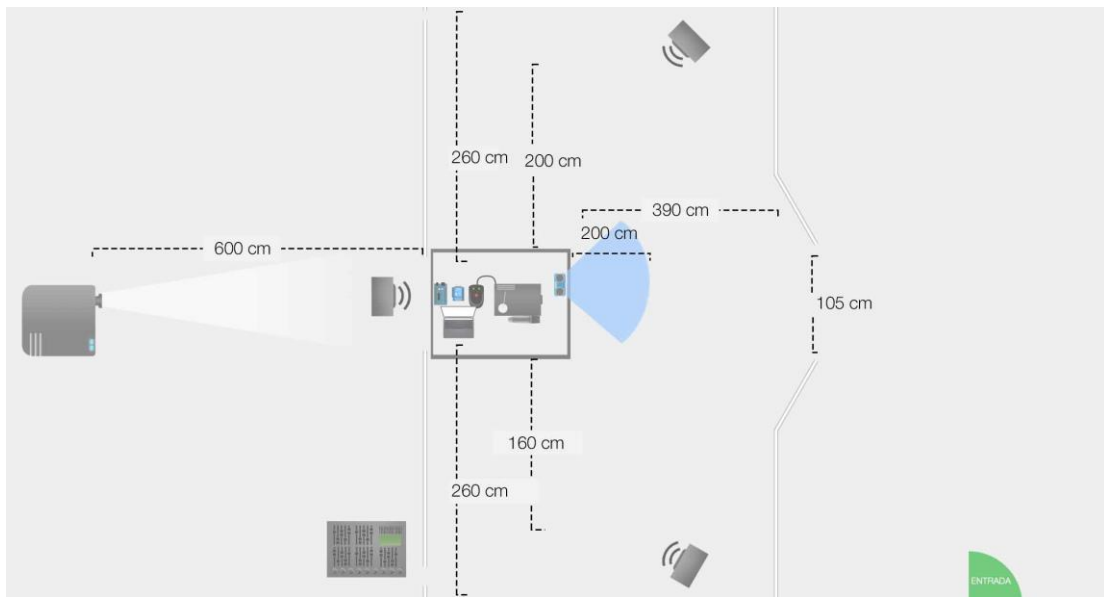
Ordenador con Processing 3.3.7 instalado con especificaciones mínimas para reproducir videos a alta calidad y cable mini Jack a Jack de 3m.

Proyector de 800x600, de 2000 lúmenes, mínimo, con entrada HDMI, su respectivo cable de alimentación y cable HDMI de 10m.

Líquido estándar para máquina de humo de menos de 1000v, densidad neutra. No usar líquido de humo con densidad alta.

3. MONTAJE

El montaje se divide en sistema principal, dispositivos periféricos e interacción. Para todas las referencias de ubicación, montaje y distancias, se debe tomar en cuenta los siguientes dos diagramas, referido en este documento como diagramas de montaje.

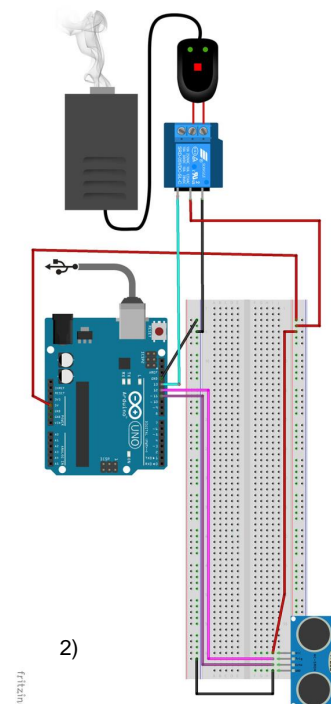


SISTEMA PRINCIPAL

Primero es necesario armar la peana, en las propias placas están las indicaciones de cuáles lados van unidos. Antes de colocar la base superior, se deben pasar los 4 cables jumpers por el frente y conectar el ultrasonido de acuerdo a esta nomenclatura: cable negro/negro a ground, cable negro/verde a echo, cable negro/amarillo a trigger y cable negro/rojo a 5v. El sensor queda al frente de la peana, como en la imagen 1.



Conectar los jumpers a la placa Arduino de acuerdo al siguiente diagrama [2]. Es importante que el *trigger* del sensor se conecte al pin 12 de Arduino, mientras que *echo* va en el pin 11. El pin 13 se usará para conectar la señal que va al relé. Ambos *ground*, tanto del relé como del sensor, se conectan a la placa Arduino. Una vez conectado todo, se oculta en las bases internas ubicadas dentro de la peana.



La máquina de humo se coloca encima de la peana, junto con el separador interior y el micrófono de condensador. Se conecta el cable de alimentación y el control remoto alámbrico.

DISPOSITIVOS PERIFÉRICOS

Aquí nos referiremos a todos los demás dispositivos que se colocan alrededor de la peana-módulo. Primero, conectar el videoprojector, situado a una distancia de 6 metros y una altura de 2.5, el ángulo de proyección deberá ser calculado manualmente. Conectar el cable HDMI al ordenador.

Después, se debe conectar todo lo relativo al sonido en la mesa de mezclas. Primero, las dos entradas: el micrófono de condensador en la pista 1 y el cable de audio mini Jack a Jack –proveniente del ordenador- a la pista 2. Ajustar manualmente la intensidad y ecualización, a partir de un efecto de *echo*, evitando el acople. Las salidas desde la mesa de mezclas se conectan a los tres altavoces [Main Outputs L y R para los dos altavoces laterales, y Aux Send 1 para el que se ubica detrás de la peana]. Se colocan los altavoces de acuerdo al **diagrama de montaje**.



Finalmente, se debe conectar el ordenador con la placa Arduino mediante el cable USB tipo A – tipo B. Se debe entrar a la pagina www.misaelsamano.com/aliento, e introducir login y password para poder descargar los archivos. Seguir las instrucciones detalladas en el archivo de texto “Instalación.txt”. Estos son los pasos más importantes. Nota importante: el ordenador debe tener instalado el software Processing 3.3.7, que se puede descargar en <https://processing.org/download/>, siguiendo las instrucciones de la página.

1] Desinstalar y copiar la carpeta Aliento en escritorio del ordenador.

2] Ejecutar el archivo Aliento_OK.pde y activar el sketch con el botón de Play o CTRL/CMD + R. La pantalla se pondrá en negro y la instalación está lista para interactuar. Verificar que el LED de lectura en la placa Arduino parpadee.

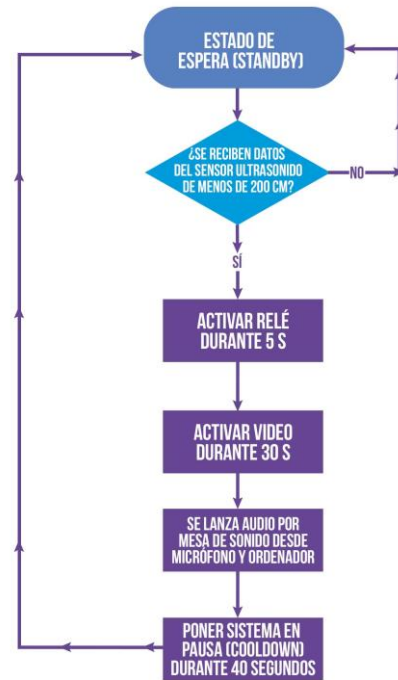
Si la máquina está conectada y activa, cuando se conecta el cable USB al ordenador o cuando se lanza por primera vez el sketch de Processing, es posible que lance unas breves ráfagas de humo y el relé se active intermitentemente unas fracciones de segundo; esto es normal.

INTERACCIÓN

Llenar el contenedor de la máquina de humo con el líquido apropiado. Encender la máquina. Tarda entre 2 y 3 minutos para calentar el líquido, después de ese tiempo, está lista para usarse. Si se intenta interactuar y no funciona, revisar los LEDs del control remoto alámbrico, solo si están encendidos indican que está lista para usarse.

Probar la interacción y dejar listo el sistema es simple: solo se necesita caminar de frente, hacia la peana y al llegar a una distancia de aproximadamente 200 cm, el sistema se

inicializa: el sensor identifica la presencia, envía la señal al relé (se podría escuchar un ligero click), la máquina de humo se activa durante 30 segundos y el video se proyecta, al tiempo que por los altavoces se escucha el sonido amplificado y filtrado de la máquina de humo y el aliento. Después de esto, hay una breve pausa de 10-15 segundos en los que el sistema no se activa, para posteriormente entrar en estado de nueva espera para interacción.



4. ENCENDIDO Y APAGADO

Una vez instalado todo el sistema, se pueden encender los dispositivos en cualquier orden, siempre que se active la máquina de humo hasta el final.

En el caso del apagado, la máquina de humo es la primera que se debe apagar. Se debe revisar periódicamente, cada 2 o 3 días, para confirmar el nivel del líquido de humo en el contenedor.

5. ADVERTENCIAS Y AVISOS DE SEGURIDAD

Nunca tocar los cables del relé ni lo que está soldado dentro del control remoto alámbrico, bajo ninguna circunstancia. Cuidar que no se toquen con otros elementos electrónicos y que esté apoyado con seguridad en una de las bases internas de la peana.

Cualquier modificación que se le haga a la pieza, siempre se debe desconectar todo el sistema eléctrico.

Mantener la peana, la máquina de humo y el sistema en un espacio amplio, seguro.

No tapar la salida posterior del módulo, esto le impediría ventilarse y podría causar un sobrecalentamiento, dañando la pieza.

No operar la máquina sin humo, ni usar otro líquido diferente al indicado.

Cuando la instalación está en correcto funcionamiento, se puede observar cómo los LEDs del control remoto están encendidos constantemente, mientras que el LED de lectura de Arduino parpadea.

Sobre el uso del humo: El líquido usado para la máquina de humo no es volátil a temperatura ambiente y se puede manipular sin riesgos graves a la salud, salvo ingestión accidental o contacto con los ojos. Está compuesto de disolventes glicólicos, completamente inofensivos, aunque su uso en espacios cerrados no está aconsejado para personas con insuficiencia respiratoria. Asimismo, si la sala cuenta con detectores de humo, se debe comunicar oportunamente a los servicios de seguridad, ya que dependiendo de la concentración de humo artificial en la sala, se pueden activar los sensores.



WWW.MISAELESAMANO.COM

2 0 1 8