

II CONGRESO INTERNACIONAL

# EshID 2021

Estéticas híbridas de la imagen en movimiento: Identidad y patrimonio

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

20/21/22 DE OCTUBRE DE 2021



Organiza



Ares EshID



Colabora



## Colección Congresos UPV

***ESHID2021 - II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio***

Los contenidos de esta publicación han sido evaluados por el Comité Científico que en ella se relaciona y según el procedimiento que se recoge en

<http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ESHID/ESHID2021/about/editorialPolicies>

### Editoras

Salomé Cuesta Varela  
Ana Martínez-Collado  
Paula Fernández Valdés

### Editado por

Editorial Universitat Politècnica de València, 2021  
[www.lalibreria.upv.es](http://www.lalibreria.upv.es) / Ref.: 6662\_01\_01\_01

ISBN: 978-84-9048-829-4 (versión impresa)

DOI: <https://doi.org/10.4995/ESHID2021.2021.14021>

*Con el patrocinio de la Conselleria de Innovación, Universidades, Ciencia y Sociedad Digital de la Generalitat Valenciana*



*ESHID2021 - II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio* se distribuye bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional. Basada en una obra en <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ESHID/ESHID2021>

## Presentación

Estas Actas son un breve resumen del espacio de encuentro generado a raíz del **II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio**, los días 20, 21 y 22 de octubre de 2021 en Valencia, en el que coincidieron diferentes disciplinas implicadas en el estudio de la práctica artística audiovisual, como la estética, los estudios visuales y la historia del arte, así como las estrategias de preservación del medio audiovisual.

El Congreso destaca por su vocación de fomentar el pensamiento crítico entre investigadores y profesionales de diferentes disciplinas relacionadas con el videoarte a nivel internacional. El videoarte es entendido como recurso capaz de expresar manifestaciones identitarias, como medio que ofrece la reproducibilidad, y que a su vez cuestiona la transmisión patrimonial a causa de su fragilidad y obsolescencia. Este amplio panorama abarca desde la producción de imaginarios, como la visualización de la intimidad y los roles de género a través del audiovisual contemporáneo en el *mundo-imagen* que habitamos hoy, hasta los conflictos que surgen en las instituciones culturales y educativas a la hora de catalogar y preservar la memoria social de las prácticas videográficas. Podríamos hablar, entonces, de una doble naturaleza del videoarte: una que incide directamente en la construcción identitaria que crea y proyecta imaginarios colectivos, y, por otro lado, identidad mediológica que indaga sobre los efectos de las innovaciones tecnológicas en el ámbito del patrimonio.

Una parte del congreso se centró en debatir en torno al videoarte como construcción identitaria, como herramienta de inclusividad, analizando las relaciones entre el video y temáticas de relevancia social indiscutible como el feminismo, la diversidad sexual y de género. La relación entre el videoarte y las nuevas estrategias instrumentales de conservación fue el segundo gran tema de debate del congreso, a través del cual se favoreció un diálogo entorno a la toma de decisiones relativo a este tipo de obras cada vez más comunes en nuestras instituciones. Se trata de un tema complejo que ha cobrado relevancia internacional en el panorama de la Conservación y Restauración en los últimos años.

## Presentación

Las temáticas planteadas se estructuraron en torno a cuatro líneas:

- **Vídeo, estética e identidad:** registros microelectrónicos y posibilidades de intervención artística en el espacio de la “aldea global”, visibilizando problemáticas identitarias.
- **Fugacidad, inmaterialidad y performatividad:** el audiovisual como práctica hacedora de presente en la “cultura red”.
- **Obsolescencia y reproductibilidad:** identidad mediológica del videoarte vs patrimonio.
- **Estrategias de preservación:** búsqueda de posibilidades y pertinencia frente a la obsolescencia semántica.

Las temáticas generales desarrolladas se han estructurado en torno a dos grandes ejes temáticos -Identidad y Patrimonio- sobre los que versan las reflexiones de las/los participantes en las comunicaciones. Han participado investigadores, teóricos, conservadores de arte y artistas como Bernhard Serexhe, Ina Blom, Daniel Finn, Hélia Marçal, Susana Blas y Josu Rekalde, entre muchos otros. Las conferencias plenarias convivieron con ponencias y comunicaciones, mesas redondas y debates con artistas, así como con una exposición de vídeo. Para todas ellas se realizó una llamada a contribuciones con evaluación por pares ciegos, garantizando la calidad de la selección. La muestra de videos se presentó como una Creative Room en la Sala de Exposiciones Josep Renau de la Facultad de Bellas Artes de la UPV, en la que se exhibió también la plataforma del archivo ARES *Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España* y el *Ciclo de visionado y diálogo con artistas (2020-2021)*. Finalmente, también han sido seleccionados pósteres relativos a la línea temática de Patrimonio.

El Congreso ha sido una iniciativa del archivo ARES. *Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España* ([www.aresvisuals.net](http://www.aresvisuals.net)) y del actual Proyecto MICIU de I+D+i EShID: *Estéticas híbridas de la imagen en movimiento. Videoarte español y dinámicas identitarias en el mapa global* (2019-2021) (Ref.: PGC2018-095875-B-I00), centrado en las labores de investigación, transferencia y difusión de las obras audiovisuales realizadas en nuestro país. Tras la primera edición, celebrada en noviembre de 2020 en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Salamanca, dirigida por Ana Martínez-Collado y Antonio Notario y focalizada en la temática de las migraciones, la globalización y la interculturalidad, en 2021 tomó el relevo la Universitat Politècnica de València (<https://eshid.webs.upv.es/>). En este encuentro, dirigido por Salomé Cuesta y Ana Martínez-Collado, no sólo se ha mantenido la profundización en



cuestiones identitarias referidas a lo humano, sino que se ha expandido al dispositivo vídeo como forma de arrojar luz a nuestros modos de interactuar en la sociedad del espectáculo. Se ha reflexionado así sobre el género, la exposición de la intimidad, lo cotidiano y la sexualidad, y se han analizado paralelamente las estrategias de preservación del formato vídeo, sus particularidades y alcances.

El archivo ARES comenzó su andadura en 2014 gracias al proyecto MINECO de I+D+i ARES: *Archivo y estudio crítico de las prácticas artísticas audiovisuales (vídeo expandido) en el arte español. Identidad y nuevos medios* (2013-2017) (Ref.: HAR2013-45747-P). Fue creado como un espacio de reflexión a partir del videoarte español contemporáneo, comprometidos con la idea de que el actual deseo viral de archivo responde no sólo a la necesidad de releer, reescribir, hacer memoria, recuperar la historia, sino también de activar nuevas políticas de la subjetividad y de su relación con el mundo. Un archivo no en tanto limitación o cierre de lo existente, sino una fuente de posibilidades abiertas a posibles relecturas. Entendiendo la importancia de Internet en nuestro tiempo, en 2016 el archivo ARES se concibió como un repositorio en línea pionero en el videoarte español, y desde entonces ha desarrollado una importante actividad proponiendo talleres, seminarios, visionados de obras y diálogos con los artistas, congresos y publicaciones. En el proyecto hemos intentado sumarnos a los nuevos paradigmas de conocimiento, iniciativas epistemológicas que buscan otros espacios de vida y de afecto. Unos supuestos metodológicos que den lugar a itinerarios abiertos entre las imágenes en movimiento, el proceso de archivar, Internet, el discurso escrito y el oral, amplificando la interpretación discursiva, motivados por el deseo de afectar y con la voluntad de que el análisis de la producción y la reflexión sobre las prácticas artísticas favorezca otra perspectiva respecto al relato dominante. El objetivo de toda esta investigación pretende contribuir así al conocimiento a nivel social del videoarte como herramienta crítica para la comprensión de los imaginarios de nuestro tiempo y, por consiguiente, construir redes de intercambio y diálogo desde la universidad en particular a la sociedad en general.

Nos emociona agradecer a todos los participantes, conferenciantes, artistas, miembros del Comité Científico y Organizador del Congreso, y por supuesto a todos los miembros de los distintos equipos de investigación de los Proyectos que han sustentado el archivo ARES a lo largo de tantos años; así como a la Institución, la Universitat Politècnica de València, que nos ha acogido tan generosamente y que ha hecho posible este Congreso.

*Dra. Salomé Cuesta y Dra. Ana Martínez-Collado*

Presentación

Palabras clave: estética, audiovisual, identidad, patrimonio, preservación, género

Organiza: Proyecto MICIU de I+D+i *EShID: Estéticas híbridas de la imagen en movimiento. Videoarte español y dinámicas identitarias en el mapa global (2019-2021)*, Archivo ARES. *Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España*, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Castilla-La Mancha, Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Colabora: Grupo de investigación *Visu@ls. Cultura visual y políticas de identidad*.

## COMITÉ CIENTÍFICO

### BIOGRAFÍAS



**DR. BERNHARD SEREXHE**

*Comisario y Experto en Arte Digital y Electrónico*

Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Friburgo y comisario del ZKM | Center for Art and Media de Karlsruhe (Alemania) entre 1994-1997. Ha sido consultor en el Consejo de Europa y profesor de Estética y Teoría de los Medios en varias universidades internacionales. Entre 2010 y 2014 dirigió el proyecto europeo «Digital Art Conservation» dedicado a investigar las estrategias de conservación desde una perspectiva tanto teórica como práctica, llevando a cabo la evaluación crítica de diez obras como estudios de caso que se recogieron en una extensa publicación, documentando exhaustivamente todas las actividades del proyecto. Desde 2016 actúa a nivel internacional como conservador y experto designado para el arte electrónico y digital.



**DRA. HÉLIA MARÇAL**

*University College London*

Profesora de Historia del Arte y Tecnología en el University College de Londres (Reino Unido). Ha formado parte del proyecto de investigación *Reshaping the Collectible: When Artworks Live in the Museum* en la Tate Gallery de Londres (2018-2020). Coordinadora del grupo "Teoría, Historia y Ética de la Conservación" del ICOM-CC desde 2016. Sus investigaciones se centran en la conservación de New Media Art y Performance, y la relación entre museos y patrimonio, desde la perspectiva feminista.



**DRA. INA BLOM**

*University of Chicago*

Profesora en el Departamento de Filosofía e Historia del Arte de la Universidad de Oslo (Noruega) y profesora invitada en el Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Chicago (Estados Unidos). Fue la directora del proyecto

"Archive in Motion", que investigaba la relación entre el desarrollo tecnológico, el archivo y la sociedad. Sus publicaciones abordan el arte moderno y contemporáneo, especialmente la estética de los nuevos medios y la relación entre arte, tecnología, medios y política.



**D. DANIEL FINN**

*Smithsonian American Art Museum*

Conservador de Time Based Media en el Smithsonian American Art Museum. Master en *Moving Image Archiving and Preservation*, New York University. Desde 2015 es el responsable del grupo *Time Based Media & Digital Art* en el Smithsonian American Art Museum, colección que abarca una amplia gama de medios que incluyen películas, video analógico, video digital, instalaciones, videojuegos y software art.



**DR. JOSU REKALDE**

*Universidad del País Vasco*

Artista y profesor Catedrático en la Universidad del País Vasco. Ha expuesto y difundido su obra en numerosos lugares entre los que seleccionamos: *The World Wide Video Festival* en La Haya, Holanda (1993). *Festival del ZKM* en Karlsruhe, Alemania (1993), *Saarbrücken Film Festival* (1999), *Festival Projector*, Madrid (2016), *MediaLab* Madrid (2018) o en *La Ciudadela* de Pamplona (2019). Su campo de trabajo es multidisciplinar, aunque su faceta más conocida es la relacionada con el video, el sonido y las nuevas tecnologías. Los temas que trabaja se desplazan desde el intimismo a la relación social, desde el Yo al Otro, desde lo metalingüístico a lo narrativo.



**DRA. ARIANNE VANRELL**

*Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*  
Restauradora-conservadora en el Departamento de Conservación-Restauración del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, es

especialista en instalaciones artísticas y obras complejas. Doctora en Conservación-Restauración de Patrimonio por la Universidad Complutense de Madrid es profesora honorífica en la misma institución. Coordinadora del grupo español en los proyectos europeos *PRACTIC's* e *Inside Installations*.



**DRA. LAURA BAIGORRI**

*Universitat de Barcelona*

Doctora en Bellas Artes y profesora especialista en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona. Investigadora y comisaria especializada en Arte de los

Nuevos Medios. IP del proyecto I+D+I *Cuerpos conectados. Nuevos procesos de creación y difusión de las prácticas artísticas identitarias en la no-presencialidad*. Directora del Departamento de Diseño e Imagen (2012-2016) y Vicedecana de Investigación, Masters y Doctorado (2016-2021) de la Facultad de BBAA de la Universitat de Barcelona.



**DÑA. SUSANA BLAS BRUNEL**

*RTVE*

Licenciada en Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid. Especializada en Historia del Arte Contemporáneo y en

Creación audiovisual. Redactora del espacio cultural de televisión *Metrópolis* (TVE 2). Destacan sus publicaciones relativas al vídeo, al arte actual y a las cuestiones identitarias. Ha comisariado innumerables ciclos y exposiciones sobre videoarte entre las que destacan: *Disparos eléctricos. Vídeo y Feminismo* (Centro Cultural Montehermoso. Vitoria, 2007). *Fábulas Problemáticas. Mujeres en el espacio social* (Centro Cultural de España, Santiago, Región Metropolitana, Chile, 2012).



**DRA. ROCÍO DE LA VILLA**

*Universidad Autónoma de Madrid*

Doctora en Filosofía y Profesora Titular de Estética y Teoría de las Artes en el Departamento de Filosofía en la Facultad de Filosofía y

Letras en la Universidad Autónoma de Madrid. Fue presidenta y fundadora de la asociación *Mujeres en las Artes Visuales* (MAV). Presidió la *Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes* (SEyTA). Dirige la revista online *m-arteyculturavisual* y forma parte del Consejo de edición de la revista *Laocoonte*. Pertenece al *Instituto Universitario de Estudios de la Mujer* en UAM. Crítica de arte -colaboradora de *Cultura/s* (La Vanguardia) y *El Cultural* (El Mundo)- y comisaria de exposiciones.

## SCIENTIFIC COMMITTEE

### BIOGRAPHIES



**DR. BERNHARD SEREXHE**

*Curator and appointed  
Expert for Electronic and  
Digital Art*

PhD in Art History from the University of Freiburg, and curator of ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Germany, 1994-1997. He has been a consultant at the Council of Europe and professor of Aesthetics and Media Theory at various international universities. Between 2010 and 2014 he directed the European project “Digital Art Conservation” dedicated to investigating conservation strategies from both a theoretical and practical perspective, carrying out the critical evaluation of ten works as case studies that were collected in an extensive publication, comprehensively documenting all project activities. Since 2016 he is acting internationally as curator and as an appointed Expert for electronic and digital art.



**DRA. HÉLIA MARÇAL**

*University College London*

Lecturer of Art History and Technology at University College London. She has been part of the project *Reshaping the Collectible: When Artworks*

*Live in the Museum* at the Tate Gallery, London (2018-2020). Coordinator of the Theory, History and Ethics of Conservation group at ICOM-CC since 2016. Her research focuses on the conservation of New Media Art and Performance, and the relationship between museums and heritage, from a feminist perspective.



**DRA. INA BLOM**

*University of Chicago*

Professor at the Department of Philosophy and Art History at the University of Oslo and visiting professor at the Department of Art History at

the University of Chicago. She was the director of the “Archive in Motion” project, which investigated the

relationship between technological development, the archive and society. Her publications deal with modern and contemporary art, especially new media aesthetics and the relationship between art, technology, media and politics.



**D. DANIEL FINN**

*Smithsonian American Art  
Museum*

Conservator of Time Based Media at the Smithsonian American Art Museum. M.A. in *Moving Image Archiving and Preservation*, New York

University. Since 2015 he has been the head of the *Time Based Media & Digital Art group* at the Smithsonian American Art Museum, a collection that spans a wide range of media including film, analog video, digital video, installations, video games, and software art.



**DR. JOSU REKALDE**

*Universidad del País Vasco*

Artist and professor at the University of the Basque Country. He has exhibited and disseminated his work in numerous places among

which we select: *The World Wide Video Festival* in The Hague, Holland (1993). *ZKM Festival* in Karlsruhe, Germany (1993), *Saarbrücken Film Festival* (1999), *Festival Proyector*, Madrid (2016), *MediaLab Madrid* (2018) or in *La Ciudadela* de Pamplona (2019). His field of work is multidisciplinary, although his best known facet is related to video, sound and new technologies. The themes he works on range from intimacy to social relationships, from the Self to the Other, from the metalinguistic to the narrative.



**DRA. ARIANNE VANRELL**

*Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*  
Restorer-conservator in the Conservation-Restoration Department of the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid, Spain),

she is a specialist in art installations and complex works. She holds a PhD in Heritage Conservation-Restoration from the Complutense University of Madrid and is an honorary professor at the same institution. Coordinator of the Spanish group in the European projects *PRACTIC's* and *Inside Installations*.



**DRA. LAURA BAIGORRI**

*Universitat de Barcelona*  
PhD in Fine Arts and specialist professor at the Faculty of Fine Arts of the University of Barcelona. Researcher and curator specialized in New Media Art.

IP of the R+D+I project *Cuerpos conectados. New processes of creation and diffusion of identity-based artistic practices in non-presence*. Director of the Department of Design and Image (2012-2016) and Vice-Dean of Research, Masters and PhD (2016-2021) of the Faculty of Fine Arts (UB).



**DÑA. SUSANA BLAS BRUNEL**  
*RTVE*

Degree in Art History from the Complutense University of Madrid. Specialized in Contemporary Art History and Audiovisual Creation. Editor of the cultural

television program *Metrópolis* (TVE 2). Her publications on video, contemporary art and identity issues stand out. She has curated countless cycles and exhibitions on video art among which stand out: *Electric Shots. Video and Feminism* (Montehermoso Cultural Center. Vitoria, 2007). *Problematic Fables. Women in the social space* (Cultural Center of Spain, Santiago, Chile, 2012).



**DRA. ROCÍO DE LA VILLA**  
*Universidad Autónoma de Madrid*

PhD in Philosophy and Professor of Aesthetics and Theory of the Arts in the Department of Philosophy at the Faculty of Philosophy

and Letters at the Autonomous University of Madrid. She was president and founder of the association *Mujeres en las Artes Visuales* (MAV). She chaired the *Spanish Society of Aesthetics and Theory of the Arts* (SEyTA). She directs the online magazine *m-arteyculturavisual* and is a member of the editorial board of the magazine *Laocoonte*. She belongs to the *Instituto Universitario de Estudios de la Mujer* at UAM. Art critic -collaborator of *Cultura/s* (La Vanguardia) and *El Cultural* (El Mundo)- and exhibition curator.

**DIRECCIÓN**

Salomé Cuesta Varela  
*Universitat Politècnica de València*

**DIRECTION**

Ana Martínez-Collado  
*Universidad de Castilla La Mancha*

**COMITÉ ORGANIZADOR**

Maribel Domènech  
*Universitat Politècnica de València*

Humberto Farias de Carvalho  
*Universitat Politècnica de València*

Paula Fernández Valdés  
*Universitat Politècnica de València*

Rosa García  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

Rosario Llamas Pacheco  
*Universitat Politècnica de València*

Joan M. Marín  
*Universitat Jaume I de Castelló*

M<sup>a</sup> José Martínez de Pisón  
*Universitat Politècnica de València*

**ORGANIZING COMMITTEE**

Bábaro Miyares  
*Universitat Politècnica de València*

Salvador Muñoz Viñas  
*Universitat Politècnica de València*

José Luis Panea  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

Verónica Perales  
*Universidad de Murcia*

Ruth Sanjuán  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

Rosalía Torrent  
*Universitat Jaume I de Castelló*

Emanuele Mazza  
*Web*

**COMITÉ REVISOR**

Alicia Adarve  
*Freelance*

Elvira Antón-Carrillo  
*Universitat Jaume I de Castelló*

Humberto Farias de Carvalho  
*Universitat Politècnica de València*

Ricardo Forriols  
*Universitat Politècnica de València*

Lino García Morales  
*Universidad Politécnica de Madrid*

**PEER REVIEW COMMITTEE**

Blanca Giménez  
*ZKM | Zentrum für Kunst und Medien  
Karlsruhe*

Trini Gracia  
*Universitat Politècnica de València*

Rosario Llamas Pacheco  
*Universitat Politècnica de València*

Diego Marchante  
*Universidad de Barcelona*



Emilio Martínez  
*Universitat Politècnica de València*

Vicente Matallana  
*Fundador y director de LaAgencia*

Diego Mellado  
*Freelance*

Carlos Miragall  
*Universitat Politècnica de València*

Pedro Ortuño  
*Universidad de Murcia*

José Luis Panea  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

Regina Rivas Tornos  
*Museo Nacional Centro de Arte Reina  
Sofía*

Natxo Rodríguez  
*Universidad del País Vasco*

Ruth Sanjuán  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

## Índice

### Conferencia invitada | Keynote

*Preservation or reincarnation? At the crossroads of ethical values.*

Bernhard Serexhe ..... 1

### Ponencias | Short Communications

*Entre Archivos Analógicos y Archivos Virtuales. Videoarte del Sur en la Encrucijada |  
Between Analog and Virtual Archives. Southern Videoart at the Crossroads*

María Alejandra Crescentino ..... 17

*The Acceptance of Ephemerality and the Idea of Deterioration*

Ruth del Fresno ..... 35

*Entre\_Cabanyal Actualizada. Versiones y Actualizaciones en las Obras de Arte  
Digital Interactivo | Entre\_Cabanyal Updated. Editions and Updates on Interactive  
Digital Artworks*

Trinidad Gracia Bensa; Emilio José Martínez Arroyo; Emanuele Mazza ..... 51

*Cuerpo, límites y autobiografía: Una aproximación a lo sonoro en la obra de Marina  
Abramović | Sound in Marina Abramovic's Videoperformances (1973-1997)*

Úrsula San Cristóbal ..... 69

*Alternativas al No-Futuro: la Videoinstalación como Espacio para lo Político |  
Alternatives to the Non-future: Video Installation as a Space for the Political*

Patricia García Gómez ..... 85

*Creación Audiovisual Emergente y Colaboración: Presentación del Proyecto continuo  
| Emergent Audiovisual Creation and Collaboration: Presentation of the continuo  
Project*

Alicia Torres Iturrioz ..... 99

*(Des)cansar la Mirada: Un Acercamiento a las Políticas del Ver/Visionar en la Era  
Digital | (Un)tiring the Gaze: an Approach to the Politics of Seeing/Viewing in the  
Digital Age*

Salvador Jiménez Donaire Martínez ..... 111

## Índice

<b><i>Estéticas de la Inconsistencia en los Espacios de la Imagen Digital   Aesthetics of Inconsistency in Digital Imagen Spaces</i></b>	
Alejandro Lozano .....	125
<b><i>El Colapso (Les Parasites, 2019): Audiovisuales Online y Crisis Ecosistémica   El Colapso (Les Parasites, 2019): Online Audiovisuals and Eco-systemic Crisis</i></b>	
Lorena Rodríguez Mattalía .....	139
<b><i>Notas para la Creación de un Archivo Audiovisual de Videoarte Vasco en el Marco del Proyecto VideoFlux   Notes for the Creation of an Audiovisual Archive of Basque Video Art in the Framework of the VideoFlux Project</i></b>	
Pablo Maravi.....	157
<b><i>VideoFlux. Una Propuesta de Investigación en torno al Audiovisual Experimental   Videoflux: a Research Proposal on Experimental Audiovisuals</i></b>	
Gabriel Villota; Arturo Fito Rodríguez .....	171
<b><i>ENSAYISTAS: Cartografías de la Experimentación y las Experiencias Fílmicas   Essayists: Cartographies of Experimentation and Filmic experiences</i></b>	
Sergio Martín.....	185
<b><i>Procesos Alegóricos en torno a lo Natural Devenido Cultural. El Caso de la Obra Videográfica “el lenguaje”   Allegorical Processes Around the Natural Turned Cultural. The Case of the Video Artwork “el lenguaje”</i></b>	
Juan del Junco .....	199
<b><i>Hibridaciones en la Obra de Lu Yang   Hybrid Bodies in the Work of Lu Yang</i></b>	
Ana Isabel Galván García de las Bayonas .....	213
<b><i>El Problema de la Sobrexposición en las Redes Sociales Visto a través del Arte: Posverdad y Lifelogging   The Problem of Overexposure on Social Networks as Seen Through Art: Post-truth and Lifelogging</i></b>	
Helena Hernández Acuaviva.....	229
<b>Creative Room   Creative Room</b>	
<b><i>Poderosa   Poderosa</i></b>	
Alejandro Mañas García .....	247
<b><i>Breath: Reciprocities Without Words. Music, sound and videoart as communication paths on migration processes</i></b>	
Fernando Palacios .....	255

<i>“Un pareado - la mano del tiempo”, sobre la expresión emocional del mundo nostálgico entre oriente y occidente.   “Un pareado - la mano del tiempo”, on the emotional expression of the nostalgic world between East and West.</i>	
Kun Xiu; Gema Hoyas Frontera .....	265
<b>Translations: un Poema Audiovisual   Translations: an Audiovisual Poem</b>	
Ji Yeon-Suri Kim; Ángel M. Rodríguez Arias .....	273
<b>Retrato de una Cerilla. El Ensayo Audiovisual como Posicionamiento Crítico en la Sociedad del Rendimiento   Retrato de una Cerilla. The Audiovisual Essay as Critical Positioning in the Efficiency Society.</b>	
Claudia García de Mateos Sanchís .....	283
<b>Armas para Salvar Hombres, Imágenes para Someterlos   Armas para Salvar Hombres, Imágenes para Someterlos</b>	
Ana Císcar Cebriá .....	297
<b>Sturm der Bilder: Registros Videográficos de las Actitudes Iconoclastas   Sturm der Bilder: Videographic Records of Iconoclastic Attitudes</b>	
Sergio Martín .....	305
<b>En el Parque   En el Parque</b>	
Rubén Marín Ramos .....	315
<b>Pósteres   Posters</b>	
<b>La Reprogramación del Software como Estrategia de Preservación de la Obra Las Risas del Mundo de Esther Ferrer   Software Reprogramming as a Preservation Strategy for Esther Ferrer's work Las Risas del Mundo</b>	
Aitziber Velasco Delgado .....	323
<b>Análisis de la Normativa Audiovisual Europea en la Preservación del Patrimonio Videográfico de Autor   Analysis of European Audiovisual Regulations in the Preservation of Author's Videographic Heritage</b>	
Valentina Martí Cànoves .....	325
<b>Contemporaneidad y Género. Estrategias de Preservación para la Conservación de un Patrimonio Diverso Reflejo de la Pluralidad Identitaria   Contemporaneity and Gender. Preservation Strategies for the Conservation of a Diverse Heritage Reflecting the Plurality of Identity</b>	
María Alfonso Buigues; Mercé Roca Cabedo .....	327



COMUNICACIONES





## ***Preservation or reincarnation? At the crossroads of ethical values***

**Dr. Bernhard Serexhe**  
Karlsruhe  
<https://serexhe.net/>

---

### ***Keynote***

For both the artist and the viewer, or user, digital technology has expanded creative possibilities and horizons, only to narrow them again at the same time. We have blindly embraced digitization, enjoying its promising benefits to which we have willingly adapted. The price we all pay for the tantalizing possibilities of virtual and augmented realities is the loss of immediate sensory contact with reality. It almost seems as if digitization has discredited the analog world as essentially inadequate. However, in an endless evolutionary process, humanity has developed sensory capabilities to interpret the analog world, whereas today we have become essentially dependent on machine processing and interpretation to understand and advance our world through digital data. In our consumer-driven economy of obsolescence, we have been overrun by this development without being able to protect ourselves.

This is not the place to deal in extenso with the philosophical issues of this societal and technological paradigm. Nevertheless, as we cannot escape the fact, that our life and work depends on the very implications of these questions. For it has been proving for decades that the innovations imposed by a thriving IT and communications industry run so fast ahead of a fundamental reflection on what we actually want, that in every situation we find ourselves confronted with the serious consequences that we then struggle to repair. On a much larger scale, this is visible in climate change, in the work environment, and in the feeling of senselessness of a society "amusing itself to death". And it is becoming abundantly clear, for example, in the comprehensive digital surveillance of individuals and society by state institutions and large, globally operating private companies.

It is equally reflected in the changes in the art world, and especially in our working conditions as curators and conservators. In the light of this change, the core of theories and practices in the arts must also be reevaluated and traditional standards called into question.<sup>1</sup> This questioning has been necessitated

by the advent of digital tools and transmission media that have also fundamentally changed the conditions of production and distribution in art.<sup>2</sup> The conventional terms that art historians, curators and conservators have always used to describe art have long since become problematic when it comes to precisely defining and delimiting their meaning. The categories and genres used in previous forms of art historical analysis no longer apply; they are unable to reliably capture the changes that have occurred.<sup>3</sup>

In recent decades, the traditionally proven tasks of museums and collections - collecting, preserving, researching and mediating - have been confronted with an art whose performative, process-oriented, even ephemeral and at the same time global character virtually resists safe preservation or transmission as cultural heritage.<sup>4</sup> This

---

<sup>1</sup> Thus, the self-image of our societies has been shaped for millennia by stable systems of passing on customs and traditions that are geared to longevity. In his studies of ancient Egyptian culture, the Egyptologist and scholar of religion and culture Jan Assmann has convincingly demonstrated that "the tradition within us, [...] solidified over generations, over centuries, even millennia of repeated texts, images, and rites, [...] shapes our consciousness of time and history, our view of ourselves and the world." Jan Assmann, "Cultural Memory," in Thomas Mann and Egypt: Myth and Monotheism in the Joseph Novels (Munich: C. H. Beck, 2006), 70. Crucial to this conclusion is the argument that "cultural memory" (a term coined by Assmann) in all previous civilizations has been geared toward longevity and reliability, especially in response to the constant threat of external influences, wars, targeted destruction, natural disasters, and natural processes of decay.

<sup>2</sup> At all times and in all societies, cultural developments are closely intertwined with the economic, political, and social conditions that both determine them and result from them. Therefore, we must strive for a consideration that goes beyond the usual horizon of political, conservation, or stylistic evaluations of a collection. Only against this broader horizon, which asks more generally about the interdependencies of culture and economy, can phenomena be understood that, on closer examination, can all too easily be attributed to the imperfection of individual technologies or the failure of individual institutions.

<sup>3</sup> As early as 1983, Hans Belting posited that "that contemporary art indeed manifests an awareness of a history of art but no longer carries it forward; and that the academic discipline of art history no longer disposes of a compelling model of historical treatment." Hans Belting, *The End of Art History*, trans. Christopher S. Wood (Chicago, 1987), 3; first published as *Das Ende der Kunstgeschichte* (Munich, 1983). See also Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte - Eine Revision nach zehn Jahren* (Munich, 1995); not available in English translation.

<sup>4</sup> In his 1928 essay "La conquete de l'ubiquité," Paul Valéry foretold the coming transformation of art through new technologies: "We must be prepared for great innovations to reshape the whole technique of the arts,

development not only affects works of media art, but also began at the latest with the performances of the Dada movement after World War I against the hypocritical bourgeois cultural ideals of quality, truth, and beauty. And it has continued in all the avant-garde art movements of the 20th century, which opposed the trivializing commodification of art in bourgeois society.

While these artists systematically appropriated ephemeral materials<sup>5</sup>, and employed new techniques and forms of presentation, rapid technological change led to a technical obsolescence that can be seen as a systemic threat to art as long as we remain faithful - in the fine old tradition - to the categories of enduring value and longevity. Long before the rampant digitalization of all human expressions of life, including art, artists systematically used materials and organisms (biological and chemical substances), electronic tools (cameras, microphones, interfaces), technical storage media (records, magnetic tapes, laser discs) as well as presentation and transmission techniques (performance, radio, video, television) whose durability is fundamentally in question due to unstoppable biological, chemical, physical and/or technical processes as well as the potential lack of availability of the necessary reproduction devices on the market. Private and public collections, often unprepared for this to date, have had to face the recognition that many of their works are acutely threatened with decay.

Another type of acceleration, which in this case can be considered absolute, leads to the decay of works of art due to the irreversible system change from analogue to digital technologies. This development applies regardless of whether these works have been digitised to copy, simulate and store their original analogue data (graphic documents, photographs, films, videos), whether they have been produced through the direct use

---

and thus to affect artistic invention itself, and perhaps even to bring about an astonishing change in our concept of art." Paul Valéry, "The Conquest of Ubiquity," trans. Ralph Manheim (New York: Pantheon Books, Bollingen Series, 1964), 225; first published as "La conquête de l'ubiquité," 1928.

<sup>5</sup> Chocolate, honey, fat, blood - the list of degradable materials is long. In 2002, Teresa Margolles exhibited her work Vaporization (2002) at PS1 in New York, in which the exhibition space is filled with steam generated from water previously used to wash corpses in a morgue in Mexico City.

of digital apparatus (digital audio/video recording devices) or whether they are entirely the result of the programming of their source code. In the preservation of such works and cultural objects in general, shorter storage times and massively increased storage capacities have led archives and collections to take ever greater risks and sometimes even to abandon preservation in analogue form. The problem is that the storage and retrieval of digitized content is subject to new technical systems and constant software changes in rapid succession. The central promise of long-term digital data security has by no means been fulfilled by the computer and software industry.

From this we can conclude that it is not the digital works themselves that age faster than their analogue counterparts, because their very substance, their idea, is laid down in the digital code, which cannot age. Rather, we can observe that the devices and their operating systems, the interfaces, sensors and other specific applications, the authoring systems, plug-ins, players and browsers required to collect, preserve and present these works, the programming skills needed to adapt them, and often enough the financial resources to reactivate and present them again - are only available to a limited extent after just a few years. Public and private collections have recognised too late what this problem means for media art anchored in the digital code: the faster technical development advances, the shorter the half-life of the artworks. Based on the experience of the last three decades, we must today assume that digital hardware and software have a shelf life of less than ten years. The resulting functional obsolescence of digital artworks leads the previously valid collection criteria of durability, authenticity and lasting value *ad absurdum* and requires a general rethinking. Collections and museums will by no means be able to keep pace with technological developments if they maintain their previous structures and funding.

It is largely undisputed that the substance of art lies in the idea. But this underlying idea can only be expressed, conveyed, and comprehended by its visitors or users through a personal profound sensory experience. This definitely requires material media, be they cave walls, stone sculptures, paintings on canvas, photographs on paper, or even the devices on which the storage and reproduction of digital art depends - namely computers, hard drives, interfaces, sensors, monitors, projectors and all other apparatuses that function in the digital process but are anything but immaterial.

Over the millennia, the awareness has prevailed that the information stored in analogue media can be retrieved as long as these media exist in their material form. The extremely short history of digital media has proven exactly the opposite with each cycle of "improvements" within just three decades.<sup>6</sup>

But against all critical insights, we continue to live in the jubilant phase of digitization. As if it were the most unavoidable of our duties, masses of historical documents and analogue art works of all kinds are being forcibly digitized all over the world to save them, as they say, from loss and perishing. However, almost no one is interested in the fact that this does not save the works themselves in their original form, but that the preserved digitized data is no more than a mediocre reduction, just an extremely vulnerable substitute for the original objects. Thanks to the powerful digital lobby, the one-way street from analogue to digital is basically presented as the golden road to solving conservation issues. Not even ICOM seriously questions the supposedly compelling need for these measures when drafting the new museum definition. But we as curators and conservators have to live with the risks and side effects and often do not have the knowledge and resources to do so.

## 1. Prevailing Conditions of Preservation

As the former director of the Media Museum and its large collection at the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe, Germany, and since 2016 as an international consultant to museums, exhibition and conservation projects, I am somewhat familiar with the prevailing conditions of exhibiting and preserving electronic and digital art. Over the past thirty years, the following picture has emerged for me, which I would like to briefly outline here without claiming to be complete:

---

<sup>6</sup> We should remember that just three decades ago, for example, so-called floppy disks were used to store and transfer digital data. In the repositories of many collections today, early digital works "slumber" on floppy disks and other digital storage media for which there are no longer any devices that can "revive" them. After just five years, data stored on CDs and DVDs can begin to fade or even become completely unreadable. Hard drives can fail at any time for a variety of reasons. To make matters worse, the outdated software needed to activate these works is also often no longer available or cannot be installed on today's computers.

- Under pressure from public and private patrons and sponsors, many museums and collections have accepted to justify their funding by the means of accelerated marketing and advertising, constant up-to-date presence in social media and, above all, a steadily increasing number of short-term events and exhibitions. While higher visitor numbers have become the ultimate proof of eligibility for funding, there are fewer and fewer funds available for elaborate preservation measures that are barely visible from the outside and for building competent teams that are proficient in preserving the latest media.
- Museum directors and donors are still not sufficiently sensitized to the issues and costs of preserving digitized or digital born artworks. In the art market, media art still has a low status because gallery owners and potential collectors often fear the maintenance and preservation costs. It seems unattractive to pay similar prices for invisible data, whose visualization into a work of art requires a great deal of effort, as for paintings, whose presentation requires only a good room climate and the nail on which they hang.
- Finally, a funding policy demanded by the digital lobby has led to a preference for the development of digital processes, in the course of which it has become easier to obtain funding for the digitization of objects, works and documents than for the proper preservation of these objects themselves.
- In addition, many collections have not yet established an efficient archival system for digital art in which all movements, maintenance and preservation measures, technical interventions, and artist intentions for individual works can be recorded without gaps. The frequent absence of such archival structures has led to a serious lack of intermediate information that is essential for proper presentation and preservation.
- When acquiring and taking over those digital artworks in recent decades, which we find in existing collections today, not enough attention has often been paid to careful documentation due to a lack of experience. As late as the 1990s, it was naively assumed that immaterial digital data and its highly praised storage

media would last forever. Some awareness of the great vulnerability of this data only emerged in the mid-2000s, when the rapid introduction of smartphone technology and the massive spread of apps led to a further expansion of artistic possibilities.

- In the process, one has all too often forgotten to document the work-defining instructions given by the artist. In other cases, a clear application of these instructions has proven to be too complicated or even impossible. It has become common practice to ask for the artist's opinion during exhibitions or restoration work, if the artist is willing and able to do so. However, we are often enough confronted with situations in which we have to protect the acquired work against the spontaneously changing intentions of the artist.
- Conservators and museum technicians are often overwhelmed with the complex daily maintenance of exhibited electronic or digital works and the continuous repair and preservation of those works that are not currently on display. The knowledge required for this is still extremely rarely part of their training. In addition, for many objects they would have to be supported by informaticians who are definitely prepared for dealing with digital art and whose recruitment is unfortunately not encouraged by an often restrictive personnel management.
- It is therefore fully understandable that conservators, who were already busy with the daily care and preservation of analogue artworks, were completely overburdened with the new additional task of preserving digital and video art, for which they were not trained. Thus, in the past, tasks that definitely belong to the museum's domain, for example the digitization and restoration of genuinely analogue video art, were often left to the nimble emerging branch of external service providers who saw it as merely a technical task to be solved. The consequence of this is very often that works already incorporated into the collections have had their functioning and aesthetics compromised by incompetent, cheap and poor treatment.



- Last but not least, many collections lack the appropriate technical facilities and laboratories to maintain, preserve, and if necessary restore digital or digitized art. These facilities could not even be set up without qualified personnel if the funds were available. From this point of view, the hesitation of many museum directors and collectors to acquire and exhibit digital art becomes understandable; the associated risks and costs seem too high in times of shrinking budgets.

These selected observations of our working conditions may sound like a complaint. But they give a concerned overview of those institutional, technical and personnel conditions and restrictions under which our work often takes place. As a researcher, one can spend years looking at things from a variety of angles and putting them into perspective. As a responsible technician and conservator, and as a curator too, one must be able to act competently every day, here and now, and have the necessary resources to do so. I would be happy to hear later from the floor that at some facilities conditions are sometimes much better.

## **2. At the crossroads of ethical values**

It has long become obvious, that the previously upheld ethical values underlying the preservation of art works and cultural heritage in general must be fundamentally re-negotiated.<sup>7</sup> Although historically there has never been a strict codification of such values, curators and conservators have always relied on the widespread agreement that works of art are original, unique, authentic, have high value, and are endowed with a distinctive work character. In an idealized view, it was also firmly postulated that works of art, as long as they preserved these qualities, bore witness to that kind of historicity in which the cultural history of mankind could be found. For this noble ethical reason and, no less of course, for the further development of the financial and market value, the conservation process should aim, with the utmost respect, to

---

<sup>7</sup> Important research in this field is for instance done by Lino Garcia Morales in his *Theoria de la Conservacion Evolutiva*, published 2019.

preserve these qualities as long as possible in their unaltered original form, their native material and with the highest sensitivity to the impression and intention conveyed by the hand of the artist. This has been a dream for a long time.

But already with the advent of analogue video art in the 1970s and even more so with the advent of digital video and digital born art since the 1990s, the inconsistencies with traditional conservation ethics were recognized, and various research programs have addressed the question of changing ethical values in conservation.<sup>8</sup> The following quote is found in the 2010 article *Ethics and practices of media art conservation, a work-in-progress* written by researcher Gaby Wijers, one of the most valuable publications on the subject:

*"In fine art conservation, the main ethical issue is that all conservation activities should be faithful to the integrity of the original art object, respecting both the authentic, original appearance of the work and the artist's original intention. Most ethical codes specify different kinds of integrity: physical, aesthetic and historical. The first refers to the material components, the second describes the ability of an object to create an aesthetical sensation for the viewer, and the last describes the history that has imprinted on the object. These concepts of integrity (appearance and intention) are the greatest and most urgent issues confronting the field of media art conservation."*<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> *Electronic Arts Intermix*, 1971; symposium *Modern art who cares*, 1997; *Variable Media Initiative*, 1999; DOCAM, *Documentation and Conservation of the Media Art Heritage*, 2005; *Matters in Media Art*, 2005; *Inside Installations: Preservation and Presentation of Installation Art*, 2004-2007; *Digital Art Conservation. Preservation of Digital Art: Theory and Practice*, 2010-2014, including the two symposia: - *The Digital Oblivion: Substance and Ehtics in the conservation of Computer-based Art*, ZKM | Karlsruhe, 2010, and - *Digital Art Conservation. Practical Approaches: Artists, Programmers, Theorists, Strasbourg*, 2012; symposium: *Re: New Media Art. Technology-based art conservation*, Amsterdam 2019

<sup>9</sup> Gaby Wijers (Netherlands Media Art Institute), *Ethics and practices of media art conservation, a work-in-progress* (version0.5), Publication date: August 2010, quoted on <https://www.scart.be/?q=en/content/ethics-and-practices-media-art-conservation-work-progress-version05>

At the time of this quoted publication, it was clear to its author that the discussion of ethical values in conservation is a permanent "work-in-progress". After the extensive discussions of the topic so far, let us consider whether and how, under today's conditions, adherence to the value of "faithfulness to the integrity of the original art object" is possible and still meaningful.

### **3. The value of physical integrity**

With the rapid progress of technical development, we are experiencing that the technical devices used in works of art, such as computers, monitors, projectors, cameras, hard disks, interfaces, etc., which function in works of art in absolute dependence on one another, can no longer be replaced in their original form after five to ten years at the latest. Under the pressure of an economy geared to constant renewal, they are replaced at short intervals by a new generation that only approximates their former functions. The same applies to the further development and change of operating systems. The consequences for the preservation of media artworks have been described so frequently and precisely so far that they do not need to be explained further here.

In terms of the ethical value of maintaining the physical integrity of an artwork, the constant obsolescence of equipment is highly detrimental. To be clear, even if we had the means to repair and extend the life of equipment by keeping it in storage or buying it on the second-hand market, under these conditions physical integrity can no longer be preserved even in the medium term. It seems ironic in this context to recall that for centuries our best collections have managed to preserve important and less works of art for the present day.

A solution of this well-known problem could be that we increasingly concentrate on the transmission of the underlying idea of the work and in return accept a partial or even far-reaching modification of its physical integrity. This is admittedly connected with the highest risks also for the transmission of the esthetic and historical integrity. But if we are confronted with the total absence of specific industrially produced hardware, as has

long been the case with analogue video or laser disc players and in particular with CRT monitors, then even increasingly elaborate repairs will only be able to prolong the life of such products to a limited extent. As curators and conservators, however, we are trained to think in terms of decades, if not centuries, and it is precisely this large time span that is now seriously in question.

Example: In 2018, I was commissioned to do a preparatory study for the restoration of Nam June Paik's extensive work *The More the Better* of 1988, at the Museum for Modern and Contemporary Art, Gwacheon, Gyeonggi Province, South Korea. This work can be described as an impressive multichannel video architecture, consisting of 1,003 CRT monitors of different sizes, arranged like a cone 18 meters high, weighing 16 tons and equipped with wiring that largely dates from 1988. One year before, the artwork had been shut down due to failure and fire hazard of the monitors. The result of my study was that a sustainable solution could only be the complete replacement of the wiring and the obsolete CRT monitors, which had already been changed several times before with new models that were both aesthetically and historically unsuitable, with cylindrical, continuous LED panels of the latest generation. This serious intervention due to the absolute lack of 1,003 authentic CRT monitors on today's equipment market, also due to the perpetual repair of these defective monitors to be anticipated, was also motivated by the approach to such cases communicated to me years before by the artist himself: "Go with the flow". In accordance with the artist's thinking, I called the solution I proposed "reincarnation" because it reproduces the artist's idea, indeed the spirit of this installation, in a new body of equipment. Years before, as head of the collection of the ZKM | Medienmuseum, I had only allowed the strict exchange of absolutely identical devices. At that time, this was only possible because we only needed individual monitors for individual works in the respective original casings, which we had previously stored in larger quantities. But here, with a demand for 1,003 monitors of various models and sizes, produced in 1988 or shortly before, this was definitely no longer possible. In view of the ethical recognition of the high value of cultural memory, this project called "reincarnation" could be evaluated as a model project for the preservation of numerous related artworks using obsolete equipment.

As I have learned recently, the National Museum has decided against Reincarnation and chosen to repair the old monitors, which are already no longer original, or if necessary, to replace them with similar monitors. As could be expected, this work encounters almost insurmountable technical problems. The future will show whether the repair of the CRT monitors has led to a reliable and sustainable solution.

#### **4. The value of aesthetic integrity**

On the question of aesthetic integrity we come to no different conclusion, for the latter is intrinsically linked to physical integrity. According to our traditional ethical codes, and even more so with regard to the artist's intention, personal style and ever-praised signature, we are first of all urged to establish the strictest rules in this regard. An example may explain this more simply. The aesthetics of an analogue black-and-white video, accompanied by noise and multifarious artifacts, recorded on a quarter-inch Akai VT-110 device, such as Joseph Beuys' *Boxing Match for Direct Democracy by Referendum*, at documenta 5 in 1972, with the duration of 9:30 minutes, played back on a small black-and-white monitor from the same period, can never be matched by the copy of that very video, which was later converted several times and then digitized, and is now played back on a contemporary LED monitor. This is so obvious that it does not require proof.

However, the serious as well as troublesome question arises, if at all we have such a valuable video in our collection, what compromises we have to make, also and especially with regard to the aesthetic integrity of the artwork, in order to make this video visible at all today. The in-depth discussion of conservation-restoration issues is the subject of the following contributions to this symposium. With this example, I would like to illustrate in advance only on what slippery ground we immediately move when we apply to the conservation or even digitization of video artworks the standards that traditionally apply to painting, sculpture, and drawing.

It should also be clearly stated here that the digital transformation of an analogue work is never the work itself, but only a substitute and nothing more, in a different and reduced format than the original, which can only be made visible by means of digital

technology, which does not have the same aesthetic qualities as analogue technology. It is, at best, a kind of a viewing copy of the art work.

However, this insight cannot absolve us from the task of saving such a time-based work from disappearing. Obviously, however, this task brings us into an ethical dilemma that we can solve only if we abandon some of our traditional ideals and aspirations in order to preserve at least the core of a work. And it is precisely in this sense that we must strive for a new conception of the ethical values of our work and be aware that in the future we will often show no more than copies or even simulations, but not the works of art themselves.

At this point it should be further clarified that, in my opinion, we are still in no way allowed to "improve" a work of art by virtuoso technical manipulations, to "beautify" it, or to make it more "efficient" in its functions. This is also the case when the artist expressly requests it. For we remain, if I am not mistaken, the guardians of the work in its most authentic form, even if we are often confronted with difficulties during exhibition presentations that could be solved by some technical improvements. Admittedly, this can only apply as long as the material and technical conditions corresponding to the authentic form have not yet been definitively lost.

With this likewise ethical question of fidelity to the work, we are moving into the domain of a controversy that has been almost painful for decades and for which we have not yet found a solution. The well-intentioned motto "as little intervention as necessary" does not help if entire technologies have disappeared and if we are obviously not able to replace them adequately without affecting the character of the work.

Example: At Gulbenkian Foundation in Lisbon I found one of the wonderful "Paseos" of Francis Alys, of his early wanderings through Mexico City, filmed in 16 mm. The image quality attracted me and the supposed humming of the 16 mm projector behind me, right above my head, put me in the mood of my own experiments with 16 mm cameras. I can't remember the exact title of the work, but I know for sure that the work was labeled 16 mm film in its original medium. And when something irritated me about

the brilliant, harshly contrasted image, I went to the projection screen and was disappointed to discover that it was a simple video projection. I discovered the source of the sound on the side of the video projector, a cheap little loudspeaker on which the sound of a 16 mm film projector was played. What a disappointment. I felt cheated by this shabby simulation of Alys' work and left the exhibition disappointed. Quite clearly, it is still possible to show 16 mm films with an appropriate film projector. The rental and maintenance of the projector as well as the constantly necessary commissioning of film copies is indeed significantly more expensive than playing digital data on a video projector. But can and may budget constraints serve as justification for a falsifying presentation of a work, in which the viewer is also deliberately made to believe, through the simulated sound, that the work is presented with a film projector?

Budget constraints naturally lead to the next dilemma facing curators and conservators. The choice is very much one of showing a work of art in the best possible authentic form at great cost - or of foregoing the presentation of that work of art altogether because of that cost. And at this point, too, questions of conservation ethics must be discussed again.

## **5. The value of historical integrity**

With the partial or complete replacement of obsolete equipment with more modern ones, which often enough change the appearance, functionality and aesthetics of the work, we also risk sacrificing the value of historical integrity that has been so well guarded until now. No sane conservator would paint over the defects of an 18th-century oil painting with modern acrylic paint, even if this were technically the more durable solution and it would not even be seen. Historical integrity was and is not meant to simulate an earlier state, but to preserve the work in its exact physical and aesthetic integrity.

Example: When an analog 16mm film from the early 1990s is transferred to digital data, which is then played back by a digital projector, the historical properties inscribed in the original are replaced by those that the work could not have had at the time of its creation. For this reason, the historical origins of a 16mm film are no longer



recognizable to today's viewers if it has been digitally simulated. Such a video could just as well be a recording from today.

Example: If the original CRT monitors in Nam June Paik's 1988 work *The More the better* were still present at all, and if they were replaced today by a newer generation of CRT monitors, now recorded with the digitized data of the original analogue videos, neither the technology nor the aesthetics of the late 1980s would be recognizable to the visitor. However, such a manipulated work would willfully deceive the visitor and make him believe that it is the genuine historical work. The only remedy could be to inform the visitor precisely with the work label that it is a technical reconstruction of the work. So far, most museums and collections have shied away from disclosing such reconstructions.

It is indicative of the uncertainties associated with the current shift in values that we often miss, both in presentations and in publications, a sharp distinction between the terms we use to describe our work. If *preservation* is still the most neutral term, *conservation*, *restoration*, *restitution*, *documentation*, *migration*, *retrieval*, *saveguarding*, *iteration*, *recreation*, *reenactment*, *reinstallation* ... etc. are all terms that have been used to describe our work. Meaningful terms that have always been interpreted differently by different professions throughout history. However, this vagueness of the term increases when preservation practices from decades or even centuries, are no longer possible within a decade for trivial technical reasons. And here again, it seems, digitization is seen as a remedy that can solve every problem, even in our field. What is fatally overlooked is that digitization, in its extreme dependence on industrially manufactured hardware and software, is often enough itself the cause of the urgently needed adjustments.

Under these conditions, it seems as if we would have to sacrifice again and again not only the preservation of the physical and aesthetic integrity, but also the historical integrity of the work. If, in this dilemma, we remember that the substance of art lies in the idea, which can undoubtedly be applied to the individual work of art, then it seems to me that the application of the concept of "reincarnation" to those works for the preservation of which we once or constantly depend on the exchange of software and

hardware makes sense. In reference to the traditional restoration ethics, it would then be necessary and crucial that we finally say goodbye to the terms "originality" and "authenticity" and tell the viewer, visitor, user in all openness that it is a reincarnation of the original work, in which the original idea appears in a new body. It is obvious that this would entail further consequences that will have to be discussed in the near future.

## **6. Conclusion: Further questions and encouragement**

Given the factual technical difficulties and only slowly growing knowledge in the field of preservation and restoration of electronic and digital media art, most museums and collections today are hardly in a position to uphold the noble standards that traditional preservation ethics demanded. The question therefore also arises whether they are still obliged to do so at all in a situation of growing demands and dwindling resources. Can the works themselves and the supposed enduring value of contemporary art collections even be preserved over longer periods of time? And if the limits of conservation practice, especially in the case of digital art, mean that only a few works will survive, what criteria and preferences should be used to decide which works should be passed on while the rest are allowed to perish? It is to be feared that the technical development and thus the deterioration of these works will proceed so quickly that we will not even have the time to make such an assessment.

The picture I paint here is somber, as I look not only at the well-funded flagship museums and collections, but also at the many ordinary museums that are moderately funded at best, but where much of contemporary art is preserved. We must also preserve these many works of art and make them accessible by the best possible means. The way to do this is to renegotiate ethical standards that have been maintained up to now. In doing so, however, it would be unacceptable if we had to abandon these because our institutions are no longer in a position or willing to provide the resources to do so. Therefore, in addition to our daily conservation work, it is equally important that we make every effort to improve our overall institutional funding and working conditions so that our daily work can be sustainably fruitful.

## Entre archivos analógicos y archivos virtuales. Videoarte del sur en la encrucijada

Crescentino, M. Alejandra<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Doctoranda del Programa EALyC, PDIF del Departamento de Lingüística, Lenguas Modernas, Lógica y Fª de la Ciencia, Tª de la Literatura y Literatura Comparada de la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad Autónoma de Madrid. FPU-MECD 2016.

(UAM, [alejandra.crescentino@uam.es](mailto:alejandra.crescentino@uam.es))

---

### Abstract

*The purpose of this presentation is to reflect on some of the problems affecting analog and virtual archives dedicated to video art in the Southern Cone, in relation to the accessibility, preservation and dissemination of these audiovisual collections in the present.*

*To this end we refer in the first place to institutional events that promoted the production, circulation and dissemination of audiovisual arts in the last two decades of the 20th century and, simultaneously, fostered the creation of physical archives or video libraries in the region. We refer to the Encuentros Latinoamericanos de Video, Festivales Franco-Chilenos and Franco Latinoamericanos de Video, VideoBrasil and Buenos Aires Video. Secondly, we identify some institutional and academic projects that, since the middle of the year 2000, have given rise to several actions for the valorization and remediation of analogical collections dedicated to video art. Actions through which it has been possible to give visibility, accessibility and survival to some collections. Finally, under the premise of problematizing the initiatives that safeguard this audiovisual culture and its difficulties to survive, common problems to audiovisual archives in the present are pointed out, and the answers articulated by some research projects to face them are presented.*

**Keywords:** *Audiovisual archives, video art, remediation projects, Southern Cone.*

---

### Resumen

*Esta presentación tiene como objetivo reflexionar sobre algunas problemáticas que afectan a los archivos analógicos y virtuales dedicados al videoarte en el Cono Sur, en relación con las prestaciones de accesibilidad, conservación y difusión de estos acervos audiovisuales en el presente.*

*Para ello se alude, en primer lugar, a eventos institucionales que fomentaron la producción, circulación y difusión de las artes audiovisuales en las dos últimas décadas del siglo XX; y, simultáneamente, propiciaron la creación de archivos físicos o videotecas en la región. Nos referimos a los Encuentros Latinoamericanos de Video, los Festivales Franco-Chilenos y Franco Latinoamericanos de Video, VideoBrasil y Buenos Aires Video. En segundo lugar, se identifican algunos proyectos institucionales y académicos que desde mediados del año dos mil, han dado lugar a diversas labores de puesta en valor y remediación de acervos analógicos dedicados al videoarte. Acciones mediante las cuales se ha logrado dar visibilidad, accesibilidad y supervivencia a estos patrimonios. Finalmente, bajo la premisa de problematizar las iniciativas que dan resguardo a esta cultura audiovisual y sus dificultades de permanencia, se puntualizan problemas comunes a los archivos audiovisuales en el presente y se presentan las respuestas articuladas por algunos proyectos de investigación para hacerles frente.*

**Palabras clave:** Archivos audiovisuales, videoarte, proyectos de remediación, Cono Sur.

---

## 1. Introducción

Esta presentación tiene por objetivo reflexionar sobre algunas problemáticas que afectan a los archivos analógicos y virtuales dedicados al videoarte en el Cono Sur, en relación con las prestaciones de accesibilidad, conservación y difusión de estos acervos audiovisuales en el presente.

Para dar lugar a esta discusión se alude, en primer lugar, a eventos institucionales que fomentaron la producción, la circulación y la difusión de las artes audiovisuales en las dos últimas décadas del siglo XX; y, simultáneamente, propiciaron la creación de archivos físicos, o videotecas, en la región. En segundo lugar, se identifican algunos proyectos institucionales y académicos que, desde mediados del año dos mil, han dado lugar a diversas labores de puesta en valor y de remediación de acervos analógicos dedicados al videoarte. Acciones mediante las cuales se ha logrado dar visibilidad, accesibilidad y supervivencia a estos patrimonios. Finalmente, bajo la premisa de problematizar las iniciativas que dan resguardo a esta cultura audiovisual y sus dificultades de permanencia, se puntualizan problemas comunes a los acervos audiovisuales en el presente y se presentan las respuestas articuladas por algunos proyectos de investigación para hacerles frente.

En cuanto a los aspectos metodológicos, esta aproximación se basa en fuentes clásicas (bibliográficas y documentales) y electrónicas (sitios web, bases de datos y archivos en línea, plataformas de proyectos de investigación, etc.). Asimismo, se han consultado presencialmente centros documentales y archivos en Chile, Argentina y España. Frente a la imposibilidad de abarcar todas las instituciones y archivos dedicados al videoarte en el Cono Sur, fue necesario establecer un recorte que permitiera un acercamiento más concreto al tema. Para ello, se hizo foco en algunos archivos vinculados a cinco eventos pioneros del videoarte en la región: los Encuentros Latinoamericanos de Video, los Festivales Franco-Chilenos y Franco Latinoamericanos de Video, el festival VideoBrasil y, en último lugar, Buenos Aires Video. A partir de ellos se explora su relación con proyectos académico-institucionales que proponen posibles maneras de remediar y dar visibilidad a los archivos nacidos analógicos.

En relación con el marco de referencia general, las contribuciones teóricas del campo del *New Media* ofrecen herramientas conceptuales que resultan apropiadas para nuestro abordaje. Por un lado, adscribimos a la noción de *remediation* (Bolter y Grusin, 2000), que alude al poder de los medios digitales para remediar medios analógicos a través de un proceso de remodelado (*refashioning*) o transcodificación (Manovich, 2001,p.47). Este argumento nos permite concebir los archivos y repositorios digitales institucionales del presente, como extensiones remediadas de archivos y videotecas analógicas. Tras el advenimiento del mundo digital han surgido nuevas plataformas hipermedia —sin base en espacios físicos preexistentes— que operan igualmente bajo

esta lógica: remediando obras audiovisuales analógicas y ofreciendo contenidos hipermediados.

Por otra parte, esta aproximación considera aportes críticos y teóricos dedicados a explorar los cruces entre las instituciones y las nuevas tecnologías, y el rol de estas tecnologías en la difusión del patrimonio cultural. Perspectivas que atienden al impacto de los procesos de digitalización y globalización en el campo de la creación cultural contemporánea, transformando las prácticas artísticas y el aparato material e institucional en donde se insertan (Sarlo, 1994; Steyerl, 2014).

En relación con lo antedicho, el investigador argentino Jorge La Ferla identificó diversas dificultades vinculadas a la ausencia de acervos comprensivos para trazar una memoria de las artes audiovisuales en América Latina. En sus reflexiones en torno a “una praxis de archivos del sur”, señalaba cuestiones muy pertinentes al respecto de la circulación y la conservación de las obras audiovisuales. Entre ellas, la escasez de proyectos de carácter público y privado encaminados a la conformación de archivos institucionales panorámicos de la región<sup>1</sup>. También aludía al rol fundamental que tuvieron algunas muestras itinerantes de vídeo y cine experimental en la conformación de acervos, la reconstrucción teórica y la recuperación matérica de piezas que se creían perdidas. Subrayaba que, ante la ausencia de políticas públicas de protección patrimonial consistentes, en el Cono Sur, algunas instituciones y agentes habían asumido la tarea de conservar y actualizar las obras tecnológicas, que de otra manera quedarían inaccesibles. Finalmente destacaba otro orden de dificultades en relación con los acervos existentes. Entre ellos, el estatus patrimonial indefinido de las piezas incorporadas a las instituciones, la fragmentariedad de esos patrimonios y como consecuencia de ello, la dificultad de realizar lecturas interpretativas de conjunto (La Ferla, 2010 a y b). Estas observaciones, realizadas hace más de diez años, constituyen un punto de partida para ofrecer una relectura de estas problemáticas en torno a los archivos analógicos y digitales del presente.

## **2. Festivales y archivos de videoarte en el Cono Sur: legados del pasado analógico**

Resulta necesario realizar una sucinta mirada retrospectiva para comprender el estado actual de los archivos institucionales que poseen obras videográficas en soportes analógicos. Para ello destacaremos algunos festivales dedicados a esta disciplina, de trascendencia regional e internacional, realizados desde los años ochenta en el Cono

---

<sup>1</sup> Con la salvedad del Acervo de la Associação Cultural Videobrasil, al cual La Ferla ha aludido reiteradamente como un caso excepcional.

Sur. De forma paralela a los eventos, varias de las instituciones organizadoras generaron acervos dedicados al videoarte. Videotecas, mediatecas y archivos conservaron diversos materiales audiovisuales, en donde se yuxtaponían copias de las obras participantes en los festivales, con registros de actividades llevadas a cabo por la institución y obras videográficas de referentes internacionales.

Por supuesto, el uso del vídeo como soporte y medio de creación artística es anterior a la década del ochenta. Sus antecedentes se remontan a principios de los años setenta y están ligados a unas pocas instituciones. Entre ellas, el Centro de Artes y Comunicación de Buenos Aires (CAYC) y el Museu de Arte Contemporânea de la Universidad de São Paulo (MAC-USP), con trayectorias paradigmáticas a este respecto. Ambas entidades pusieron a disposición de los artistas equipos *porta pack*, y de este modo fomentaron la experimentación a través de las nuevas tecnologías. Bajo dirección de Jorge Glusberg, el CAYC se convirtió en una de las primeras instituciones de la región en organizar exposiciones internacionales de vídeo e impulsar la producción en tal soporte. Lamentablemente ninguna de las obras expuestas en estas exposiciones, ni las producidas desde el CAYC, ha sobrevivido hasta nuestros días. Esto se debió —como subraya Alonso—, a que el costo elevado de estas novedosas tecnologías dificultó la posesión de copias de resguardo (2015, p.99). Bajo la gestión de Walter Zanini, el MAC USP también ocupó un rol pionero al crear un Sector de Vídeo y una sala dedicada exclusivamente a la programación de vídeo —el Espaço B— en 1977. El carácter universitario de este espacio dio lugar, recientemente, a la articulación de un proyecto de investigación dedicado a este período que ha sido plasmado parcialmente en la exposición “Vídeo\_MAC”. Tal iniciativa, de gran valor patrimonial y documental, permite conocer producciones brasileñas en videoarte, totalmente desconocidas hasta el momento<sup>2</sup>.

Más allá de estos ejemplos puntuales, el vídeo no logró un alcance y presencia significativos hasta la década del ochenta. Momento que coincidió con un proceso de gradual ampliación de la base social de los usuarios del soporte electromagnético, estrechamente ligado a la expansión de los medios de comunicación masiva y las nuevas tecnologías de la mano de capitales transnacionales. Como es lógico, tales circunstancias tuvieron impacto en el mundo del arte, y para mediados del decenio el video había entrado —aunque tímidamente— en diversos espacios institucionales a

---

<sup>2</sup> Se quiere destacar la tarea que subyace a “Vídeo\_MAC”, articulada como propuesta expositiva en línea en 2020. El recorte se enfoca en las producciones videográficas realizadas durante los años 1977 y 1978 para el *Espaço B* del MAC-USP, de la mano de una invaluable remediación de dieciocho obras de vídeo arte, ahora enteramente disponibles a través del sitio web del proyecto. Roberto Moreira S. Cruz se ubica al frente de esta propuesta de comisariado, que es resultado de su investigación posdoctoral para la Universidade de São Paulo (Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, s.f.).

través de ciclos, jornadas y encuentros, fomentados en gran parte por artistas, productores y realizadores independientes. Como caso ilustrativo de tal convergencia, situamos a los Encuentros Latinoamericanos de Video (1988-1993), impulsados por productores independientes de toda América Latina. Entre el centenar de asociaciones y colectivos al frente de estos encuentros, se encontraba el Centro de Medios Audiovisuales (CEMA), una productora uruguaya que destacó por su amplia producción audiovisual, y fue objeto de un proyecto de investigación académica ulterior que será referido en este trabajo.

También en los espacios institucionales el video cobró fuerza como disciplina artística y autónoma, apuntalada en un circuito internacional de eventos dedicados al videoarte. Se crearon festivales, muestras y premios, organizados por instituciones de referencia en el ámbito local y organismos de financiación extranjera —particularmente a través de la cooperación francesa y la española—. Estas articulaciones fortalecieron los vínculos regionales preexistentes, y estimularon la producción y la reflexión sobre el videoarte del Cono Sur.

Retomando lo señalado por La Ferla, la proliferación de eventos en torno al video en este período fue un factor de peso para la conformación de archivos audiovisuales. Asimismo, las videotecas se convirtieron en espacios muy apreciados, donde era posible consultar materiales audiovisuales en diversos formatos magnéticos u ópticos.

Constituyen ejemplo de estas iniciativas los Festivales Franco-Chilenos (1981-1994) y Franco-Latinoamericanos de Videoarte (1992-1996), que se afianzaron gracias al sostén brindado por el Ministerio de Asuntos Exteriores de Francia y la participación de numerosas instituciones locales. Por más de una década, Santiago de Chile fue la capital de un evento que atrajo la atención de sus vecinos del sur. A principios de los años noventa, el festival amplió su alcance regional al convertirse en un evento multisede que se extendió por Argentina, Montevideo, Brasil y Colombia. Como resultado proyectado al presente, cada institución participante conformó un acervo parcial del mismo, resguardando piezas videográficas, vestigios y/o fuentes documentales. Según las políticas de conservación aplicadas por cada institución, los mismos se encuentran accesibles para consulta presencial o virtual<sup>3</sup>.

En Brasil, el precursor en este ámbito fue el festival VideoBrasil (1983-Presente). Sus primeras ediciones se realizaron en el Museu da Imagem e do Som (MIS), y más tarde fueron organizadas por la Associação Cultural Videobrasil junto al Serviço Social del

---

<sup>3</sup> Entre estos espacios de consulta pública figuran la Biblioteca y Centro de Documentación del Museo Nacional de Bellas Artes de Chile; el Centro de Documentación de las Artes Visuales de Chile (CEDOC); el Centro de Documentación y Archivo Centro Cultural Rector Ricardo Rojas de la Universidad de Buenos Aires (CCRR-UBA), la Biblioteca Nacional de Colombia y el Centro de Memoria e Información del *Museu da Imagem e do Som* (MIS) de São Paulo.



Comercio (SeSC)<sup>4</sup>. A partir de la década del noventa, el festival declaró la expansión de su alcance de acción a todo el sur geopolítico y fundó la asociación para albergar un patrimonio cada vez más amplio de fondos audiovisuales, documentales y publicaciones (Associação Cultural Videobrasil, s.f). Gracias a esta política institucional, la tarea desarrollada por esta entidad ha sido de gran valor, y no tiene parangón con otras asociaciones similares dentro de Brasil o en el Cono Sur.

También a fines de los ochenta, apareció a la zaga el festival Buenos Aires Video (1989-2013) en el seno del Centro Cultural del Instituto de Cooperación Iberoamericana (ICI) en Buenos Aires<sup>5</sup>. Las primeras ediciones, comisariadas por Carlos Trilnick, se realizaron bajo el formato “muestra” y proponían un panorama videográfico local. A partir de la sexta edición asumieron un carácter competitivo e incluyeron selecciones de otros países, lo que estimuló la circulación de las producciones argentinas por la región. Con

la inauguración del centro se creó también una videoteca con equipos para la consulta *in situ* (Fig.1). Sus fondos dedicados al videoarte español, argentino y latinoamericano se vieron engrosados paulatinamente con el ingreso de las obras seleccionadas en Buenos Aires Video. Sin embargo, tras el giro digital, tanto el festival como la videoteca dieron por concluida su tarea, y esta última dejó de ser accesible al público (Crescentino, 2021).



Fig. 1: Cajas de videocassettes de la videoteca del ICI. Fondo: Biblioteca del CCEBA. Fotografía: Alejandra Crescentino.

<sup>4</sup> Bajo dirección de la seteropolitana Solange Farkas desde sus comienzos a la actualidad, curadora de estos eventos y comprometida con la conservación de su acervo.

<sup>5</sup> El mismo dependía del Instituto de Cooperación Iberoamericana de Madrid, adscrito a la Agencia Española de Cooperación Internacional para el desarrollo (AECID). El ICI de Buenos Aires fue el primer centro de la Red de Centros de AECID en Latinoamérica, y se inauguró en 1988 con la exposición “La imagen sublime. Video de Creación en España (1970-1987)”, comisariado por Manuel Palacio.

### **3. Cultura digital y el “giro archivístico”**

El advenimiento de la cultura digital, en red y globalizada, modificó las formas de uso y acceso a la información de forma decisiva. Con el “pasaje hacia el mundo de las pantallas” se produjo un vertiginoso salto cultural que cambió el registro de lo cotidiano y mediatizó la vida (Sarlo, 1994).

Se inició, así, un proceso gradual de informatización institucional, en el cual las herramientas informáticas se convirtieron en aliadas para la gestión documental de archivos y colecciones, y se desplazó a los sistemas y tecnologías analógicas. Para el caso de las videotecas y archivos audiovisuales, equipados con tecnologías y soportes analógicos, esta transformación provocó su desactivación como espacios de referencia y sus materiales de consulta se tornaron “objetos arqueológicos”. Y, si bien muchas instituciones conservaron estos fondos (compuestos, mayoritariamente, por soportes *U-MATIC*, *VHS*, *Betamax*, *Betacam*, entre los más populares), muy pocas se ocuparon de llevar adelante un proceso de digitalización de los mismos.

Por otra parte, el giro digital impactó en las formas de mirar y pensar el fenómeno del videoarte regional. Hubo un pasaje desde los relatos de las escenas nacionales —delineados por eventos durante los años ochenta y noventa—, a la construcción de relatos desde las escenas locales, conectadas e inmersas en el mapa global del mundo en red. Algunas instituciones comenzaron a volcar gran cantidad de contenidos, y a comunicar actividades, en sus sitios web institucionales. Simultáneamente se generaron proyectos de investigación que se orientaron a explorar los caminos dispersos de la relación arte-tecnología en el cono sur, bajo un formato de trabajo asociativo entre institución y academia.

Como resultado de este interés, desde mediados del año dos mil comenzaron a emerger un número significativo de plataformas dedicadas al videoarte regional. Tales *hipermedia*, vinculados a proyectos académicos e institucionales -y articulados como archivos o bases de datos en línea-, han formulado nuevas lecturas sobre el videoarte latinoamericano. En ocasiones, también han venido acompañadas de propuestas expositivas y editoriales bajo el objetivo de dar visibilidad a obras en formatos que habían quedado extintos.

#### **3.1. Remediaciones del pasado analógico**

Aunque las tecnologías digitales determinaron la obsolescencia de los soportes analógicos, el alcance logrado por proyectos de remediación de este pasado analógico es impensable, en términos de organización, sin las herramientas digitales.

Como señalan Bolter y Grusin, la búsqueda de intermediación atraviesa toda la historia del desarrollo de los medios de comunicación en Occidente<sup>6</sup>. Inmersos en esta lógica, los nuevos medios ampliaron esta capacidad de mediación gracias a su poder de incorporar la casi totalidad de los soportes y tecnologías anteriores. Para aludir a esta agencialidad de los medios, los autores han propuesto la noción de remediación, caracterizada como reforma (“remediation as reform”) y como “reparación” de un medio anterior (2000, p.52-62). En este sentido, la remediación puede ser entendida de dos maneras. Por un lado, como una forma de mediación de medios anteriores, una intermediación. Y, por otro, como una reparación, una forma de precaver un peligro, en este caso, la desaparición de obras nacidas bajo formatos que se vuelven obsoletos.

En el caso de los archivos analógicos estas “remediaciones” han sido articuladas a partir de valiosos proyectos de pesquisa que rescatan de la obsolescencia o la invisibilidad acervos audiovisuales vinculados al recorrido de festivales e instituciones antes propuesto. Un aspecto que se quiere enfatizar, es que todos estos desarrollos no solo plantean la remediación digital de contenidos analógicos audiovisuales o documentales, sino que encaran acciones para revitalizar estos acervos a través de publicaciones, exposiciones, debates y ciclos, entre otras propuestas.

Uno de los primeros en aparecer fue el “Proyecto Patrimonio audiovisual chileno U-MATIC”, encabezado por el documentalista e investigador Germán Liñero.



Fig. 2: Captura de pantalla del sitio web del Proyecto U-MATIC de Germán Liñero.

<sup>6</sup> Los autores aluden al recorrido trazado en el libro de McLuhan en *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) en sus argumentaciones (Bolter y Grusin, 2000, p.77).

La iniciativa proponía abordar la exploración y registro de obras realizadas bajo este formato en Chile entre los años 1975 y 2000, de modo que abarcaba las producciones presentadas en los Festivales Franco-Chilenos, Franco-Latinoamericanos y los Encuentros Latinoamericanos de Video, entre otros. Los resultados de esta investigación se articularon en tres ejes: la concreción de la “Muestra U-MATIC”, realizada en el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago en 2005; la publicación del libro “Apuntes para una historia del vídeo en Chile” en 2010; y la creación de un sitio web (Fig.2). Este último, al presente extinto, exhibía fragmentos digitalizados de más de una veintena de piezas audiovisuales escogidas, y más de cuatrocientas fichas técnicas de títulos con reseñas sobre sus autores<sup>7</sup>.

En el año 2015, los acervos chileno y argentino de los festivales Franco Chilenos y Franco-Latinoamericanos se revitalizaron gracias a la donación efectuada por Pascal-Emmanuel Gallet —agregado cultural francés e impulsor de los festivales—. Este legado generó revisiones y una reflexión retrospectiva sobre el impacto de los festivales en las escenas locales. En Chile, se integró al Centro de Documentación del Museo Nacional de Bellas Artes, en el marco de las celebraciones de la 12<sup>va</sup> Bienal de Artes Mediales (Gallet, 2015). En Argentina, se incorporó al Instituto de Investigaciones en Arte y Cultura Dr. Norberto Griffa (IIAC) de la Universidad Tres de Febrero, y dio lugar a la muestra “La imagen que desborda: viaje, diario y videoarte” de 2016 (Zuzulich, 2016). La exposición se convirtió en una oportunidad única para visitar las obras y los documentos que componen el Fondo Pascal Gallet y el Archivo IIAC, particularmente los intercambios de miradas que proponen los video-diarios de viaje en realizados por artistas franceses, sudamericanos y bálticos involucrados en los festivales mencionados.

En 2008, se orquestó otro importante proyecto que proponía el rescate del archivo U-MATIC del CEMA en Uruguay. Como se mencionó antes, el Centro de Medios Audiovisuales fue una productora audiovisual uruguaya que concretó una significativa producción videográfica desde 1982 y tuvo un rol muy activo en la organización de los Encuentros Latinoamericanos de Video. Un equipo coordinado por la investigadora Mariel Balás —con el apoyo de la Universidad de la República y con fondos del Instituto del Cine y el Audiovisual (ICAU)—, encaró la digitalización del archivo de la productora a fin de salvarlo de un deterioro irremediable. Posteriormente se publicó un libro que recorría tanto lo realizado por este colectivo como la trayectoria del proyecto de

---

<sup>7</sup> El proyecto obtuvo el financiamiento del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (FONDART); el patrocinio de UNESCO-Chile, el Instituto Chileno Francés de Cultura, y el auspicio de la Universidad ARCIS y la Fundación Chilena de Imágenes en Movimiento. Información obtenida en: <http://www.umatic.cl/> [sitio web no disponible en línea].

investigación bajo el título “CEMA: Archivo, video y restauración democrática” (Tadeo Fuica y Balás, 2016).

Por su parte, la asociación cultural responsable de la organización del Festival VideoBrasil ha orientado sus esfuerzos a mantener una sede física para resguardar su acervo, compuesto por miles de piezas audiovisuales y documentales, catalogadas. Entre ellas, en torno a mil quinientas son obras videográficas que pasaron por el festival. A partir de 2007, se inició un proceso de digitalización de las obras que componían estos fondos y se consideró la posibilidad de su publicación en línea, tarea que finalmente no se llevó a cabo por las limitaciones establecidas por los derechos autorales (Pato, 2014). No obstante, la opción de consulta del catálogo de su sitio web institucional permite acceder a fichas que ofrecen una breve sinopsis, una imagen y el detalle de su participación en VideoBrasil (Fig.3) (Associação Cultural Videobrasil, s.f). Asimismo, la asociación no ha cesado de impulsar actividades de relectura y reactivación de su colección, que incluyen exposiciones, publicaciones, residencias artísticas y de investigación, entre otras.

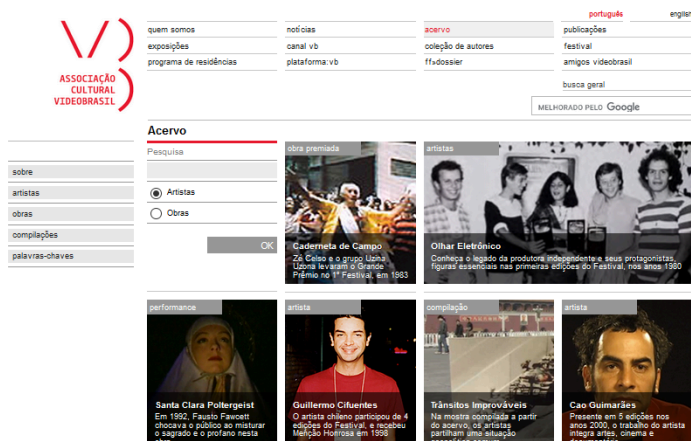


Fig. 3: Captura de pantalla del Acervo en línea de la Asociación Video Brasil.

En estrecha conexión con la necesidad de dar visibilidad a obras que habían transitado por eventos tales como Buenos Aires Video, nació el proyecto ARCA Video Argentino. La iniciativa surgió en 2008 con el objetivo de remediar digitalmente las piezas de una historia del vídeo argentino que abordaba las obras exhibidas en Buenos Aires desde la década del ochenta a la actualidad, y bajo el deseo de extenderse a otras ciudades argentinas. Coordinado por la investigadora Mariela Cantú, contó con el apoyo y la financiación de la Universidad Nacional de La Plata y el Fondo Nacional de las Artes en las distintas fases del proyecto (Cantú, 2011). A principios de 2021, se presentó el

nuevo diseño de interfaz de su sitio web, en donde se entrelazan hipervínculos a contenidos fuera de la web, con vídeos incrustados provenientes de otras plataformas (Cantú, s.f.). El carácter colaborativo y sin fines de lucro de la plataforma apela al interés de los propios autores para poner en circulación obras que permitan completar la historia del vídeo en Argentina. De este modo, se evitan algunas de las dificultades que plantea el *copyright* a la hora de hacer accesibles estos contenidos.

A pesar de que existen muchos más, los casos presentados admiten una aproximación a iniciativas que se han propuesto afrontar los desafíos implicados en el rescate de las historias vinculadas a los medios inestables. Asimismo, nos referimos “archivos virtuales” porque no todas las obras y documentos publicados en estas plataformas poseen un respaldo físico, es decir, gran parte de la información presentada sólo existe en formato digital. Por otro lado, los acervos físicos (parcialmente) digitalizados y convertidos en archivos virtuales, facilitan la circulación de obras y fondos documentales sobre el videoarte del Cono Sur. En este sentido, tanto aquellos que cuentan con soporte físico como los que no, se transforman en formas de archivo resistentes (Steyerl, 2014, p.38) que mantienen con vida las obras y hacen posible la formulación de nuevas aproximaciones y narrativas sobre el vídeo de la región.

#### **4. Videoarte y archivo: una relación problemática**

Tras esta cartografía puntual de festivales de videoarte, archivos audiovisuales y proyectos de remediación, es posible señalar algunas problemáticas comunes a los espacios que resguardaron obras videoartísticas originalmente analógicas. Las cuestiones que se proponen a continuación, asimismo, no son exclusivas a los archivos analógicos y digitales de videoarte del Cono Sur, pero igualmente plantean desafíos metodológicos y dificultades técnicas a los investigadores interesados en abordar el estudio de estos corpus. En este sentido, se puntualizan algunos de estos problemas y las respuestas articuladas por los proyectos de investigación referidos.

##### **4.1. Dispersión geográfica**

En este caso hacemos referencia tanto a instituciones que poseen obras videográficas en soportes analógicos o digitales, y materiales documentales sobre las mismas que sólo pueden consultarse *in situ*. La distancia geográfica entre archivos hace que las posibilidades de consulta a los acervos audiovisuales en el Cono Sur sean escasas o intrincadas, y convierten en tarea ímproba el abordaje de las historias locales y regionales. Asimismo, mientras que muchas de las instituciones mencionadas ofrecen registros parciales de catalogación en línea, otras ni siquiera ofrecen esta información.

Aunque se presenta como mejor respuesta, la remediación digital de obras videográficas en soportes analógicos y su puesta en circulación en diversas plataformas en línea no resuelve esta problemática. La dispersión de contenidos audiovisuales y la dificultad de encontrar un corpus de obras reunidas en un mismo lugar también existe en el mundo en red. No obstante, la mayoría de los proyectos de investigación que cuentan con archivos en línea también facilitan los cruces con otras plataformas audiovisuales y con sitios web de proyectos afines o conectados, aspecto que facilita parcialmente la tarea exploratoria.

## **4.2. Lagunas documentales en archivos**

Los criterios de conformación de archivos y videotecas de videoarte no han sido estables, como tampoco lo han sido los criterios de registro y catalogación de las piezas incorporadas. Acompañando las obras audiovisuales, suelen converger registros y diversos documentos institucionales en relación con esas obras. Habitualmente esta información se encuentra sistematizada de alguna manera, aunque muchas veces es parcial. Aunque el problema mayor surge cuando las instituciones carecen de registros, documentación o copias de los materiales editados o producidos por la propia institución. Una hipótesis factible sobre estas lagunas es que en el momento de eclosión del videoarte —durante las décadas del ochenta y noventa—, muchos de estos espacios simplemente no contemplaban la posibilidad de implementar prácticas de documentación y archivo sistemático —de esta u otras manifestaciones artísticas basadas en el tiempo— y, por ende, el resguardo de estos materiales quedó a merced de la implicación y competencias archivísticas de los responsables a cargo.

Quizás la única solución frente a los problemas figurados por la dispersión y las lagunas en archivos sea apoyar la generación de proyectos de investigación situados y locales, en contacto asiduo con los acervos institucionales, capaces de construir lecturas críticas y profundizar en la indagación de estos materiales en diversos archivos. Solamente la puesta en circulación de múltiples proyectos que propongan este tipo de abordajes hará posible la articulación de nuevas investigaciones panorámicas regionales.

## **4.3. Status de obra y copyright**

Como política recurrente, los eventos y festivales de videoarte estipularon en las bases de sus convocatorias que una copia del trabajo seleccionado debía quedar a disposición de la institución organizadora. Con su participación, el autor consentía automáticamente que su obra podía ser utilizada con fines culturales-no comerciales, o destinada a videotecas o espacios de consulta. De este modo, el acopio de estos

materiales fue creciendo paulatinamente, según el éxito de los eventos organizados. Para las instituciones, el vídeo era fácil de exhibir y de guardar, y para los videoartistas, integrarse en sus acervos aseguraba la circulación de sus producciones. Así las piezas presentadas actuaban como “obras” al ser proyectadas en los eventos, pero luego recuperaban su status de “copia” en el archivo. Cuando los festivales dejaron de celebrarse y las videotecas cerraron sus puertas al público, los soportes quedaron en un lugar de indefinición patrimonial, agravado, en ocasiones, por las lagunas en su documentación. En otras palabras, aunque existe algún documento que da constancia de su ingreso a la institución, su condición entre objeto mueble, obra patrimonial y fondo documental lo mantienen en estado de status indeterminado, y, por lo mismo, cualquier tipo de registro audiovisual para su publicación incurriría en problemas de *copyright*.

En este tipo de dificultades se han visto involucradas todas las iniciativas orientadas a remediar y poner en circulación a través de plataformas en línea estos contenidos. En este caso, las soluciones implementadas por proyectos como ARCA consisten en convertirse en plataformas colaborativas abiertas, que se amplían a partir de las cesiones voluntarias o generando hipervínculos con sitios web y plataformas de los autores de las obras audiovisuales.

#### **4.4. Inaccesibilidad y pérdida de obras en medios inestables**

Mientras los archivos y videotecas se mantuvieron activos, las obras videoartísticas se mantuvieron vivas, y se las siguió incluyendo en múltiples propuestas. Con la transformación digital, los equipamientos tecnológicos analógicos, dispuestos para acceder a las obras, fueron quedando obsoletos, y las obras se tornaron inaccesibles. Como ya se ha señalado, son muy pocos los archivos y videotecas institucionales que se han ocupado de llevar adelante tareas de digitalización de sus acervos. Esto se ha excusado apelando a cuestiones de *copyright* y costes elevados de digitalización para las instituciones, y, si bien, algunos autores se han ocupado individualmente de realizar esta tarea, otras obras se han perdido o resultan hoy inaccesibles.

No obstante, existen otros motivos de peso que han marcado este estado de situación, vinculado a las volubles políticas de institucionalización en la región y a los desafíos de conservación que plantean los soportes basados en medios inestables. El videoarte ha desempeñado tradicionalmente un rol de *outsider* en museos y espacios culturales. Y, salvo cierta demostración eventual de interés —genuina u oportunista— sujeta a determinada gestión, no se han creado políticas públicas de protección específica, ni se han sostenido en el tiempo tareas de puesta en valor de estas producciones.



Por otro parte, se parte de la premisa de que tanto los soportes analógicos como los digitales son inestables, y si bien su remediación digital permitiría extender su supervivencia, es necesario acompañar estas acciones con otras que las doten de significado y aseguren diversas maneras de persistencia.

En este sentido, el trabajo llevado a cabo por proyectos tales como “U-MATIC” en Chile; el rescate del Archivo del CEMA; o la exposición “VÍdeo\_MAC”, que destaca la tarea pionera del Sector de Video; se constituyen como proyectos de investigación multidisciplinar que van más allá de la remediación digital, abriendo la posibilidad de generar nuevas lecturas sobre acervos que de otra manera se desvanecerían de la memoria de las historias del arte regional. Como se ha visto a lo largo de este recorrido, sus esfuerzos favorecen el estudio y difusión de las obras videoartísticas, a través de la conservación y remediación de piezas históricas, la puesta en circulación de estas investigaciones y la ampliación y reformulación de las genealogías del videoarte en el Cono Sur.

## 5. Conclusiones

A lo largo de este escrito se ha procurado reflexionar en las relaciones inestables y complejas establecidas entre el videoarte y los archivos —analógicos y virtuales— vinculados a eventos pioneros de videoarte en el Cono Sur. Los casos presentados han procurado hacer tangibles estas problemáticas y visibilizar la necesidad de aspirar a una praxis de archivos que permita proteger este patrimonio audiovisual. Los proyectos de investigación mencionados, por otra parte, evidencian la importancia de contar con fondos y archivos que hagan posible la supervivencia de obras y documentación en torno a la producción videoartística.

En referencia al advenimiento de la cultura en red y el giro digital, se han enfatizado los aspectos positivos del surgimiento de proyectos de investigación y remediación audiovisual, que han permitido articular nuevas narrativas sobre el videoarte de la región. No obstante, las plataformas digitales —surgidas a partir de algunos de estos proyectos— también son efímeras, tal como señala Mariela Cantú *internet* es “una acumulación de ruinas; de links que no funcionan, de información replicada, de datos desactualizados” (2015, p.99).

Apoyar y estimular el desarrollo de investigaciones en este campo es necesario y complementa —pero no sustituye— la responsabilidad que las instituciones han contraído al albergar fondos documentales y obras audiovisuales. Las instituciones que resguardan estos fondos deberían impulsar acciones para la salvaguarda de ese valioso material patrimonial, articulando proyectos de rescate e investigación conjuntos, que

permitan la sinergia de fuerzas —y financiamiento— entre instituciones culturales y educativas. Ello permitiría, a la postre, asegurar la continuidad del pasado analógico y digital. En este sentido, se han mencionado aquí, ejemplos elocuentes de que esto es posible.

Por ello sostenemos que el videoarte del sur se encuentra en una encrucijada, un momento en el cual aún es posible acceder a una parte del pasado videográfico analógico. Este pasado resiste en acervos institucionales descuidados y en otros que aún se encuentran activos y parcialmente accesibles. Por este motivo, se hace necesario tomar recaudos para evitar la desaparición definitiva de piezas y documentos que dan bases a genealogías históricas del sur. Gracias a la acción de proyectos con base académico-institucional, ha sido factible recuperar obras patrimoniales y reconstruir historias de gran valía, que se constituyen en ejemplo excepcional de lo que podría, y debería, hacerse. El valor de este tipo de acciones, como muchos investigadores de los *new media* insisten en afirmar, consiste en que reinscriben el pasado analógico en las coordenadas del presente, y reafirman el compromiso institucional por conservar las obras y asegurar su longevidad.

## 6. Referencias

- ALONSO, R. (2015). Hacia una genealogía del videoarte argentino. En R. Alonso, *Elogio de la Low-tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Luna Editores, 80-99.
- ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. (s.f.). *Acervo*. <http://site.videobrasil.org.br/acervo> [Consulta: 1 abril 2021]
- BOLTER, J.D. Y GRUSIN, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press.
- CANTÚ, M. (2015). Archivos y video: no lo hemos comprendido todo. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (52), 95-106. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi52.1332>.
- CANTÚ, M. (2011). Proyecto ARCA video argentino: base de datos y archivo online de video arte argentino. *Arkadin. Estudios sobre cine y artes visuales*, 89-91.
- CANTÚ, M. ET AL. (s.f.). ARCA Video Argentino. <http://arcavideoargentino.com.ar/> [Consulta: 18 abril 2021]
- CRESCENTINO, A. (2021). El ICI de Buenos Aires. Epicentro del video de creación y vínculos con Uruguay. *Revista [sic]*, <https://www.aplu.org.uy/revista-sic>
- GALLET, P. (2015) Donación de los archivos del Festival Franco Chileno de Video Arte. En *Catálogo 12 Bienal de Artes Mediales - Hablar en lenguas*, BAM, Santiago de Chile, pp. 22-23.
- LA FERLA, J. (2010a). Por una praxis de archivo para las artes tecnológicas experimentales en América Latina. *Significação*, 37 (33), 43-61, <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2010.68103>

M. Alejandra Crescentino

LA FERLA, J. (2010b). Memorias audiovisuales posanalógicas y predigitales. Por una praxis de archivos en América Latina. *Secuencias*, 37 (33), 59-74.

LIÑERO AREND, G. (2010) *Apuntes para una Historia del Video en Chile*. Ocho libros.

MANOVICH, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós Comunicación 163.

MUSEU DE ARTE CONTEMPORÂNEA DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO (s.f.). *Vídeo\_MAC* <http://video.mac.usp.br/en/> [Consulta: 17 abril 2021]

PATO, A. (2014). Arquivos digitais: a experiência do acervo Videobrasil. En G. Beiguelman y A. Gonçalves Magalhães, *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais*. Editora Peirópolis Ltda., 86-96.

SARLO, B. (1994). *Escenas de la vida posmoderna. Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Ariel.

STEYERL, H. (2014). En defensa de la imagen pobre. En H. Steyerl, *Los Condenados de la Pantalla*. Caja negra, pp.33-48.

TADEO FUICA, B. Y BALÁS, M. (2016). *CEMA: archivo, video y restauración democrática*. FIC-UdelaR, ICAU.

ZUZULICH, J. (2016). *La imagen que desborda: viaje, diario y videoarte*. Eduntref.



## The Acceptance of Ephemerality and the idea of Deterioration

Ruth del Fresno-Guillem<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Conservator in private practice, [ruthdelfresno@gmail.com](mailto:ruthdelfresno@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-9804-9640>

---

### Abstract

*In an era of technology-based life, we might understand the language, but we do not pay attention to the message. The focus has been on finding strategies to preserve, document, exhibit, sell and maintain the idea of authenticity. It is essential to discuss and re-define our limits, the ethics that concern these “new” languages. This article will present some questions related to durability and acceptance. Those questions were part of a previous Ph.D. research, a study on the use of the artist’s interview aimed to collect and compare the results, the mistakes, the human part of the creative process, and the conservation field. Making questions is one of the essential parts of the research, and most of the time, not an answer can be found, not even the shadow of an academically accepted answer, but some other smells were found. This article considers two cases of study of pieces made to stay for a limited period. One based on a “photography” that is not expected to last. An image made with an old technology telephone, one printed copy, on a low-quality paper, framed with an Ikea frame. No replacement is allowed, no treatments, no migration or storage of the file. The other is limited to a particular project. The interview helped to understand the idea of deterioration. An idea linked to the durability and acceptance of its death. Are we, art-related professionals, ready to accept the real ephemerality? Do we understand the preservation of the idea of deterioration? Is the collector, the institution, ready to enjoy while it lasts?*

**Keywords:** *ephemerality, deterioration, the artist’s voice, acceptance, durational objects*

---

### Resumen

*En una era basada en la tecnología, puede que entendamos el lenguaje, pero no prestemos atención al mensaje. Se ha centrado la atención en encontrar estrategias para preservar, documentar, exponer, vender y mantener la idea de autenticidad. Es esencial debatir y redefinir nuestros límites, la ética que concierne a estas "nuevos" lenguajes. EL presente artículo quiere exponer cuestiones relativas a durabilidad y aceptación. Estas preguntas formaron parte de la previa investigación de doctorado, un estudio sobre el uso de la entrevista al artista, que pretendía recoger y comparar los resultados, los errores, la parte humana del proceso creativo y el campo de la conservación; las preguntas fueron una parte esencial de la investigación, la mayoría de las veces no hubo una respuesta, ni siquiera la sombra de una respuesta académicamente aceptada, pero sí algunos otros olores. Este trabajo expone dos casos de estudio de dos piezas hechas para durar un tiempo limitado. Una basada en una "fotografía" que no está previsto que dure. Una imagen hecha con un teléfono de tecnología antigua, una única copia impresa, en un papel de baja calidad, enmarcada con un marco de Ikea. No se permite la sustitución, los tratamientos, la migración o el almacenamiento del archivo. La otra está vinculada a un proyecto específico. La entrevista ayudó a comprender la idea de deterioro. Una idea ligada a la durabilidad y a la aceptación de su muerte. ¿Estamos preparados para aceptar lo realmente efímero? ¿Entendemos la conservación de la idea de deterioro? ¿Está el coleccionista, la institución, preparada para disfrutar mientras dure?*

**Palabras clave:** *efimeralidad, deterioro, la voz del artista, aceptación, objetos duracionales.*

## 1. Introduction

When thinking about conservators and their work, most of us have been trained in the very traditional principles of preventing and ensuring the permanence of cultural objects as works of art for the future to come. Contemporary art and, therefore, contemporary art conservation have defied any possible definition or a unique way to work. We, conservators, like to define strategies, protocols, and procedures, but it has long been proven that these rules do not apply (eternally) anymore. As Rinehart and Ippolito agreed some time ago, there is no 'one-size-fits-all' approach to preservation. It often comes down to a combination of stakeholders, including the artists themselves, to find the best strategies for each work (Rinehart, R. and Ippolito, J., 2014).

Moreover, sometimes there are no strategies at all. Glen Wharton pointed in his article "The Challenges of Conserving Contemporary Art" that among other functions, conservators' mission is to conserve the cultural significance of an object or artwork, and this most typically resides in the conceptual intention of the artist. Thus, an aim of fine arts conservation is to preserve the artists' intent. He talks about conflicts that arise when the artist's intent is contrary to the preservation doctrine (Wharton, G., 2006, pp. 163-164). There are historical examples of art meant to decay or artists that assign more excellent value to a concept than its material manifestation. Many studies present the paradox of willingness to preserve what was meant to vanish (Laurenson, P. and van Saaze, V. 2014; Santabàrbara, C. 2021; Temkin, A. 1998; Wharton, G. 2018). The present paper explores the contradictions that conservation must face when the artist decides their work is not meant to last, and it is stated in a formal interview. The article also considers the limitations established by conservation frameworks for time-based media artworks and the use of these restrictions as an intended frame of suggestions for non-durational art. It will be explored through the presentation of two cases of studies. The aim is not to establish principles and conclusions but to expose and open a discussion.

It is important to note that this article was written in a particular frame: the private practice's non-institutional experience working with emerging and middle career artists. Therefore, there are some aspects that, read from the museum perspective, might not relate. This statement means that we are not or cannot say that the ideas discussed could be applied to the museum environment. However, these concepts are presented to provoke specific reflections upon a different perception of what we are doing in the conservation field. How do we manage the information we deal with, and where is the limit, if there is one, in the migration of the expiration date? Maybe there is no change if there is no challenge.

When talking about digital-based art, the art community has gone through different stages; amazement, enjoyment, admiration, worry and, is acceptance of disappearance

the next stage? Rubio and Wharton open the question, "How are we going to prevent the fragile memories of contemporary digital cultures from receding into oblivion?" (Rubio, F., & Wharton, G. 2020, p. 218). With the present paper's perspective, another question is introduced: Is preservation always necessary? Are we ready, as the stakeholders of the art of our time, to accept and respect the artist's will when it goes against what we expected to be preservation?

## 2. Fragility, time, and other concepts

Impermanence and fragility have become the defining conditions of the digital age. Technologies that were ubiquitous barely a decade ago, like floppy disks, now look like archaeological relics (Rubio, F., & Wharton, G. 2020: 218). Already in 1998, it was established that vulnerability and evanescence had determined not only the content but the form of much of the most essential (contemporary) art (Temkin, A., 1998). Nor the material, neither the technology, nor the ideas behind were stable, as we were used. Furthermore, this, of course, presents real dilemmas for collectors, curators, and conservators. It seems to be well known that as time passes, we became aware long ago about the particular fragility and challenges posed by new art forms. As users, we have been facing technological obsolescence on a daily basis. However, it is still surprising how artists perceive technology when discussing with emerging artists about the aura of eternity and permanence. While working in my Ph.D. research<sup>1</sup>, I approached the artists using technology with the question: *What do you expect of your work in the future?* Most artists using any digital support – either as support/tool to create the work or as the material constituent the final piece – were surprised about the question. First, they argued they did not need the services or the interaction with an art conservator as they were not making paintings, sculptures, or any of "that." After passing this barrier, they perceived the digital world as indestructible because it was on the Internet, in the cloud, in the digital world. Therefore, the perception that the artists included in the study had about time-based media art, was not accurate. After some conversations, they realized that everything pointed out in our discussions, such as obsolescence or technology fragility, were situations they had experienced but did not perceive it as deterioration or anything related to conservation; it was a matter of labels and vocabulary. The artists that did reflect about the digital "failure" had

---

<sup>1</sup> Del FRESNO-GUILLEM, R. (2017). LA ENTREVISTA AL ARTISTA EMERGENTE COMO MODO DE CONSERVACIÓN PREVENTIVA Estudio aplicado a los proyectos Perspectives Art Inflammation and Me y Perspectives, Art Liver Diseases and Me [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/90410> [accessed: May 13, 2021]



interacted openly with the idea of conservation, but they were not happy with the solutions of migration or "constantly" updating. Most of these artists perceived their work as a finished product. Once the piece was finalized, they did not want to think about it anymore. Thus, conservation was an intrusive concept, but they did understand the importance and, after becoming aware, reflected with an open mind, eager to find solutions. When deliberated on, through the artist interview and some other communications, these artists became aware of what Rubio and Wharton claim: fragility is one of the key dimensions of the digital (Rubio, F., & Wharton, G. 2020: 218). Moreover, they also talked about another fascinating factor: the paradox of time happening in digital art. When the artists were asked about time and how their work could age, most of them did not perceive time in their art. However, after some reflections, several time values were established. One value was the aesthetic perception of time – their pieces have an image, and this image will change over time. People will be able to place their artworks to a particular period in time or historical moment conferred by a particular, outmoded piece of technology (Castriota B., 2013) because of the aesthetics (it was better understood for video and photography). However, the time related to the technology was very complicated to introduce. Referencing Rubio and Wharton again, they point out that digital art are objects that do not respect the time they were made; these objects are not anchored to one point in time as it happens with traditional artworks. They belong to more than one historical moment simultaneously: they are both past and present (Rubio, F. & Wharton, G., 2020, p. 224). To survive, they must be "updated" in a continuum. It is here where some of the artists in the study diverged. In particular, SinQuenza, a case of study that will be discussed. The question of ageing was treated with every artist included in this research (82 emerging artists in total); the answers were as diverse as the group was. It shown how some artists did not perceive time as a problem because their work was not based on the material components but the idea, which was to be replicated and rematerialized at any time or moment. Time was a very abstract concept for the young emerging artist. Ageing happens in the future, and if one has not experienced it, it is a complex abstract concept. Concerning the idea of temporality, it is remarkable how Sergio Porlán<sup>2</sup> conceived time for his work as a limited period of existence. He did not talk about ephemerality but a perception of the artwork as an event. This idea could be in line with the concept of *artworks as event* presented by Hanna Hölling. It is not a product-art (traditional artworks), but a process-art (artworks after the temporal turn in the sense of both the 1960s temporal shift and the temporal theories proposed) implies the concerns with that *which remains* (Hölling, H., 2016, p.21; Schneider, R. 2001). Hölling also talks about relative durations things instead of ephemeral or

---

<sup>2</sup> Interview published in Del FRESNO-GUILLEM, R. (2017).

permanent artworks. So, according to her proposal, short durational works could be performance, events and long durational works like sculptures and paintings (Hölling, H., 2016, p.19). I will argue that maybe we can consider a mixed alternative, a short durational thing (the event) that produces a long durational "perceived" work, but it is instead a short durational object. In other words, an object with an expiration date.

### 3. Study cases

These cases of study are described and analyzed using ethnography-inspired methods where findings of the artwork are complemented by investigating the processes around decisions made during its creation, presentation, and conservation. As Nina Quabeck writes (Quabeck, N., 2021, p.3), is the framework of the biographical approach, in which the concept of artworks having a "biography", or a "career" allows us to trace their unfolding story as they change across time and context instead of considering artworks as static objects. Renee van de Vall et al. (2011) introduced this idea to the conservation field. The biographical approach is also well-suited to these cases of study because it acknowledges the importance of the writer. Echoing Quabeck's words:

"While within the conservation profession, a scientific mindset and a perspective perceived as objective, are still considered vitally important, researchers from outside the field such as Vivian van Saaze (2009, 2013) and Renee van de Vall (2015) convincingly argue that reflecting one's personal choices and dilemmas complements conservation research".

Therefore, from now on, the present paper will be written in the first person.

Several ideas will be presented through the analysis of a case of study. I am not sure if I will provide conclusions, but I will present some essential reflections result of what the artists have told me through our conversations.

These two cases might look very different, but in essence, they are not. They talk about deactivation or vanishing<sup>3</sup>; they expose the explicit vulnerability of their existence, intended from the very moment of the creative process. The artists' intent was for the pieces to expire as it was part of a specific commissioned project (Sergio Porlan)<sup>4</sup> or because, based on the artist's words, the piece is not an artwork as for him

---

<sup>3</sup> Deactivation and vanishing are commonly used in contemporary art to refer to the "voluntary destruction" of a piece of art. This is not related to their natural degradation of the materials but the artist's intent.

<sup>4</sup> Based on the artist's interview (publicly available in TestimoniArt) and further communications with the primary researcher.

(SinQuenza), the artwork is the process<sup>5</sup>. The artist's intent is not a fixed perception; it has been largely studied and redefined. As Nina Quabeck points, it traditionally implies the aim to reconstruct the artist's state of mind at a specific point in time (typically at its creation or handover to an institution). Although, many scholars have talked about it as a concept in flux rather than singular and fixed (Gordon, R., 2013). Moreover, she proposes the process of intent, how it is manifested, documented, and authorized overtime (Quabeck, N., 2021, p. 2). Christian Scheidemann noted that it could not be the only parameter as artists evolve and artworks are more than the artist's production. However, in this paper, the artist's intent will be used as the artist's wish in the creative process.<sup>6</sup>

With these two cases, I want to raise the question: what happens when the artist's expresses a wish for the artwork to expire? What should we do when the artist explicitly defines that their work must be left to vanish, not intervene, or do something? Sophie Kromholz has worked extensively on this topic, calling this as "temporary" artworks rather than ephemeral (Kromholz, S., 2016, 2018). Is the artist (always) right? (As Christian Scheidemann pointed in Glasgow 2014). Scheidemann suggests the artist is always right during the fabrication process, but maybe he/she/they is not always right after this. We know that once art is purchased, other stakeholders come to the table. Artists give up certain rights (or that is what we have learnt). We also know that not all art is meant to survive or not in its moment of inception, as happened with *Strange Fruit* by Zoe Leonard (Temkin, A., 1998). This idea certainly is not new. What is new is that many of these works are collected and exchanged on the open market. They are valued as a testament to an ephemeral moment or for their association with a well-known artist. (Warton, G., 2006, p. 171). Hanna Hölling talks about relative duration things instead of ephemeral or permanent artworks. Moreover, in these cases of study it can be read as expiration.

### **3.1. SinQuenza, *Dolores Invisibles*. Is this a photography or anything else?**

The first case of study is *Dolores Invisibles*, a piece made by SinQuenza in 2014. (Fig. 1). This piece was one of the more than three hundred artworks of the commissioned art project *Perspective -Art, Inflammation, and Me. Collection* owned by an American pharmaceutical company and managed by the cathedra *Arte y Enfermedades*, held in

---

<sup>5</sup> Based on (unpublished) comments in a Telegram communication with the artist on May 11, 2021.

<sup>6</sup> I am aware that the artist's intent is a whole issue to discuss, but it will not be the focus of this paper.

the Universitat Politècnica de València (UPV) in Valencia<sup>7</sup>, Spain. Both, the project, and collection were the basis for my Ph.D. research. When the artwork was catalogued in the project, it was introduced as a photography.

The perception of the piece when handled is a (two parts) photography, framed. The technical description sent by the artist said it was a picture taken with a Samsung gt-s5230, printed at home in a low-quality photography paper, framed with a white Ikea frame considered by the artist part of the artwork, not a protection. The only instruction was related to the order of the two images.



Fig. 1 Dolores Invisibles, SinQuenza. 2014. ©Ruth del Fresno-Guillem

An informal communication was conducted shortly after receiving the artwork, and later, a formal interview was performed<sup>8</sup>. In the interview, SinQuenza made some surprising statements. The piece was intentionally produced on low-quality materials and produced with a soon-to-be-expired technology because it was not meant to last and because the artwork is the process. The artist declared that he did not want the photography to last forever. He wanted it to vanish. He declared that he used old technology, and he did not make any copy, document, or image archive to avoid the

---

<sup>7</sup> Artistic project managed at the *Arte y Enfermedades* Cathedra, directed by Professor Pepe Miralles.

<sup>8</sup> Published in the Anexo II of the Ph.D. Thesis (Del Fresno, R. 2017).

possibility of a longer life. Based on a recent conversation, he declared: "it is more about doing something that fascinates me with the tool at hand."<sup>9</sup> He was ok if the conservator treated the piece with respect allowing it to be preserved, but no treatment was allowed, and no change was permitted. If the artwork suffered an accident, the artwork would be either retired from the exhibition and collection or "used" as it was. It could be documented, but this documentation was only for research purposes or testimony. It was not to be a substitution of the artwork. His will was for the physical objects to not last. At the same time, after many conversations, he declared that in his creative process, the artwork was not the image the collection had but the process. For him, the artwork was a creative process (an event). Therefore, as Hölling notices when she talks about the *remains*, they are not, in this case, to be treated as a durational object. Is it a performance but labelled as photography? Hölling considers *Zen For Film* by Nam June Paik an object and an event. SinQuenza's piece could also be read similarly: object and event. To quote George Brecht words used by H. Hölling in her presentation in Glasgow:

"George Brecht's piece *The Case*, 1959, are simultaneously documents, props, and leftovers. The shift between object and event is crucial. Brecht said: "Every object is an event, and every event has an object-like quality, (s)o they are pretty much interchangeable." (Hölling H. Glasgow 2014: minute 27:03).

So, according to her proposal based on David Davies work, short durational works could be performance events.

Another critical point is that SinQuenza is a persona, an *alter-ego*. His real name is not public. He changes from one to another, and they are not connected. They are also expected to expire. After 2015, SinQuenza's persona was deactivated<sup>10</sup>, and he became William Wolfgang Wunderbar, aka ##wiwowu. It lasted five years (2015-2020), and it was only digital. It created more than 25.000 GIFs, mainly on Facebook and Instagram profiles. Most of them were deleted (Fig. 2).

---

<sup>9</sup> Telegram communication on May 11th, 2021.

<sup>10</sup> Notice that deactivation is not killed, it entails the possibility (or not) of

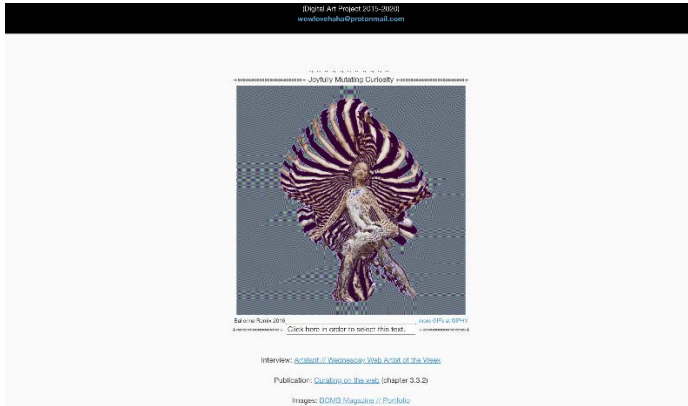


Fig. 2 WiWoWu.tumblr.com screenshot taken on May 11<sup>th</sup>, 2021.

In a recent conversation, I asked him if he killed it or let it vanish on the Internet. He said he did not kill it, he let it in the net, so it will disappear when the technology supporting it expires. It is still working, and by people's comments or interactions, it does not stop -which can be seen as a preservation strategy. The public, as in some performance theories, is the documentation and the preservation tool. For him, the alter-ego is an artwork on its own, and it lasts as long as it lasts. No media preservation is allowed.

"I'm mostly interested in the process of making, the flow of ideas and the action of transformation. So, artworks are more like a side effect"<sup>11</sup>. He decided to eliminate some of the digital creations as an act of awareness. For certain artists, there is little or no impulse to document and preserve creative work. The ephemeral nature of specific artworks requires that they will not be documented or leave no tangible trace beyond their brief existence. For some artists, the act of destruction can be a creative act. (Cianci, L. 2017 p.228). WiWoWu was not interested in destruction as an act of rebellion as some artists like the Swedish filmmaker and video artists Anders Weberg does, who has a history of destroying past work, leaving no trace other than selected images, related ephemera, the cached versions of digital items that others may have downloaded and our memories of viewing the work. He asks the question: Why must everything be accessible? SinQuenza/WiWoWu is not about destruction but not about making it last either. Furthermore, he consciously chooses digital media because of its ephemeral qualities. In his statement, when we worked together with *Dolor*

<sup>11</sup> Telegram communication May 11th, 2021.

*Invisible*, he accepted the preventive conservation protocols and the respect shown. However, he did not want his work to last longer than the technology did. This approach was noticed by Marcella Lista (Chief Curator of the New Media Collection, Centre Georges Pompidou) at the talk presented in the Transformation Digital Art 2021 organized by LIMA media art platform last March 2021. Together with media conservator Alexandre Michaan, they talked about the case study on *Zapping Zone: Proposals for an Imaginary Television* (1990-1994). It is an artwork by Chris Marker produced by the Centre Pompidou for the exhibition *Passages de l'Image* in 1990. Composed of 13 video monitors, seven computer units Apple IIGS, 80 slides mounted in four lightboxes, and ten photographic prints, this major interactive installation marks the entry of digital writing forms in the art field, on the verge of the World Wide Web era. Until 2007, with the last presentation of the piece in Chris Marker's lifetime, he never ceased to modify or complete it, building an archive of 183 floppy disks, among other data carriers<sup>12</sup>.

At a particular moment of the presentation, Marcella Lista said that the artist, Chris Marker, in an informal conversation with a museum staff member, established that his piece should last what the technology lasted, no more. However, what do we do when the artist is dead, and this information is no "official"? It was not written down by the museum staff member. The impressive work done by the team involved in the conservation of *digital installation* is based on documentation and the prolongation of the life of the "original" elements. What should they do when these elements are no longer functional or possible to be substituted by other "original" ones? Was the artwork supposed to be a "relative durational thing"? Can this installation be considered a performance? What seems to be clear is that it will not be an easy choice. In the SinQuenza's case, the artist is alive; he stated the durability of the work and what is more, we do not know what has happened with the artwork. This piece, as I said, was part of a commissioned project. The project ended in 2016. After that, some pieces were donated to different headquarters of the pharmaceutical or patient-related associations. The responsible team for the project from the pharmaceutical changed. The whereabouts of the piece and its condition is, at this moment, unknown. What we have learnt is that the piece's existence depends on the care and longevity of the existent object. And its "preservation", or at least its testimonial existence was guaranteed by being part of the research, it is here too, therefore will not (eternally) disappear.

---

<sup>12</sup> Description extracted from the LIMA program. <https://www.li-ma.nl/lima/sites/default/files/Case%20Study%20with%20Pompidou.pdf> [accessed May 10, 2021]

### 3.2. Sergio Porlán Soler, *Corpe*, 2013 and the idea of deactivation

*Corpe* is an installation made by Sergio Porlán as part of the same commissioned art project that the previous case of study. Therefore, it was also part of the same Ph.D. research. The piece was catalogued as an installation. It consists of three wood stretchers and an object (a humidifier). The installation specifications are essential, as it is a work inspired by a person's measurement. (Fig. 3 and 4).

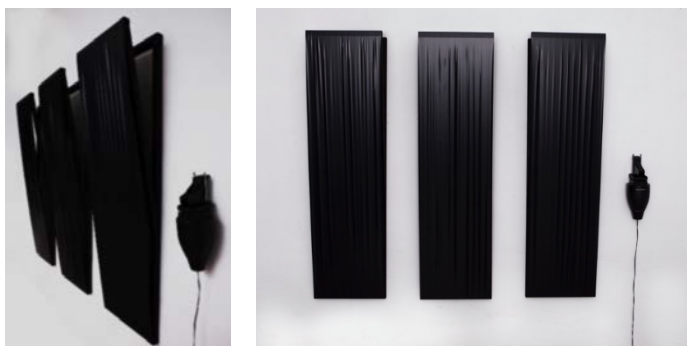


Fig. 3 y Fig. 4 *Corpe*, 2013. Sergio Porlán. 2021. ©Ruth del Fresno-Guillem.

The three wood frames must be hung on a white wall. It must form a square representing the body with extended arms. Based on the artist's words, the materiality of the piece is only a vehicle for the concept. The piece was meant to last the time the project lasted. This installation had to be rematerialized every time it was shown. The black elastic tape had to be reapplied to the wood frames, and at the end of the exhibition, it had to be eliminated. It could be an example of what Hölling points in her talk, "The acceptance of iterant materialization of works" (Hölling, H. Glasgow 2014, minute 33:25). The artist, Sergio Porlán, stated in the formal interview that his piece had an expiration date. After the project had arrived at an end, the piece was deactivated. If the owner chose to keep the objects, the artist did not recognize the objects as his work. Therefore, it was no longer a work of art but a bunch of materials.

Moreover, while the *Perspective* project was active, the piece had to be conserved according to the artist's instructions. His intent was clear since the creative process because the whole act was a conscious decision-making chain. How do we deal with an artwork that is going to be deactivated at a specific moment? Are the stakeholders ready to accept something with an expiration date? I would say no, we are not. As the materiality of the installation was not composed of ephemeral or short-lasting materials, it seemed more complicated to understand. This is a time-controlled piece made of lasting objects and materials. When the project ended, the owner decided to



keep it in case the author “changed his mind” (which could be possible), but the artist disowned the authenticity of the piece. In a work of this kind, it is unnecessary to keep anything, any relic, just in case the artist changes his mind. The authenticity of the artwork is not in the constituent materials but the idea and the artist's will. Again, many concepts already presented arise. The temporality of the artwork is linked to the moment it was conceived, not to the moment it is materialized. The authenticity seems to be a matter defined by the artist himself. Does this mean that conservation is not needed? Maybe the act of standing up for the artist's wishes, the act of caring, is the conservation protocol. Ensuring the disappearance of the object at the end of the project would be the performed “treatment.”

#### 4. Conclusions not-conclusions

As stated at the beginning, these two cases are not that different. Both pieces can be defined as events. They could be considered *remains* of an act or an action. *Dolor Invisible* seemed to be a photography, but it is the result of creative research. It is linked to an obsolete technology with the purpose of expiration. *Corpe* is an art installation, but it has a performative, event-like aspect at every exhibition's rematerialization. It does not exist anymore if we follow the artist's instructions., we could argue that it does exist as an idea in the documentation or memory, but the artist stated that the piece did not exist after the project was ended. So, both pieces have expired. The conservator's role in these two cases should be to witness the dead and document it, but not to extend the life further than the stated by the artist. Although it exposes many ethical paradoxes, we must keep an open mind and re-evaluate every case and circumstance before deciding anything. Do we understand the message and the language? What the artist wished and how should we proceed and accept.

It is essential to discuss and re-define our limits, the ethics that concern these “new” languages. I will continue making questions, and I guess most of the time, not an answer will be found, not even the shadow of an academically accepted answer. Are we ready to accept the real ephemerality? Do we understand the preservation of the idea of deterioration? Letting it go as the conservation protocol. Is the collector, the institution, ready to enjoy while it lasts?

Maybe, Leonard Coehn was right, and we should remember his anthem:

There is a crack, a crack in everything

That's how the light gets in (Anthem, by Leonard Cohen, 1992 album *The Future*)

## 5. References

- CASTRIOTA, B. (2013). Equipment Significance and Obsolescence in Diana Thrater's *The Bad Infinite*. A Case Study in the Cult of Unintentional Monuments. [poster]. HS. Conservation : Cultures and Connections. Edited by Brajer, I. ICOM-CC Theory and History Working Group. <https://doi.org/10.4000/ceroart.3665> [accessed: July 13th, 2021].
- CIANCI, L. (2017). Small acts of resistance: teaching young and emerging artists sustainable preservation strategies for contemporary creative practice, *Archives and Manuscripts*. 45 (3), 216-236, DOI: 10.1080/01576895.2017.1376286 [accessed: May 5, 2021].
- Del FRESNO-GUILLEM, R. (2017). *La Entrevista Al Artista Emergente Como Modo De Conservación Preventiva Estudio aplicado a los proyectos Perspectives Art Inflammation and Me y Perspectives, Art Liver Diseases and Me* [Tesis doctoral no publicada]. Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/90410> [accessed: May 13/ 2021]
- GORDON, R., and HERMES, E. (2013). The Artist's Intent in Flux. *CeROART* [Online], HS|2013. *Conservation : Cultures and Connections*. <http://doi.org/10.4000/ceroart.3527> [accessed: May 13, 2021]
- HÖLLING, H. (2014) (Keynote 2) The Aesthetics of Change: On the Relative Durations of the Impermanent. in *Authenticity in Transition Conference 1-2 December 2014 at The Glasgow School of Art*. <https://vimeo.com/167091779?ref=em-share> [accessed: May 11/2021]
- HÖLLING, H. (2016). The Aesthetics of Change: On the Relative Durations of the Impermanent. In *Authenticity in Transition*, edited by Erma Hermens and Frances Robertson, 13-24. London: Archetype Publications.
- KROMHOLZ, S. (2016). *Teh Artwork is not Present : An Investigation into the Durational Engagement with Temporary Artworks*. PhD thesis, University of Glasgow.
- KROMHOLZ, S. (2018). Absence makes the heart grow fonder : rethinking intentional material loss in temporary art. In *Studies in Theater and Performance*. 38:3, 224-237. <https://doi.org/10.1080/14682761.2018.1507203> [accessed: May 13, 2021]
- LAURENSEN, P. and van SAAZE, V. (2014). Collecting Performance-Based Art: New Challenges and Shifting Perspectives. In *Performativity in the Gallery: Staging Interactive Encounters*, ed. Outi Remes. Bern: Peter Lang, 27-41.
- QUABECK, N. (2021). Reframing the Notion of "The Artist's Intent:" A Study of Caring for Thomas Hirschhorn's Intensif-Station (2010). *Journal of the American Institute for Conservation*, 1-15. DOI : 10.1080/01971360.2020.1826151
- RINEHART, R. and IPPOLITO, J. (2014) *Re-collection: Art, New Media and Social Memory*, The MIT Press, Cambridge, MA and London.

Ruth Del Fresno-Guillem

- RUBIO, F., & WHARTON, G. (2020). The Work of Art in the Age of Digital Fragility. *PUBLIC CULTURE*, 32(1), 215-245. <https://escholarship.org/uc/item/4vs431tv#main> [accessed: May 11, 2021] <http://dx.doi.org/10.1215/08992363-7816365> Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/4vs431tv>
- SANTABÁRBARA MORERA, C. (2021) El tiempo como materia artística en la conservación del arte contemporáneo. *Boletín Museo e Instituto Camón Aznar*, 117 (pp 55-68).
- SCHEIDEMANN, C. (2016). Why Not Ask the Artist? *VoCA Journal* 2016. <http://journal.voca.network/why-not-ask-the-artist/>. [accessed: May 11, 2021]
- SCHNEIDER, R. (2001). Performance Remains, Performance Research. *A Journal of the Performing Arts*, 6 :2, 100-108, DOI : 10.1080/13528165.2001.10871792 [accessed : May 13, 2021]
- TEMKIN, A. (1998) Strange Fruit. In *Mortality Immortality? The Legacy of 20th-Century Art*. [https://www.getty.edu/conservation/publications\\_resources/newsletters/13\\_2/news1\\_1.html](https://www.getty.edu/conservation/publications_resources/newsletters/13_2/news1_1.html) [accessed: May 13, 2021]
- VALL, R., HÖLLING, H., SCHOLTE, T., AND STIGTER, S. (2011) Reflections on a Biographical Approach to Contemporary Art Conservation. In ICOM-CC 16th Triennial Meeting preprints, Lisbon, 19-23 September. Edited by BRIDGLAND, J. Almada: Criterio. [https://www.researchgate.net/publication/299510801\\_Reflections\\_on\\_a\\_biographical\\_approach\\_to\\_contemporary\\_art\\_conservation](https://www.researchgate.net/publication/299510801_Reflections_on_a_biographical_approach_to_contemporary_art_conservation) [accessed: May 7, 2021]
- WHARTON, G. (2006) The Challenges of Conserving Contemporary Art. In *Altshuler, Bruce (ed.) Collecting the New: Museums and Contemporary Art*. Princeton: Princeton University Press. 164-178. <http://glennwharton.net/wp-content/uploads/2015/07/Wharton-Challenges-Conserving-Contemporary-Art.pdf> [accessed: May 9, 2021]
- WHARTON, G. (2018) Bespoke ethics and moral casuistry in the conservation of contemporary art, *Journal of the Institute of Conservation*, 41:1, 58-70, DOI: 10.1080/19455224.2017.1417141 [accessed: May 10, 2021]
- WIWOWU, [tps://wiwowu.tumblr.com/](https://wiwowu.tumblr.com/) source for the art project net-based for the alter-ego William Wolfgang Wunderbar [accessed: May 11, 2021]



## Entre\_Cabanyal upgrade. Versiones y actualizaciones en las obras de arte digital interactivo

Trinidad Gracia Bensa<sup>1</sup>; Emilio Martínez Arroyo<sup>1</sup>; Emanuele Mazza<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Laboratorio de Luz, Universitat Politècnica de València

tgracia@esc.upv.es

ejmartinez@esc.upv.es

emanuelemazza@d3cod3.org

---

### Abstract

*In this article we are going to analyze some issues related to interactive digital artworks preservation. The main problems are the electronic components damage and obsolescence of both software and hardware, the new operating systems incompatibility and software obsolescence with which the artwork was made.*

*Artists have had to look for appropriate preservation strategies, because after a few years the artworks can no longer be reassembled as they were originally produced, applying solutions such as emulation or upgrading to new work versions. These decisions uncover some questions about what the most convenient thing is to do when a work cannot be reinstalled again because of the deterioration of the computer components. When remaking these works, can we consider them as versions or as new works?*

*We will focus the communication on these issues from both a theoretical and a practical point of view, discussing what this rapid deterioration of interactive digital works implies and also how to document these works in order to be able to reproduce them in the future.*

*Specifically, we will describe the steps followed in the new version of the interactive audiovisual installation Entre\_Cabanyal, made in 2002, originally programmed with Macromedia Director 8.5 software, on a Windows 2000 PC, and a Miro DC30 video capture card. We expose the reasons that have led us to reprogram the work with C++ language, considering that the use of proprietary software would probably limit the maintenance of the work in the future, and under Linux operating system, also open source, since both Windows and Mac are increasing incompatibilities in their new operating systems.*

**Keywords:** digital art, interactivity, obsolescence, upgrade, preservation.

## Resumen

*En este artículo vamos a analizar algunas cuestiones vinculadas a la preservación de las obras digitales interactivas. Los principales problemas devienen del deterioro de los componentes y obsolescencia tanto del software como del hardware, la incompatibilidad de los nuevos sistemas operativos y que los programas informáticos con los que se hicieron quedan también obsoletos.*

*Los artistas hemos tenido que buscar estrategias de preservación adecuadas porque tras pocos años las obras ya no se pueden volver a montar como se produjeron originalmente, aplicando soluciones como la emulación o la actualización de nuevas versiones de la obra. Estas decisiones destapan algunas cuestiones al respecto sobre qué es lo más conveniente cuando una obra no puede volver a instalarse de nuevo por el deterioro de los componentes informáticos. ¿Al actualizar estas obras podemos considerarlas como versiones o como nuevas obras?*

*La comunicación se centrará en estas cuestiones desde el punto de vista teórico y también práctico, analizando lo que supone este deterioro tan rápido de las obras digitales interactivas y también cómo documentarlas para poder reproducirlas en un futuro.*

*En concreto describiremos los pasos seguidos en la nueva versión de la instalación audiovisual interactiva Entre\_Cabanyal, realizada en 2002, originalmente programada con el software Macromedia Director 8.5, en un ordenador PC con Windows 2000 y una capturadora de video Miro DC30. Exponemos los motivos que nos han llevado a volver a programar la obra con lenguaje C++, por considerar que el uso de software propietario previsiblemente limitaría más en un futuro su mantenimiento, y bajo el sistema operativo Linux, también open source, dado que tanto Windows como Mac están incrementando las incompatibilidades en sus nuevos sistemas operativos.*

**Palabras clave:** arte digital, interactividad, obsolescencia, actualización, preservación.

## 1. Introducción

Centrar nuestro trabajo en el arte digital nos hizo sentir estábamos en una ruta de futuro, y también que el medio aportaba al trabajo unas características que rompían con la tradición académica: la posibilidad de hacer copias idénticas cuestionaba la unicidad de la obra; transmitirla por la red reforzaba cierto carácter inmaterial, y además pensábamos que se podía almacenar de forma segura y económica. Pero los medios digitales han avanzado tan rápido que los soportes de las obras se han quedado obsoletos, antiguos, y fuera de esa idea de futuro que las motivó.

Consideramos que es importante conservar la obra en su forma y formato originales, siempre que sea posible; y cuando ya no lo es, buscar la mejor estrategia para que la obra mantenga su significación y se despliegue de la forma más semejante, adaptando los dispositivos y lenguaje de programación a los sistemas que ofrezcan más posibilidades de durabilidad. Vamos a centrar el análisis de todos estos aspectos en el proceso seguido para la actualización de la obra del Laboratorio de Luz, *Entre\_Cabanyal*.

Si a finales del siglo XX se produjo un desplazamiento del valor simbólico entre el objeto y el concepto en la obra de arte (Marchán Fiz, 1994), en el arte digital ese desplazamiento se produce entre el objeto y la información. En este sentido, desde el campo de la restauración se contempla también ese cambio respecto a la preservación de las obras de arte digital: “Si el objeto carece de valor simbólico relevante, y lo importante es la información que soporta, entonces el objeto en sí es sacrificable en tanto se conserve su información” (Muñoz Viñas, 2010, p. 73), contemplando el duplicado o transferencia de los datos a otro soporte.

Pero esa transferencia de datos conlleva matices. Podemos verla de un modo más directo en el caso de obras de net.art por su carácter inmaterial y de puro lenguaje de programación, pero incluso aquí el software y/o el lenguaje de programación utilizado pueden haberse quedado obsoletos o ser incompatibles con los navegadores o los sistemas operativos actuales, como sucede en las obras realizadas con Flash y actionscript, o las que funcionan con ventanas emergentes.

En el caso de instalaciones de arte interactivo, los matices se multiplican, al incrementarse también los tipos de dispositivos digitales o electrónicos, los objetos físicos que pueden intervenir, así como su relación con el espacio y los espectadores o espectadoras. Aquí la actualización de la obra debe preservar la información digital y las características simbólicas y conceptuales de su configuración espacial, por eso presenta mayores retos en su preservación y es importante encontrar la estrategia adecuada. Esperamos que el proceso seguido para la actualización de la obra *Entre\_Cabanyal* cumpla estas expectativas.

## 2. Entre\_Cabanyal

*Entre\_Cabanyal* se realizó en 2002 para la 15ª exposición audiovisual que la Facultad de Bellas Artes de Bilbao organizaba en la Fundación BBVA cada año con una selección de obras de sus estudiantes junto a proyectos de artistas invitados. Quisimos aprovechar esta oportunidad para mostrar en el País Vasco la problemática social que en aquellos años se estaba dando en el Barrio del Cabanyal de Valencia, debida al proyecto de ampliación de una avenida que dividiría por dos el barrio, proyecto que finalmente quedó anulado el año 2016, después de 18 años de lucha de los vecinos (Plataforma Salvem el Cabanyal, s. f.).



Fig. 1. Entre\_Cabanyal. Cabanyal Portes Obertes (2005). Proyección en zona 2

En el año 2003, formó parte del Festival Escena Contemporánea organizado por Llorenç Barber en el Círculo de Bellas Artes de Madrid y en 2005 se expuso en el Barrio del Cabanyal, dentro de VIII Edición Cabanyal Portes Obertes. El 2 de julio de 2021 se ha presentado la nueva versión en la exposición *1998-2015 Cabanyal Portes Obertes. Cultura y ciudadanía* en el Centro de Cultura Contemporánea del Carmen de Valencia, por lo que hemos podido recoger en este artículo todos los pasos seguidos en su actualización.





Fig 2. Entre\_Cabanyal (2002). Interface proyectada en zona 1

Casi 20 años en la línea temporal del desarrollo tecnológico es mucho tiempo, por lo que la estrategia a seguir para la actualización de la pieza ha sido un poco radical. Lo deseable es hacer pequeñas actualizaciones periódicas: “the refreshing, which consists in the periodic transference of the digital information of a media in danger of obsolescence to a better adapted media” (García & Montero Vilar, 2010, p. 48). Lejos de la posibilidad de refrescar toda la información y dispositivos de la obra, hemos tenido que sustituir el hardware, reinterpretar o traducir el código de programación, preservar gran parte de los contenidos originales (archivos de imagen), y migrar los archivos de vídeo a un nuevo códec.

## 2.1. Planteamiento de la obra

“Con el objetivo de involucrar al espectador hemos planteado un sistema de circuito cerrado que introduce su imagen en la escena, ocupando una silla vacante que aparece en las cinco conversaciones que grabamos con vecinos del barrio, en las que nos cuentan los actos de resistencia que han realizado para defender sus casas, su modo de vida”. (Laboratorio de Luz, s. f.)

La instalación se articula de dos zonas contiguas. La zona 1 actúa a modo de cabina de proyección, desde ahí, un/a visitante (A) sentado/a en un banco de color negro, puede seleccionar con el ratón, en una interface gráfica que visualiza a través de un monitor, una de las 5 conversaciones pregrabadas. Al mismo tiempo, su imagen es registrada en tiempo real por una cámara de video, y superpuesta en la proyección que se presenta

en la zona 2, espacio de proyección donde los demás espectadores y el mismo ven la fusión del video y la imagen de A, tal como señala la cita anterior: "ocupando una silla vacante que aparece en las cinco conversaciones". Desde la interface de la zona 1, y mientras se reproduce el video, el/la visitante A puede encontrar información adicional sobre lo que le están comentando los vecinos.

La idea de entrar en la pantalla es un clásico del cine. En la película *Sherlock Jr.* (1924), Buster Keaton sueña que salta a la pantalla y se integra/no-integra con los cambios de plano que allí acontecen. No todo encaja, la realidad de las cosas que pasan o los deseos proyectados —que, en nuestra obra, aluden a la problemática del barrio del Cabanyal— señalan una situación que amenazaba con dejarnos/dejarles fuera de lugar.

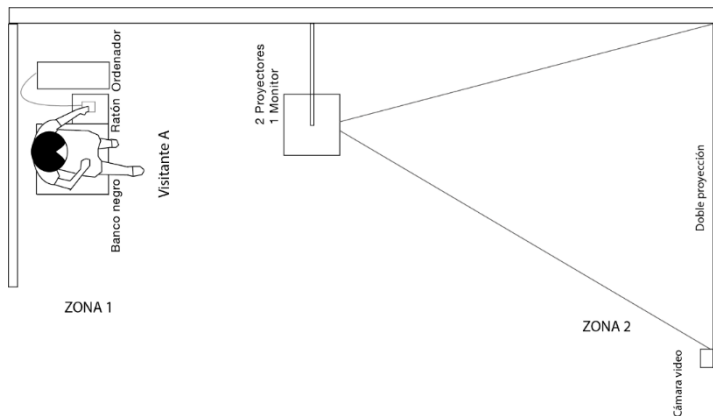


Fig 3 Plano de la instalación en 2021



Fig 4. Zona 1 y zona 2 de la instalación, 2021

## 2.2. Planteamiento de la actualización

Las cualidades estéticas y significativas de la instalación no dependen de la utilización de una tecnología específica, si bien, esos dispositivos gestionan la representación del contenido y posibilitan la interactividad con el/la visitante por lo que le aportan su lógica a través del funcionamiento de su interface.

A nivel artístico consideramos que el aspecto más destacado del sistema de interacción en esta obra es la fusión de la imagen del espectador o de la espectadora con la de los vecinos y vecinas para que interactúe en su conversación, pero a nivel de la preservación de la obra hemos de poner el foco en la traducción o reinterpretación del sistema técnico y el código original a una nueva plataforma y lenguaje.

La traducción no se encuentra, como la poesía, en el propio interior del bosque agreste de la lengua, por decirlo así, sino que, desde fuera de ella, enfrente de ella, y sin entrar en ella, llama al original a entrar, y a entrar en aquel único sitio donde el eco respectivo en la propia lengua puede dar la resonancia de una obra en otra. (Benjamin, 1996, p. 342)

Aunque el contexto del código parece muy lejano al de la poesía, la traducción de un lenguaje de programación a otro también implica encontrar las resonancias del lenguaje para que la obra original resuene de la forma más semejante posible en la actualizada.



Fig 5. Monitor con la interface gráfica, proyectores de video, cámara CCTV y proceso de montaje, 2021

Parte del hardware y software original no eran elementos que aportarían una determinada estética a la instalación, sin embargo, otros sí transmitían los rasgos epocales, como la cámara analógica CCTV, los proyectores de video, así como el diseño de la interfaz en la que se ha mantenido la tipografía y la composición de imágenes. La caja de la CPU y el ratón utilizados no tienen un diseño destacado por lo que su sustitución no afecta de forma directa a la obra. Lo que sí afecta a la experiencia de los espectadores y las espectadoras es la lógica de funcionamiento y es importante mantenerla igual.

### **3. Estrategias de preservación**

Las decisiones tomadas para actualizar la obra *Entre\_Cabanyal* han pasado por un proceso híbrido en el que se han tenido en cuenta cuestiones de:

- Conservación digital, que nos impulsó a documentar bien la obra original y todos los procedimientos aplicados en su actualización.
- Cultura del ordenador y tecnología de los media, analizamos las cualidades del hardware y software original para mantener, en la medida de lo posible los formatos de archivo y estructura de datos de los contenidos.
- Teoría y cultura de los media, analizamos la obra desde el punto de vista de la historia y ética de los medios, para valorarla en función de sus características históricas, artísticas y culturales.

La primera estrategia de preservación que se recomienda es la emulación. Ciertamente se podía emular en un ordenador actual un sistema operativo que permitiera la aplicación de Macromedia Director. También es posible encontrar en las plataformas de segunda mano el periférico que utilizaba. Pero al analizar la obra desde las cuestiones antes señaladas, y dado que somos sus autores, descartamos esta opción en pro de conseguir una mayor durabilidad, pensando también en un futuro en el que ya no podamos estar.

Otra de las estrategias seguida es la migración, aun teniendo en cuenta que puede conllevar pérdida de calidad: “The degeneration or loss of quality increases exponentially with the migration generation. A migration of third or fourth generation doesn't probably satisfy the minimum quality required by the artist.” (García & Montero Vilar, 2010, p. 50). Pese a ser conscientes de esa posible pérdida, hemos tenido que utilizarla en los cinco archivos de video, tal y como se detalla en los siguientes apartados.

La última estrategia utilizada es la reinterpretación del código a otro lenguaje y también la sustitución del hardware, un nuevo ordenador con otro sistema operativo de base:

“The assurance or approval of the artist, but it may be the only way to guarantee the re-creation, installation, or re-design of the artwork” (García & Montero Vilar, 2010, p. 51).

Como se detalla en los siguientes apartados hemos realizado tanto la migración de algunos de los contenidos como la reinterpretación de todos los componentes físicos de la instalación.

### 3.1.1. Elección del sistema operativo

La versión original estaba programada en una plataforma Windows 2000, pero a la hora de migrar la obra se eligió el sistema operativo open source Linux en su distro Ubuntu 21.04.

Esta decisión se vio ratificada cuando leímos que, ante la migración de una de las obras emblemáticas del arte interactivo, *Legible City* (1989) de Jeffrey Shaw, Bernhard Serexhe, curador principal del ZKM, respecto a la elección del sistema operativo señaló:

Linux was selected as the target platform for the porting. Linux is a free Unix variant that runs on the most diverse hardware platforms -including on Apple computers- which is constantly being adapted to new hardware, and, current expectations are that due to its origins [Unix], it will have a long lifespan. (Copestake, 2013)

El caso de estudio de la actualización de *Legible city* por parte del proyecto Digital art Conservation «Digital Art Conservation», (s. f.) ha sido de gran ayuda a la hora de tomar decisiones, pues se trata de una instalación interactiva originalmente programada con un software propietario y con un hardware obsoleto: Indigo 2 de Silicon Graphic, y almacenar equipos semejantes suponía un alto coste para el museo y no garantizaba la perdurabilidad de la obra, por ello decidieron migrarla a un sistema Linux.

Para *Entre\_Cabanyal* hemos elegido el sistema operativo Ubuntu 21.04. Ubuntu es una distribución de Linux basada en Debian. Como la placa base de la nueva máquina es ASUS Tuf Gaming B560M-Plus y el procesador Intel Core i7 10700 BOX, la versión utilizada de Ubuntu es la 21.04, última versión estable del sistema y que es la única compatible con las características de la placa base de ese ordenador.

### 3.1.2. Traducción a otro lenguaje de programación

En el año 2002 se programó la obra con lenguaje Lingo, un lenguaje de programación orientado a objetos que venía incorporado con el software propietario Macromedia Director.

Lingo fue desarrollado por John H. Thompson en 1989 para Macromind Director, software que en 1993 se convirtió en Macromedia Director. Durante la década de 1990 e inicios del 2000 fue uno de los lenguajes para productos multimedia interactivos más utilizado. En el año 2008, la compañía Adobe adquirió el software de Macromedia y en 2017 anunció su final.

A la hora de elegir el nuevo lenguaje para traducir el código se optó por desarrollar una aplicación específica programada en C++, basada en openFrameworks.

openFrameworks es un entorno de programación open source en C++ desarrollado inicialmente por Zachary Lieberman en 2005 (OF v0.01). Su mantenimiento y desarrollo ha sido posible gracias a Zachary Lieberman, Theo Watson y Arturo Castro con contribuciones de otros miembros de la comunidad que se ha ido generando con el tiempo, aportando una amplia base de librerías para que artistas y diseñadores desarrollen aplicaciones interactivas (Noble, 2009, p. 153).

La filosofía y lenguaje de ambos entornos de programación es muy diferente. Director establecía una metáfora cinematográfica, como si el desarrollador fuera el director de cine. La ventana de salida se denominaba Stage, a modo de escenario donde se reproducían todos los elementos de la aplicación; estos elementos podían ser gráficos, texto, video o audio, se organizaban en la ventana del Cast y se denominaban Cast members. El orden temporal de aparición se organizaba en la ventana de la línea de tiempo denominada Score, en la que se podían establecer diferentes escenas. La disposición de los sprite en el score y su ubicación en el stage eran la base del sistema de reproducción de la película en Director.

La lógica de trabajo en openFrameworks es muy diferente, el entorno de programación aporta una serie de clases y métodos para programar la disposición y comportamiento de gráficos, texto, video, audio..., articulando la estructura de programación en tres bloques principales: setup, update y draw. Es un sistema de programación creativa cuya estructura se asemeja al de Processing, pero sobre la base de C++ y no de Java.

Debido a estas diferencias, la traducción del código sigue la lógica del funcionamiento de la obra, como capa invisible que hace resonar la obra de forma semejante a la original, aunque no siga aquella estructura del código Lingo.

### *3.1.3. Cambios de percepción en la imagen*

La percepción de la imagen en el arte digital depende de su resolución y de las características del dispositivo que la acoge; cuando este dispositivo ha quedado obsoleto, es habitual que las características del nuevo sean diferentes. La interface original tenía un formato 4:3 con resolución 1024x768, lo que ha tenido que adaptarse al nuevo formato 16:9 con resolución 1280 x 720. Los iconos para activar la

reproducción de los videos tenían un tamaño de 122x122 píxeles, como estaban hechos a partir de un frame de cada uno de los videos, se ha reproducido su diseño con un tamaño de 180 x 180 píxeles.

Para el tratamiento de los archivos de video se conjuga las estrategias de preservación del video arte y del arte interactivo. Algunos expertos recomiendan el códec de video Motion JPEG2000 y el contenedor MXF (Material Exchange Format) como formato de preservación para el vídeo digital (Escobedo, 2011) (Venturini & Santi, 2013, p. 217), o en cualquier caso tender hacia formatos sin pérdidas. Cuando se hizo la obra, las cuestiones de preservación del video estaban más orientadas a los formatos de cinta que a los archivos digitales, por lo que no se tuvieron en cuenta estas consideraciones.

El hecho de que la capturadora Miro DC30 reprodujera el archivo de video por su salida analógica, cuando era seleccionado desde la aplicación de Director, lo vimos como una facilidad técnica, pero a la hora de actualizar la obra ha significado una dificultad añadida. Porque este hecho solo se producía si los videos tenían su códec propietario. La única manera que hemos encontrado para exportar esos archivos de video ha sido con Ffmpeg a través de la terminal, frame a frame, manteniendo su formato original DV PAL 720 x 576 píxeles cuadrados, sin campos, y con el códec JPEG 2000 tal como recomiendan por tener menos pérdida de cara a futuras adaptaciones.

### 3.2. Ficha técnica comparativa

El esquema que sigue la información de este apartado se basa en el documento Media Elements for Computer-Based Artworks (Matters in Media Art, 2015), y en él se comparan los datos técnicos originales de la obra y los de su actualización en 2021.

Versión 2002	Versión 2021
1. INFORMACIÓN GENERAL	
Parámetros de presentación	
Instalación audiovisual interactiva para un espacio interior dividido en dos zonas. La zona 1 actúa a modo de cabina de proyección para un/a visitante. La zona 2 para los/as demás visitantes. Misma distribución en ambas versiones.	
Interacción / participación de los visitantes	
Interactividad mediante ratón para un solo visitante en la zona 1, quien además participa con su imagen en la doble proyección de la zona 2.	
Estructura	
Dispositivos y código propietarios.	Dispositivos y código abierto.

Entorno informático	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plataforma: Windows</li> <li>- Procesador Intel Pentium 4</li> <li>- 128 Mg RAM</li> <li>- Periféricos: Capturadora Miro DC30</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Plataforma: Linux</li> <li>-Procesador Intel Core i7 10700 BOX</li> <li>-16 GB RAM</li> </ul>
<b>2. INFORMACIÓN SOBRE LOS COMPONENTES</b>	
<p>Número componentes: 10</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 proyectores video XGA (1024x768)</li> <li>- 1 monitor TV Sony Triniton, 16'</li> <li>- 1 ordenador PC sobremesa</li> <li>- 1 capturadora video DC30</li> <li>- 1 mini-cámara video B/W CCTV</li> <li>- 1 ratón de ordenador</li> <li>- 1 soporte de 2 baldas para video proyectores</li> <li>- 1 banco/asiento negro</li> <li>- 1 foco iluminación baja intensidad</li> </ul>	<p>Número componentes: 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 proyector video HD (1280x720) entrada HDMI</li> <li>- 1 proyector video XGA (1024x768) entrada RCA</li> <li>- 1 monitor LCD Hanns spree. 21,5''</li> <li>- 1 ordenador PC sobremesa</li> <li>- 1 cámara video Camtronic B/W CCTV</li> <li>- 1 ratón de ordenador</li> <li>- 2 soportes para proyectores</li> <li>- 1 banco/asiento negro</li> </ul>
<b>3. MEDIA</b>	
Software	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema operativo: Windows Versión: 2000</li> <li>• Programa principal Nombre: Director (Macromedia) Versión: 8.5 Ubicación: C/Archivos de programa Programación: código escrito para esta obra en lenguaje Lingo por Moisés Mañas y Diego Díaz. No es open source.</li> <li>• Software subsidiario WDM 2.0. Driver de la capturadora Miro DC30</li> <li>• ¿Requiere password, llave o mochila? Si</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistema operativo: Linux, Ubuntu Versión: 21.04</li> <li>• Programa principal Nombre: Entre_Cabanyal Versión: openFrameworks 0.11.2 Ubicación: /opt Programación: código escrito para esta obra en lenguaje C++ por Emanuele Mazza. Es open source</li> <li>• Software subsidiario Ninguno</li> <li>• ¿Requiere password, llave o mochila? No</li> </ul>



Contenidos/Assets	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipo Video (.avi) DV PAL 720 × 576 px, 4:3 Imágenes (.jpg)</li> <li>• Nombre archivos y ubicación data/images/cerrar.jpg data/images/fiestaoff.jpg data/images/fiestaon.jpg data/images/fondo.jpg data/images/huelgaoff.jpg data/images/huelgaon.jpg data/images/manifaoff.jpg data/images/manifaon.jpg data/images/plenooff.jpg data/images/plenoon.jpg data/images/portesoff.jpg data/images/porteson.jpg data/interface/fiesta.jpg data/interface/huelga.jpg data/interface/pleno.jpg data/interface/portes_obertes.jpg data/prensa/fiesta/170601_f.jpg data/prensa/fiesta/180601_f.jpg data/prensa/huelga/070400_h.jpg data/prensa/huelga/090400_h.jpg data/prensa/huelga/130400_h.jpg data/prensa/huelga/160400_h.jpg data/prensa/huelga/260300_2_h.jpg data/prensa/huelga/260300_h.jpg data/prensa/manifestacion/011099_man.jpg data/prensa/manifestacion/060399_man.jpg data/prensa/manifestacion/180998_man.jpg data/prensa/manifestacion/190500_man.jpg</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipo Video (.mov) 720 × 576 px, 4:3 Imágenes (.jpg)</li> <li>• Nombre archivos y ubicación Se mantiene el mismo nombre y ubicación, excepto en los videos que tienen formato .mov</li> </ul>

<p>data/prensa/manifestacion/240401_mani.jpg data/prensa/manifestacion/250998_mani.jpg data/prensa/manifestacion/270401_mani.jpg data/prensa/pleno/250501_pleno.jpg data/prensa/pleno/260101_pleno.jpg data/prensa/pleno/260102_pleno.jpg data/prensa/pleno/260501_pleno.jpg data/prensa/portes/040502_portes.jpg data/prensa/portes/051299_portes.jpg data/prensa/portes/060502_portes.jpg data/prensa/portes/111298_2_portes.jpg data/prensa/portes /111298_f_portes.jpg data/prensa/portes /120500_2_portes.jpg data/prensa/portes /120500_f_portes.jpg data/prensa/portes /250501_f_portes.jpg data/prensa/portes /261199_portes.jpg data/videos/fiesta.avi data/videos/huelga.avi data/videos/manifiesta.avi data/videos/nombres.avi data/videos/pleno.avi data/videos/portes.avi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ubicación copias Archivo Laboluz en CD-ROM</li></ul> <p>• Cómo se despliegan los contenidos. Cuando un/a espectador/a selecciona alguna de las 5 opciones que muestra la interface, en</p>	<p>data/videos/fiesta.mov data/videos/huelga.mov data/videos/manifiesta.mov data/videos/nombres.mov data/videos/pleno.mov data/videos/portes.mov</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ubicación copias Código: <a href="https://github.com/laboluz/entre_cabanyal">https://github.com/laboluz/entre_cabanyal</a> Assets: <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1WTYAja8R30t-1Pf7kX9h6hXvclwozv6d">https://drive.google.com/drive/folders/1WTYAja8R30t-1Pf7kX9h6hXvclwozv6d</a></li></ul> <p>• Cómo se despliegan los contenidos Cuando un/a espectador/a</p>
---	---

<p>el monitor de la zona 1 y en la proyección de la zona 2 se reproduce el video del evento seleccionado. Sobre la interface aparecen diferentes fechas, al clicar sobre alguna de ellas se muestra la imagen de un artículo de prensa sobre ese evento correspondiente a esa fecha. Si durante 2 minutos nadie interactúa, en el monitor de la zona 1 y en la proyección de la zona 2 se reproduce un video con los nombres de los miembros de la plataforma Salvem el Cabanyal en scroll de abajo a arriba.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Historia de la producción y personas implicadas: Coordinación: Emilio Martínez y Maribel Domènech Grabación video: Francisco Sanmartín. Cámara: Sony DCR-1000E Camcorder DV-PAL Diseño interface gráfica: Moisés Mañas Software: Director (Macromedia) Edición video: María José Martínez de Pisón y Trinidad Gracia Software: Premiere 6 (Adobe) Hardware: Matrox DSDTI/1 Digimix Digisuite Video Capture Editing PCI</li></ul>	<p>selecciona alguna de las 5 opciones que muestra la interface, en la proyección de la zona 2 se reproduce el video del evento seleccionado. Sobre la interface aparecen diferentes fechas, al clicar sobre alguna de ellas se muestra la imagen de un artículo de prensa sobre ese evento correspondiente a esa fecha. Si durante 2 minutos nadie interactúa, en la proyección de la zona 2 se reproduce al azar uno de los videos de la conversación entre vecinos, al terminar, si nadie interactúa, se reproduce un video con los nombres de los miembros de la plataforma Salvem el Cabanyal en scroll de abajo a arriba.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Historia de la producción y personas implicadas Migración de archivos, código e interface: Emanuele Mazza Exportación archivos video con FFmpeg</li></ul>
--	---

Imágenes: Moisés Mañas Software: Photoshop 5.0 (Adobe)	
Valoración de su estado	
Ya no es posible instalarla en un ordenador. Todos los componentes digitales de la obra están guardados en soporte CD-ROM.	Estado correcto. Se ha actualizado la obra con nuevos dispositivos y código

Tabla 1. Comparación datos técnicos *Entre\_Cabanyal*, versión original y actualización  
Fuente: Los autores (2021)

## 4. Conclusiones

El desarrollo de contenidos académicos y de investigación sobre la preservación de las obras de arte digital interactivo que se ha producido en los últimos años nos ha hecho mucho más conscientes de que tenemos que documentar con rigor las obras y que, mientras nuestra memoria siga activa, junto al empuje de generar nuevas experiencias artísticas, tenemos que procurar su durabilidad e ir actualizando las obras anteriores con una documentación pormenorizada de cada proceso. La documentación detallada de los componentes de la obra nos ha permitido decidir los cambios técnicos necesarios con una mayor comprensión en su conjunto.

Ante la pregunta inicial: ¿Al actualizar estas obras podemos considerarlas como versiones o como nuevas obras? Toda instalación artística que no sea site-specific, al ser montada en espacios diferentes se ve condicionada por las características de cada uno de los espacios, y además, si se presenta en una muestra colectiva, como es el caso de esta última exposición de la obra, se ve influenciada también por las otras obras próximas. De ahí que podamos concluir, que las instalaciones interactivas pueden ser consideradas siempre como versiones, más allá de los cambios técnicos en sus dispositivos y programación que se haya realizado para su preservación.

## 5. Referencias

- BENJAMIN, W. (1996). La tarea del traductor. En *Teorías de la traducción. Antología de textos* (Dámaso López García). Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- COPESTAKE, J. (2013). Saving digital art from an early death at the ZKM museum [BBC]. *BBC*. <https://www.bbc.com/news/technology-24585267>
- DIGITAL ART CONSERVATION. (s. f.). [Jeffery Shaw, The Legible City, 1989-1991]. *Digital Art Conservation*. Recuperado 18 de abril de 2021, de

- <http://www.digitalartconservation.org/index.php/en/exhibitions/zkm-exhibition/nnnnnjeffrey-shaw.html>
- ESCOBEDO, K. (2011). Smithsonian Institution Archives [Digital Video Preservation: Further Challenges for Preserving Digital Video and Beyond]. *Smithsonian Institution Archives*. <https://siarchives.si.edu/blog/digital-video-preservation-further-challenges-preserving-digital-video-and-beyond>
- GARCIA, L., & MONTERO VILAR, P. (2010). The Challenges of Digital Art Presentation. *e-conservation*, 43-53.
- LABORATORIO DE LUZ. (s. f.). *Laboratorio de Luz Entre\_Cabanyal* [Entre\_Cabanyal]. Recuperado 21 de marzo de 2020, de [http://laboluz.webs.upv.es/projects/entre\\_cabanyal/](http://laboluz.webs.upv.es/projects/entre_cabanyal/)
- MARCHAN FIZ, S. (1994). Del arte objetual al arte de concepto. Akal.
- MATTERS IN MEDIA ART. (2015). [Documenting Media Art]. *Matters in Media Art*. [http://mattersinmediaart.org/downloads/mattersmediaart\\_structureconditionreport\\_computerworksprompt.rtf](http://mattersinmediaart.org/downloads/mattersmediaart_structureconditionreport_computerworksprompt.rtf)
- MUÑOZ VIÑAS, S. (2010). Teoría contemporánea de la Restauración. Síntesis.
- NOBLE, J. (2009). Programming Interactivity. A Designer's Guide to Processing, Arduino, and openFrameworks. O'Reilly.
- PLATAFORMA SALVEM EL CABANYAL. (s. f.). *Salvem el Cabanyal—La Resistència* [Salvem el Cabanyal]. Recuperado 18 de abril de 2021, de <http://cabanyal.com/els-fets/>
- VENTURINI, S., & SANTI, M. (2013). The history and technological characteristics of cinematographic production and reception devices. En *Preserving and exhibiting media art. Challenges and Perspectives* (Noordegraaf, Julia; Saba , Cosetta G., Le Maître, Barbara, Hediger, Vinzenz). Amsterdam University Press.



## Cuerpo, límites y autobiografía: Una aproximación a lo sonoro en la obra de Marina Abramović

Úrsula San Cristóbal<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Videartista e investigadora, docente en Taller de Músics Escuela Superior de Estudios Musicales, [usancristobal@gmail.com](mailto:usancristobal@gmail.com)

---

### Abstract

*This text proposes a first approach to the role of sound in Marina Abramović's solo work, through a comparison between her pieces from the 1970s and those from the 1990s. First, some of the sound installations by the artist are addressed, which show an incipient relationship between sound and performance. Second, the sonic elements in the Rhythm series (1973-74) are discussed, showing how they collaborate with the exploration of the limits of the body. Finally, the performances Delusional (1994) and Balkan Baroque (1997) are addressed, highlighting how Abramović goes from sound to music when she begins to focus on her autobiography.*

**Keywords:** Marina Abramović; sound; performance art; video art.

---

### Resumen

*Este texto propone una primera aproximación al rol de lo sonoro en la obra en solitario de Marina Abramović, a través de una comparación entre sus piezas de la década de 1970 y las de 1990. En primer lugar se abordan algunas de las instalaciones sonoras de la artista que muestran una relación incipiente entre el sonido y la performance. En segundo lugar se comentan los elementos sonoros en la serie Rhythm (1973-74), mostrando cómo colaboran con la exploración de los límites del cuerpo. Por último, se abordan las performances Delusional (1994) y Balkan Baroque (1997), poniendo en evidencia cómo Abramović pasa del sonido a la música cuando comienza a centrarse en su autobiografía.*

**Palabras clave:** Marina Abramović, sonido, performance art, videoarte

## 1. Introducción

Los elementos sonoros son una constante en el trabajo de Marina Abramović, aunque su presencia ha sido objeto de escuetos comentarios en la bibliografía especializada. Los pocos textos que se refieren al tema abordan principalmente su obra temprana de la década de 1970. Autoras como (Iles, 1995)<sup>[2]</sup> y (Biesenbach, 2010)<sup>[2]</sup>, solo se refieren al sonido como temporalidad en las instalaciones y performances realizadas en Belgrado. (LaBelle, 2006, 2014) y (Hegarty, 2015) por su parte, se refieren de manera muy breve al uso de la voz en piezas de video performance, pocos escritos abordan obras posteriores. (Richards, 2010)<sup>[2]</sup> menciona la presencia de canciones populares en las obras de la década de 1990, pero las referencias suelen ser tan generales que en ocasiones resulta imposible determinar qué músicas fueron empleadas. Cómo se relacionan el sonido, la escucha y el cuerpo, y qué rol cumple la música en el desarrollo conceptual de las performances de Abramović, constituyen interrogantes aún por explorar.

En este texto abordo una aproximación inicial al rol de lo sonoro en la obra en solitario de Marina Abramović. En primer lugar, me refiero brevemente a algunas de las primeras instalaciones sonoras de la artista que muestran cómo a través del sonido comienza a abordar conceptos que serán centrales en sus performances. En segundo lugar, aporto un comentario sobre lo sonoro en la serie *Rhythm* (1973-74), mostrando los vínculos entre el sonido, la escucha y la exploración de los límites del cuerpo. Finalmente me refiero a las performances *Delusional* (1994) y *Balkan Baroque* (1997), poniendo en evidencia cómo Abramović pasa del sonido a la música cuando comienza a centrarse en su autobiografía.

## 2. Antecedentes: Sonido, violencia, calma y vacío

La relación de Abramović con el sonido se remonta a sus primeros trabajos realizados en Belgrado. A través del formato de la instalación sonora comenzó a abordar conceptos como el vacío (*Sound Environment — White*, 1972), la repetición y la temporalidad (*Spaces*, 1974). De este período es interesante destacar las piezas *Sound Corridor/War* y *Forest*, ambas realizadas para la muestra Young Artists and Young Critics en el Museo de arte contemporáneo de Belgrado en febrero de 1972. En ellas se explora el contraste entre la calma y la violencia, rasgos que reaparecen en algunas de sus performances en solitario. En *Sound Corridor/War (Zvučni ambijent rat)* el público debía atravesar un corredor vacío antes de acceder al espacio expositivo. Al entrar en el corredor, la audiencia era sorprendida por los sonidos de una ametralladora que colmaban el espacio (Biesenbach et al, 2010; p. 54; Richards 2010)<sup>[2]</sup>. Al salir del corredor el público experimentaba el silencio. Esta experiencia parecía preparar a la



audiencia para la instalación *Forest*, donde resonaban sonidos del bosque (viento, animales, etc.). En una pared cubierta de papel blanco se incluían las siguientes instrucciones: “Walk, run, breathe. Feel like you are in the forest. Write your impressions” (Biesenbach et al, 2010, p. 59; Westcott, 2010, p. 57)<sup>[2]</sup>. Iles interpreta el contraste entre ambas piezas a la luz de una tradición budista frecuentemente mencionada por Abramović: sentarse bajo una cascada durante un tiempo prolongado, para luego abandonar el lugar y experimentar el silencio de una manera completamente diferente (Biesenbach, 2016; Iles, 1995, p. 22)<sup>[2]</sup>. Saturar la escucha para luego liberar la mente, un principio que se manifiesta más tarde en algunas de sus primeras performances.

*Sound Corridor/War* muestra además otra característica: el sonido ocupa al espacio sustituyendo a los objetos materiales y se comporta como una fuerza capaz de impactar a la audiencia, incluso al extremo de ejercer una violencia invisible sobre sus cuerpos. Esta violencia sonora puede haber tenido como antecedente otro proyecto de Abramović, en el cual reproducía el sonido de un derrumbe en un espacio público. La descripción de esta pieza se confunde entre los datos disponibles y el recuerdo de la propia artista. Según la información aportada por el Centro cultural de estudiante de Belgrado (Studentski Kulturni Centar, en adelante SKC), esta pieza se habría titulado *Ozvučeni prostor–rušenje fasade* (espacio sonoro – demolición de fachada) y habría sido realizada para la muestra *Oktobar 72* (SKC, 2009; Westcott, 2010, p.57)<sup>[2]</sup>. El sonido habría sido reproducido en la fachada del SKC, dando la impresión de que el edificio se derrumbaba sobre los transeúntes. Sin embargo, Abramović en una entrevista para *The Guardian* expone una versión diferente. Indica que pretendía realizar la pieza sobre un puente, pero al no obtener los permisos necesarios, habría decidido reproducir el sonido del derrumbe en el edificio en que vivía, lo que habría generado conmoción entre habitantes y peatones:

Suddenly the people, they are rushing out into the streets, freaking out everywhere, thinking they are being bombed. For me... this was an incredible thing. I realise the power of art that does not hang on the walls of galleries. (Abramović entrevistada en O’Hagan, 2010)<sup>[2]</sup>

Esta versión resulta más impactante que la reportada en las fuentes, y sugiere la necesidad de Abramović de mostrarse como una artista que ya desde su juventud buscaba desconcertar. Tanto en esta pieza como en *Sound Corridor/War* se aprecia un interés por perturbar al público, algo que es posibilitado por el empleo de un medio artístico como el sonido, considerado no convencional en la época. Esto puede entenderse como una manifestación temprana de la exploración de los límites del cuerpo que Abramović desarrollará en su primera serie de performances, donde agredir el propio cuerpo es también una manera de confrontar a la audiencia.

Cuando Abramović pasó de las instalaciones a la performance, el sonido fue un elemento de continuidad. Al sonido pregrabado se sumaron los sonidos producidos *in situ* por el cuerpo del artista y por los asistentes, tal como se aprecia en la serie titulada *Rhythm*, un conjunto de cinco performances (10, 5, 2, 4 y 0) realizadas en solitario entre 1973 y 1974, en las que se manifiestan dos de los temas más característicos de la artista: el riesgo y la exploración de los límites del propio cuerpo.

### 3. Del sonido al cuerpo: La serie *Rhythm*

“After the sound work, there was a natural development toward work with the body [...] The first performance with the body was *Rhythm 10* – the work with the knives” (Brayshaw & Witts, 2013, p. 10)<sup>2</sup>. *Rhythm 10* puede considerarse la pieza que inaugura la exploración del riesgo en la obra de Abramović, y lo hace profundizando en la necesidad de perturbar a la audiencia que ya se venía prefigurando en instalaciones como *Sound Corridor/War*. Refiriéndose a este tipo de acciones Abramović ha declarado: “I’m interested in art that disturbs and that pushes that moment of danger” (Abramović et al, 1998, p. 44)<sup>3</sup>. Pero *Rhythm 10* no es solo una exploración del peligro. También presenta un interesante uso del sonido y de la grabación *in situ*, lo que sugiere una relación entre la investigación sonora y el cuerpo.

La acción se realizó en dos ocasiones en 1973, primero en el Festival de Edimburgo y luego en el Museo de Arte Contemporáneo de la Villa Borghese en Roma. De acuerdo con la descripción del catálogo, la artista trabajó con los siguientes materiales: una hoja de papel blanco de grandes dimensiones sobre el suelo, 20 cuchillos (10 en la presentación en Edimburgo), y dos grabadoras (Biesenbach et al, 2010, p. 60)<sup>4</sup>. Abramović apoyó la palma de su mano izquierda contra el suelo y con la derecha comenzó a clavar uno de los cuchillos con rapidez en el espacio en medio de los dedos. Mientras tanto, registraba el sonido de la acción con una de las grabadoras. Cada vez que se hacía un corte, cambiaba de cuchillo. Una vez usados todos los cuchillos, la artista hizo una pausa para escuchar la grabación. Luego repitió la acción sobre la primera grabación, intentando replicar todas las veces en que se cortó (“mistakes” según la artista), registrando el sonido con la segunda grabadora. Finalmente reprodujo el sonido de ambas grabadoras y abandonó el recinto. Según Abramović: “In this performance, the mistakes of the past and those of the present are synchronous.” (Biesenbach et al., 2010, p. 60)<sup>5</sup>. Esta ha sido la interpretación más difundida de la pieza. Sin embargo, en una monografía sobre las obras de juventud de Abramović publicada en 2013, el autor Olivera Jankovic aporta más información sobre la versión realizada en Edimburgo:

There are indications that in the course of the performance, she had by her a photograph of herself as a toddler, accompanied by her father in military uniform, walking in the old fort of Kalemegdan in Belgrade. This was a biographical element

that would have given the work the dimension of an intimate experience. To music randomly selected from the radio, she first painted the nails of her left hand blue, then turned off the radio and turned on the cassette recorder to capture the sound of the next part of the performance. (Jankovic, citado en Richards, 2018)

Una acción que pone al cuerpo en situación de riesgo a través de elementos que remiten a la infancia, a la intimidación y a la cultura de origen de la artista. De acuerdo con su relato, la acción de los cuchillos se inspiraría en un juego de campesinos rusos y Yugoslavos: “Like Russian roulette, it is a game of bravery and foolishness and despair and darkness-the perfect Slavic game” (Abramović, 2016)<sup>2</sup>. Sin profundizar en lo problemática que resulta esta referencia a lo eslavo, creo que refleja de manera incipiente el tipo de vínculo que Abramović establece entre sus acciones artísticas y lo autobiográfico, donde la región de origen acaba siendo objeto de consideraciones arquetípicas, un aspecto que vuelve a presentarse en piezas como *Delusional* y *Balkan Baroque*.

En cuanto a lo sonoro, *Rhythm 10* podría considerarse la primera pieza de la artista en que aparecen juntos el cuerpo, el sonido y el tiempo, algo que ha sido reconocido por la artista en algunas entrevistas (Biesenbach, 2016)<sup>1</sup>. El tiempo es un elemento fundamental en Abramović y comenzó a ser explorado gracias al sonido. De hecho, se puede llegar a suponer que experimentar con la relación entre tiempo y sonido contribuyó a la exploración de los límites del cuerpo. Al recurrir al sonido, Abramović no solo estaba explorando más allá de lo visual. También estaba indagando en la capacidad de su cuerpo para llevar a cabo una acción riesgosa durante un tiempo prolongado. El sonido rítmico del cuchillo focaliza su concentración mental y física en el momento presente, comportándose de manera similar al sonido del metrónomo que se aprecia en instalaciones sonoras como *Spaces* (1974), pero con la diferencia de que en *Rhythm 10* es la propia artista la que produce el sonido. Mary Richards ha destacado la concentración y el control como elementos característicos de esta acción:

While suspense mounted as neither spectator nor Abramović knew where or when the knife would fall and cut, halfway through the performance Abramović takes control over these apparently random events and re-inscribes the cutting by a close reproduction of her original actions during the first half of the performance. This was a performance game carefully set up and her ability to carry out these actions and re-do them with such a high degree of precision was evidence of her capacity to

---

1 “[KB]: Can you remember when you started visualizing or expressing time as sound? I think this is quite an important characteristic of your work.

[MA]: I think I did this most consciously in *Rhythm 10* (1973).” (Biesenbach, 2016)<sup>2</sup>.

endure and control events in a way that was personally empowering. (Richards, 2018)

En esta pieza la concentración va ligada a la escucha. Para repetir la acción la artista necesitó escuchar la grabación. Tuvo que poner atención al ritmo y al cambio que ocurría en el sonido cada vez que se cortaba, y es probable que la escucha ayudara a la artista a alcanzar un cierto estado de concentración necesario para mantener el control sobre la acción. Abramović suele definir la performance como un estado mental, articulado como una estructura física y mental de intercambio de energías con el público, resumida en la idea de “performance field” (véase Iles, 1995, p. 32; Westcott, 2010, p. 210). Resulta relevante considerar cómo su trabajo con el sonido pudo haber contribuido a forjar esta concepción particular de la performance.

Como bien observa Richards, en el resto de la serie *Rhythm* el control comenzó a desaparecer: “The later *Rhythm* performances [...] were deliberately experimenting with limiting or removing Abramović’s control over the outcome of events” (Richards, 2010, p. 85)<sup>2</sup>. En el resto de la serie (*Rhythm 5*, 2, 4 y 0) el sonido ya no fue producido por la artista sino por el público y los objetos que intervenían en la acción. Esto sugiere una relación entre el sonido, la escucha y el control en esta primera etapa de Abramović. Cuando la artista deja de producir sonidos repetitivos, la concentración se sitúa en la escucha del entorno sonoro que se genera durante la performance. Esto se aprecia en *Rhythm 5*, pieza realizada en el SKC en el marco de los III Encuentros de abril de 1974. Abramović trazó una estrella de cinco puntas en el suelo y le prendió fuego. Luego cortó su cabello y sus uñas y las lanzó a las llamas, y finalmente se recostó de espaldas en el centro de la estrella. Al cabo de un tiempo, la artista perdió el conocimiento por la falta de oxígeno y fue rescatada por un par de colegas. La pieza tiene un carácter de sacrificio ritual y según la artista, la estrella de cinco puntas representaría el poder opresivo del comunismo, al mismo tiempo que haría referencia a su simbolismo esotérico asociado al pentagrama del ocultismo<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> “Why a star? it was the symbol of Communism, the repressive force under which I had to grow up, the thing I was trying to escape-but it was so many other things, too: a pentagram, an icon worshiped and mystified by ancient religions and cults, a shape possessing enormous symbolic power.” (Abramović 2016) Hay que considerar que Abramović no era precisamente una víctima del régimen. Como observa Richards, el hecho de que Abramović pudiera realizar este tipo de acciones en un espacio público sin ser arrestada muestra su grado de libertad (Richards, 2010, p. 2). La supuesta crítica política de *Rhythm 5* también ha sido discutida por el crítico serbio Nikola Pešić, quien menciona la favorable acogida que tuvo la obra dentro de las instituciones comunistas del período. También indica cómo las publicaciones en inglés habrían contribuido a difundir la idea de esta obra como una crítica al comunismo (Pešić, 2018, p. 245).

Lo que me interesa remarcar de esta pieza es la ausencia de control. La artista no pudo controlar la reacción de su cuerpo ni la de los miembros de la audiencia que fueron en su ayuda. Tampoco pudo controlar los sonidos producidos por el fuego ni los producidos por la audiencia. Su atención parecía estar en la escucha, tal como lo describe en su recuerdo de *Rhythm 5*: “There was a dead silence—all you could hear in the courtyard was the crackling of the flames. That was the last thing I remembered” (Abramović 2016). La falta de control fue más allá de la voluntad de la artista y en varias entrevistas ha señalado cuán molesta estaba de que el público hubiese interrumpido la acción (Lund, 2017), algo que volvió a ocurrir un año más tarde en la bien conocida pieza *Lips of Thomas* (1975), donde el público decidió poner fin a la auto flagelación de la artista. Cabe destacar que a pesar de la opinión negativa de Abramović, la intervención de la audiencia fue uno de los momentos más importantes de esta *Rhythm 5* y que ha sido más valorado por la crítica y la teoría, ya que el público dejó de observar para tomar un rol activo en la performance. La pérdida de control por parte de la artista permitió que la audiencia tomara sus propias decisiones y se integrara a la obra (véase Fischer-Lichte, 2011, pp. 25-26).

El objetivo de Abramović era llevar el cuerpo al límite sin que nadie pudiese evitarlo, e intentó ponerlo en práctica en las siguientes piezas de la serie. En *Rhythm 2* (1974) realizada en la Galería Suvremene Umjetnosti de Zagreb, la artista tomó dos medicaciones, una para la catatonia y otra para la esquizofrenia. La primera provocó espasmos involuntarios en su cuerpo, mientras que la segunda inhibió por completo sus reacciones. A modo de intermedio entre ambas medicaciones, Abramović encendió una radio y la sintonizó en una estación al azar (Véase Biesenbach et al, 2010, pp. 68-69; Richards, 2010, p. 87). En esta pieza el control no funcionó como se había previsto. La artista no tuvo control sobre su cuerpo por causa de la medicación, del mismo modo que no tuvo control sobre los sonidos emitidos por la radio durante el intermedio.<sup>3</sup> Como ya he mencionado, a menos control, más protagonismo adquieren los sonidos del entorno. En este sentido, la radio sintonizada en tiempo real puede interpretarse como un medio que reforzaba el “aquí y ahora” de la performance, y enfatizaba el paso del tiempo para la audiencia.

En la siguiente pieza la artista intentó recuperar el control recurriendo al uso del espacio y al vídeo. *Rhythm 4* (1974) realizada en la Galleria Diagramma en Milán, es la única pieza de la serie que emplea el circuito cerrado de televisión. La artista empleó

---

<sup>3</sup> En algunas entrevistas Abramović indica que en esta acción experimentó descontrol con la primera pastilla y control con la segunda, algo que es cuestionada por Richards: “... once the pills has been taken ... and the drug had reached her bloodstream then the way her body reacted was in certain fundamental ways, beyond her control; that is, the substance of the pill itself effectively overrode Abramović’s ability to control it” (Richards, 2010, p. 87).

dos salas, en una realizaba la performance y en la otra estaba el público viéndola a través de un monitor de video. Abramović empleó un ventilador industrial, se puso de rodillas frente a él e intentó respirar todo el aire que fuera posible. La cámara enfocaba su cabeza por lo que el público sólo pudo presenciar la deformación facial que la presión del aire provocaba en su rostro. A un cierto punto la artista perdió el conocimiento por causa de la hiper ventilación, pero la presión del aire la mantuvo suspendida. Según Abramović, en este momento se cumplió el objetivo de la pieza: “The moment I lose consciousness the performance lasts 3 more minutes, during which the public are unaware of my state. In the performance I succeed in using my body in and out of consciousness without any interruption” (Biesenbach et al, 2010, p. 72). No he podido acceder a la documentación audiovisual de esta pieza, por lo que solo puedo suponer cómo era la sonoridad. El sonido constante y homogéneo del ventilador probablemente saturó la escucha de la artista, comportándose de manera similar al sonido de la cascada en el relato budista mencionado antes. Es posible pensar el sonido en *Rhythm 4* como un proceso de saturar la escucha para así renovar la percepción. Este sería un proceso que afectaría principalmente a la artista ya que la audiencia no podía escuchar el sonido en directo.

En síntesis, en el desarrollo de la serie *Rhythm* se aprecia el paso de la producción controlada de sonidos a la escucha del ambiente: el sonido deja de ser un elemento que da ritmo y dirección a las acciones y se vuelve un objeto de escucha, que permite percibir el propio cuerpo y el entorno. Se trata de escuchar aquello que no se puede controlar, de percibirlo y experimentar el paso del tiempo. Esta escucha fomenta el desarrollo del estado mental que Abramović considera necesario para la performance, y probablemente contribuyó a llevar a cabo la pieza final de la serie. En *Rhythm 0* (1974) realizada en el Studio Morra en Nápoles, la artista presentó su cuerpo junto a una serie de 72 objetos que podían ser usados para proporcionar placer o dolor, permitiendo al público hacer lo quisiera durante seis horas<sup>4</sup>.

Por otra parte, la presencia del sonido grabado en piezas como *Rhythm 10* invita a replantearse la idea de la performance entendida exclusivamente como arte efímero. Si el sonido de la acción se reproduce en el trascurso de la misma, ésta deja de concebirse como presente perpetuo para entrar en diálogo con su propia documentación. La tensión entre inmediatez, documentación y re-presentación continuará presente en el trabajo de Abramović y planteará debates incluso más complejos, como se aprecia en la muestra *Seven Easy Pieces*, donde la artista re-presentó piezas celebres de la historia de la performance.

---

<sup>4</sup> Lamentablemente no he podido consultar documentación audiovisual sobre esta acción que me permita analizar el entorno sonoro.

Las obras mencionadas hasta aquí muestran como las exploraciones sonoras de Abramović se enmarcaban en una búsqueda similar a la de otros artistas del período. Por ejemplo, la relación entre sonido, espacio y temporalidad, y el uso de la grabación y su reproducción en acciones como *Sound Environment White* (1972) y *Rhythm 10* (1973), las encontramos en obras como *I am Sitting in a Room* de Alvin Lucier. La aleatoriedad y la apertura a los sonidos del entorno son características de la obra de Cage. El vacío y la repetición son elementos que reenvían a la idea de *boredom* que Goldberg identifica como un concepto importante en el arte de la década de 1970: desde los motivos repetitivos en la música de Steve Reich y Phillip Glass, hasta los gestos reiterados en la danza de Trishia Brown (Goldberg, 1995, p. 17). La idea del vacío también recuerda la impronta de Yves Klein, cuya influencia suele ser mencionada por Abramović (Iles, 1996, p. 22).

Por último, quisiera hacer una breve mención al sonido en las videoperformances que siguieron a la serie *Rhythm*, entre las que se destacan *Art Must be Beautiful, Artist Must be Beautiful* (1975) y la serie *Freeing* (1975-76). Recordemos que, a diferencia del film, el dispositivo del *videotape* permitía la grabación conjunta de imagen y sonido, aun cuando la calidad fuera un tanto precaria. Es justamente la tosquedad de la toma de audio sin editar lo que permite situar a la audiencia en la inmediatez de la performance. Por ejemplo, en *Art Must be Beautiful* oímos el cepillo y la peinetas agrediendo el cuero cabelludo de la artista junto al sonido de su voz. La fuerza de ambos sonidos, mezclada con aquellos del ambiente, como el ruido de coches, pone de manifiesto tanto el “aquí y ahora” de la acción, como su carácter auto lesivo de modo más evidente que la sola imagen de video. Si hacemos el ejercicio de ver la cinta sin sonido, no percibimos la violencia del gesto con la misma intensidad. Ésta queda de manifiesto a través de la escucha porque nos confronta con el sonido de la carne agredida, un sonido que parece resonar en nuestros propios cuerpos. Esto sugiere que aun cuando la acción se encuentre mediada por el video, el sonido parece restituir algo de las sensaciones físicas que interpelan a la audiencia en el momento de la performance.

#### 4. Del sonido a la música: el giro autobiográfico

Tras poner fin a su relación artística y sentimental con el artista Ulay (Frank Uwe Laysiepen) en 1988, Abramović inicia una nueva etapa caracterizada por un giro hacia la autobiografía y hacia el teatro. En contraste con las instalaciones sonoras, performances y vídeos realizados en solitario durante la década de 1970, las piezas de la década de 1990 exploran elementos teatrales tales como la puesta en escena, el uso de vestuario y maquillaje, la realización de acciones prescritas en un guion, el empleo de proyecciones de video en paralelo a la acción, y el uso de música en lugar de sonido.

La exploración de estos elementos se aprecia en obras como *Biography* (1993) y *Delusional* (1994), ambas realizadas en colaboración con el videoartista americano

Charles Atlas. Como parte del proceso de recopilación de información autobiográfica, Abramović regresó a Belgrado en 1994 para entrevistar a sus padres, generando un material de vídeo que fue empleado en *Delusional* y más tarde en *Balkan Baroque* (1997) (Westcott, 2010, p. 235). Ambas piezas se enmarcan en un proceso en el que la artista emplea la categoría de lo “balcánico” para referirse a la antigua Yugoslavia, algo que va acompañado por uso de músicas tradicionales del sudeste de Europa. En los siguientes apartados voy a centrarme en estas dos piezas.

#### **4.1. *Delusional***

*Delusional* fue estrenada en Frankfurt en 1994 y se divide en cinco actos: “The Mother”, “The Rat Queen”, “The Father”, “The Rat Disco” y “The Conclusion”, cada uno aborda temas diferentes con una escenografía particular. De acuerdo a las descripciones de la pieza la música estaría presente en dos ocasiones (Stiles, 2016, p. 218; Richards, 2010, pp. 25-26). En la primera sección “The Mother”, en el escenario había una cama de hielo, otra de metal, un taburete y una silla de metal, y el suelo estaba cubierto de ratas de plástico que sonaban al aplastarlas. Abramović entraba al escenario bailando frenéticamente al ritmo de piezas folclóricas húngaras, cuyos títulos no son aportados, y cada cierto tiempo se dejaba caer sobre la cama o la silla. Luego se proyectaban fragmentos de la entrevista a la madre de la artista, quien relataba algunos episodios de su vida mientras Abramović en el escenario narraba situaciones personales. Otro momento sonoramente relevante estaría en la cuarta sección “The Rat Disco”, donde la plataforma transparente del escenario contenía ratas vivas que se convertían en las protagonistas de la sección. De acuerdo con las descripciones, una músicaailable comenzaba a sonar con un volumen muy alto, haciendo que las ratas se movieran desorientadas. En este caso la música era empleada como una fuerza agresiva, un recurso que recuerda a la instalación *Sound Corridor / War* (1972).

Charles Atlas manifestó una visión crítica sobre esta colaboración, señalando que Abramović prefería regodearse en la vergüenza ante el conflicto bélico en los Balcanes sin ir más allá. De hecho, Atlas habría propuesto el título *Delusional* a modo de crítica a la actitud simplista que Abramović tenía de Yugoslavia y los Balcanes, algo que, según Atlas, la artista no habría entendido: “‘Delusional was my title’ [...] ‘She liked the way it sounded. I don’t think she knew what it meant, really.’” (Atlas entrevistado en Westcott, 2010, pp. 237-238) [2].

Esta pieza suele ser considerada uno de los antecedentes de *Balkan Baroque* debido a que contiene algunos de sus temas y materiales de base: las canciones folclóricas, la imagen de los padres y las ratas. Pero, sobre todo, la pieza prefigura la imagen arquetípica los Balcanes que Abramović desarrollará más tarde: una tierra donde las emociones contrapuestas bailan al ritmo de músicas festivas, mientras hacen las cuentas con un pasado familiar marcado por el cristianismo ortodoxo y el comunismo.



## 4.2. *Balkan Baroque*

*Balkan Baroque* fue presentada en junio de 1997 en la 47 Bienal de Venecia y Abramović fue galardonada con el León de oro a la mejor artista. Suele ser considerada una de las piezas más políticas de la artista por sus referencias a las guerras de Yugoslavia.<sup>5</sup> Como mostraré a continuación la obra funciona como una metáfora muy desdibujada del conflicto bélico y el empleo de la música juega un rol en este proceso.

La pieza consistía en una videoinstalación en tres canales dispuestos a manera de tríptico<sup>6</sup>. A la izquierda se proyectaba el busto del padre, a la derecha el de la madre – imágenes que ya habían aparecido en *Delusional*–, y al centro la imagen de Abramović relatando cómo se crea la rata-lobo en los Balcanes llevando gafas y una bata blanca. Acabado el relato, se quita la bata y queda ataviada con un vestido negro mientras baila al ritmo de una canción-danza.

En medio del tríptico de vídeos, se encontraba Abramović sentada sobre una pila de huesos de res con restos de carne adherida. Durante 4 días la artista vestida con una especie de túnica blanca limpiaba estos huesos con un cepillo de dientes metálicos que remojaba en un cubo de agua. Mientras limpiaba, cantaba algunas melodías de canciones populares o a veces lloraba. El sonido rítmico del cepillo se mezclaba con su voz y con los sonidos procedentes de la videoinstalación.

La acción de limpiar huesos putrefactos provocó un fuerte impacto emocional en la audiencia, y autoras como Stiles ven en este gesto una referencia a la limpieza racial perpetrada por Serbia (Stiles, 2016, p. 213). Sin embargo, la propia Abramović ha señalado que para ella lo importante era crear una imagen atemporal en contra de la guerra<sup>7</sup>. La elección de los elementos musicales que conforman la pieza y la información que se omite sobre ellos, parece estar enfocada a construir esta imagen que evade cualquier referencia específica.

---

5 Tras la disolución de la antigua Yugoslavia se sucedieron varios conflictos en la región, entre los que se pueden destacar: la guerra de independencia croata (1991-95), la guerra de Bosnia Herzegovina (1992-95) y la guerra de Kosovo (1996-99), la que coincide con la realización de *Balkan Baroque*.

6 Véase parte de la documentación audiovisual de la pieza en: <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/doc/marina-abramovic/balkan-baroque-registratie-biennale-di-venezia/6849> (Consultado el 10/03/21)

7 “[...] for me was very important to create something which is universal. Because if you make a political piece just for the political action of the time next day is old news, like old newspaper, But I want to create an image that you can use for any war, any time in the world. So now there is no more war in Yugoslavia, but you can use the image for Syria ... or whatever war is going to be in the future. (Abramović entrevistada en Lund, 2017)☞

Sobre las canciones populares vocalizadas por Abramović hay poca información. La documentación audiovisual disponible no permite identificar las melodías con claridad y en la descripción de la obra en los diferentes catálogos sólo se aporta la traducción de los primeros versos (Abramović et al, 1998, p. 364). La autora Bojana Pejić, quien se habría entrevistado con Abramović durante la Bienal de Venecia, señala que la artista pretendía cantar cada día una canción representativa de alguna de las zonas que conformaban la antigua Yugoslavia<sup>8</sup>. En cuanto a la canción-danza usada en la videoinstalación tampoco hay claridad. Abramović ha descrito esta pieza de maneras muy diferentes, ya sea como “Hungarian Czardas” (The Museum of Modern Art, 2010) o “fast Serbian folk tune” (Abramović 2016). Algunos escritos posteriores la definen como “a folk melody, originating from eastern Serbia and Romania” (Pejić, 2002, p. 337).

Las músicas presentes en la pieza podrían haber ayudado a retratar la diversidad cultural de la antigua Yugoslavia, pero la ausencia de información contextualizada al respecto acaba reduciendo su uso a una denominación genérica (“música de los Balcanes”) que termina invisibilizando la dimensión política específica que podría haber tenido la obra. Si nos limitamos a la imagen de la performance, nos quedamos con la puesta en escena de una infructuosa expiación y con el mensaje universal en contra del genocidio. Pero si la hubiésemos escuchado, tal vez nos habríamos confrontado con controversias específicas sobre el conflicto. Al no entrar en esta dimensión política, *Balkan Baroque* se presenta como una obra autobiográfica sobre los conflictos de la artista con su familia y su contexto de origen.

## Conclusiones

En este texto he intentado mostrar cómo Abramović emplea el sonido para explorar algunos de los elementos que aparecen en sus primeras performances de la serie *Rhythm* y que continuarán madurando en el resto de su obra, tales como la temporalidad, la repetición y la saturación de los sentidos para luego vaciar la mente. También se destaca la escucha de sí y del entorno como una condición que permite explorar los límites del cuerpo. Entre las piezas de la década de 1970 y las de 1990 se advierte un cambio significativo. En la primera etapa la artista presenta el cuerpo de manera directa y el sonido era abordado como un material que parecía complementar esta aproximación radical a los límites del cuerpo. En la segunda etapa, en cambio, la

---

8 “The first day it was a Russian ballad from the Fifties, sung by a very popular Yugoslav woman singer; second, she sung a city ballad originating in Serbia; the third day it was a folk song from Dalmatia (Croatia). If the performance could last seven days, she stated, she would sing a melody from all other Yugoslav ex- republics, Bosnia and Herzegovina, Macedonia, Montenegro and Slovenia.” (Pejić, 1998, 37)

aproximación al cuerpo se orienta hacia lo teatral y el sonido pasa a un segundo plano. Abramović se centra en el cuerpo como soporte de la autobiografía y emplea músicas tradicionales del Sud Este de Europa para ilustrar su cultura de procedencia, algo que, si bien le permite vincular su subjetividad con la de una colectividad, acaba creando un cuadro pintoresco de los Balcanes, en el que diluye la problemática específica de las guerras en la antigua Yugoslavia.

Este estudio abre líneas de trabajo para indagar sobre la relación entre experimentación sonora, performance y video arte, tres prácticas que presentan como denominador común la temporalidad, y que han sido transitadas por diversos artistas desde la época de Abramović hasta la actualidad. Abordar su desarrollo conjunto puede arrojar información interesante para comprender algunas tendencias de la creación actual.

Para finalizar, creo que este estudio plantea la urgencia de prestar más atención a lo sonoro en el arte. Mientras galerías y museos se llenan de piezas con algún componente sonoro, parece ser que nuestra capacidad para escuchar las obras y construir discurso al respecto aún está en ciernes. Hace falta seguir reflexionando sobre cómo el sonido puede aportar nuevas ópticas de lectura para la investigación sobre el arte actual.

## Referencias

- ABRAMOVIĆ, M. (2016). *Walk through walls: a memoir*. New York: Crown Archetype.
- ABRAMOVIĆ, V., Avgikos, J., Iles, C., McEvilley, T., Obrich, H. U., Pejic, B., Wulffen, T. (1998). *Marina Abramovic: The Artist Body. Performances 1969-1998*. Milano: Charta.
- BIESENBACH, K. (2010). Marina Abramovic. The Artist is present. The artist was present. The artist will be present. En *Marina Abramovic: The Artist is Present* (pp. 12-21). New York: Museum of Modern Art.
- BIESENBACH, K. (2016). The Fundamentals of Endurance: Marina Abramović on How She Learned to Refuse the Body's Limits and Make Immortal Art. Recuperado 13 de diciembre de 2018, de [https://www.artspace.com/magazine/interviews\\_features/book\\_report/marina-abramovic-interview-klaus-biesenbach-54182](https://www.artspace.com/magazine/interviews_features/book_report/marina-abramovic-interview-klaus-biesenbach-54182)
- BIESENBACH, K., Stokić, J., Danto, A. C., & Iles, C. (2010). *Marina Abramović: The Artist is Present*. New York: Museum of Modern Art.
- BRAYSHAW, T., & Witts, N. (2013). *The Twentieth Century Performance Reader*. Oxon & New York: Taylor and Francis.

*Cuerpo, límites y autobiografía: Una aproximación a lo sonoro en la obra de Marina Abramović*

- FISCHER-LICHTE, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores.
- GOLDBERG, R. (1995). Here and Now. En *Marina Abramović: Objects, Performance, Video, Sound* (pp. 11-18). Oxford: Museum of Modern Art Oxford.
- HEGARTY, P. (2015). *Rumour and Radiation: Sound in Video Art*. London & New York: Bloomsbury Publishing.
- ILES, C. (1995). Cleaning The Mirror. En *Marina Abramović: Objects, Performance, Video, Sound* (pp. 21-34). Oxford: Museum of Modern Art Oxford.
- ILES, C. (1996). Marina Abramovic (interview). *Performance Research*, 1(2), 20-26.
- LABELLE, B. (2006). *Background noise: perspectives on sound art*. Continuum International.
- LABELLE, B. (2014). *Lexicon of the mouth: poetics and politics of voice and the oral imaginary*. New York & London: Bloomsbury.
- LUND, C. (2017). Marina Abramović Electricity Passing Through (interview). Recuperado 29 de julio de 2019, de <https://channel.louisiana.dk/video/marinaabramovic-electricity-passing-through>
- O'HAGAN, S. (2010). Interview: Marina Abramović. Recuperado 8 de agosto de 2019, de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2010/oct/03/interview-marina-abramovic-performance-artist>
- PEJIĆ, B. (1998). Bodyscenes: An Affair of the Flesh. En *Marina Abramovic: The Artist Body. Performances 1969-1998* (pp. 26-40).
- PEJIĆ, B. (2002). Balkan for Beginners. En L. Hoptman & T. Pospiszyl (Eds.), *Primary Documents: A Sourcebook for Eastern and Central European Art Since 1950*. (pp. 325-339). New York: The Museum of Modern Art.
- PEŠIĆ, N. (2018). New Age Healing in Marina Abramović's Art. *Esotericism, Literature, and Culture in Central and Eastern Europe*, 241-257.
- RICHARDS, M. (2010). *Marina Abramović*. New York: Routledge.
- RICHARDS, M. (2018). *Marina Abramović*. Routledge.
- SKC, S. kulturni centar B. (2009). Ovde, na ovom mestu Marija Abramović je... Recuperado 15 de agosto de 2019, de <https://www.skc.org.rs/abeceda-sk-a/ovde-na-ovom-mestu-marija-abramovic-je.html>

Úrsula San Cristóbal

STILES, K. (2016). Cloud with its shadow: Marina Abramovic. En *Concerning Consequences: Studies in Art, Destruction, and Trauma*. London & Chicago: University of Chicago Press.

THE MUSEUM OF MODERN ART. (2010). Marina Abramović: The body as medium. Recuperado 8 de enero de 2021, de <https://www.youtube.com/watch?v=OURwdqwzqMU>

WESTCOTT, J. (2010). *When Marina Abramović dies: a biography*. Cambridge: MIT Press.



## Alternativas al No-futuro: la videoinstalación como espacio para lo político según Mieke Bal

Patricia García Gómez<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Murcia

---

### Abstract

*In crisis situation, where the future is perceived as a threat, where it is urgent to find new ways of inhabiting space and time, of relating to the world and to the other, we turn to aesthetics as a way capable of generating alternative modes of experience. We attend to the potentialities of the video installation as a space for the political, a space to open the possible, to perform experiences beyond the rhythms of capital, from the perspective of the cultural theorist Mieke Bal. The works that interest Bal are those that open a space for the (dis) encounter, a space for confronting differences, the basic definition of "the political", as opposed to the idea of "politics" as consensus. This space for the political is an imaginative space that happens between the work and the viewer, a space for dialectical discussion in which the work takes an active part as an agent of knowledge, like another who looks at us and questions our gaze. This means recognizing the presence of the image in the present, its ability to mobilize us, affectively and critically, to disrupt our perception of the world, to affect us-now. But this requires an effort, dedicating time to image. The video installation offers the conditions for this to happen, because it forces us to keep looking, not only because it lasts over time, but also because it resists an early reading. It opens the possibility of a different, resistant time, to rethink the world*

**Keywords:** Mieke Bal, video installation, the political, duration, heterochronism

---

### Resumen

*En un contexto de crisis, en el que el tiempo se agota, en el que urge encontrar nuevas formas de habitar el espacio y el tiempo, de relacionarnos con el mundo y con el otro, apostamos por la vía estética como vía capaz de generar modos alternativos de experiencia. En este sentido, atendemos a las potencialidades del espacio de la videoinstalación como escenario para lo político, como lugar donde*

*abrir lo posible, donde performar modos de experiencia ajenas a los ritmos marcados por el capital, desde la óptica de la teórica cultural Mieke Bal. Las obras que le interesan a Bal son aquellas que abren un espacio para el (des)encuentro, un espacio de confrontación de diferencias, definición básica de “lo político”, frente a la idea de “política” como consenso. Ese espacio para lo político es, para la autora, un espacio imaginativo que sucede entre la obra y el espectador, un espacio de discusión dialéctica en el que la obra toma parte activa como agente de conocimiento, como otro que nos mira y pone en cuestión nuestra mirada. Esto supone reconocer la presencia de la imagen en el presente, su capacidad de movilizarnos, afectiva y críticamente, de trastocar nuestra percepción del mundo, de afectarnos-ahora. Pero ello requiere de un esfuerzo de la mirada, de un tomarse tiempo al que no estamos acostumbrados en la realidad cotidiana de la. La videoinstalación ofrece las condiciones para que esto suceda, en tanto que nos obliga a una duración de la mirada, no solo porque se prolonga en el tiempo, sino también en la medida en que se resiste a una lectura temprana. Abre la posibilidad de un tiempo distinto, desde el que enfrentarnos al otro, a la imagen, desde el que dar lugar también a la presencia de multitud de tiempos.*

**Palabras clave:** *Mieke Bal, videoinstalación, lo político, duración, heterocronía, diferencia*



## 1. Introducción

“Ha comenzado la historia de las catástrofes”, decía Svetlana Alexiévich en *Voces de Chernobyl* (2015). Y la historia no deja de mostrar sus advertencias. La aceleración, la explotación y la acumulación sin medida amenaza con conducirnos al colapso de la economía, de nuestros propios cuerpos, de la naturaleza, al fin de la propia supervivencia. El futuro no se percibe ya como promesa, sino como el horizonte sombrío que se nos viene encima. Después de decretarse el fin de la historia (el fin de un relato capaz de dar cuenta del presente), se da por acabado también el futuro. El presente se cierra en una repetición sin salida, sin horizontes, sin utopías, y con los sueños fascistas de la “retrotopía” pisándonos los talones (Zygmunt Bauman, 2017). ¿Hay posibilidad más allá de este no-tiempo vacío del presente? ¿Podemos todavía pensar el futuro?

En este contexto de crisis urgente en el que se plantea la necesidad de transformar radicalmente nuestras formas habitar el tiempo y el espacio, de relacionarnos con el mundo y con el otro (el otro natural y animal, el otro racializado, sexualizado, incapacitado, etc.), apostamos por la dimensión estética como vía capaz de generar espacios donde abrir lo posible y performar modos alternativos de experiencia. Más concretamente, exploramos el potencial transformador del espacio expositivo de la videoinstalación por su fuerte componente teatral, que lleva al espectador a participar activamente en el recorrido visual propuesto, a comprometerse corporalmente, afectivamente, con lo que *sucede* aquí y ahora. La *duración* de la mirada que este tipo de experiencias visuales son capaces de promover, no solamente porque *duran*, porque exigen una insistencia de la mirada, en el tiempo y en el espacio, sino también en la medida que oponen resistencia a narrativas inmediatas, en que introducen disonancias perceptivas y/o temporales, en que nos retan a un trabajo de la mirada, hace de ellas un terreno óptimo para estudiar la fuerza performativa de la imagen.

Para la reflexión acudimos a la obra de la teórica cultural y video artista Mieke Bal, donde ofrece algunas claves para comprender aquello que hace de este espacio colectivo un espacio decisivo *para lo político*. A través de la reflexión teórica sobre la obra de numerosos video artistas, pero también a través de su propia producción en vídeo llevada al espacio expositivo en instalaciones multipantalla, la autora pone el foco en lo que *acaece* aquí y ahora, en el espacio de la videoinstalación, en el espacio-entre imágenes, entre las imágenes, los sonidos, las luces, y el espectador que las recorre (Bal, 2016, pp. 87-117 ). En la capacidad de la imagen, en un trabajo conjunto con la mirada, de ponernos en *movimiento*, reflexiva y afectivamente. Aquí radica, para la autora, el potencial *movilizador* de la imagen y no tanto en el contenido, en la elaboración de un mensaje a favor de una causa política: es decir, en los efectos de su *presencia* en el presente, en el momento de la percepción. En la manera en que la imagen consigue agujerear lo real, interrumpiendo, por ejemplo, los hábitos

temporales que traemos de la realidad cotidiana, su vacío acelerado, no para restituir la historia su continuidad teleológica, sino para ensayar otras formas de temporalidad, otra posibilidad del tiempo<sup>1</sup>. Más que informar de la alternativa, se trata, pues de ofrecer un espacio para que *suced*a, de intervenir la mirada y la imaginación como condición para intervenir lo social, las formas en que nos relacionamos con el mundo.

Para comprender las características de este espacio subversivo, provisional, importantísimo, que *aparece-entre* la(s) obra(s) y el espectador, ahondamos en el concepto de imagen que desarrolla Bal en sus textos, más allá de la idea de representación visual, como *acontecimiento* en presente, como evento de la mirada . Este espacio para lo político, que puede ser físico, que puede darse como espacio concreto que recorrer con nuestro cuerpo, como ocurre en una galería, en una exposición de videoinstalación, es sobre todo un espacio virtual, imaginativo (visual), en movimiento, que depende de un (des)encuentro, de un trabajo de la mirada en relación con un objeto que la pone en cuestión. De una puesta en diálogo, una puesta en conflicto: a este conflicto es a lo que Bal llama imagen, a ese lugar-entre. Las obras (sean del formato que sean) que le interesan a la autora son aquellas que ofrecen las condiciones para la aparición de esta imagen conflictiva, una imagen-conocimiento que no pasa por los filtros del conocimiento racional, que no supone una vuelta a ordenar el mundo de manera diferente, sino que tiene que ver más con un impacto afectivo que des-monta formas de ver el mundo hegemónicas. Por tanto, esta aproximación que trataremos de realizar a la formación de un espacio político colectivo será primero una aproximación a la imagen como lugar-entre, para luego volver a la importancia de estos espacios públicos de las videoinstalaciones como lugares privilegiados para la aparición de estas imágenes movilizadoras.

## **2. Un espacio para el (des)encuentro: la imagen como espacio-entre**

Este posicionamiento de la autora con respecto al papel político del arte podría llevarnos a pensar, a simple vista y sin haber profundizado en sus textos, en una apuesta por la función propagandística de la imagen en tanto que movilizadora, en tanto que llamada a la acción o la adscripción de una idea de acuerdo al mensaje pronunciado. Mieke Bal se apresura a advertirnos, desde el inicio de algunas reflexiones sobre el tema, de que no todo el arte que se identifica a sí mismo como político participa de esta idea de arte (para lo) político que ella reivindica. Podría pasar, incluso, como de hecho ocurre en muchos de los ejemplos que ella trabaja, que una obra que

---

<sup>1</sup> Un análisis parecido sobre la importancia de algunas piezas de arte contemporáneo para ensayar formas alternativas de tiempo lo realiza Christine Ross (2016).

en principio no se posiciona políticamente, que en principio no fuera pensada para ello ni incorpore elementos que nos lleven a pensarla de esta manera, pueda resultar profundamente política a ojos del presente. Por tanto, para Bal, la importancia política de una obra no depende ni de las intenciones ni del contenido, de lo que nos *dice*, sino de lo que es capaz de *hacer*, en el presente, para su observador. De lo que es capaz de hacer en relación a un sentido de lo político que, como en Chantal Mouffe y Jacques Rancière, se entiende en oposición a la política como lugar de “consenso”, como discurso asentado en torno a ideas concretas (Bal, 2016, pp. 63-66 y 87-93)<sup>2</sup>.

Esta distinción entre la política y lo político que la autora aborda en multitud de ocasiones es clave para comprender la relación entre la estética [el “(art)ificio”] y lo social que ella plantea, la manera en que las obras que le interesan a Bal actúan con su audiencia, como la apertura de un conflicto, frente a una forma de mirar homogeneizante. Frente a “la cultura del consenso resultante de la política”, lo político es el espacio de la diferencia, del disenso, del conflicto, allí donde la multiplicidad (un conjunto de singularidades, más allá de la identidad narcisista del yo o de la identidad reductora del grupo) toma conciencia y se hace oír. Mientras la política se dedica a aplastar el conflicto, a atar los cabos sueltos, a crear un proyecto cerrado, lo político se introduce en sus huecos, en sus fallas, en sus malestares, abre las costuras de esa “cultura del consenso”, habitualmente tejida sobre exclusiones, silencios y violencias, legalidades que no dejan de ser injustas<sup>3</sup>.

Lo político se relaciona, entonces, con el espacio social donde sucede el conflicto, el espacio social para el “desacuerdo”, en términos de Rancière, como lugar que deja entrar la diferencia para *trabajar* el saber, la visión del mundo, como lugar de discusión dialéctica. Una discusión que no es necesariamente verbalizada; de hecho en una exposición, que invita al silencio y a la contemplación, raramente lo es, raramente se vive como un debate encendido en el que hacer del intercambio verbal un lugar productivo para el pensamiento. Por el contrario, esta confrontación dialéctica *sucede* en estos casos, y siempre en realidad, como proceso del pensamiento (Bal, 2016, p. 122). Una experiencia individual, pero de alguna manera colectiva, en tanto que interviene la diferencia para hacer de contrapunto: la diferencia puesta-frente al universo de sentido que envuelve al espectador, quizás hasta el momento no cuestionado, operando para un pensamiento crítico. El pensamiento, tal y como lo concibe Bal, es “un proceso colectivo”, algo que sucede en “segunda persona”, en un

---

<sup>2</sup> En el caso de Rancière, los términos usados son el de “la política” (el equivalente de “lo político” en Bal y Mouffe) frente al de “la policía” (el equivalente a lo político en Bal y Mouffe) (Mieke Bal, 2016, p. 89).

<sup>3</sup> Wendy Brown habla del proyecto político del liberalismo que llega a nuestros días como un relato cerrado en torno a un sujeto: el hombre blanco, occidental, heterosexual, burgués (Wendy Brown, 2014, p. 28)

enfrentamiento dialéctico con un tú, con muchos otros que son “túes”, un cara a cara continuo. Se trata de una puesta en crisis constante, una manera de no dar tregua al saber que es la que promueve Bal en sus textos, de salirse de ese espacio “propio” que no mira más allá del yo, del nosotros, del relato que da sentido a una realidad que nos parece *única*, una manera de no acomodarse nunca en las certezas.

Pero para ello necesitamos, como venimos diciendo, de un (des)encuentro. Y algunas imágenes ofrecen las condiciones para ello, son ellas mismas el interlocutor necesario para comenzar a poner el pensamiento en movimiento<sup>4</sup>. En ese diálogo, pues, puede tomar parte activa la propia obra/imagen, como agente en la producción de conocimiento, más allá de una concepción de la obra/imagen como objeto pasivo a la espera de ser descifrado, un receptáculo de informaciones preparadas para ser leídas. Como iremos viendo, las imágenes están *afectando* nuestro presente, retando nuestra mirada, mirándonos directamente. Esa mirada que nos lanza la imagen es una puesta a prueba, una manera de nombrar esa *agencia* de la imagen en el presente, su capacidad de desestabilizarnos y de abrir(nos) a la proliferación de sentidos, de cuestionarnos e inquietarnos. O, en otras palabras, de introducir la diferencia en el pensamiento. De hacer aparecer la diferencia, en tanto que lo que irrumpe en nuestra imaginación es la puesta al día de esa imagen, tal y como nos esta afectando-ahora (Bal, 2016, pp. 63, 119; 2009,p. 128).

A propósito de un comentario sobre la experiencia ante la *Lucrecia* de Rembrandt (Bal, 2021, p. 123), habla de este encuentro como “un encuentro entre dos subjetividades y no entre un sujeto (el analista) y un objeto (la pintura)”. Bal describe el momento en el que tuvo la oportunidad de ver la pintura en vivo como un instante de descubrimiento sorprendente, fortuito, en el que de repente la figura de Lucrecia se mostraba en movimiento. El detalle de un pendiente, dispuesto en oblicuo en lugar de descansar en vertical, desencadenó esta experiencia ante la imagen: la mujer, en el momento de darse muerte, parecía querer rechazar con su giro hacia atrás el tratamiento de la tradición cultural sobre su historia, evitar quedar desprotegida ante una mirada fácil que perpetúe la violencia<sup>5</sup>. Es esto lo que sucede (para la mirada de Bal) en el momento

---

<sup>4</sup> Por ahora hablamos de pensamiento, pero iremos descubriendo a lo largo del texto que este tipo de experiencias integran el pensamiento y la emoción, que en sus textos que Bal trata de superar las dualidades ontológicas basadas en la importancia de la razón sobre todo lo demás, y se da una comprensión conjunta mente-cuerpo, que pensamiento y afecto operan juntas para generar conocimiento.

<sup>5</sup> Bal dedica largo espacio a este *acontecimiento* de la mirada que supone su encuentro con la *Lucrecia* de Rembrandt. La imagen parecía querer “discutir”, impedir esa mirada que asista tranquilamente a su dolor y vulnerabilidad, que reproduzca de nuevo la violencia, una nueva violación de su dignidad. Un cuerpo que ha sido utilizado como objeto, primero por su violador, después por su esposo y su padre para alentar a la revolución y dar paso a la República, y más

del (des)encuentro, lo haya previsto conscientemente Rembrandt o no. Este ejemplo rápidamente esbozado, en el que no tenemos ocasión de profundizar aquí, ni de analizar todas las puertas que abre para el pensamiento en la experiencia de Bal, puede ayudarnos a comprender hasta qué punto la obra juega un papel como sujeto-agente en el presente de la percepción. La manera en que ésta “discute” un problema, de larga duración, profundamente enraizado en la sociedad, mirándonos directamente, abriendo una brecha en el conformismo de la mirada (Bal, 2016, pp. 106-110).

Hablamos, pues, de un intercambio conflictivo, de un yo a un otro (de tú a tú), en un trabajo conjunto, para producir pensamiento. Ese “otro” que es la imagen, o que la imagen nos presenta, que se presenta en tanto que imagen, es aquello que nos mira (y nos alude) desde otro lugar, para interponerse entre nosotros y nuestra visión del mundo. En el caso de la exposición de la que hablaremos en la segunda parte del texto, comisariada por Mieke Bal y Miguel Ángel Hernández, el espectador se introduce, entre las imágenes en movimiento y los sonidos del recorrido, en la percepción duradera de formas de experiencia dis-localadas: las que atraviesan algunas personas migrantes, y las que producen las imágenes en vídeo, una puesta en escena, entre otras cosas, de una forma diferente de habitar el tiempo (Bal, 2016, p. 64). Ese es el otro lugar desde el que nos mira la imagen: la diferencia que fuerza a un desplazamiento de la mirada, que nos invita a ponernos en movimiento, intención a la que se apunta desde el mismo título de la exposición: *2Move*. Obras, las más de cuarenta que la forman, que nos traen la diferencia, pero no como mero contenido de la imagen, como si se tratara de un personaje extranjero, “exótico”, que nos acaban de presentar, que se exhibe en la imagen para ser contemplado en tanto que otredad, en la distancia, una “alterización” radical de la diferencia: por ejemplo, la experiencia del migrante como algo completamente ajeno, que no nos concierne, o como curiosidad con la que comercializar (Bal, 2009, pp. 127-128). Esa distancia es transgredida por la imagen, si estamos dispuestos a esperar, a sostenerle la mirada. Nos trae una diferencia como la irrupción de una extrañeza, aquello que “des-familiariza”, que nos saca de el acomodamiento de la mirada, pero que logra también *obrar* un acercamiento, siempre que le dediquemos el tiempo para que esto suceda: un “escorzo” del tiempo, en el que el pasado del objeto se hace *presente*, hurgando en el ahora del espectador para dar lugar a una nueva imagen, actualizada, afectada, del objeto (Bal, 2016, p. 338).<sup>6</sup>

---

tarde por la historia cultural, convirtiéndola en símbolo de la deshonra, una visión de la actitud de una mujer casta ante el pecado. Aquí, ante la mirada de Bal, la Lucrecia quiere ser sujeto, hablar por sí misma, hablarnos de sufrimiento, de violación y de muerte.

<sup>6</sup> Esta expresión de un tiempo “escorzado” es utilizada en múltiples ocasiones por Bal, pero sobre todo le sirve para hablar de esta manera en que el pasado se hace *presente* en el ahora, es decir, de esta concepción “trastornada” de la historia en relación a una “forma de pensar barroca”, en la que el escorzo es uno de los motivos predilectos.

Esa es la imagen sobre la que pone el foco Bal, no la imagen del pasado ni la de las intenciones de su autor, sino esa que resulta en el presente. Ni subjetiva, en tanto que depende por completo de quien mira, ni objetiva, en tanto que depende por completo de un saber ya fijado, contenido en la imagen, sino “co-dependiente”: “lo político del arte es un evento que *ocurre entre* las imágenes y sus espectadores, en ausencia (principalmente) del artista” (Bal, 2016, pp. 68-69 y 92). Un “enredo” en el que el observador se siente alternativamente sujeto (que mira) y objeto (que es mirado), afectado, aludido por la imagen: la posición segura del espectador, como observador a distancia, dispuesto a controlar a su objeto, a conocerlo por completo, cerrarlo, acotar su significado, se pone en peligro. En este sentido, Bal sostiene que la imagen “piensa”, que está viva más allá de su pasado. Todo está en juego en el momento de la percepción, la imagen se resuelve *en presente*. Se resuelve provisionalmente, entre imagen y espectador, y nunca como significado ya-acabado, ya-descifrado. Se resuelve como una imagen (imagen-pensamiento) transitoria, conflictiva, surgida de ese enfrentamiento.

Todo esto nos va dando pistas sobre el tipo de espacio en el que piensa Bal cuando habla de un espacio para lo político, que no requiere tanto de un espacio físico, aunque sin duda es importantísimo que este tipo experiencias *ocupen* el espacio público, como ocurre en el caso de la videoinstalación, como de una disposición de la mirada, del pensamiento y de una oportunidad para el (des)encuentro, es decir, para la confrontación de diferencias. Se trata de un espacio imaginativo, que sucede para y en nosotros, a la vez íntimo y colectivo. Asimismo, comenzamos a ver que ese saber crítico resulta siempre de un movimiento, el que se da *entre* diferencias, entre dos o más subjetividades, entre un sujeto y un objeto, que intercambian papeles y miradas, entre pasado y presente, entre el yo y el otro. El espacio del desencuentro es siempre, o se pretende que lo sea, un espacio de tránsito, de movimiento, de lo no resuelto. Que no nos trae una verdad inmóvil, como decimos, la de un acuerdo de las diferencias, la de una unidad de significado, un intento de restablecer el sentido que ha interrumpido la imagen, de huir de la discrepancia. La imagen, esa que se forma en el pensamiento, se adentra en esa quiebra del sentido, nos abre a un abismo, complejiza nuestra forma de mirar el mundo: lejos de traernos una nueva forma de ordenar el mundo, nos introduce en el desorden, más allá de los límites, distinciones y clasificaciones que impone el pensamiento racional (Bal, 2009, pp. 122-123). Es ella misma, si atendemos a cómo lo visualiza Walter Benjamin, un momento detenido de ese movimiento, un instante de irrupción, una “dialéctica detenida”. Algo que nos moviliza, que nos “con-mueve”.

### **3. La quiebra de sentido: dar espacio al tiempo**

Si bien es cierto que Bal insiste en que ese espacio para lo político es, ante todo, una espacio para el pensamiento, un lugar en nuestra imaginación que se ve movilizad por

la imagen, en más de una ocasión reconoce la importancia de estar presente, ante la obra, para que esa experiencia, a menudo, sea posible. Sus textos inciden una y otra vez en la importancia de las salas de exposición como espacios públicos vitales, escenarios para el encuentro y la transformación colectiva (Bal, 2016, p. 333; 2009, p. 123). De hecho, Bal es conocida por integrar en estos espacios elementos, como bancos o sillas, justo delante de cada obra, que faciliten la *duración* de la mirada sobre ellas, que promuevan la atención duradera, de modo que las imágenes puedan cumplir su papel, demostrar su potencial en el presente<sup>7</sup>. Una insistencia en la percepción a la que no siempre estamos dispuestos, a la que normalmente no dejamos espacio en el tiempo de la velocidad y la inmediatez, pero que es clave para el desafío que requiere el conocimiento, la experiencia visual. El espacio de la videoinstalación invita de manera sugerente a que esto suceda, de tal manera que la mirada dura al menos lo que dura el recorrido y lo que duran las imágenes. El tiempo se *espacializa*, toma el espacio, obliga a ser recorrido. En ellas el cuerpo se adentra, de manera literal, en la duración del recorrido visual.

Quizás sea por ello, por esta manera en que la imagen en movimiento retiene la atención del espectador en un trabajo de la mirada, por lo que Bal muestra un especial interés (aunque dedica extensos estudios a la imagen fija también) por el estudio de obra en vídeo. Ella misma se lanza a la producción de obra audiovisual o al comisariado de videoinstalaciones, ya sea con obra propia, de otros autores, o en exposiciones que combinan ambos casos. Es el caso de la exposición *2Move* (Bal, 2008). Tanto en el espacio expositivo como en el texto que escribe para la ocasión, Bal explora lo migratorio y lo videográfico en los dos puntos clave en los que se encuentran: el movimiento y la heterocronía (Bal, 2016, pp. 330-334). El movimiento, tanto del vídeo como de las personas desplazadas, nos ofrece en estas obras una concepción “trastornada”, extrañada del tiempo. Sus ritmos, sus saltos, sus contrapuntos son estudiados juntos, haciendo de ese espacio compartido una oportunidad de enfrentarnos a lo real, al tiempo, en su textura compleja. Nos introduce, pues, en la duración, obliga a una atención sostenida en el tiempo, mientras nos muestra que ese tiempo es más que el avanzar continuo de los relojes.

Estas obras de arte piensan (nos hacen pensar) en torno a cierto sentido de inadecuación temporal, tremendamente radical en las singularidades que nos trae. Una percepción con la que se topa a menudo la persona migrante: por ejemplo, la no correspondencia entre el tiempo del lugar de procedencia y de destino, de los tiempos

---

<sup>7</sup> Véase, por ejemplo, la exposición comisariada por Bal “Emma & Edvard: Love in the Time of Loneliness” (The Munch Museum, 27 de enero - 17 de abril de 2017), que combinaba obra de Munch con una producción en vídeo realizada por ella, una serie de fragmentos desordenados de su film *Madame B*.

de la administración y los tiempos de la promesa, de los tiempos de la tecnología de la comunicación y los tiempos largos de la distancia real, de los tiempos de la prisa y los tiempos de la memoria, etc. (Miguel Á. Hernández-Navarro, 2020, pp. 115-116). Y, precisamente por ello, porque se ve obligado a atravesar esa inadecuación, la experiencia migratoria da cuenta de manera privilegiada de la complejidad temporal, que no hay una manera única de experimentar el tiempo. La exposición nos introduce en esta zona crítica, que urge ser pensada, a de la experiencia múltiple del tiempo, aquello que se ha venido a llamar heterocronía, a través de la experiencia migratoria como una experiencia que atraviesa las contradicciones del tiempo contemporáneo. Ese tiempo que quiere ser único, pero choca con “lo otro”, con nuestra propia vivencias temporales a menudo también. Las obras de la exposición nos permiten introducirnos en ese hueco conflictivo, explorar sus consecuencias, enfrentarnos a una visión desencajada del mundo para transformar nuestra mirada.

Las imágenes, pues, nos invitan a recorrer un espacio sugerente, al tiempo que ponen trabas a la construcción de una narrativa estable, otra forma de activar la atención duradera. A través de diferentes estrategias, las imágenes de la videoinstalación logran introducir una disonancia perceptiva, una interferencia para la mirada, que interrumpe los hábitos temporales y de conocimiento que el espectador trae consigo: los de la velocidad y la inmediatez. La propia resistencia de las imágenes a mostrarse clarificadoras, su renuncia a la transparencia obliga a un esfuerzo de la mirada, que no cuenta con los códigos para interpretar lo que aparece ante ella. Obliga a la mirada a detenerse, desorientada, para empezar a mirar de otra forma. En *Measures of Distance* (1988) de Mona Hatoum, por ejemplo, la imagen se construye a partir de capas, visuales y sonoras, que funcionan a la vez, una simultaneidad en la que convergen diferentes tiempos de la experiencia de la artista migrante y que dificulta una comprensión temprana (y por ello quizás simple y estereotipada) de lo que trata de traer a escena: una confusión de tiempos y distancias, entre la separación física y la cercanía afectiva; un choque de contradicciones, entre las cartas en inglés enviadas por la madre y las letras árabes que dominan el espacio visual; un contrapunto rítmico, entre la lentitud, el detenimiento de las palabras de la correspondencia leídas por la artista y la velocidad de los sonidos de la cotidianidad de su hogar en Beirut (Bal, 2016, pp. 331-333).

*Inflection* (2002-2007), por su parte, reúne dos obras de Gary Ward en dos pantallas unidas por un ángulo de noventa grados, cada una de ellas enredadas en un bucle circular. Por un lado, el de la circularidad repetitiva de la rutina: en *Kofi Cleaning* un conserje aparece con su fregona limpiando en círculos; en *8Till8* el reflejo del artista queda atrapado en el ciclo ininterrumpido de la lavadora. Por otro, la circularidad repetitiva del *loop* que estructura ambos vídeos, que acaban y empiezan en diferentes momentos. Una circularidad, la primera, participa de los ritmos de la producción y la



mercantilización capitalista: un estancamiento del presente, en torno a sí mismo, un vacío repetitivo que no deja de verse involucrado, sin embargo, en la promesa del proyecto moderno hacia el progreso, de su linealidad única. La otra, en tanto que estancada en sí misma, reteniendo un espacio de tiempo improductivo, haciendo al sujeto durar en ese estancamiento, altera la lógica del tiempo como algo colmado, saturado, productivo. De tal manera que, mientras nos roba el tiempo, el valioso tiempo monetizable, nos devuelve el tiempo que es nuestro, un aquí y ahora al margen de la homogeneización del tiempo capitalista (Mieke Bal, 2016, pp. 334-336).

De esta manera, por medio de la coexistencia de diferentes planos temporales en la misma imagen, de diferentes ritmos y velocidades, de discontinuidades, asincronías y discrepancias, la mirada atraviesa en la videoinstalación un espacio de tensiones temporales que le advierten, en primera instancia, de la posibilidad de experimentar el tiempo de manera diferente. De que ese avanzar cronológico, divisible, medido, del tiempo no es sino una realidad temporal entre otras, pero que parece haber borrado todas las demás. En un contexto en el que el tiempo se ha parcelado, como se parcelan las áreas del mercado, en el que el tiempo se ha estratificado, para hacer de cada estrato una unidad de tiempo rentable, el espacio de la videoinstalación torna extrañas, como en los sueños, las coordenadas del aquí y ahora, enrarecen el espacio, es decir, la manera en que el cuerpo lo habita. “Desnaturaliza” el tiempo que creemos objetivo para mostrarnos otras formas de tiempo posible (Bal, 2016, p.338).

Por tanto, esta “temporalización” del presente que impone esa interferencia de la mirada, un ahora “estirado” en el tiempo, hecho durar, es ya en sí mismo un acto para lo político, en tanto que forma de resistencia, como experiencia sucediendo-ahora, a las formas del tiempo del presente. Un presente en duración que abre la posibilidad para la irrupción de otros tiempos, en tanto que se le deja hacer a la memoria inconsciente. Ante esa falta de sentido, la imaginación se pone a trabajar. La memoria, para Bal, pone a funcionar un tiempo heterocrónico, plagado de saltos y conexiones inesperadas, trae a escena múltiples imágenes y tiempos actuando a la vez, aunque aparezcan como una única imagen-pensamiento: esa es también la imagen conflictiva de la que habla Bal. El presente se vuelve “denso”, hecho de capas, una riqueza temporal que caracteriza a esa otra forma de mirar, distinta de la inmediatez y la velocidad capitalistas. Lo que abre esa quiebra de sentido es un espacio donde dejar al tiempo que suceda<sup>8</sup>.

Por otro lado, ese tiempo entregado al otro, al otro de la imagen o al otro que es la imagen, algo para lo que normalmente no tenemos tiempo, es el que hace posible un

---

<sup>8</sup> En esta manera de entender la coexistencia de tiempos en el ahora gracias a la memoria son claves las obras de *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu* de Henri Bergson y *La imagen-tiempo: estudios sobre el cine II* de Gilles Deleuze

encuentro ético con la diferencia, una implicación afectiva en el proceso de mirar. Es decir, la posibilidad de que “el otro”, distante, afecte a nuestro presente. Se trata de “actos de memoria” vitales para un presente encerrado en sí mismo, y de cara a hacer un “tejido social más habitable”, en el que más que una forma de pensar del yo frente al otro, caminemos a un pensar “con” el otro, quizás no tan distinto al yo (Bal, 2016, p. 340). Además, ese acto por el que se trae el pasado al presente, el pasado afectando ahora, por el que aquel que mira pierde por momentos su condición de sujeto de control, por el que se vuelven confusas las distancias entre el yo y el otro, el aquí y el allí, el ahora y el entonces, nos ofrece una enseñanza sobre la historia: que no se puede dar por acabada. Que no muere, que no llega a su fin, porque está todavía viva en el presente. El pasado, la historia, no están perdidos, como tampoco lo está el presente, capaz de abrir infinitas líneas posibles, desde el pasado y hacia el futuro.

Por tanto, las obras no sólo nos informan de una naturaleza distinta del tiempo, sino que nos introduce en sus ritmos o, más bien, sus ritmos comienzan a quebrar ese sentido continuo y cronológico que le otorgamos al tiempo y abren un espacio para que el tiempo (la memoria) suceda. No se trata, pues, de un manifiesto por la diversidad temporal, de una lectura diferente del tiempo para ser analizada. Estas imágenes no significan, no son “sobre” dificultades que atraviesan las personas involucradas en desplazamientos forzados, o sobre las diferencias en las formas de experimentar el tiempo, sino que abren una brecha en nuestros esquemas de pensamiento, en nuestras formas de experiencia, desmontan la ficción sobre un tiempo único para abrir nuevas vías de tiempo posible, vías revolucionarias que nos saquen de ese modelo único no sostenible, hacia el progreso, hacia el desastre.

#### **4. Conclusión**

En definitiva, el espacio de la videoinstalación ofrece un escenario propicio para abrir-la-experiencia hacia formas nuevas de relación con el mundo, con el otro, con el tiempo. Aquellas que le interesan a Bal tienen en común esa manera en que logran introducir al espectador en una quiebra de sentido, que les obligan a activar la mirada, la manera en que dan (un) lugar para la aparición de nuevas imágenes: imágenes transformadoras, en tanto que transforman (recomponen) la imagen del mundo, y en tanto que nos transforman (desplazan nuestra visión del mundo). Gracias a esta capacidad de la imagen de crear contrapuntos, de dislocar el sentido, de crear conflicto (las imágenes de la exposición no trabajan para la unidad), el espacio que ocupan se convierte al mismo tiempo en un espacio hostil y sugerente, incómodo y fascinante. Un ambiente transformado, extraño, un estado de ánimo, desorientado, a la espera. Es sólo el principio; la mirada se pone en funcionamiento. En ellas, la atención se libera de

la pereza y la dispersión a la que está acostumbrada en los tiempos de la prisa diaria y se entrega a un ahora nuevo, en el que caben multitud de tiempos.

A través de diferentes mecanismos, la videoinstalación hace aparecer un tiempo-otro. Y lo más importante: hace que lo experimentemos. Los espectadores juegan un papel clave en el escenario teatral en el que se ha convertido la exposición, son cuerpos activos en el espacio, en *2Move*, por ejemplo, retados por la multiplicidad de tiempos que se confrontan y subsisten juntos, disonantes. Tiempos que, aunque contradictorios, en conflicto, ocupan el espacio hasta la última de las consecuencias, sin necesidad de un relato superior que les dé un sentido: al tiempo se le deja hacer, más allá de una ley universal sobre el tiempo. El sujeto está dentro de la performance que pone en escena la videoinstalación, está incluido en su ejecución. Su movimiento por la sala, el del cuerpo y el de la mirada, inaugura cada nueva narrativa. Sin él no hay teatro, sin mirada no hay imagen, de la misma manera que sin imagen no hay posibilidad de esa mirada, de ese conocimiento-ahora.

Y en ese proceso, en ese acto de mirar, se ensayan experiencias alternativas, experiencias tan reales como que están sucediendo-ahora. Es así como sucede, durante un tiempo, la posibilidad de un tiempo no gobernado, no calculado. En esa manera de implicar al espectador, de desplazarlo en el espacio y en el tiempo, con respecto a su espacio-tiempo cotidiano (que es el espacio y el tiempo del rendimiento y la productividad), radica la “fuerza performativa” de la obra, es decir, su potencial político. De ahí surge, dice Bal, un “sujeto colectivo”, transitorio, circunstancial: no una nueva identidad de grupo adscrito a unos ideales para-la-política que nos hubiera enseñado la imagen, sino un conjunto de singularidades experimentando juntas, ocupando con sus cuerpos el espacio público, poniéndose-frente, pensado-con la diferencia, para-lo-político: la videoinstalación “puede producir nuevas comunidades, si bien precarias y provisionales, a lo largo de líneas experienciales” (Bal, 2016, p. 333).

## 5. Referencias

- ALEXIÉVICH, S. (2015). *Voces de Chernóbil. Crónica del futuro*. Debate.
- BAL, M. y HERNÁNDEZ-NAVARRO, M. Á. (2008). *2MOVE. Video, Art, Migration*. CENDEAC.
- BAL, M. (2009). *Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje*. CENDEAC.
- BAL, M. (2016). *Tiempos Trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Akal.
- BAL, M. (2021). *Lexicón para el análisis cultural*. Akal
- BAUMAN, Z. (2017). *Retrotopía*. Titivillus.
- BERGSON, H. (2006). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Cactus.

BROWN, W. (2014). *La política fuera de la historia*. Enclave de Libros.

DELEUZE, G. (1987). *La imagen-tiempo: estudios sobre el cine II*. Paidós.

HERNÁNDEZ NAVARRO, M. Á. (2020). *El arte a contratiempo. Historia, obsolescencia y estéticas migratorias*. Akal.

MOUFFE, C. (1999). *El retorno de lo político. Comunidad, ciudadanía, pluralismo, democracia radical*. Paidós.

ROSS, C. (2016). La suspensión de la historia en el media art contemporáneo. En I. Durante Asensio, A. García Alarcón y M. Á. Hernández Navarro (eds.), *Contratiempos: gramáticas de la temporalidad en el arte reciente*. ICA.

## Creación audiovisual emergente y colaboración Presentación del proyecto *continuo*

**Alicia Torres Iturrioz**

Santander, 1995

[alitoritu@hotmail.com](mailto:alitoritu@hotmail.com)

---

### **Abstract**

*Emerging art, performativity, and collaboration networks. How collaboration is the starting point from which we often work, especially when we talk about emerging art, and how it conditions it, creating spaces of possibility, but also obstacles that are sometimes difficult to overcome. The opportunities and problems that also entail artistic practices based on performativity and live act as part of this collaboration. Also understanding creative processes as a perpetual direct that lasts as long as participation and dialogue are active. How the dialogical work of art requires strategies, which we can extrapolate from the living arts, to record, document, and preserve its integrity.*

*As a practical example: continuo. Collective and association where we work with the living arts, more specifically in the audiovisual environment with live music and visuals. In its artistic project we focus on the organization of audiovisual sets of experimental electronic music and the curation of exhibitions, whose final objective is the dissemination —and participation— of emerging culture. The different individuals and groups that participate in the audiovisual presentations are bonded by their active involvement in current experimental creation and, in the context of continuo, they become a collective identity —or community— that accounts for a concrete reality, in a determined moment, through collaborative productions.*

### **Keywords:**

*audiovisual, collaboration, emergent, experimental, performance*

### **Resumen**

*Arte emergente, performatividad y redes de colaboración. De qué manera la colaboración es el punto de partida desde el que a menudo se trabaja, más aún cuando hablamos de arte emergente, y de qué manera lo condiciona, creando espacios de posibilidad, pero también obstáculos a veces difíciles de salvar. Las*

*oportunidades y problemas que conllevan, además, las prácticas artísticas basadas en la performatividad y el directo como parte de esta colaboración. Pero también entendiendo los procesos creativos como un perpetuo directo que dura en tanto que está activa la participación y el diálogo. Cómo la obra de arte dialógico requiere de estrategias, que podemos extrapolar de las artes vivas, para registrar, documentar y preservar su integridad.*

*Como ejemplo práctico: continuo. Colectivo y asociación donde trabajamos con las artes vivas, más concretamente en el entorno audiovisual con directos de música y visuales. En su proyecto artístico se centra en la organización de ciclos audiovisuales de música electrónica experimental y el comisariado de exposiciones, cuyo objetivo final es la difusión —y participación— de la creación emergente. Los diferentes individuos y agrupaciones que participan en los ciclos audiovisuales están unidos por su activa implicación en la creación experimental actual y, en el contexto de continuo, se convierten en una identidad colectiva —o comunidad— que da cuenta de una realidad concreta, en un momento determinado, a través de producciones fruto de la colaboración.*

**Palabras clave:**

*audiovisual, colaboración, emergente, experimental, performance*

## 1. Introducción

Hablamos de participación, difusión y documentación de prácticas de creación audiovisual emergente y de herramientas de colaboración. Artes vivas, performatividad, directo. Palabras que forman parte del panorama cultural actual, cada día más digital, más audiovisual, más joven, más necesariamente emergente. Al mismo tiempo términos que identifican prácticas cada vez más presentes y valoradas en el entorno del museo: directo, performance, concierto. Hablamos también de palabras que entendemos todos, pues vivimos en sociedad y estamos más que acostumbrados a usarlas a diario: colaboración, participación, prácticas grupales. Un cúmulo de conceptos muy significativos, aunque a veces de tan comunes que nos resultan, pierden fuerza. Palabras con mucho poder si se utilizan con toda la intención y de manera precisa, mi objetivo en las siguientes líneas.

Como punto de partida, actualmente vemos que se impone una tendencia a trabajar de manera autónoma, autosuficiente, en espacios privados que al final permanecen aislados los unos de otros. Hablo del sector cultural pero bien se podría aplicar a cualquier otro ámbito. Sin embargo, dicha tendencia coexiste con grupos con verdadera predisposición a desarrollar proyectos colectivos por muy diversas razones: por precariedad, por necesidad, como parte de un sentimiento compartido de comunidad o

de generación. Esta corriente de creación colectiva especialmente visible en el arte emergente es digna de estudio en tanto que marca las dinámicas de trabajo en la escena creativa actual a nivel global.

Este texto está dividido principalmente en tres partes. Primero, trataré de establecer un marco en el que exponer los puntos de interés entorno a las redes de colaboración para continuar hablando sobre la performatividad y la dimensión viva del arte. De qué manera la colaboración es el punto de partida desde el que a menudo se trabaja, más aún cuando hablamos de arte emergente, y de qué manera lo condiciona. Hablaré de las oportunidades y problemas que conllevan estas prácticas desde el contexto más próximo a mi experiencia, es decir, el entorno del arte joven, los espacios emergentes y la escena cultural alternativa de la ciudad de Madrid. Sin intención de limitar las palabras a este espacio, pero para que se entienda que el contexto en el que se trabaja marca la manera de actuar y entender el sector.

Una vez planteado este marco, voy a presentar el proyecto de *continuo*, colectivo que trabaja con las artes vivas, más concretamente en el entorno audiovisual con directos de música y visuales, y que por lo tanto recoge los puntos de interés ya enunciados. *continuo* es un colectivo/asociación con sede en Madrid, cuyo proyecto artístico se centra en la organización de ciclos audiovisuales de música electrónica experimental y el comisariado de exposiciones, cuyo objetivo final es la difusión —y participación— de la creación emergente. Los diferentes individuos y agrupaciones que participan en los ciclos audiovisuales están unidos por su activa implicación en la creación experimental actual y, en el contexto de *continuo*, se convierten en una identidad colectiva —o comunidad— que da cuenta de una realidad concreta, en un momento determinado, a través de producciones fruto de la colaboración.

Apoyándome en este marco y en esta experiencia, tratando de manera transversal las oportunidades y los retos que provoca el arte cuando es performativo, audiovisual, emergente, colaborativo, quiero conseguir hablar de características y conceptos útiles, ya no solo para mí sino para otros investigadores del campo. Y espero que de mi lectura y aprendizaje personal se puedan desencadenar muchas otras.

## 2. Lo colaborativo

Sobre los años 60, el giro social (Bishop, 2007) y conceptual del arte hace que se extiendan las prácticas anticomerciales, antimuseales, incluso antidocumentales. Una de las herramientas que los autores de que aquella época utilizan a estos efectos es la creación colectiva. Aunque desde principio de los tiempos se han establecido escuelas, movimientos, colectivos y demás tipos de agrupaciones de agentes culturales, se puede decir que es en este momento en el que se generaliza la utilización de la colaboración

con estructuras horizontales donde se desdibuja al individuo de manera consensuada y consciente, con una labor política y sobre todo social. Esta tendencia puede llamarse de muy distinta forma, principalmente arte colaborativo, arte participativo o arte social, pero la manera que más me interesa utilizar es arte dialógico (Kester, 2004) o arte que se genera con el diálogo. Con esta acepción no se pone el foco en el objetivo de hacer partícipe a la sociedad, sino al proceso por el que se llega a crear, que es mediante el diálogo y la negociación. Resulta especialmente reseñable el mismo poder de formar comunidad que tiene este diálogo, no tanto el crear experiencias para grupos concretos ya existentes, no tanto reforzar dinámicas y estructuras, sino la capacidad de constituir nuevas redes de colaboración que, obviamente, refuerzan y son parte de otras organizaciones más grandes.

Cuando se trabaja deliberadamente con la colectividad hay que entender a los individuos como agentes de contexto y jugar con esta particularidad, ya que cada uno forma parte de un ambiente al que afecta y por el que es afectado. La manera que tiene la colaboración de construir puentes entre estos grupos, escenas, lugares y ambientes, es a través de personas para, finalmente, conformar una red o un mapa de colaboración. Como tal es arte útil (Bruguera, 2012), crea oportunidades de intercambio y de evolución para los individuos con un potencial constructivo.

Lo que en primera instancia da lugar a esta colaboración es la existencia de ideas compartidas: estéticas, políticas, formales o relacionales. Es decir, estos colectivos o comunidades se generan cuando en un momento concreto concurren personas que comparten opiniones en torno a la creación y descubren afinidades. Sin embargo, por encima de todo, lo que veo más relevante es la elección que toman de colaborar. Anteponer el *yo* colectivo al *yo* individual. Deciden desprenderse de cierto control de los resultados y los procesos de cara a obtener unos procesos y unos resultados en los que todos tengan un espacio de opinión y de trabajo (Bishop, 2007).

Así, estas prácticas relacionales hacen necesario el sacrificio de criterios subjetivos de manera que se construyan otros criterios compartidos. El sacrificio de la opinión individual, o más bien no considerarlo un sacrificio sino una oportunidad en pro de la construcción colectiva y pese a que conlleve asumir cierto nivel de riesgo. Se entiende que las diferentes partes ejercen como agentes de contexto y por lo tanto están sujetas a sus propias idiosincrasias que enriquecen el proceso con puntos de vista, experiencias, conocimientos, etc. Pero apoyándonos en la colectividad no solamente descubrimos que nos encontramos frente a una realidad múltiple, sino que aprendemos a trabajar con esta impredecibilidad (Kester, 2017) que hace el proceso más complejo, pero también más valioso.



Ideas compartidas, cierta idea de auto-sacrificio (Bishop, 2007) y, dependiendo del caso, el gusto, la necesidad o la oportunidad de ser parte de procesos grupales. No hay que dejar de hablar de la realidad actual, donde el arte emergente trabaja muy a menudo con lo colectivo y la colaboración de manera obligada, donde la colaboración se puede llegar a ver como una tendencia, un lastre o una maldición.

Por un lado, cuando se trabaja en comunidad a partir del deseo de hacerlo, que supone una minoría dentro del grueso de personas que se adentran en el trabajo colaborativo, se debe a diversas razones. Para empezar, como ya se ha expuesto, por ver mayor interés y novedad en ofrecer un punto de vista múltiple y no único, o bien compartir habilidades y conocimientos. Este trabajo en equipo tiene además como consecuencia directa la creación de redes interpersonales de mayor envergadura y con más influencia que conecta personas afines. Volvemos al interés por lo local y el contexto cercano y el querer pertenecer, difundir y compartir estrategias. En parte para generar éxito, profesional, personal, social, aunque también a nivel afectivo.

En segundo lugar, ya hemos llegado a comentar que la colaboración puede nacer fruto de la necesidad más que del deseo, y se convierte así en un obstáculo muchas veces difícil de superar. De manera generalizada en el entorno de la cultura, y más si cabe en la creación emergente independiente, hay que pasar por estos estados intermedios, donde se comparten espacios y recursos quizás más de lo deseado, antes de conseguir la autonomía. La creación misma de colectivos autoorganizados y autofinanciados nacen de esta misma necesidad de unir fuerzas y competencias. Esta multiplicación de agentes implicados está conectada estrechamente con la falta de seguridad económica alguna en estos proyectos, lo que obliga a compatibilizar, dedicar menos tiempo, sumar fuerzas, compartir tareas, etc.

Lo que me lleva al último punto: la precarización. Es innegable que este paso por lo colectivo o coral es para muchos creadores un trámite antes de llegar a su objetivo final: lo monográfico, el protagonismo. Esta es la tendencia natural hacia la que aspiramos como parte del sistema al que pertenecemos, marcado por el interés individual y la autonomía. Es necesario admitir que cuando trabajas en este compartir espacios, recursos, presupuestos, etc. en muchas ocasiones los recursos son menores que en un proyecto individual, aunque se gane en aprendizajes y experiencias.

Lo que hay que tener en cuenta de la relación entre la precariedad y la colaboración es que son a menudo indisolubles, como ya hemos comentado a veces la única manera de construir —y más de manera independizada de criterios impuestos— sin grandes recursos es con esta unión de fuerzas, que conlleva la multiplicación de personas implicadas en los procesos, colectivizando. Pero hay que caer en que la dinámica por la

que se tienen que medir esfuerzos y resultados en los proyectos participativos es completamente diferente a la del mundo empresarial. La cuestión del capital y el beneficio económico se dejan a un lado y lo importante tienen que ser en todo momento los medios, el proceso, el modo, y no el fin.

### 3. Lo performativo

En este interés por el proceso, los efectos y las relaciones nos topamos con la performatividad como prisma a través del cual observar y valorar la creación. El componente ritual o teatral de nuestras acciones forma parte inherente de la vida cotidiana (Sánchez y Prieto, 2013), por lo que está presente en la creación en tanto que forma parte de ella. Con más razón podemos mencionar el modelo performativo en el momento en que hablamos de producciones culturales que forman parte de un sistema que ya cuenta con su propia coreografía.

Por lo tanto, no solamente hablamos de performatividad a la hora de describir las prácticas escénicas, puesto que los recursos y estrategias propios de las artes performativas son igualmente aplicables a las artes plásticas y visuales (Valesini y Valent, 2020). De estas actividades en vivo sacamos herramientas para capturar la dimensión performativa de cualquier tipo de proceso y de colaboración y nos hacen pensar en el componente vivo de cualquier disciplina. Exponiendo así el proceso creativo como un perpetuo directo que tiene interés por sí mismo y que por ello debe ser expuesto, registrado, archivado y también preservado.

Además, aunque esta performatividad primero se da de manera clara en los espectáculos en formato directo —como en la danza, las visuales y la música que se generan y mezclan en el momento—, y luego aplicamos a las demás disciplinas —en tanto que presentan acción—, es igualmente trasladable para leer el formato expositivo. Aquí los diferentes dispositivos, pese a estar pregrabados o prefabricados, en el momento en el que concurren en un momento y un lugar, actúan igualmente a modo de performance conjunta. Porque en el momento que existe una multiplicidad, ya no solo de agentes implicados, sino de partes de una misma obra multidisciplinar colaborativa o simplemente de una misma sala, el modo en el que dialogan los dispositivos da lugar a una suerte de directo, que incluso puede tener variaciones y progresiones. Así corroboramos que se pueden utilizar conceptos y herramientas propios del entorno *live* y así activamos de manera distintiva dispositivos tradicionalmente propios del entorno expositivo.

Finalmente, si hablamos del reto de la conservación de los formatos basados en directo —o de la dimensión viva de las prácticas artísticas, que ya hemos visto que es universal— es necesario incidir en la importancia del registro y la documentación. Por lo tanto, al igual que grabamos el registro sonoro y visual de una acción, podemos pensar en el interés de aplicar estas mismas herramientas a la hora de registrar un proceso creativo, de manera que se ponga el foco en el recorrido y el modo de hacer y no solamente en el resultado final. Ejercicio que resulta especialmente valioso si hablamos de procesos de colaboración.

#### **4. *continuo*: prácticas audiovisuales experimentales**

Tras exponer los puntos de interés de este escrito: la creación, la colaboración y la performatividad intrínseca a ambas, es hora de proyectar un ejemplo de iniciativa que trabaja desde estos conceptos.

*continuo* es un colectivo/asociación con sede en Madrid, cuyo proyecto artístico se centra en la organización de ciclos audiovisuales de música electrónica experimental (Fig.1) y el comisariado de exposiciones (Fig.2), cuidando el interés por la creación audiovisual. El objetivo del colectivo es la difusión — y participación— de la creación emergente, en concreto de la ciudad de Madrid, donde realiza actividad de manera autoorganizada desde mayo 2018. Sin una sede establecida, sino con carácter itinerante, ha organizado ciclos colaborando con agentes y espacios como Vaciador 34, Museo La Neomudéjar, Cerquone Projects, Festival Music & Dealers, Hybrid Art Fair, Lav, Museo Zapadores y Laboratorio Octogon.

El encuentro de artistas y la hibridación de disciplinas son los dos pilares en los que se sustenta *continuo*, ya que busca generar un espacio de posibilidad para que artistas dispares se conozcan y dialoguen en torno a propuestas colectivas que más tarde se presentan en formato directo o en formato instalación. Además, con toda la intención de documentar la actividad, y poner de manifiesto los procesos internos de la colaboración, los ciclos y exposiciones se complementan con la edición de publicaciones que completan el contenido de las obras expuestas y a la vez documentan las acciones realizadas.

Dentro de la variedad de formas que la creación audiovisual puede ofrecer, la propuesta parte de la premisa de presentar conjuntamente tres disciplinas: música, visuales y escenografía/instalación, propiciando así la colaboración entre creadores. La experiencia que se propone es de carácter experimental, buscando generar un ambiente inmersivo dentro o cercano a la idea de directo, jugando con esa performatividad propia del diálogo entre disciplinas.



Fig. 1. Ciclo audiovisual continuo #4. Madrid, enero 2020.



Fig. 2. Exposición n. Museo Zapadores. Madrid, junio 2021.

La actividad de continuo nace desde el formato directo, por lo que a la hora de aproximarse al comisariado de exposiciones utiliza las herramientas y conceptos propias del directo y piensa las iniciativas que lleva a cabo teniendo en cuenta esta performatividad universal de la que hablábamos. Al tiempo trata el formato directo con toda la intención e interés propio del ambiente museal, por lo que el trasvase de información de ambos ambientes es bilateral. Compartiendo estrategias y recursos de los dos ambientes, *continuo* consigue posicionarse a medio camino entre disciplinas, espacios y públicos, que hacen que se convierta en un lugar de confluencias. De esta manera, *continuo* promueve, genera y también captura formas de creación basadas en la colaboración, la performatividad y el directo. Un proyecto que nace del deseo —aunque también la necesidad— de crear colectivamente y ahondar en las oportunidades que nos ofrece la colaboración. El proyecto se caracteriza por construir una red de agentes y de colaboradores que va creciendo a medida que se desarrolla la actividad, siendo así partícipe del presente del arte emergente, hasta ahora de forma local en la ciudad de Madrid, donde participa de una fuerte tendencia de creación colectiva.

## 5. Conclusiones: aprendizaje y futuro

Después de esta aproximación hacia los conceptos clave cuando hablamos de creación emergente audiovisual y colaboración, queda clara la gran variedad de factores que influyen y contaminan este tipo de procesos. No se ha profundizado en todos estos factores porque hay que tener en cuenta que hay tantos elementos como personas y ambientes a estudiar, por lo que estamos hablando de una línea de investigación viva y que tiene tantas respuestas como existen formas de colaborar.

Por una parte, es necesario aprender la importancia de ser plenamente consciente de lo que implica un proyecto de colaboración y la responsabilidad que se adquiere cuando se está dentro. Sin este aspecto la colaboración está mal planteada y no puede generar más que frustración. Las ganas de colaborar, compartir, delegar y funcionar de manera conjunta y flexible tienen que ser el punto de partida. Si la colaboración se plantea en estos términos y se desarrolla de manera transparente entre las partes implicadas no puede fracasar (Bishop, 2007) y se entiende como un éxito. Si, además, hablamos de colaboración en el contexto de creación, y se da entre artistas y agentes con talento que están implicados de verdad en el proyecto, los procesos serán momentos de aprendizaje mutuo y los resultados materiales serán igualmente valiosos.

En cuanto a los desafíos concretos que se encaran en proyectos audiovisuales y performativos, ligados a las cuestiones del directo, lo digital, lo musical, lo visual, la

tecnología, etc., merece la pena enfrentarlos. Es en las prácticas representativas del momento que vivimos, las que están más vivas en todos los aspectos, donde encontramos más novedad y, por lo tanto, las que se merecen visibilidad. Estas prácticas están cada vez más presentes y valoradas en el entorno del museo, con conciertos y con performances como parte de la programación de actividades, y cada vez más, como punto de partida para generar exposiciones. La música y el arte sonoro, se están acercando al entorno del museo y alejándose del mundo del entretenimiento que les era más propio, y a veces impuesto. Aun se merecen más atención cuando hemos visto que existe un aprendizaje que rescatar de estas disciplinas naturales del formato directo. Revisar los problemas y soluciones de este campo nos ayuda a plantear la instalación, la documentación y la conservación de los dispositivos y las propuestas artísticas de nuevas formas.

Por otra parte, es necesario reivindicar que es desde los espacios y colectivos autoorganizados en la escena independiente donde nacen las tendencias que luego se reproducen a nivel institucional. Son los colectivos de agentes culturales los que permanecen atentos a la escena emergente, participando y creando las oportunidades para que exista una continuidad y un tejido cultural emergente, que más tarde eclosiona en niveles ya institucionales, pero que necesita de este sustrato, este compartir, esta colaboración. Por lo tanto, se hace vital valorar y cuidar las iniciativas jóvenes y autofinanciadas, al mismo tiempo que a los profesionales y las plataformas que hacen posible la construcción de propuestas independientes.

## 6. Referencias

- BISHOP, C. (2007). El giro social: (la) colaboración y sus descontentos. *Ramona* (72), pp. 29-37.
- BRONCANO, F. (2018). Cultura es nombre de derrota: cultura y poder en los espacios intermedios. Delirio. Salamanca.
- BRUGUERA, T. (2012). Reflexiones sobre el Arte Útil. En Y. Aznar y P. Martínez (eds.), *Arte actual. Lecturas para un espectador inquieto*. CA2M, Comunidad de Madrid, pp. 194-197.
- COLLADOS, A., (2015). La edición como medio para la multiplicación de los saberes producidos en ellos espacios de producción cultural colaborativa. *Revista SOBRE*, (1), 39-60. <https://doi.org/10.30827/3135>.
- GUASCH, A., (2016). El giro dialógico. En A. Guasch, *El arte en la era de lo global. 1989 | 2015*. Madrid. Alianza Editorial.
- KESTER, K., (2017). Piezas conversacionales: El papel del diálogo en el arte socialmente comprometido. *Efímera Revista*, Vol. 8 (9), 1-10.

Alicia Torres Iturrioz

- LIND, M. (2007). The collaborative turn. En M. Lind y L. Nilson, *Taking the Matter into Common Hands: On Contemporary Art and Collaborative Practice*. Londres. Black Dog Publishing.
- NEDELSKY, J., (1989). «Reconceiving Autonomy: Sources, Thoughts and Possibilities». En *Yale Journal of Law and Feminism* 1(7).
- PALACIOS, A., (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, (4), 197-211.
- SÁNCHEZ, J. A. y PRIETO, Z. (2013). Los desafíos del 'giro performativo': el modelo de Alexander y la pervivencia de Turner. En F. Oncina y E. Cantarino (Coords.), *Giros narrativos e historias del saber*. Madrid. Plaza y Valdés.
- SOLA PIZARRO, B., (2019). Prácticas artísticas Colaborativas: nuevos formatos entre el arte y la educación. *Del Arte*, (18), 261-268. <http://dx.doi.org/10.18002/da.v0i18.5885>
- VALESINI, S. y VALENT G. (2020). El giro performativo en las artes visuales. *Arte e investigación* (17), pp. 1-10. <https://doi.org/10.24215/24691488e052>





## (Des)cansar la mirada. Un acercamiento a las políticas del ver/visionar en el tiempo digital

Salvador Jiménez-Donaire Martínez<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Investigador predoctoral contratado PIF. Universidad de Sevilla. [sjimenezdonaire@us.es](mailto:sjimenezdonaire@us.es)

---

### Abstract

*Today, the interruption, fragmentation and overlapping of activities configure our modus operandi in a culture of excess (of speed and data), shaped by the means of access to information and its perpetual virtual flow of images/words. The digitalization and overexposure to data-streams have generated a new optical model: the vision-navigation. Digital obsolescence and obsolescence of the gaze, now more than ever tired, outstripped by the myriad of visual information to which it is subjugated at full speed. In this state of things, many are the voices that imagine another (alterpolitical) time: a temporality that slips the hegemonic acceleration and allows seeing, thinking and restructuring those moments of observation-expectation in an unhurried way. In this regard, Arden Reed published *Slow Art: The Experience of Looking, Sacred Images* to James Turrell (2017), a kind of manifesto in which a new artistic category is advocated. In that regard, this text addresses video artworks created by Sam Taylor-Wood, Bill Viola and Christian Marclay. In their works, these artists suggest a long present and propose something as unusual and luxurious today as experiencing one's own time.*

**Keywords:** digital sphere; visionic; image-time; Slow Art; temporal experience.

---

### Resumen

*La interrupción, la fragmentación y la superposición de actividades configuran hoy nuestro modus operandi en esta cultura del exceso (de velocidad y de datos), perfilada por los medios de acceso a la información y su perpetuo fluir virtual de imágenes/palabras. La digitalización y la sobreexposición a los data-streams en la cultura-red han generado un nuevo modelo óptico: la visión-navegación. Obsolescencia digital y obsolescencia de la mirada, ahora más que nunca cansada, excedida por la miríada de informaciones visuales a la que es subyugada a toda velocidad. En este orden de cosas, muchas son las voces que imaginan un tiempo otro (alterpolítico): una temporalidad perpendicular a la aceleración hegemónica que permita ver, pensar y reestructurar esos momentos de observación-expectación de manera despaciosa. A este respecto, Arden Reed publica *Slow Art: The Experience of Looking, Sacred Images* to James Turrell (2017), una suerte de manifiesto en el que una nueva categoría artística*

es preconizada. En este texto abordamos algunas obras de videoarte vinculadas a la misma, centrándonos principalmente en trabajos de Sam Taylor-Wood, Bill Viola y Christian Marclay. En sus proyectos, estos artistas conjeturan un presente dilatado y sugieren algo hoy tan inusual y lujoso como experimentar el propio tiempo.

**Palabras clave:** esfera digital, visiónica, imagen-tiempo, Slow Art, experiencia temporal.

## 1. Introducción: velocidad y caducidad perceptiva.

Cada etapa histórica se distingue por su manera de experimentar la temporalidad (Agamben, 2011, 129). Afirman numerosos pensadores y académicos que la nuestra vendría definida por la aceleración. Para Luciano Concheiro, este fenómeno justifica cómo se organizan hoy la economía, la política, las relaciones sociales, nuestros cuerpos y nuestra psique. “Bajo la lógica capitalista, la velocidad se desea con fruición. Ir más rápido significa mayores ganancias. A la inversa, cada minuto desperdiciado conlleva pérdidas monetarias. La lentitud, la torpeza y la pereza resultan aberrantes” (2016, 19). Vivimos sometidos así a un estricto régimen temporal, uno rigurosamente fraccionado en tiempos de trabajo, de ocio, de escolarización, de formación y, en suma, marcado por la presión de los plazos y horarios (Safranski 2013, 20).

En la actualidad, las estructuras temporales vienen determinadas y gobernadas por la lógica de un proceso de aceleración que ha ido fraguándose desde la concepción y desarrollo de la modernidad (Rosa 2016, 10), y que se habría instaurado definitivamente con el advenimiento del medio digital e Internet.

La interrupción, la fragmentación y la superposición de actividades configuran hoy nuestro *modus operandi* en esta nueva cultura del exceso (de velocidad y de datos), perfilada por los medios de acceso a la información y su eterno fluir virtual de imágenes/palabras. Esclarecedora la metáfora de lo líquido propuesta por Bauman para referirse a este nuevo escenario desmaterializado, inasible, licuado (no olvidemos que Internet es un medio que se *surfea*, se *navega*, se *bucea*), en el que todo muta permanentemente bajo la imposición de actualizaciones incesantes. Como asegura Martín Prada, es la era de *downloaders*, todo lo queremos disponible en el tiempo del *clic* (2018, 25).

De esta manera, la concepción temporal de hoy se asemejaría al *scroll* infinito, el modo de navegación empleado por Facebook, Instagram, Twitter y otros servicios de compartición en red, dejando la mirada sin margen para el descanso. La visión se ha vuelto instantánea: el *ahora* es un producto más en la economía de la obsolescencia. En su ensayo sobre la esclavitud temporal, Judy Wajcman se pregunta por la paradoja más

irritante en la actualidad: “Pero ¡un momento! ¿No se suponía que las máquinas modernas ahorran tiempo y, de ese modo, dejaban más tiempo libre?” (Wajcman, 2017, 15). La autora australiana asegura que el tiempo de los relojes ya no captan, ni por asomo, “nuestra experiencia cotidiana de temporalidades múltiples y superpuestas” (2017, 113). La exigencia del modo multitarea, es decir, la distribución y yuxtaposición de diversas prácticas dentro de un período de tiempo dado, enfatiza nuestra sensación de presión y desorganización temporal –una *desincronización* sofocante. Esta aceleración cultural, hacer el máximo en el tiempo que uno tiene, constituye el enigma por el que se interesa Wajcman: “vivimos en una *sociedad de la aceleración* en la que el incremento tecnológico no produce más tiempo libre y de inactividad, sino, de hecho, un ritmo de vida cada vez más rápido” (2017, 230).

Es en este contexto en el que surge la *visión-navegación*, ese nuevo modelo óptico derivado de la velocidad, la digitalización y la sobreexposición a la imagen característica de nuestro mundo-iconosfera. Hoy, las lógicas de intercambio simbólico (inmaterial) se sustentan casi exclusivamente en la imagen; estos nuevos regímenes de valor se establecen, simultáneamente, a través del control de la visualidad y la imposición de velocidad.

Remedios Zafra certifica que “la mirada y las lentes políticas y económicas (...) configuran esta cultura mediada por pantallas (...). Los ojos y el capital son monedas cada vez más igualadas, (...) en un mundo excedentario en lo visual y siempre conectado” (2015, 12).

Este nuevo patrón de visión fugaz fue presagiado, y de manera sorpresivamente acertada, por Nietzsche:

La abundancia de impresiones dispares es más grande que nunca: el cosmopolitismo de las comidas, de las literaturas, de los periódicos, de las formas, de los gustos, incluso de los paisajes. El *tempo* de esta afluencia es un *prestissimo*; las impresiones se borran; se guarda uno instintivamente de absorber algo, de impresionarse profundamente, de “digerir” algo (Nietzsche, 2000, 81).

Obsolescencia digital y obsolescencia de la mirada, ahora más que nunca cansada, apresurada, excedida por la miríada de informaciones visuales a la que es sometida. En este orden de cosas, muchas son las voces que imaginan un tiempo *otro*: una temporalidad perpendicular a la aceleración hegemónica que permita ver, pensar y reestructurar esos momentos de observación-expectación de manera despaciosa. A este respecto, Arden Reed publicaba *Slow Art: The Experience of Looking, Sacred Images to James Turrell* (2017), una suerte de manifiesto en el que una nueva categoría artística es preconizada. En este texto abordaremos algunos trabajos de videoarte que

conjeturan un presente dilatado y sugieren algo hoy tan inusual y lujoso como experimentar el propio tiempo.

## 2. Extenuación y consunción de los ojos.

Nunca antes albergaron los ojos el poder de hoy. Tampoco antes fueron tan sometidos, tan abusados, tan maltratados. En un mundo en el que, como acordábamos en la introducción, prevalece la sensación de vivir permanentemente fuera de plazo, a destiempo, los ojos son instrumentalizados y puestos al servicio del capital. Sucumbimos ante la velocidad y el exceso – esos fenómenos son los únicos compatibles con la idealización del presente inmediato que habitamos. El momento, como señalábamos, es *ahora*. El requerimiento de la inmediatez es *conditio sine qua non* contemporánea. No hay ya tiempo para la argumentación: el *like* es el emblema de la convicción instantánea que articula la comunicación en redes. Interpretar, concluir, siempre ejercicios esforzados y despaciosos, se simplifican en formas de respuestas inmediatas y banales: *me gusta / no me gusta; follow / unfollow; retweet...* “La red digital no es ninguna forma de conclusión. Y por eso la comunicación digital es incapaz de diálogo” (Byung-Chul Han, 2016).

Ardua tarea la de experimentar la duración (precisamente porque nada dura lo suficiente para ser experimentado). El imperativo de rendimiento parece bloquear toda forma de demora o pausa. Díficil resistir el impulso de preguntarse dónde poder desconectar, y cómo hacerlo, de qué manera detener el flujo de datos-imágenes que desborda nuestra capacidad de absorción. Como asegura Martín Prada, nos hemos acostumbrado a vivir en el tiempo de una ecología de *data-streams*. Acaso convendría reivindicar una *kairológia visual*, alguna estrategia que nos indique “dónde poner nuestra atención en ese fluir de una mirada de cosas que transitan aceleradamente ante nuestros ojos” (2018, 26). Belicosa caducidad perceptiva a la que asistimos: “Los conflictos se apoyan en la parálisis derivada del exceso del ver sin descanso, sin parpadeo, en una sintomática crisis -o tal vez nuevo estatuto- de la atención. Un ver que (...) parece responder desorientado” (Zafra, 2015, 24).

Desorientación, cansancio, confusión: la saturación anula el espacio vacío (el intermedio, la pausa) necesario para la dotación de sentido cohesivo. En combinación con la velocidad (mucho en poco tiempo), el exceso impide la adopción de un posicionamiento crítico. La hipervigilia, la hipervisibilidad o el exceso de transparencia, como dirá Han, desborda el poder de asimilación de la mirada, derivando en nuevas y perversas formas de censura. “El exceso hace reclamar a gritos: ‘¡que alguien nos ayude a filtrar, a ordenar, a almacenar, a jerarquizar!’” (Zafra, 2012). En un breve relato de Eduardo Galeano, un joven adolescente es llevado por primera vez a ver el mar. “Cuando el niño y su padre alcanzaron por fin aquellas cumbres de arena, después de mucho caminar, la mar estalló ante sus ojos. Y fue tanta la inmensidad de la mar, y

tanto su fulgor, que el niño quedó mudo (...). Y cuando por fin consiguió hablar, temblando, tartamudeando, pidió a su padre: “¡Ayúdame a mirar!” (2003, 3).

La virtual es esa mar que acongoja por hipnótica y por inconmensurable, y en la que sin embargo todos deseamos zambullirnos a través de nuestros dispositivos de conectividad y salida de imágenes. Somos expuestos (y nos exponemos voluntariamente) a esas mareas de datos.

### **2.1 *Contraimágenes*: devolver el tiempo a la mirada.**

Se ha perdido la posibilidad de tomar la distancia necesaria en toda forma de evaluación reflexiva. La velocidad de la cultura-red facilita la omisión de ese distanciamiento crítico, aquel que nos salva de la subordinación y la dependencia.

(...) pareciera que hoy más que nunca necesitaríamos tiempo para aplazar el exceso, una suerte de párpados para poder “cerrar los ojos” y dejar de ver todo el tiempo. Y créanme que nunca esta proclama ha sido más revolucionaria que hoy, puesto que cerrar los ojos no significaría en este contexto resignarse (mirar hacia otro lado), o dejar de ver. Muy al contrario significaría tomar partido por la dotación de sentido y la imaginación de la (nueva) posibilidad política en la red. Aprender a cerrar los ojos supondría una interpelación del tiempo y el pensamiento interior (...) más allá de la presión del “instante”. De forma que al obturar la mirada logremos convertir un paisaje recargado, que ya hace tiempo dejamos de ver, en un paisaje donde estar conectados no nos fagocite como masa conforme rendida a lo último y cansada al instante (Zafra, 2012).

Zafra se gira hacia las artes visuales para comprender mejor este mundo de ojos y pantallas. Martín Prada reconoce a su vez el rol del arte en la elaboración de “contraimágenes” (...), un tipo de producción visual que, ante todo, rechazaría establecer con el espectador una relación de mera instantaneidad, valiéndose de configuraciones visuales emisoras de una luz más *lenta*, más *densa*, exigente de una *digestión* óptica más prolongada” (2018, 25).

Son numerosos los autores que reclaman y perciben una creciente “hambre de tiempo”, una sociedad “empobrecida de tiempo”. Cuando en 2017 Arden Reed publica *Slow Art: experiencing...* lo hace con la intención de quien redacta un manifiesto. A Reed le preocupaba precisamente eso: la insidiosa carencia de tiempo a la que asistimos y el margen que las artes visuales ofrecen para experimentar unas temporalidades *otras*. En su libro, Reed reclama la mirada prolongada y la contemplación no solo como premisas para la percepción de la imagen-arte, sino como

actitudes sanadoras en relación con nuestra capacidad cognitiva. El autor define el *Slow Art* como una experiencia social en el tiempo (2017, 19).

En este sentido, son muchos los artistas que exploran las posibilidades de otras formas de temporalidad a través de ritmos y recursos narrativos alejados de la prisa contemporánea. La ralentización, el detenimiento o la exposición a largos tiempos de observación, el acoplamiento de diferentes ritmos temporales o la alteración de la temporalidad narrativa son algunas de las estrategias más empleadas por creadores como David Claerbout, Luca Pancrazzi, Douglas Gordon, John Gerrard, Doug Aitken, Christian Marclay, Sam Taylor-Wood, Bill Viola...

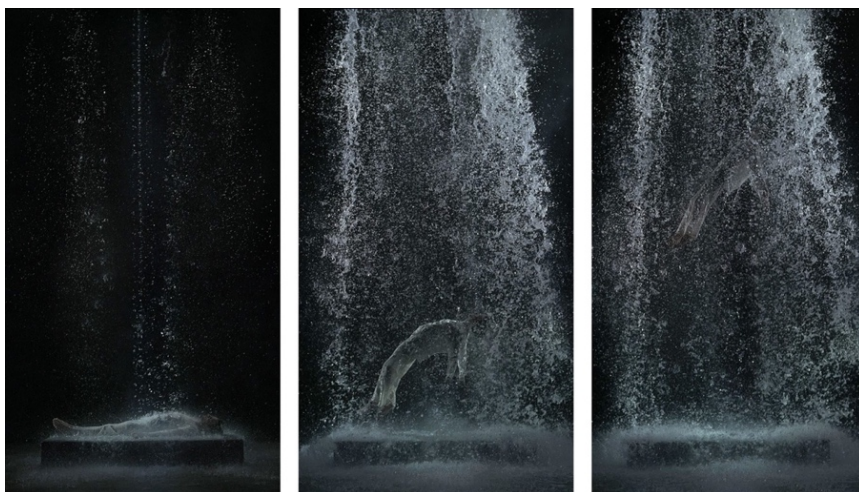


Fig. 1: Bill Viola, *Tristan's Ascension (The Sound of a Mountain Under a Waterfall)*, 2005.  
©Bill Viola.

Uno de los artistas clave en la desaceleración visual es, sin duda, este último. En sus trabajos, Viola lleva esta estrategia (que conforma su sello como creador) al extremo. Apodado “el pintor electrónico”, Viola genera piezas de video basadas, principalmente, en pinturas clásicas y relatos religiosos. La piedra angular en su trabajo es el movimiento radicalmente pausado –a menudo, incluso, las imágenes son tan ralentizadas que llegan a ser reproducidas en sentido inverso, como en el caso de *La ascensión de Tristán* (fig. 1). Sobre su apodo, el artista ha declarado en una entrevista para un diario que “algunas de las obras encajan en esa descripción, en especial las de la serie titulada *Pasiones*, iniciada en el año 2000 se grabaron utilizando película en una cámara de alta velocidad en 35 mm que, al ralentizarla, crea un movimiento regular y lento; a menudo tan lento que parece un cuadro” (Reuelta, 2017). Este despliegue

despaciado de la imagen dista mucho del ritmo vertiginoso con el que es recibida, compartida, almacenada, eliminada y *visionada* en la actualidad, como reconocíamos más arriba. En la misma entrevista, cuando es preguntado por las sensaciones que pretende generar en el público, Viola responde que le gustaría dar a los espectadores “el regalo del tiempo, entrar en un mundo diferente, sumergirse en las obras y disponer de tiempo para reflexionar” (*Íbid.*).

Para Douglas Gordon, otro de los artistas más reconocidos por el empleo de recursos como la cámara lenta, la congelación de fotogramas y la repetición en sus obras de videoarte, “slow motion and freeze-framing function less as analytical techniques... than as instruments of desire” (Reed, 2017, 188). Gordon sugiere así que la lentitud puede ser tan seductora como la velocidad. Viola, que examina la lentitud en todas y cada una de sus creaciones, parece oponerse al anhelo de aceleración característico de nuestra era. De esta manera, el trabajo de artistas resuena con las pretensiones del Slow Art propuesto por Reed: “We must take time back into ourselves, to let our consciousness breathe and our cluttered minds be still and silent. This is what art can do and what museums can be in today’s world” (Reed, 2017, pp. 188-189).

Ese “regalar tiempo” al que alude Viola como propósito de sus trabajos es compartido por muchos otros creadores, pero pocas veces de forma tan literal como en el caso de Christian Marclay. *The Clock*, la obra magna que Marclay presentó en 2010 ante el asombro de espectadores y crítica, es un dispositivo complejo, de más de tres años de edición. Este artefacto, *imagen-tiempo* y reloj hipnótico de veinticuatro horas de duración, es descrito por Graciela Speranza en su libro *Cronografías: Arte y ficciones de un tiempo sin tiempo* en los siguientes términos:

(...) cuando el espectador entra en la sala en que se muestra *The Clock* y en la pantalla para Nicole Kidman en *Ojos bien cerrados* son las 7:29 p.m, comprueba que también en su reloj son las 7:29 p.m. La coincidencia persiste más tarde cuando para Bruno Ganz en *Las alas del deseo* son las 7:50 p.m, la misma hora que marca su reloj. Y aunque no hay escena que no le recuerde que el tiempo pasa, pierde la noción del tiempo en los pliegues de los fragmentos de películas que a veces reconoce y a veces no, ya no por efecto de la cualidad onírica de las imágenes ni la sala oscura, (...) ni tampoco por las elipsis, los *flashforwards* y los *flashbacks*, sino por un mecanismo más indescifrable que combina todos esos efectos, recrea lo ya visto, lo acerca y luego lo distancia, lo monta en breves secuencias nuevas y lo desmonta con saltos inesperados, hasta volverlo una materia difusa, el espectáculo del tiempo que pasa, que es muchos tiempos sobre todo uno, el tiempo real, la hora en que el



espectador consulta su reloj y se levanta para acudir a una cita que la rara experiencia de eso que lleva viendo desde hace ¿cuánto?, ¿dos horas?, ¿tres?, casi lo ha hecho olvidar (Speranza, 2017, 111).



Fig. 2: Christian Marclay, *The Clock*, 2010. 24 hours, loop. ©Christian Marclay.

Sincrética y compleja constelación narrativa la propuesta por Marclay en *The Clock*, que incluye escenas de cine comercial, series de televisión, cine de autor, imágenes en blanco y negro e imágenes a color... Claro que no es el primer film de veinticuatro horas ni la primera vez que una obra se genera a través de estrategias apropiacionistas, pero lo intrincado de su estructura y magnitud de la misma, como sugiere Speranza, hacen de la pieza un artefacto inédito, una suerte de collage donde la noción de duración es alterada: un *ready-made* temporal contemporáneo.

Aunque articulada por un mecanismo cinematográfico titánico, la obra es más que una proyección de imágenes en movimiento conectadas: se convierte en un acontecimiento en el que el espectador participa por inmersión. El propio Marclay asegura:

The fact that it is in real time and you become, the viewer becomes a participant in this experience, it's almost like a performance. it's not just a video that you watch and you're separated from. it's neither the engagement that you have with an action movie where you kinda get sucked into the narrative and you forget about time. This piece is really engaging you in the present. You're there, you know exactly how much time you've spent in the video. you know when you arrived, you know when you left and actually that's when it starts. You might never see the whole thing, its 24 hours and you can't just, you know, spend all that



time there. You have to eat, you have to feed your kids or the dog, water the plants... (Myers, 2018).



Fig. 3: Christian Marclay, *The Clock*, 2010. Instalación monocal, 24 horas, *loop*. ©MoMA

Cuando Marclay es preguntado por el significado del tiempo en una entrevista, el artista reconoce no saber cómo describirlo, aunque admite sentirse presionado por él:

Time? That's a good question. I don't know what time is, I know that I have never enough time. We're obsessed with time and it's a stressful thing, (...). We're much happier when we don't have to think about it. (...) basically, I'm asking you to look at time go by (...). The Clock is very much about death in a way – it is a *memento mori*. The narrative gets interrupted constantly and you're constantly reminded of what time it is (...). So (...) this push and pull between being sucked into fragments of narrative yet pulled back and made aware of how much time has gone by it's an odd experience. (...) If I told you to look at a clock for 24 hours, you'd go mad, it would... it would take forever, but here time also kind of tends to shrink – but in a natural way (Out of Sync, 2017).

Descrita como una obra maestra de la edición (Groom, 2013, 23), Marclay explora en *The Clock* nociones como la duración y la alteración/edición de escenas e imágenes de relojes para generar una falsa sensación de continuidad sincronizada con el tiempo de emisión. El tiempo (interior) de la obra coincide con el tiempo (exterior) de la sala. La consecuencia última de esta fórmula creativa es la transformación del tiempo del carrete (*reel time*) en el tiempo real (*real time*) de la espera (Krauss, 2011, 217).

Mientras Viola proporciona esos tiempos de espera a través de la dilación forzada (estrategias de ralentización mediante), Marclay lo hace a través de la sincronización (por amalgamación) de heterogéneos instantes de tiempo(s). Sam Taylor-Wood, por su parte, propone en su obra *The Last Century* (2005) una estrategia distinta: la inacción (tanto a nivel conceptual como de contenido). Lo que a primera vista se advierte como la imagen estática de un grupo de personas, ante la mirada detenida y atenta se desvela como una toma de vídeo cuya duración está marcada por la consunción de un cigarrillo encendido. La duración total del video es de 7 minutos y 42 segundos, y en él los únicos movimientos son los espasmos, parpadeos involuntarios y la respiración casi imperceptible de los actores, pasivos, todos dispuestos de manera grupal alrededor de una mesa, como en los retratos de grupo pintados por Rembrandt y otros maestros clásicos.



Fig. 4: Sam Taylor-Wood, *The Last Century*, 2005. ©Sam Taylor-Smith.

La artista declara que este video “is literally about those moments where you just want to stop and observe and look and feel and take time with that moment, which you can never really do in real life” (Wendt, 2011). Esa detención de la que habla Taylor-Wood se hace literal en una obra que, literalmente, parece intentar suspender el tiempo. Pero, como señala Arden Reed, *The Last Century* convierte una imagen en un evento (2017, 193). La obra orquesta así múltiples *tempos*:

the seven-minute chemical time of burning tobacco, which matches the spectator’s time; the bodily rhythm of actors breathing; the time of foam

collapsing glasses; the aleatory time of pedestrians and traffic passing by, reflected on the pub's walls; the random time air currents circulating in the room, made visible by the smoke; the implied time of the musicians; suspended in mid-melody. All these are set off by the stillness of the architecture and furnishings, and by the immobility of the camera (Reed, 2017, 193)

Si Viola dilatava el ritmo narrativo en sus obras por ralentización digital y Marclay conseguía articular un *continuum* por ensamblaje, aquí Taylor-Wood suspende el tiempo por inactividad: tiempo desnudo, expuesto, sin alteraciones. Los actores están quietos, no congelados. El final de la obra lo marca la consumición del cigarrillo: la ceniza que quema el papel actúa como “barra de tiempo” del vídeo. Tiempo, insistimos, donde aparentemente nada sucede. En este tipo de registro, a menudo asociado al aburrimiento, nuestra atención queda desafiada: ¿qué mirar? En *David* (2004), Taylor-Wood nos muestra al deportista David Beckham durmiendo la siesta en su hotel de Madrid tras una sesión de entrenamiento (fig. 5). El vídeo, de 67 minutos de duración, una suerte de *Sleeping Beauty* masculino, hace una clara referencia a *Sleep*, aquel film experimental de más de cinco horas en el que Warhol registraba la noche de sueño de su novio. Pero ¿por qué debería fascinarnos esa imagen del amante dormido o ese grupo de gente quieta en un bar? Taylor-Wood simplemente responde: “Because it’s a moment of suspension, a time of contemplation” (Reed, 2017, 193).



Fig. 5: Sam Taylor-Wood, *David*, 2004. ©Sam Taylor-Wood.

Asegura el autor estadounidense que la visión que ofrece Taylor-Wood constituye una modesta utopía; que el pub que registra en *The Last Century* se convierte en un lugar

de resistencia, una manera de “pasar tiempo” voluntariamente, una celda de *slow-art* (2017, 195). Como expone la propia artista:

Smoking offers a contemplative time, and while I don't smoke, I object to banning that time and taking away those few moments that are left. We're losing the pauses that smoking provided. Drinking, smoking, but also the pleasures of quite times, are a democratic luxury, one that you're allowed. It's about taking time to enjoy the banal moments that inform life (Wendt, 2017).

A la luz de estas declaraciones, y teniendo en consideración la creciente presión de velocidad y exceso que describíamos en los primeros puntos de este texto, quizá la pregunta no sea ¿qué mirar?, sino ¿qué dejar de mirar? Se hace imperativa la búsqueda de descanso no solo perceptivo, también cognitivo. Durante los siete minutos de *The Last Century*, Taylor-Wood nos invita a disfrutar de esos momentos de quietud que perfilan la vida y que, sin embargo, tienden a escasear. Quizá sea cierto eso que declaraba James Turrell, otro artista que Reed vincula al movimiento *Slow Art*: “Things that require more time give more back. I think it's okay to take time” (Reed, 2017, 244).

### 3. A modo de conclusión

Hoy, los ojos son abusados en una sociedad excedentaria en lo visual, obsesionada por el almacenamiento digital de archivos e informaciones, donde todo se presenta bajo hipnóticas configuraciones visuales que deben ser fácilmente asimiladas. El pensamiento se ve reducido a un razonamiento infantiloides y banal: *I like it*. Los ojos, por su parte, nunca tuvieron tanto poder como en la actualidad. La visión, acelerada, bombardeada, fatigada, deviene ahora en *visiónica*: un permanente *navegar* con la mirada que no permite *ver* realmente. La única temporalidad que parece tener cabida es el *ahora*. Ya. Aquí, en la pantalla, a golpe de *clic*.

En el presente texto, y como contrapartida a todo lo anterior, hemos abordado algunas obras y experimentos estéticos que anhelan, generan y exploran, a través de la mirada prolongada y otros recursos narrativos despaciosos, un pliegue en el tiempo – precisamente al objeto de experimentar el propio tiempo. Estas creaciones son más sucesos que objetos, sin duda, y como todo suceso, son vivenciales: el tiempo puede ser experimentado. Es así como los autores aquí nombrados persiguen teatralizar o tensionar una relación entre quietud y duración. Esta apología de la lentitud implica, como insiste Viola al defender su trabajo, en reivindicar la disposición del tiempo necesario para reflexionar. Y, a este respecto y como argumenta Arden Reed, el *Slow*

Art constituye una vivencia accesible para todos: “Slow Art is democratic. Given proper circumstances, anybody can savour the experience” (Reed, 2017, 174).

Ante la presión del incansable querer *más* capitalista (más velocidad, más información, más producción), el arte actúa como potencial fuerte, una plataforma-refugio desde donde mirar y pensar (bajo) unos tiempos *otros*:

El arte nos permitiría (...) visibilizar lo imperceptible a través de la materialización o (literalización) de lo que se nos ha hecho invisible en las pantallas. Como mecanismo disruptivo que favorece un ejercicio de descubrimiento o de extrañamiento ante lo que excesivo e inmaterial se nos muestra invisible. Como devolución de la mirada de una sociedad excedentaria apoyada en la acumulación digital del mundo, de datos, archivos y fragmentos de vida (Zafra, 2015, 26).

#### 4. Referencias

- AGAMBEN, G. (2011). *Tiempo e historia. Crítica del instante y del continuo. Infancia e historia*. Adriana Hidalgo.
- CONCHEIRO, L. (2016). *Contra el tiempo: Filosofía práctica del instante*. Anagrama.
- GALEANO, E. (2003). *El libro de los abrazos*. Siglo XXI.
- GROOM, A. (2013). *TIME*. Documents of Contemporary Art : Whitechapel Gallery.
- Han, B.-C. (2016). *El aroma del tiempo: Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*. Herder.
- KRAUS, R. (2011). “Clock time”. *October*, Núm. 136: 213-217.
- MARTÍN PRADA, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal.
- MYERS, L. (2018). “In conversation with christian marclay about 'the clock' screening at TATE modern”. *Designboom*. <https://www.designboom.com/art/conversation-christian-marclay-the-clock-tate-modern-11-23-2018/>
- NIETZSCHE, F. (2000). *La voluntad de poder*. Edaf.
- Out of Sync. [Out of Sync - Art in Focus] (17/06/2017). Christian Marclay | On Time discussing The Clock [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=EQ\\_wKD6XQTM](https://www.youtube.com/watch?v=EQ_wKD6XQTM)
- REED, A. (2017). *Slow Art : The Experience of Looking, Sacred Images to James Turrell*. University of California Press.
- REVUELTA, L. (2017). “Bill Viola : los hombres no pueden controlar la naturaleza”. *ABC*. [https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-bill-viola-hombres-no-pueden-controlar-naturaleza-201707020023\\_noticia.html](https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-bill-viola-hombres-no-pueden-controlar-naturaleza-201707020023_noticia.html)

- SAFRANSKI, R. (2013). *Sobre el tiempo*. Katz y Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona.
- SPERANZA, G. (2017). *Cronografías: Arte y Ficciones de un Tiempo Sin Tiempo*. Anagrama.
- WAJCMAN, J. (2017). *Esclavos del tiempo: vidas aceleradas en la era del capitalismo digital*. Paidós.
- WENDT, S. (2011). "Breaking the Medium of Painting Down: Interview with Sam Taylor-Wood", *ArtPulse*. <http://artpulsemagazine.com/breaking-the-medium-of-painting-down>
- ZAFRA, R. (2012). *Vínculos que importan. Apuntes sobre identidad política en la era de las redes*. *Teknokultura*, Vol. 9 Núm. 1: 105-115
- ZAFRA, R. (2015). *Ojos y Capital*. Consonni.

## Estéticas de la inconsistencia en los espacios de la imagen digital

Alejandro Lozano<sup>a</sup>

<sup>a</sup> Universidad de Salamanca. Contacto: [alejandro.lm@usal.es](mailto:alejandro.lm@usal.es)

---

### Resumen

En esta intervención exploro el espacio en el arte digital. Mi punto de partida es la plasticidad de la imagen digital y la afirmación de un primado de la composición espacial que se puede localizar ya desde las primeras prácticas del *computer art*. Me centro de manera concreta en los espacios tridimensionales navegables, específicamente en el caso de los videojuegos. Los mundos videolúdicos son simulaciones inmersivas, es decir, pretenden envolver al usuario en universos artificiales que puede explorar gracias a la articulación de un conjunto de mecánicas. Los escenarios de juego están diseñados *ad hoc* para que el jugador interactúe con ellos mediante un proceso de activación y repliegue de sus componentes en función del interés del usuario.

Algunas propuestas, especialmente a partir de la década de 2010, han experimentado con esta flexibilidad del *software* para crear propuestas que desafían las relaciones convencionales entre sujeto y espacio. Con ello, han generado configuraciones estéticas basadas en la creación de inconsistencias en al menos dos sentidos. El primero de ellos tiene que ver con la explotación de una tensión entre materialidad (desplegarse ante la atención del usuario) e inmaterialidad (replegarse al dejar de ser un elemento de interés) de los elementos interactivos del mundo de juego.

El segundo está relacionado con la incapacidad del jugador para emplear estrategias convencionales de exploración y control del espacio, lo que abre la posibilidad a introducir en la experiencia factores como la vulnerabilidad y la supresión de certezas.

**Palabras clave:** *espacio, digital, videojuegos, inconsistencia, interactividad*

**Abstract**

This article explores the space in digital art. I start explaining the plasticity of digital image and the importance that artists have conveyed to spatial composition since the early stages of computer art. I focus on navigable, three-dimensional spaces, and more specifically on video games. Video game worlds are immersive simulations whose purpose is to surround the player in artificial universes through a series of mechanics. Game worlds are designed intentionally so that the player engages with their attractions.

During the decade of 2010, a growing number of video games have experimented with the creation of environments that deviate from conventional relationships between the subject and space, thus creating aesthetics of inconsistency in at least two ways. The first roots in exploiting the tension between materiality (the environment enable attractions for the user) and immateriality (once the user stops paying attention the attractions are no longer active) of interactive components. The second is related to the impossibility of using routine strategies to explore and take control of space, which leads to the possibility of creating experiences of vulnerability and uncertainty.

**Keywords:** *space, digital, video-games, inconsistency, interactivity.*



## 1. La maleabilidad de la imagen digital

Tomaré como punto de partida la maleabilidad de la imagen-código para explicar el concepto de una estética de la inconsistencia en los espacios de la imagen digital<sup>1</sup>. Las aplicaciones de creación y tratamiento de la imagen permiten llevar a cabo todo tipo de operaciones de transformación y mezcla con gran facilidad. Todo proyecto de *software* está siempre abierto a revisión mediante comandos tan accesibles como deshacer, rehacer, cortar y pegar.

La plasticidad del *software* es una idea central del *computer art* desde hace décadas. El *Manifiesto of Computer Art* de Tamas Waliczky (1989) ya identificaba esta cualidad como un componente fundamental del (en aquel entonces) inminente arte digital. Comparadas con las tecnologías de imagen analógica, como un proyector de cine, Waliczky veía en los medios digitales un mayor margen de maniobra para, por ejemplo, romper con la estructura lineal de una proyección fílmica u ordenar aleatoriamente los fotogramas. Una de las piezas tempranas más representativas de este momento seminal del *computer art* es *The Fourth Dimension*. Se trata de un trabajo de Zbigniew Rybczynski del año 1988 cuyo efecto consiste en alterar una fina porción del espacio de cada *frame* de la película con porciones de los *frames* previos y posteriores. Rybczynski logró dotar de una elasticidad hipnótica los objetos filmados, entre ellos cuerpos humanos.

El efecto óptico al que induce la cuarta dimensión de Rybczynski recuerda al trabajo en un torno de alfarería. La materia pierde su consistencia con cada manipulación de los *frames* y abre la posibilidad a nuevas formas. Desde 1988 hasta 2019 han transcurrido más de tres décadas, pero podemos aproximarnos a *Inmersión* de Marina Núñez utilizando este hilo conductor: el espacio fractal que ha creado la artista en esta pieza invita a pensar en un avance incesante hacia un fondo que nunca termina de llegar. Esa sensación de abismo sin límites, con ecos de sublime (Soriano, Sandoval y Núñez, 2019, p. 45), culmina en el encuentro con unas figuras humanas que nos devuelven la mirada y que, a juzgar por la textura de sus cuerpos, están también fundidas con el entorno, como los cuerpos de la Cuarta dimensión de Rybczynski.

Si recuperásemos la tradicional distinción de Lessing entre las artes del tiempo y las artes del espacio, el arte con ordenador pertenecería indudablemente a las segundas. Este primado del espacio lo exploraron primero los artistas en la práctica y con el tiempo fue conceptualizado en la teoría de los nuevos medios. El texto de referencia,

---

<sup>1</sup>Aunque no es estrictamente correcto afirmar que algo compuesto por series de código binario es maleable o dúctil, lo cierto es que estos adjetivos concuerdan con las prácticas de manipulación de imágenes digitales. De hecho, parte del *software* que se utiliza para crear contenidos en 3D se conoce comúnmente como aplicaciones de modelado.

en este sentido, es *The Language of New Media* (Manovich, 2001). Manovich afirma allí que en la estética de los medios digitales hay una prevalencia del montaje espacial frente al temporal (Manovich, 2001, pp. 322-326), y con ello recupera las intuiciones del Manifiesto de Tamas Waliczky. Los ordenadores, por así decirlo, ponen las cosas fáciles para jugar dentro de los límites del marco de la imagen, y en ese sentido el peso de la dimensión temporal es menor que, por ejemplo, en el cine. Una investigación posterior de Raquel Santos Ortiz ha refrendado este enfoque. Su análisis de las múltiples técnicas de animación y composición digital apuntan hacia ello: “Si el dispositivo cinematográfico se caracteriza por la “maleabilidad del tiempo” (es decir, el registro puede ralentizarse, acelerarse, invertirse...), la imagen digital presenta una “plasticidad espacial” sin precedentes” (Santos Ortiz, 2013, p. 2).

Una de las variantes del *computer art* actuales son los videojuegos. Al igual que las piezas de videoarte que hemos mencionado, se producen de manera total o parcial utilizando *software* de creación y producción audiovisual. La principal diferencia de los videojuegos con las prácticas de videoarte aquí descritas es su naturaleza sistémica, lo que tiene como consecuencia un énfasis en la interactividad y la intervención activa del jugador/espectador (Navarro Remesal, 2016, pp. 28-32). Por otra parte, los videojuegos comparten con el videoarte realizado con ordenador el uso intenso de técnicas composición espacial y el aprovechamiento de la maleabilidad de la imagen código para llevar a cabo sus propuestas. En este sentido, podemos aplicar también a este medio las tesis de Manovich y Santos Ortiz.

Un somero vistazo al estado actual de los videojuegos es botón de muestra suficiente para corroborar la importancia de la composición espacial en su diseño. El “mundo abierto” se ha convertido en un género con entidad propia en plataformas de referencia como Steam (para sistemas PC/Mac/Linux), y durante la década de 2010 se han publicado incontables títulos basados en esta premisa. Espen Aarseth, uno de los pioneros los *Game Studies*, lo afirmó cuando la disciplina comenzaba su andadura: “El ingenio creativo de los artistas que elaboran las aventuras [quests] de los videojuegos no descansa en su capacidad para crear elementos narrativos [story-building], sino en su diseño del espacio: cómo de bien el camino está camuflado con el paisaje” (Aarseth, 2005, p. 504). Desde entonces han aparecido no pocos trabajos consagrados a analizar la construcción del espacio (y su experiencia) como uno de los principios de la estética de los videojuegos. No extraña, por ello, que se hayan buscado claves de lectura en disciplinas como la arquitectura (Gerber y Götz, 2019) o en el uso de técnicas de perspectiva que podemos encontrar en la pintura de paisajes (Schnaars, 2021, pp. 122-125). Tampoco sorprende que se haya identificado una dialéctica muy fructífera entre la agencia del jugador y los intereses de los diseñadores del mundo de juego, sobre todo cuando el primero se resiste a seguir las indicaciones turísticas que los segundos han diseminado por el mapa del mundo (Bonner, 2021).



Fig. 1: Composición en triángulos de la perspectiva de THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD. Fuente: Schnaars, 2021, p. 123.

## 2. Materialidad e inmaterialidad en los espacios de la imagen digital

Como todo producto de *software*, un videojuego cuenta con restricciones técnicas. Haciendo de la necesidad virtud, los artistas de este medio han explotado históricamente esas limitaciones como recurso creativo. La primera entrega de la saga de videojuegos de terror psicológico SILENT HILL es un ejemplo ya clásico de este fenómeno (Perron, 2012). El videojuego apareció en 1998 y buena parte de él transcurría en un pueblo ficticio, de modo que esa parte de la acción tenía lugar en exteriores. En la década de 1990, el desarrollo de videojuegos en 3D apenas había despegado y había que afrontar importantes problemas de rendimiento. En el caso de este título se optó por mostrar en pantalla un campo de visión reducido y envolver los alrededores en una densa niebla. Este recurso óptico facilitaba que la videoconsola mostrase menos elementos al jugador y, al mismo tiempo, contribuía a generar la atmósfera de terror que requería. Han pasado ya más de dos décadas desde el primer SILENT HILL, pero la gestión de recursos sigue siendo un problema con el que lidiar. La imagen que vemos a continuación muestra cómo en HORIZON: ZERO DAWN se aprovecha el cono de visión de la cámara de juego para discriminar en el nivel de detalle con el que el ordenador procesará los elementos del mundo interactivo. Si el jugador no está mirando una porción del escenario se destinarán menos recursos del sistema para generarla. Este proceso está estandarizado, cuenta con diversas variaciones y se conoce como técnica de *culling* o desechado.



Fig. 2: Cono de visión en HORIZON: ZERO DAWN. Fuente: Bonner, 2021: 69.

Michael Nitsche ha pensado el espacio de los videojuegos como una forma de parque temático (2008, pp. 8-14). La geografía y arquitectura de los mundos videolúdicos se dispone intencionadamente como una serie de atracciones y se persuade al jugador para que se pierda en ellas. Ahora viene bien recordar lo que Baudrillard decía sobre Disneylandia, el padre de todos los parques temáticos, en *La precesión de los simulacros* (1978): “Todo un abanico de gadgets magnetiza a la multitud canalizándola en flujos dirigidos” (Baudrillard, 2002, p. 25). No olvidemos que, en ese mismo pasaje, el filósofo francés contraponía la experiencia de saturación impostada del interior del parque con la desolación que aguardaba fuera, en el parking (“auténtico campo de concentración”). Aprovecharé esta idea para dar un paso atrás y observar el espacio de los mundos interactivos desde su “aparcamiento”.

Lo primero que observamos desde fuera del mundo-diorama es un agudo contraste entre la riqueza del universo interactivo y el abismo sin límites que lo envuelve. Harun Farocki exploró esta tensión original de forma magistral en su serie *Parallel* (2014), que se compone de 4 piezas en las que reflexiona acerca de diversas implicaciones de la estética del videojuego. Uno de los aspectos sobre los que llama la atención es sobre ausencia de profundidad en el agua de los videojuegos, acerca de la cual escuchamos en *Parallel I* que “la cámara virtual puede bucear en estas aguas, pero no se ve ninguna corriente oceánica”.



Fig. 3: En *Parallel I*, la cámara virtual navega bajo el agua en el mundo de juego. Fuente: Apenas Baleia, 2020.

Un producto de *software* como los videojuegos en 3D solo permite hablar de materialidad e inmaterialidad en sentido figurado, ya que en última instancia estamos hablando de líneas de código que interpretan instrucciones y manipulan ficheros de datos. Pese a todo, este binomio útil para comprender cómo opera el videojuego como un sistema interactivo que reacciona antes los *inputs* del jugador: el *software* materializa los componentes y los introduce dentro del sistema de juego cuando es necesario y los elimina cuando han dejado de ser relevantes. En este sentido, el mundo de juego es, primero y ante todo, superficie. Su fina capa material se ha diseñado *ad hoc* para ofrecer una experiencia de inmersión y está sometida a modificaciones en tiempo de ejecución<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Los videojuegos son sistemas complejos y las interacciones incorrectas pueden provocar fracturas en el tejido del universo lúdico. En ese momento sobreviene el *glitch*. Un *glitch* es un tipo de error informático que no llega a provocar un fallo crítico del *software*, pero que altera la experiencia deseada y los resultados que se obtienen. Una forma de *glitch* popular se manifiesta como una caída en el abismo. Puede suceder que, debido a algún error en el motor del juego, el personaje del jugador se deslice bajo el suelo y empiece alejarse del escenario indefinidamente, de forma que el escenario original termina convirtiéndose en un punto minúsculo en la lejanía.

### **3. Una estética de la inconsistencia. El caso de P.T.**

Antes de introducir el análisis del caso de estudio es conveniente recapitular la argumentación desarrollada hasta este punto. Al comienzo de esta intervención señalamos que, a lo largo del desarrollo del *computer art*, tanto la teoría como la práctica han puesto de manifiesto un primado del espacio en la estética de la imagen digital. Ese punto de partida nos ha llevado a explorar la construcción de mundos 3D interactivos en los videojuegos, que son una modalidad actual de arte con ordenadores y hacen uso de este tipo de imágenes. Los videojuegos son sistemas interactivos que construyen y actualizan el mundo lúdico utilizando un procedimiento que puede describirse como una dialéctica entre materialidad e inmaterialidad: la superficie del escenario de juego, el mundo, es como un diorama animado que cobra vida cuando el jugador interactúa con él y se repliega a la mínima expresión cuando deja de llamar la atención del usuario. La conocida afirmación berkeleyana *esse est percipi* se aplica aquí con rotundidad. Nos encontramos ante una dinámica de actualización de componentes que no solamente tiene alcance técnico, sino que también afecta a la experiencia del jugador y, en este sentido, tiene implicaciones desde el punto de vista de la estética.

¿Qué papel desempeña el jugador ante este sistema interactivo? La discusión acerca del tipo de participación de los jugadores en los videojuegos se aleja del propósito de esta intervención. Baste señalar sobre esto que la experiencia del videojuego, en un sentido estético, comprende tanto una dimensión ficcional como otra normativa que articula el conjunto de mecánicas y reglas para dar contexto y sentido a las acciones permitidas (Juul, 2005; Bogost, 2007). En este sentido, el jugador tiene un papel mixto que combina recepción (como lector o espectador de la narración) y agencia (como actor que interactúa con el mundo). La capa ficcional de cada videojuego concreto se puede diferenciar notablemente de otros, pero existen una serie de convenciones de diseño que permiten compararlos desde el punto de vista de su normatividad para establecer diferentes géneros. Dicho de otro modo: cada videojuego construye una ficción distinta, pero desde el punto de vista de sus mecánicas y reglas existen similitudes que permiten establecer diferentes géneros.

Como actores, las tareas que llevan a cabo los jugadores para adaptarse a las peculiaridades de un videojuego de mundo abierto no difieren demasiado de aprender a hacer cualquier tarea rutinaria en otros contextos de la vida. Dinámicas como la repetición de actividades o tomar una ruta concreta para llegar al destino sirven tanto para acomodarnos a una ciudad a la que nos hemos mudado como para adquirir competencias en un nuevo videojuego (Grodal, 2009, p. 148). Al orientarnos y explorar mundos interactivos trasladamos recursos aprendidos en otros contextos de la vida. Sabemos que en un videojuego como GRAND THEFT AUTO podemos ir de un punto a otro del mapa de juego trazando una ruta como lo haríamos para ir a cualquier destino

real. Lo mismo sucede dentro de edificios o escenarios cerrados en los que subir una escalera siempre lleva hacia un punto más alto del mismo modo que tras una puerta suele haber una habitación. Dicho resumidamente: la interacción con el espacio de un videojuego se basa en una serie de destrezas adquiridas y de expectativas que se basan en ellas.

Algunos videojuegos han experimentado con la dialéctica materialidad-inmaterialidad de los espacios 3D para impactar en las rutinas de exploración de los jugadores. La idea de fondo consistiría en aprovechar que la superficie interactiva del juego es fácil de manipular para conducir al jugador a escenarios en los que se frustran sus expectativas. Aunque hay numerosos ejemplos, me centraré en el caso de P. T. por ser una de las piezas más recientes (a fecha de esta intervención) de la saga SILENT HILL, cuya primera entrega ya he mencionado<sup>3</sup>. P. T. es el acrónimo de *Playable Teaser*, una *demo* de 2014 de una entrega de SILENT HILL cuyo producto final nunca se comercializó. Se trata de una producción breve dirigida por Hideo Kojima y Guillermo del Toro que transcurre en el interior de una casa y que, como el resto de las entregas de esta saga, contiene una experiencia de terror de corte psicológico. El jugador debe explorar un pasillo en 'L' dispuesto tal y como vemos en la siguiente imagen.

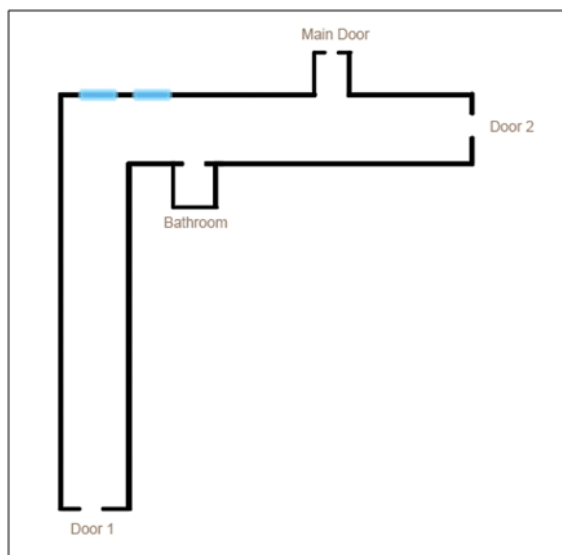


Fig. 4: Escenario de juego de P. T. Fuente: Eisenmann, 2014.

<sup>3</sup>Otros videojuegos que han implantado una estrategia similar a P. T. son THE STANLEY PARABLE, ANTICHAMBER, MIND: A PATH TO THALAMUS y THE BEGINNER'S GUIDE.

Tras la puerta 2 se encuentra, sin cortes ni interrupciones, el mismo corredor comenzando por el extremo de la puerta 1. Este bucle se repite incesantemente a lo largo de toda la pieza. Para avanzar en su desarrollo, es necesario interactuar con algunos elementos en momentos puntuales. A modo de ejemplo, uno de los primeros *triggers* consiste en mirar un reloj digital al comienzo del pasillo. Con ello se abre la puerta 2 y podemos entrar en un nuevo ciclo del bucle. El jugador tiene poco margen de maniobra, ya que solamente puede recorrer el pasillo y mirar objetos. La atmósfera de la estancia, eventos como cambios en la iluminación y la incapacidad de defenderse ante un eventual ataque contribuyen a crear una experiencia de terror que se basa en buena medida en la vulnerabilidad del personaje. En algunas ocasiones, basta con mirar atrás para morir.



Fig. 5: El pasillo de P. T. en primera persona. Fuente: Silent Hill Wik Español.

Un factor decisivo en esta propuesta es un diseño del espacio inconsistente, en el sentido de que se resiste a entrar en el esquema de lo que aparentemente es el terreno de juego (el pasillo de una casa). Tal y como ha explicado Hans-Joachim Backe, en *P. T.* fallan incluso estrategias de navegación elementales adquiridas en la infancia, como la permanencia de los objetos (Backe, 2021, pp. 161-164). Al cruzar la puerta 2 la decoración puede haber cambiado, y las únicas explicaciones lógicas desafían a los esquemas espaciotemporales convencionales: o bien hemos caído en un bucle infinito de corredores, o bien los objetos aparecen y desaparecen en el tiempo que tardamos en andar por el pasillo. La experiencia guarda parecido con una visita a las prisiones de Piranesi o los dibujos de Escher, pero con el añadido que conlleva la tercera dimensión (profundidad) y la exploración en primera persona.



## 4. Conclusiones

Los mundos tridimensionales de los videojuegos son un interesante caso de estudio para explorar las posibilidades estéticas de la imagen digital actual. Basándose en el principio ya clásico del *computer art* del primado de la composición espacial, este formato pone de relieve una dinámica fructífera facilitada por la maleabilidad del *software*. El escenario de los mundos de juego está diseñado *ad hoc* para adaptarse a los intereses del jugador, de forma que el usuario se encuentra en una suerte de parque temático cuyas atracciones se activan o repliegan al instante en función de aquello que llame su atención. Por las características de los universos en 3D, hemos planteado este proceso como una dialéctica entre la materialidad y la inmaterialidad de los componentes de los mundos videolúdicos.

Especialmente durante la década de 2010, algunos videojuegos como P. T. han aprovechado este fenómeno para frustrar estrategias básicas de exploración y gestión del espacio que aprendemos a lo largo de la vida. Este tipo de propuestas configuran una estética de la inconsistencia toda vez que generan una experiencia interactiva en la que el mundo de juego se resiste a una de las expectativas más elementales del jugador: que los objetos tengan consistencia en el espacio y el tiempo.

Este fenómeno invita a pensar que los videojuegos no son solamente un caso de estudio interesante para la estética de las nuevas tecnologías, sino que también pueden tener un impacto en un sentido más amplio. C. Thi Nguyen ha elaborado una argumentación muy convincente para mostrar que los juegos son un arte de agencia: jugando, ya sea en formato analógico o digital, podemos acceder a un catálogo de modos de actuar, asociarnos con otros, establecer metas, etc. (Nguyen, 2020). En este sentido, el juego tendría algún grado de parentesco con las prácticas del arte relacional (Bourriaud, 2008). Una propuesta como la de P. T. podría servir de plataforma para imaginar experiencias en las que se ponen en tela de juicio las relaciones convencionales entre el individuo y el espacio, o, por decirlo en otros términos, entre sujeto y mundo.

## 5. Referencias

- AARSETH, E. (2005). From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. En F. Kishino, Y. Kitamura, H. Kato, y N. Nagata (Eds.), *Entertainment Computing—ICEC 2005* (pp. 496-506). Springer.
- AARSETH, E., y GÜNZEL, S. (2020). *Ludotopia – Spaces, Places, and Territories in Computer Games*. Transcript.

ANTICHAMBER, Demruth (2013). Demruth.

[Apenas Baleia]. (2020). Harun Farocki—Paralel. Vimeo. <https://vimeo.com/460744906>

BACKE, H. (2021). The Aesthetics of Non-Euclidean Game Spaces. Multistability and Object Permanence in Antichamber and P.T. En M. Bonner (Ed.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (pp. 153-167). Heidelberg University Publishing.

BAUDRILLARD, J. (2002). *Cultura y simulacro*. Kairós.

BEIL, B. (2021). "I love how you can see the bottom of the universe from this room." The Real-Virtual Architecture of Davey Wreden's The Beginner's Guide. En M. Bonner (Ed.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (pp. 169-185). Heidelberg University Publishing.

BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.

BONNER, M. (2021). The World-Shaped Hall On the Architectonics of the Open World Skybox and the Ideological Implications of the Open World Chronotope. En M. Bonner (Ed.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (pp. 65-98). Heidelberg University Publishing.

BOURRIAUD, N. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.

[DANIELE MERINGOLO]. (2017). The Fourth Dimension (1988) - Zbigniew Rybczynski. YouTube. The Fourth Dimension (1988) - Zbigniew Rybczynski

DODGE, M., Y KITCHIN, R. (2011). *Code/Space: Software and Everyday Life*. The MIT Press.

EISENMANN, V. (2014). P.T (Silent Hills teaser) game analysis. Gamasutra. [https://www.gamasutra.com/blogs/ViktorEisenmann/20140918/225982/PT\\_Silent\\_Hills\\_teaser\\_game\\_analysis.php](https://www.gamasutra.com/blogs/ViktorEisenmann/20140918/225982/PT_Silent_Hills_teaser_game_analysis.php)

GERBER, A., Y GÖTZ, U. (Eds.). (2019). *Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic of the Virtual and Its Meaning for the Real*. Transcript.

GRAND THEFT AUTO, Rockstar Games (1997 – ). Rockstar Games.

GRODAL, T. (2009). *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film*. Oxford University Press.

HORIZON: ZERO DAWN, Guerrilla Games (2017). Sony Interactive Entertainment.

JUUL, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Worlds and Fictional Rules*. Cambridge: The MIT Press.

MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. The MIT Press.

Alejandro Lozano

- MIND: A PATH TO THALAMUS ENHANCED EDITION. Pantumaca Barcelona (2015). Talking About Media.
- NAVARRO REMESAL, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- NITSCHKE, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. The MIT Press.
- PERRON, B. (2012). *Silent Hill. The Terror Engine*. The University of Michigan Press.
- P. T., Kojima Productions (2014). Konami.
- SANTOS, R. (2013). *De la maleabilidad del tiempo cinematográfico a la plasticidad del espacio digital. Análisis práctico de construcciones en la imagen código*. Tesis doctoral. Universidad de Salamanca. <https://gredos.usal.es/handle/10366/122237>
- SCHNAARS, C. (2021). Taking a Breath of the Wild. The Concept of Airness in Nintendo's take on Open World Games. En M. Bonner (Ed.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception* (pp. 115-132). Heidelberg University Publishing.
- SILENT HILL, Konami (1999 – ). Konami.
- FANDOM (s.f.). P. T. Silent Hill Wiki Español. <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/P.T.> [Consulta: 28 mayo 2021]
- SORIANO, D., SANDOVAL, P., Y NUÑEZ, M. (2019). Una inmersión con Marina Núñez. En Ayuntamiento de Murcia y Centro Puertas de Castilla (Eds.), *Inmersión. Marina Núñez*. Murcia.
- THE BEGINNER'S GUIDE, Everything Unlimited Ltd. (2015). Everything Unlimited Ltd.
- THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD, Nintendo (2017). Nintendo.
- THE STANLEY PARABLE, Galactic Café (2011). Galactic Café.
- WALIZCKY, T. (1989). The Manifesto of Computer Art. Walizcky.net. [http://www.walizcky.net/pages/walizcky\\_manifest\\_eng.htm](http://www.walizcky.net/pages/walizcky_manifest_eng.htm)



## ***El Colapso (Les Parasites, 2019): discurso audiovisual online y crisis ecosistémica***

**Lorena Rodríguez Mattalía<sup>a</sup>.**

<sup>a</sup> Profesora Titular de la Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Escultura (e-mail: [lorod@esc.upv.es](mailto:lorod@esc.upv.es)). Este artículo ha sido fruto de una investigación llevada a cabo en el seno del proyecto I + D: "Humanidades ecológicas y transiciones ecosociales. Propuestas éticas, estéticas y pedagógicas para el Antropoceno" (PID2019-107757RB-I00), financiado por la Agencia Estatal de Investigación, Ministerio de Ciencia e Investigación, Gobierno de España.

---

### **Abstract**

*The COVID-19 crisis, which has impacted on our way of life, has brought us into contact with the vulnerability of the system. Added to this picture are the warnings that steady growth on finite natural resources is impossible and that our way of life is deteriorating the environment. All this serves as a breeding ground for a dystopian vision of the future, to the extent that there is a line of "collapsist" thinking that maintains that we are heading towards a collapse that, in fact, has already taken hold in the so-called "underdeveloped" countries.*

*These concerns are present in our cultural landscape, where the audiovisual medium plays an important role in today's culture of online connectivity. In this context, we focus on the series L'Effondrement (The Collapse, 2019) produced by Canal + and*

*directed by a collective of three young filmmakers, Les Parasites (The Parasites), who broadcast their short films on their YouTube channel.*

*The series or miniseries has 8 dystopian chapters of about 20 minutes that show what this hypothetical collapse would be like: lack of supplies, organisation of ecovillages, nuclear power stations without maintenance, creation of welfare islands for the rich, etc. The audiovisual approach of the series is very interesting, as each chapter is a shot-sequence filmed with a shoulder-mounted camera that provokes an immersive sensation due to the absence of fragmentation of space-time.*

*In addition, the series has functioned as an online event, since, after its premiere, it was broadcast openly accompanied by making off, reports and debates, which makes it a clear example of how the audiovisual, through online platforms, can "make present",*

*bring to the forefront issues that are often silenced or treated with little rigour; issues called to build a collective imaginary outside hegemonic thought.*

**Keywords:** audio-visual, ecosystem collapse, environment, sequence shot

---

## Resumen

*La crisis del COVID-19, que ha impactado en nuestro modo de vida, nos ha puesto en contacto con la vulnerabilidad del sistema. A este panorama se añaden las advertencias de que es imposible un crecimiento constante en base a recursos naturales finitos y que nuestro modo de vida está deteriorando el medioambiente. Todo ello sirve como caldo de cultivo para una visión distópica del futuro, hasta el punto de que existe una línea de pensamiento “colapsista” que mantiene que nos encaminamos hacia un colapso que, de hecho, ya se ha instalado en los llamados países “subdesarrollados”.*

*Estas preocupaciones están presentes en nuestro panorama cultural, donde el medio audiovisual tiene un importante papel en la actual cultura de la conectividad online. En dicho contexto, nos centramos en la serie L'Effondrement (*El Colapso*, 2019) producida por Canal + y dirigida por un colectivo de tres jóvenes realizadores, *Les Parasites* (*Los Parásitos*), que difunde sus cortometrajes en su canal de YouTube.*

*La serie o miniserie tiene 8 distópicos capítulos de unos 20 minutos que muestran cómo sería ese hipotético colapso: falta de suministros, organización de ecoaldeas, centrales nucleares sin mantenimiento, creación de islas de bienestar para ricos, etc. Es muy interesante la apuesta audiovisual de la serie, pues cada capítulo es un plano-secuencia filmado en cámara al hombro que provoca una sensación inmersiva por la ausencia de fragmentación del espacio-tiempo.*

*Además, la serie ha funcionado como evento online, pues, posteriormente a su estreno, se difundió en abierto acompañada de making off, reportajes y debates, lo cual la convierte en un claro ejemplo de cómo el audiovisual, a través de las plataformas online, puede “hacer presente”, traer al primer plano cuestiones a menudo silenciadas o tratadas con poco rigor; cuestiones llamadas a construir un imaginario colectivo fuera del pensamiento hegemónico.*

**Palabras clave:** audiovisual, colapso ecosistémico, medioambiente, plano secuencia

## 1. Introducción

Marzo de 2020: calles vacías, población confinada, problemas con ciertos suministros en los supermercados... Todo un escenario distópico donde la pandemia de COVID-19 logró poner en jaque el *statu quo* de las sociedades actuales. No obstante, poco más de un año después, podemos afirmar que no nos llevó a un colapso total, e incluso tenemos ahora la sensación de estar saliendo de dicha crisis.

Pero, ¿y se hubieran sumado más factores?: falta de suministros de artículos o servicios de primera necesidad (comida, agua, luz, incluso Internet...); ello causado, por ejemplo, por el inminente agotamiento de las fuentes de energía no-renovable (petróleo y otros combustibles fósiles), o alguna catástrofe medioambiental de gran magnitud o una suma de varias.

Es el panorama que se plantea la serie francesa *L'Effondrement (El Colapso)*, Guillaume Desjardins, Jérémy Bernard y Bastien Ughetto, 2019) producida y estrenada por Canal +. Con una asombrosa puntería, estos tres jóvenes realizadores —que forman el colectivo Les Parasites (Los Parásitos)<sup>1</sup>— presentan 8 capítulos, de unos 20 minutos cada uno (por lo cual puede ser considerada una “miniserie”), donde muestran cómo sería un hipotético colapso de las actuales sociedades acomodadas<sup>2</sup>: desde la falta de suministros básicos en supermercados o gasolineras, pasando por la reacción de las clases altas, la organización de alguna alternativa posible, el peligro de la falta de mantenimiento de las centrales nucleares o el abandono de los sectores de población más débiles.

Se insertan así en todo un ambiente cultural actualmente en desarrollo —con estudios, investigaciones, films, series, producción artística, etc.— en torno a las graves preocupaciones sobre la insostenibilidad de nuestro modo de vida. Desde los años 70

---

<sup>1</sup> Les Parasites son 3 exalumnos de la EICAR (École internationale de Création Audiovisuelle et de Réalisation de París) que llevan desde 2013 realizando cortometrajes para cuya distribución recurren a su canal de YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCqS1gDNHEX3FgJ8dPFsuRoQ> [Consulta: 16 de mayo de 2021].

<sup>2</sup> Nos referimos a aquellos y aquellas que vivimos con plena disponibilidad de agua, alimentos, energía, objetos de consumo y tecnología, pues hay que tener en cuenta que el 90% de la población del planeta posee menos del 20% de la riqueza disponible y que un 45% de la riqueza está en manos del 1% de la población más rica. Son datos extraídos de informe *Global Wealth Report* del Credit Suisse Research Institute (2019), disponible en: <https://www.credit-suisse.com/es/es/private-banking/learn-more-about-market-trends/global-wealth-report-2019.html> [Consulta: 1 de junio de 2021].

se van sucediendo claras advertencias<sup>3</sup> de que no se puede mantener el crecimiento constante de un sistema en base a unos recursos finitos y que estamos afectando a los ecosistemas de todo el planeta, hasta el punto de denominar a nuestra era como “Antropoceno”<sup>4</sup>. A lo cual hay que añadir las profundas desigualdades sociales que se vieron duramente agravadas por la crisis económica iniciada en 2008, que sirvió de excusa para duros recortes de orden neoliberal en el llamado Estado del Bienestar.

Todo ello nos anuncia que nuestro actual modelo de civilización no va a poder mantenerse mucho más allá de la segunda parte del siglo XXI (Riechmann, 2013). Esta sospecha, cada vez más apremiante, está impactando en la cosmovisión occidental hasta el punto de que existe una corriente “colapsista” —que comentaremos más adelante— que mantiene que el crecimiento incontrolado del hiperconsumismo va a sobrepasar los límites de lo posible, lo cual llevaría a un colapso por sectores (suministros básicos, crisis política y económica, de seguridad, de salud pública, etc.); un colapso que se ha instalado ya en los llamados países “subdesarrollados” y que acabará llegando a América del Norte y Europa.

Y a ello hay que sumar que la actual crisis provocada por el COVID-19, que ha modificado —por ahora de forma temporal— nuestras relaciones personales y que ha impactado seriamente en la economía mundial, nos ha puesto en contacto de forma insoslayable con la vulnerabilidad de nuestra forma de vida.

Este artículo tiene como objetivo, a través del estudio del caso concreto de *El Colapso* (2019), estudiar cómo el medio audiovisual tiene un importante papel que cumplir en el panorama descrito, dada su centralidad en la actual cultura de la imagen y la conectividad *online*. Estudiaremos en primer lugar la dialéctica entre distopía y utopía para entender el alcance de las distopías que invaden nuestro panorama cultural. Analizaremos después la apuesta audiovisual de la citada serie, pues cada capítulo es un único plano secuencia realizado con cámara al hombro, donde el espectador/a, ante la sensación de verosimilitud provocada por la ausencia de fragmentación del espacio-

---

<sup>3</sup> En los años 60-70 del pasado siglo, se publicaron varios ensayos e informes sobre el impacto de la industrialización sobre el medioambiente, que marcaron el inicio de la concienciación ecologista. Por ejemplo, el emblemático *Primavera silenciosa* (Carson, 2016), publicado por primera vez en 1962, estudió el impacto contaminante de la industria química. En 1972 se publicó *Los límites del crecimiento*, un informe encargado al MIT por el Club de Roma que alertaba sobre nuestra capacidad de supervivencia en la Tierra, que estaría en peligro a partir de las primeras décadas del siglo XXI; informe que ha sido revisado en varias ocasiones (1992, 2004, 2012), matizando sus conclusiones.

<sup>4</sup> El concepto de “Antropoceno”, fue lanzado por primera vez por el premio Nobel de química Paul Crutzen, refiriéndose a que el nombre de la época geológica actual debería incorporar el impacto del ser humano sobre el planeta. La denominación se formalizó en el texto “The Anthropocene” (Crutzen y Stoermer, 2000).



tiempo fílmico, se siente partícipe de la escena. Finalmente, trataremos cómo la serie ha funcionado como un evento *online*, pues sus realizadores negociaron que, además de ir estrenando los capítulos en la plataforma de pago, posteriormente se fueran difundiendo mensualmente en abierto, en su canal de *YouTube*. Además, el 12 de noviembre de 2020 difundieron toda la serie en su canal, acompañada de vídeos de *making off*, reportajes y debates sobre los temas “sistémicos” —utilizando sus palabras— que les preocupan.

## 2. ¿Distopía vs utopía?

*El Colapso* (2019) es, como hemos señalado ya, una serie que se inserta en el amplio panorama de producciones audiovisuales de base distópica. Para entender bien su alcance, conviene detenernos en definir qué entendemos por distopía.

Las distopías<sup>5</sup>, o utopías negativas, son ficciones que retratan organizaciones sociales nocivas, comúnmente ambientadas en el futuro, que toman impulso en el siglo XX siguiendo la línea de H. G. Wells, Aldous Huxley, George Orwell y Ray Bradbury<sup>6</sup>. Según López Keller (1991), en el siglo pasado se sucedieron serias críticas a las construcciones utópicas por varias razones: por un lado, si las utopías planteaban, desde aproximadamente el siglo XVI<sup>7</sup>, la fabulación de una organización social perfecta, varios autores<sup>8</sup> comenzaron a criticar su impulso colectivizador que, desde el punto de vista del capitalismo más liberal, sacrifica las libertades individuales buscando el funcionamiento óptimo de la sociedad. Por otro lado, desde una posición más progresista, se criticaba el mecanicismo de la organización utópica, donde todo se controla en aras de una verdad monopolizada. De hecho, como afirmaba H. G. Wells: “Dudo yo de que nadie haya experimentado jamás el deseo de ser un ciudadano de la República de Platón (...).” (2000, p. 9).

Es importante señalar que, mientras que las utopías tenían como punto de partida la fe en el progreso de la ciencia y la tecnología como origen del bienestar de la humanidad, el siglo XX fue demostrando que, a pesar de sus numerosos avances científicos, no se consiguió la justicia social a la que podríamos aspirar. De hecho, el siglo pasado ha estado plagado de guerras y desigualdades, sin olvidar el inicio de los terribles efectos

---

<sup>5</sup> Término acuñado finalizando el siglo XIX por John Stuart Mill.

<sup>6</sup> *La máquina del tiempo* (H. G. Wells, 1898), *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932), *1984* (George Orwell, 1949) y *Fahrenheit 451* (Ray Bradbury, 1953). Todas estas novelas tienen una o varias adaptaciones cinematográficas.

<sup>7</sup> Los orígenes de la utopía como género literario se remontan a *La República* de Platón, siendo después formulado el concepto por Thomas More, en su famosa obra *Utopía*, de 1516.

<sup>8</sup> Como Popper (2010), por ejemplo.

en el medioambiente del desarrollismo sin medida; todo lo cual hemos heredado en la actualidad, donde cabría preguntarse si la pandemia del COVID-19 no es, aparte de una crisis sanitaria con consecuencias sociales y económicas, una catástrofe medioambiental más, tal y como ha sugerido Stella Kyriakides, comisaria de Salud de la Comisión Europea<sup>9</sup>.

Por ello, no nos extraña que, desde aproximadamente la mitad del siglo XX, el pesimismo se haya extendido (López Keller, 1991, p. 13) y haya contagiado nuestra cosmovisión actual. Autores como Horowitz (1969) juzgaron dicho pesimismo como conservador, alegando que el miedo al porvenir puede hacernos añorar el pasado y acatar el presente. No obstante, no debemos olvidar que una de las funciones de la utopía es la de denuncia<sup>10</sup>, de forma que las distopías pueden funcionar también denunciando los posibles derroteros perniciosos de las sociedades establecidas, mostrando las consecuencias futuras de tendencias que ya existen, pero sin buscar refugio en el pasado o el presente (Martorell, 2012).

En nuestra opinión, si el miedo las desata, dicho miedo no es tanto al futuro, como al presente: la distopía "(...) está mucho más anclada en el presente que las utopías clásicas; no parte de la razón o de los principios morales para elaborar un modelo ideal, sino que deduce un mundo futuro de pesadilla a partir de la extrapolación de realidades presentes" (López Keller, 1991, p. 15).

Por tanto, las distopías hacen proyecciones de futuro, a veces de forma alarmista, es cierto, pero cuya utilidad reside en sacar a la luz los problemas actuales más peligrosos. Así mismo, ese "reverso tenebroso de la utopía" (Santos, 2019, p. 11) sirve también para analizar los sueños utópicos, buscando sus deficiencias y potencialidades que podrían resultar dañinas respecto a los valores de igualdad y justicia social.

---

<sup>9</sup> Ya en 2019 el Informe de la Agencia Europea del Medio Ambiente (AEMA), relacionaba claramente degradación ambiental y salud pública en Europa (European Environment Agency, 2019) y, en septiembre de 2020, tras el inicio de la pandemia, Stella Kyriakides, comisaria de Salud y Seguridad Alimentaria de la Comisión Europea afirmaba: "La COVID-19 ha sido una nueva señal de alarma que nos ha llevado a cobrar conciencia inmediata de la relación existente entre nuestros ecosistemas y nuestra salud, así como de la necesidad de enfrentarnos a los hechos: el modo en que vivimos, consumimos y producimos son perjudiciales para el clima y afectan negativamente a nuestra salud." (Comisión Europea, 2020). Ver también las conclusiones de las investigaciones llevadas a cabo en el IS Global, Instituto de Salud Global de Barcelona (O'callaghan, 2020).

<sup>10</sup> López Keller (1991) resume en tres las funciones de la utopía: 1. función de denuncia (donde las utopías sirven para criticar las carencias del mundo real); 2. función analítica (donde las utopías estudian el entorno, para después proponer mejoras); 3. función de incentivo (donde muestran que otras formas de organización social podrían desarrollarse).

### 3. *El Colapso* (2019): una apuesta audiovisual

Ese auge de las distopías, cuyo inicio fue literario, ha sido especialmente acuciado en las producciones audiovisuales, donde destacan films de muy variado cariz: desde el cine de Vanguardias, con el mítico *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927); pasando por la Nouvelle Vague con *Alphaville, une étrange aventure de Lenny Caution* (Jean-Luc Godard, 1965) o *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966); hasta algunos de los films más taquilleros de los años 70-80, como la trilogía de *Mad Max* (George Miller, 1979-1985), además de films de culto como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)<sup>11</sup>. El s. XX se cerró con ejemplos como *12 monos* (Terry Gilliam, 1995) o *Matrix* (Lana y Lilly Wachowsk, 1999); para llegar a los 2000 con, entre muchos otros, *La carretera* (John Hillcoat, 2009)<sup>12</sup> y, por supuesto, la serie que nos ocupa<sup>13</sup>.

Como decíamos más arriba, *El Colapso* tiene 8 capítulos de unos 20 minutos<sup>14</sup> cada uno, que muestran algunos de los efectos de ese posible colapso, sin entrar a desgranar sus causas, sino centrándose en ejemplos de sus consecuencias: falta de suministro en supermercados y gasolineras, abandono de los sectores poblacionales más débiles como son los ancianos, peligro por falta de mantenimiento de las centrales nucleares, etc. Además, se centran en las reacciones de la población: desde el sálvese quien pueda de mucha gente, pasando por la capacidad de autoprotección por encima de quien sea de las clases altas y la creación de alternativas elitistas (una isla autogestionada, solo para ricos que hayan pagado ese “seguro de vida”), sin olvidar el empeño ético de algunos por ayudar al otro o la organización de una ecoaldea como modo de supervivencia y creación de otro tipo de comunidad más sostenible e igualitaria. Se va desgranando así una historia abierta, muy bien documentada, donde ciertos personajes o líneas de acción se cruzan y enfrentan al espectador/a a un impactante encuentro con lo real sin edulcorantes.

---

<sup>11</sup> Últimamente se han estrenado secuelas de estos films: *Mad Max: Furia en la carretera* (George Miller, 2015) y *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017).

<sup>12</sup> Hemos citado solamente algunos ejemplos destacados dentro del muy abundante corpus de films distópicos que invade nuestras pantallas desde, fundamentalmente, los años 70 del siglo pasado.

<sup>13</sup> En cuanto a las series de base distópica, desde el inicio de la segunda década de los 2000, se ha dado también un auge, con ejemplos como *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011) o *El cuento de la criada* (Bruce Miller, 2017), que acaba de lanzar su cuarta temporada. O incluso la producción española *La valla* (Daniel Écija, 2020).

<sup>14</sup> La duración total de toda la miniserie es de 160 minutos.

Cada capítulo se centra en un escenario concreto, como indican los títulos: 1: “El supermercado (D +2)<sup>15</sup>”; 2: “La gasolinera (D +5)”; 3: “El aeródromo (D +6)”; 4: “La aldea (D +25)”; 5: “La Central (D +45)”; 6: “La Residencia (D +50)”; 7: “La Isla (D +170)”; 8: “La emisión (D -5)”. Como se puede deducir de las indicaciones temporales entre paréntesis, la historia va avanzando a saltos en el tiempo (2 días después del colapso, 5 días, 25 días después, etc.); salvo para el último capítulo, donde se da un retroceso a 5 días antes.

Estamos, por tanto, ante una clara apuesta por trabajar conscientemente con el espacio-tiempo, uno de los parámetros centrales del arte audiovisual, fundamentalmente por medio de tres estrategias. En primer lugar, se da una unidad espacial en cada capítulo, donde todo gira entorno a esos lugares citados en los títulos. En segundo lugar, tenemos una serie de 7 elipsis definidas, donde se producen esos saltos en el tiempo hasta llegar a 170 días después del colapso. El último capítulo, en cambio, rompe esa linealidad entrecortada para dar un salto al pasado, antes del colapso. Es destacable el hecho de que el día 0, el día del colapso, es justamente aquello en torno al cual todo gira, pero que no aparece en la serie, siendo elidido seguramente por su complejidad y globalidad.

Pero lo más destacable es cómo decidieron los realizadores mostrar ese espacio-tiempo: sin cortes, evitando la fragmentación del montaje en 8 largos planos secuencia que corresponden a cada capítulo. Para lograrlo, *Les Parasites* han hecho un trabajo magistral de puesta en escena (preparación de movimientos y diálogos de los actores y actrices, control de las localizaciones, etc.) y de movimientos de cámara y encuadres, que deben de estar perfectamente coreografiados con los personajes, de manera que si uno de ellos sale de un coche, por ejemplo, la cámara lo precede o lo sigue (en el capítulo de la isla, es notorio cómo la cámara se desplaza, junto con la protagonista, de la playa a una lancha, al velero, al agua...). No obstante, como ellos mismos no dudan en reconocer<sup>16</sup>, el desafío técnico del rodaje los obligó a realizar algunos cortes<sup>17</sup>; de hecho, son 4 los capítulos rodados realmente en plano secuencia y otros 4 donde los pocos cortes han sido disimulados, normalmente aprovechando movimientos rápidos de cámara. No obstante, la experiencia de los/as espectadores/as es de unidad espacio-temporal, por lo cual, ese empeño inmersivo continua vigente.

---

<sup>15</sup> En el original francés, junto a cada título hay una indicación temporal: (J +2) para el primer capítulo, donde al “J” se refiere a “*jour*”, es decir, día.

<sup>16</sup> En la entrevista a *Les Parasites* por Timothe Beaulieu en su canal CALME TOI: *Invités #1 - Les Parasites* (Timothe Beaulieu, 2020): <https://www.youtube.com/watch?v=xBa91cHCD9E> [Consulta: 23 de mayo de 2021].

<sup>17</sup> Además de realizar algunas correcciones en postproducción, como añadir alguna pista de sonido aparte de la música, por ejemplo.

Si revisamos el hilo narrativo de la serie, en los capítulos 1, 2, 4, 5 y 6, el espacio-tiempo citado en los títulos condensa la acción de los personajes: un supermercado en el segundo día tras el colapso, donde ya se nota la falta de suministros en varios productos y donde un joven que trabaja de dependiente ayuda a un grupo de amigos a llevarse comida para escapar de París, pues no pueden pagarla (las tarjetas no funcionan y no tienen dinero en metálico); una gasolinera, donde los dueños ya no aceptan dinero, sino que realizan un desigual trueque de unos pocos litros de gasolina por la comida que trae la larga cola de clientes ansiosos por alejarse lo más posible de los núcleos urbanos, clientes que se transformarán en saqueadores a partir del disparo de un policía y el agotamiento del depósito de la gasolinera<sup>18</sup>; una aldea en medio del campo (autogestionada a modo de ecoaldea, donde, de hecho, participan parte de los jóvenes que aparecen en el primer capítulo), donde llega un grupo de personas huyendo de la ciudad y piden asilo, lo cual se ve en peligro por la desconfianza y agresividad de un reducido grupo de visitantes (entre los cuales está un padre con dos niñas que ya había utilizado la violencia para escapar de la gasolinera); una central nuclear, donde un grupo de trabajadores/as lucha contrarreloj para enfriar, con agua sacada a cubos de un río cercano, la combustión nuclear que, sin mantenimiento, acaba explotando; y una residencia, donde solo Marco<sup>19</sup>, un trabajador que sigue haciéndose cargo de los ancianos, lucha por sacarlos adelante, hasta que un grupo de personas (entre las que está la mujer que era dueña de la gasolinera) les roba sus últimas provisiones, lo cual le obliga a tomar una decisión definitiva.

En los capítulos 3 y 7, en cambio, la unidad espacial es relativa, pues tanto el aeródromo como la isla son los lugares a donde se dirigen los protagonistas. En el capítulo 3, comenzamos en una gran mansión, a 6 días del colapso, donde un adinerado hombre de unos 50 años es apremiado a llegar en menos de una hora a un aeródromo desde donde va a despegar un avión que lo llevará a una isla (refugio de un grupo de privilegiados millonarios para casos de emergencia). Tras abandonar a su amante, consigue robar una avioneta —que, como buen privilegiado, sabe pilotar— y dirigirse a otro aeródromo donde le espera una segunda oportunidad. En el capítulo 7, sin duda el más complejo de rodar<sup>20</sup>, partimos de una playa donde, después de 170 días de supervivencia, una mujer (que resulta ser la esposa del citado millonario) ha atracado

---

<sup>18</sup> Este capítulo es el que rodaron en primer lugar como experiencia piloto para presentarlo a Canal + y solicitar financiación, que obtuvieron del programa Canal + *Création Decalée*.

<sup>19</sup> Protagonizado por Bastien Ughetto, miembro del colectivo Les Parasites.

<sup>20</sup> Como afirman los realizadores, la localización de este capítulo en un velero en el mar les obligó a hacer numerosas tomas y a rodar durante 3 días seguidos, no como otros capítulos que sí pudieron rodarse en una sola jornada. Ver: la entrevista *Invités #1 - Les Parasites* (Timothe Beaulieu, 2020): <https://www.youtube.com/watch?v=xBa91cHCD9E> [Consulta: 23 de mayo de 2021].

su velero para buscar comida; vemos cómo lucha encarnizadamente por llegar con su velero a la isla donde ella también tiene reserva (isla que solo vemos vagamente en el horizonte), consiguiendo burlar los drones que la custodian al mostrar su tarjeta “V.I.P”.

Finalmente, el capítulo 8, “La emisión”, rompe con esa tónica general: su título se refiere a un acontecimiento, no a un lugar, aunque la acción se centra en el acceso a un plató de TV, donde un grupo de activistas ecologistas se empeñan, 5 días antes del colapso, en lanzar un mensaje de alerta a la población, aprovechando una entrevista en televisión a la Ministra de Medioambiente (que resulta ser la mujer del velero, esposa del millonario). El portavoz del grupo, un ingeniero agrónomo que había trabajado en un proyecto sobre la cuestión climática junto con la actual ministra, consigue colarse en el plató y debatir con ella y, a pesar de las burlas del presentador y del cinismo de ésta, consigue lanzar su mensaje de advertencia (el cual, de hecho, sale en el primer capítulo, en un monitor de televisión del supermercado), que resulta ser un resumen muy concentrado de algunos planteamientos ecologistas actuales: el “crecimiento verde” no existe, es un engaño para ganar más dinero; no es posible mantener un crecimiento infinito en un planeta finito; hace 50 años que se viene avisando de la insostenibilidad del sistema. El personaje, con voz entrecortada, cansado del escepticismo continuo de su audiencia, acaba afirmando: “no evitaremos el colapso, pero podemos sobrevivir”<sup>21</sup>.

No nos es posible, dada la reducida extensión de este texto, analizar en profundidad cada capítulo y algunas de sus escenas más épicas, por ejemplo, la de cómo un padre de dos niñas que van cantando en el coche — como si fueran de excursión— se convierte en un peligroso pistolero en una gasolinera; o cómo la famosa ministra, mujer más que acomodada, lucha por sobrevivir a toda costa en el mar, 175 días después de ese debate en televisión donde pedía a la población tranquilidad y confianza en las instituciones<sup>22</sup>.

Decir solamente que, para los/as espectadores/as, que podemos seguir a los personajes en tiempo real por los espacios donde luchan por sobrevivir, el ritmo de esos planos secuencia nos resulta trepidante, lo cual consigue ponernos en situación y plantearnos que, realmente, podríamos ser nosotros/as los/as protagonistas de estas historias cruzadas.

---

<sup>21</sup> Palabras extradías del discurso de Jacques, el ingeniero activista, en el capítulo 8 de *El Colapso* (2019).

<sup>22</sup> Es notable también que, tras el debate ante las cámaras, ella interpela a su excolega, diciéndole: “No habrá colapso, Jacques, no en casa”. Encarna así ese espejismo de invulnerabilidad que tienen sociedades occidentales de los países más ricos. Una invulnerabilidad de la cual sí disfrutaban individualmente la ministra y su marido que, gracias a su riqueza y contactos, tienen el seguro de la isla que los espera.

Hay que señalar que el recurso de utilizar largos planos secuencia para crear la sensación de continuidad, se ha dado en el cine en contados pero notables casos, como en *Rope* (1948), de Alfred Hitchcock, film rodado en 10 tomas que dan la sensación de ser una sola (ya que se enmascaran los escasos cambios de plano). Otros films que utilizan este recurso pero con otras intenciones son, por ejemplo, *La Chambre* (1972), de Chantal Akerman, donde la cámara realiza una panorámica circular que recorre la casa de la realizadora, funcionando como una especie de autorretrato donde podemos observar sus objetos personales y a Akerman tumbada. Un ejemplo más actual y con una intención más cercana a la serie analizada, es el film titulado *1917* (2019) de Sam Mendes, donde aparentemente<sup>23</sup> dos planos secuencia (el primero de más de una hora) nos muestran cómo dos jóvenes soldados británicos, en la Primera Guerra Mundial, tienen que atravesar territorio alemán para alertar de una emboscada que provocaría la muerte de cientos de compañeros. Un caso extremo es el cine de Dogma95<sup>24</sup>, donde los realizadores daneses que firmaron su manifiesto (Von Trier y Vinterberg, 1995) se impusieron una serie de normas<sup>25</sup> con el fin de distanciarse del cine más comercial, entre las cuales estaba la unidad de espacio-tiempo en sus films.

Lo que sí que está claro es que el empeño de no cortar la aparente unidad del plano resulta en *El Colapso* un acierto estilístico que da coherencia a la serie, pues a la vez que le da sobriedad estética —aunque añade dificultades técnicas de las cuales han sabido sacar partido— logra crear más empatía en los/as espectadores/as, en consonancia con el mensaje crítico respecto a la insostenibilidad de la sociedad en la que vivimos. Como firman los propios realizadores<sup>26</sup>, su objetivo no era simplemente hacer un film apocalíptico, sino llevar al espectador/a al aquí y ahora, encerrándolos/as en esos planos-secuencia que los/as colocan en el hipotético pero muy verosímil caso de tener que vivir esas situaciones extremas.

---

<sup>23</sup> Son planos secuencia simulados, como en el caso de *Rope* (Hitchcock, 1948).

<sup>24</sup> Se inicia en Copenhague, en 1995.

<sup>25</sup> Como es la obligatoriedad de rodar en exteriores, sin accesorios adicionales ni decorados; la prohibición de usar música o de añadir pistas de sonido posteriormente, además de no poder utilizar trucajes o filtros en postproducción; etc. Estas condiciones autoimpuestas aparecen en el “Manifiesto Dogma95” y el “Voto de Castidad” firmados por Lars Von Trier y Thomas Vinterberg, en Copenhague, el 13 de marzo de 1995 (Von Trier y Vinterberg, 1995).

<sup>26</sup> En la entrevista a Les Parasites por Timothe Beaulieu en su canal CALME TOI: *Invités #1 - Les Parasites* (Timothe Beaulieu, 2020): <https://www.youtube.com/watch?v=xBa91cHCD9E> [Consulta: 23 de mayo de 2021].

#### 4. Un fenómeno online

Otro aspecto fundamental que nos queda por destacar de la serie es que, como señalábamos en la introducción, esta no se ha limitado a ser difundida solamente en la plataforma Canal +, sino que ha formado parte de la apuesta de sus realizadores por la difusión *online* de sus contenidos de forma gratuita.

Desde 2013, los jóvenes realizadores Guillaume Desjardins, Jérémy Bernard y Bastien Ughetto, llevan difundiendo sus cortos de ficción en su canal de YouTube<sup>27</sup>, como por ejemplo el corto *Amor artificial* (*Les Parasites*, 2014)<sup>28</sup>, realizado en el marco del concurso "48 Hours Project" de 2014. Para dicho concurso, tal vez por humildad o por espíritu rebelde, se autodenominaron "parásitos", lo cual dio lugar al nombre del colectivo. Posteriormente, habiendo conseguido financiación<sup>29</sup> para su primer proyecto de más envergadura, no dudaron en negociar que la difusión de *El Colapso* (2019) se haría también en abierto a lo largo del año y que el 12 de noviembre de 2020 se difundiría al completo de forma gratuita en su propio canal *online*. Como ellos mismos dicen en su vídeo de presentación<sup>30</sup>, "la realidad alcanzó la ficción", pues quién les iba a decir que dicha difusión se haría en plena pandemia mundial.

En su citado canal, además de sus creaciones, difunden otros proyectos, como su taller de creación audiovisual Atelier 7<sup>31</sup>, o su participación en el proyecto StoryTANK<sup>32</sup>, donde un grupo de investigadores y guionistas<sup>33</sup> se preguntan cómo generar relatos que se enfrenten a los desafíos actuales desde un punto de vista crítico, donde pasemos de los relatos del individuo a relatos de ayuda mutua y colectiva.

Sobre estos mismos valores intentan basar su producción audiovisual, no dudando en compartir lo que saben a partir de su experiencia. Por ejemplo, Guillaume Desjardins

---

<sup>27</sup> <https://www.youtube.com/channel/UCqS1gDNHEX3FgJ8dPfSuRoQ> [Consulta: 4 de mayo de 2021].

<sup>28</sup> Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=iXkwVkvNBAo> [Consulta: 1 de junio de 2021]

<sup>29</sup> Producida por ET BIM, STUDIO +, CANAL + y SINCHROME MEDIAS; además del apoyo del Centre National du Cinéma et l'image animée (CNC), de Francia.

<sup>30</sup> *L'Éffrondement, Nouvelles Les Parasites* (Jérémy Bernard y Guillaume Desjardins, 2020), disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FvmzRhTdOLO&t=1s> [Consulta : 18 de mayo de 2021].

<sup>31</sup> <https://atelier-7.org/> [Consulta: 8 de junio de 2021]. Dicho taller consiste en una residencia de un mes más sobre la creación audiovisual. Se celebró por primera vez en verano de 2020 y este verano 2021 conocerá su segunda edición.

<sup>32</sup> Canal de YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCuLqLVKE11vANNatunE2ZKQ> [Consulta: 8 de junio de 2021].

<sup>33</sup> Como, por ejemplo, Ollivier Pourriol o Philippe Barrière.



tiene un canal de YouTube llamado RougeVertBleu<sup>34</sup> donde comparte sus conocimientos técnicos sobre rodaje y postproducción, realizando tutoriales y desvelando cómo rodaron la serie.

A nuestro entender, este empeño por la difusión *online* no es solamente una estrategia para conseguir más audiencia —ahora llamada “seguidores”— sino una manera de vertebrar un discurso político crítico y de crear comunidad en torno a la reflexión sobre la sostenibilidad de nuestras sociedades. *El Colapso* contribuye con un formato audiovisual a la discusión sobre la hipótesis de que el *statu quo* actual de nuestras sociedades no se va a poder mantener por mucho más tiempo, de ahí que ambienten la serie en un contexto muy parecido a nuestro presente y no en un lejano futuro distópico.

De hecho, hay en Internet todo un debate en torno al colapsismo que empezó a coger fuerza ya iniciados los años 2000 y que tiene detrás toda una serie de referentes<sup>35</sup> e investigaciones<sup>36</sup> a tener en cuenta, de manera que no se trata simplemente de teorías “conspiranoicas” —como se dice últimamente—. No nos es posible hacer una referencia completa de dicho debate, simplemente destacamos el interesante diálogo establecido en la revista *VientoSur* entre dos investigadores destacados en el discurso ecosocial: Jorge Riechmann (2020) y Jaime Vindel (2020), que polemizan sobre el alcance de la idea de colapso, preguntándose cuál tiene que ser la postura de la militancia ecologista de izquierdas. Además de intentar conocer sus causas, consecuencias y posible marco temporal, las preguntas en torno al tema son numerosas: ¿se debe exigir medidas que readapten nuestro sistema para evitar ese posible colapso?, ¿o aceptar su inevitabilidad y pensar en cómo paliar sus efectos devastadores?; y también y más importante, ¿es posible evitar el colapso sin tocar los basamentos del sistema capitalista?, ¿es el colapso solamente una amenaza a nuestra civilización, o es también una oportunidad de diseñar las cosas desde cero?

En este sentido, a nuestro entender, la serie comentada hace una aportación muy interesante al citado debate, poniéndole imágenes y sonidos a esas potencialidades e

---

<sup>34</sup> <https://www.youtube.com/channel/UCrEiIlgRtGIYIbR0QLHb5g> [Consulta: 9 de junio de 2021].

<sup>35</sup> Solamente en nuestro ámbito hispanohablante, son numerosos los investigadores, activistas medioambientales y militantes de izquierdas que reflexionan sobre la posibilidad de un colapso civilizatorio, como es el caso de Manuel Casal Lodeiro (2016), Miguel Fuentes (2017) o Demián Morassi (2021).

<sup>36</sup> Es destacable también el libro *Colapso: porqué unas sociedades perduran y otras desaparecen*, de Jared Diamond (2006), donde estudia numerosos ejemplos a la largo de la historia de sociedades que han colapsado por, entre otras cuestiones, causas medioambientales y el impacto humano en su entorno; como es el caso de la Isla de Pascua, cuyo colapso se ha atribuido a la sobrepoblación y devastación del ecosistema entre los siglos XVI y XVIII.

invitando al espectador/a a ponerse en la piel de un ciudadano/a del “primer mundo” que, casi de repente, se encontrara con lo real de su supervivencia.

## 5. Conclusiones

Comenzábamos este texto preguntándonos por el alcance de las distopías y las razones de su profusión en la producción audiovisual contemporánea. Aparte del posible impacto desmovilizador que muchas distopías pueden tener, inoculando la idea de que el futuro está perdido, que nada podemos hacer para evitarlo y que solo nos queda refugiarnos en un presente que se nos pinta como un mal menor, es también notable la capacidad crítica de ciertas distopías, de aquellas que alertan sobre tendencias presentes que pueden desencadenar graves consecuencias, pero ante las cuales todavía se puede oponer resistencia.

*El Colapso*, es un espectáculo apabullante que nos encara con parte de nuestros temores en torno a la fragilidad de un futuro muy cercano, tanto que lo hemos vislumbrado con toda esta crisis del COVID-19:

(...) en estos momentos de incertidumbre en el que hemos sido testigos en primera persona de la fragilidad de un sistema que no ha resultado tan fiable como esperábamos, su mensaje adquiere un tono revelador e inquietantemente cercano en el que la realidad y la ficción se funden y se confunden. (Martínez, 2020)

A nuestro entender, los 7 primeros capítulos son una exposición descarnada de cómo el “sálvese quien pueda” tiene una prevalencia tremenda en las reacciones de la población, lo cual estaría en la línea de la afirmación de Riechmann<sup>37</sup> ante la posición optimista que ve en un posible colapso la oportunidad para construir una sociedad más justa: “no esperemos demasiado del fin del mundo” (Riechmann, 2020). Pero no hay que olvidar los capítulos sobre la central nuclear, la residencia y, en parte, la aldea, que alimentan la esperanza de que la solidaridad y apuesta por la ayuda mutua también son valores muy fuertes en el ser humano.

El capítulo 8, “La emisión”, pretende ir un poco más allá, aconsejando a los/as espectadores/as que estén atentos/as, que se informen, que no se queden con los mensajes hegemónicos de los medios y los discursos planos de los políticos de turno. De hecho, el portavoz del grupo ecologista que irrumpe en el plató, en su mensaje de alerta, da algunas pistas de lo que puede hacer la audiencia: intentar anticiparse a lo que va a ocurrir, reorganizarse en torno a grupos de ayuda mutua, salir de un sistema que se tambalea, en cuanto haya signos graves de alerta.

---

<sup>37</sup> Citando a Stanislaw Jerzy Lec.

Esta serie resulta ser un claro ejemplo de cómo el audiovisual, a través de las plataformas digitales en abierto, puede *hacer presente*, construir discurso, traer al primer plano cuestiones que están en muchos discursos contrahegemónicos a menudo silenciados, tratados con poco rigor o con intereses partidistas; cuestiones —como la sostenibilidad no publicitaria, la que realmente se preocupa por cómo organizar sociedades justas desde el punto de vista ecosocial y no simplemente por convertir “lo verde” en una oportunidad más de negocio— que deben de entrar en nuestra agenda si queremos construir un imaginario colectivo fuera del pensamiento único.

## 6. Referencias

CARSON, R. (2016). *La primavera silenciosa*. Barcelona: Crítica.

CASAL LODEIRO, M. (2016). *La izquierda ante el colapso de la civilización industrial*. Guadalajara: Editorial La Oveja Roja.

COMISIÓN EUROPEA (2020). Combatir la contaminación y el cambio climático en Europa mejorará la salud y el bienestar, especialmente para los más vulnerables, comunicado de prensa. *Web oficial de la UE*. <[https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/ip\\_20\\_1571](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/es/ip_20_1571)>.

CREDIT SUISSE RESEARCH INSTITUTE (2019). *Global Wealth Report*. Suiza: Credit Suisse Group AG.

CRUTZEN, P. J. Y STOERMER, E. F. (2000). The Anthropocene. *IGBP NewsLetter, The International Geosphere–Biosphere Programme (IGBP): A Study of Global Change of the International Council for Science (ICSU)*, 41, 17-18. <<http://www.igbp.net/download/18.316f18321323470177580001401/1376383088452/NL41.pdf>>.

DIAMOND, J. (2006). *Colapso: por qué unas sociedades perduran y otras desaparecen*. Caracas: Editorial Arte S.A.

EUROPEAN ENVIRONMENT AGENCY (2019). Healthy environment, healthy lives: how the environment influences health and well-being in Europe. *EEA Report*, nº21. Copenhagen: Publications Office of the European Union. <<https://www.eea.europa.eu/publications/healthy-environment-healthy-lives>>.

FUENTES, M. (2017). ¿Superación del Capitalismo o Colapso de la Civilización? (I), *Rebelión*, <<https://rebellion.org/autor/miguel-fuentes/>>.

HOROWITZ, I. L. (1969). *Formalización de la teoría general de la ideología y la utopía*, Buenos Aires: Eudeba.

LÓPEZ KELLER, E. (1991). Distopía: otro final de la utopía. *REIS, Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 55, 7-23.

MARTÍNEZ, B. (2020). 'El colapso', la serie que retrata el derrumbe de la civilización, *elPeriódico* <<https://www.elperiodico.com/es/series/20200809/tomatelo-en-serio-el-colapso-derrumbe-civilizacion-apocalipsis-8068220>>

MARTORELL CAMPOS, F. (2012). Notas sobre la dominación y temporalidad en el contexto postmoderno a propósito de la distopía. *Astrolabio* 13, 274-286.

MARTORELL CAMPOS, F. (2015). *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad*. Tesis doctoral. Universitat de València, Facultat de Filosofia i Ciències de l' Educació, Departament de Filosofia, Àrea d' Estètica i Teoria de les Arts.

MARTORELL CAMPOS, F. (2019). *Soñar de otro modo. Cómo perdimos la utopía y de qué forma recuperarla*. Valencia: Editorial La Caja Books.

MORASSI, D. (2021). La aritmética de la vida entre el hormigón, *Revista 15/15\15*. <<https://www.15-15-15.org/webzine/2021/05/17/la-aritmetica-de-la-vida-entre-el-hormigon/>>.

MORE, TH. (1998) *Utopía*. Madrid: Alianza.

O'CALLAGHAN, C. (2020). Salud planetaria y COVID-19: la degradación ambiental como el origen de la pandemia actual, *IS Global*, Barcelona: Instituto de Salud Global. <<https://www.isglobal.org/healthisglobal/-/custom-blog-portlet/salud-planetaria-y-covid-19-la-degradacion-ambiental-como-el-origen-de-la-pandemia-actual/6112996/0>>

POPPER, K. (2010). *La sociedad abierta y sus enemigos*. Barcelona: Paidós Ibérica.

RIECHMANN, J. (2013). *El Siglo de la Gran Prueba*. Tenerife: Baile del Sol.

RIECHMANN, J. (2020) Sobre los puntos ciegos del "colapsismo": diálogo con Jaime Vindel, *Revista VientoSur*, <<https://vientosur.info/sobre-los-puntos-ciegos-del-colapsismo-dialogo-con-jaime-vindel/>>.

SANTOS, A. (2019). *Tiempos de ninguna edad. Distopía y cine*. Madrid: Cátedra.

VINDEL, J. (2020). ¿Ecosocialismo versus Colapsismo? Notas para una discusión, *Revista VientoSur*, <<https://vientosur.info/ecosocialismo-versus-colapsismo-notas-para-una-discusion/>>

VON TRIER, L. Y VINTERBERG, TH. (1995). Manifiesto del Dogma 95 y Voto de Castidad. *Dogme95.dk - Un tributo al Dogme95 oficial*. <<http://www.dogme95.dk/dogma-95/>>

WELLS, H. G. (2000). *Una utopía moderna*. Barcelona: OCEANO.

## 7. Referencias audiovisuales

*12 Monkeys* (12 Monos. Dir. Terry Gilliam). [Film]. Universal Pictures. 1995.

*1917* (Dir. Sam Mendes). [Film]. Neal Street Productions, DreamWorks SKG, New Republic Pictures. 2019.

*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution* (Dir. Jean-Luc Godard). [Film]. Athos Films, Chaumiane, Filmstudio. 1965.

*Black Mirror* (Dir. Charlie Brooker). [Serie en plataforma Netflix]. Zeppotron, Channel 4. 2011.

*Blade Runner* (Dir. Ridley Scott). [Film]. Warner Bros., Ladd Company, Shaw Brothers. 1982.

Lorena Rodríguez Mattalía

*Blade Runner 2049* (Dir. Denis Villeneuve). [Film]. Warner Bros., Scott Free Productions, Thunderbird Films, Alcon Entertainment, 16:14 Entertainment, Torridon Films. 2017.

*El cuento de la criada* (Dir. Bruce Miller). [Serie en plataforma HBO y Paramount Channel]. MGM Television, Hulu. 2107.

*Fahrenheit 451* (Dir. François Truffaut) [Film]. Anglo Enterprises, Vineyard Film. 1966.

*L'Effondrement* (El Colapso. Dir. Les Parasites: Guillaume Desjardins, Jérémy Bernard y Bastien Ughetto). [Serie en plataforma Canal+]. Et Bim, Studio+, Canal+ y Sincrone Medias. 2019.

*La Chambre* (Dir. Chantal Akerman). [Film]. Paradise Films. 1972.

*La valla* (Dir. Daniel Écija). [Serie en plataforma AtresPlayer Premium y Atresmedia Televisión]. Globomedia, Good Mood. 2020.

*Mad Max* (Dir. George Miller). [Film]. Kennedy Miller Productions, Crossroads, Mad Max Films. 1979.

*Mad Max: Fury Road* (Mad Max: Furia en la Carretera. Dir. George Miller). [Film]. Kennedy Miller Productions, Warner Bros., Village Roadshow. 2015.

*Matrix* (Dir. Lana y Lilly Wachowsk). [Film]. Warner Bros., Village Roadshow, Groucho Film Partnership. 1999.

*Metropolis* (Dir. Fritz Lang). [Film]. U.F.A. 1927.

*Rope* (La saga. Dir. Alfred Hitchcock). [Film]. Warner Bros., Transatlantic Pictures. 1948.

*The Road* (La Carretera. Dir. John Hillcoat) [Film]. Dimension Films, 2929 Productions. 2009.

Timothe Beaulieu. (2020). Invités #1 - Les Parasites [Vídeo]. YouTube. (<https://www.youtube.com/watch?v=xBa91cHCD9E>).



## Notas para la creación de un archivo audiovisual de videoarte vasco en el marco del proyecto VideoFlux

Pablo Maraví Martínez<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco  
Facultad de Bellas Artes. Departamento de Escultura y Arte y Tecnología  
[pablo.maravi@ehu.eus](mailto:pablo.maravi@ehu.eus)

---

### Abstract

*The inexistence of an audiovisual archive project that brings together part of the video art production generated in the Basque Country during the eighties and nineties turns out to be one of the main factors that could have led to distort the place of the artistic practice of video within of the historiography of contemporary basque art. Due to the obsolescence that affects electromagnetic formats, it is urgent to conceive and implement an archival structure that guarantees the safeguarding of a significant number of works that, ultimately, constitute a recent part of the basque artistic-historical heritage.*

*The VideoFlux group, which was born within the Faculty of Fine Arts of the University of the Basque Country, has as one of its main objectives to design and build an audiovisual archive that houses this type of materials, a project that is presented with the intention of combining a technical type of work that involves the recovery and*

*conservation of videographic materials, with the development of a theoretical line that places this phenomenon within a greater paradigm such as of experimental audiovisual practices carried out in the Basque Country.*

*The main objective of this text is to carry out a historical review of the main sources of production and dissemination of video art generated in the Basque Country in the idea of drawing a cartography that leads to identifying and locating a host of materials that are currently dispersed in different centers, headquarters, and archives. The objective is to lay the groundwork for an imminent search and recovery work that leads, as the ultimate goal, to the rehabilitation of these materials, as well as to set the coordinates to rethink the functions of a type of archive where the entity and possibilities of the archived works can also be reconsidered.*

**Keywords:** *archive, video art, audiovisual, obsolescence, heritage.*

---

## Resumen

*La inexistencia de un proyecto de archivo audiovisual que aglutine parte de la producción de videoarte generada en Euskal Herria durante las décadas de los ochenta y noventa resulta ser uno de los principales factores que ha podido llevar a distorsionar el lugar de la práctica artística del vídeo dentro de la historiografía del arte contemporáneo vasco. Debido a la obsolescencia que afectan a los formatos de tipo electromagnético, urge idear y poner en marcha una estructura archivística que garantice la salvaguarda de un importante número de obras que, en definitiva, constituyen una parte reciente del patrimonio artístico-histórico vasco.*

*El grupo VideoFlux, el cual nace en el seno de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco, tiene como uno de sus objetivos principales el de diseñar y construir un archivo audiovisual que albergue este tipo de materiales, un proyecto que se presenta con la intención de compaginar un trabajo de tipo técnico que implique labores de recuperación y conservación de materiales videográficos, con el desarrollo de una línea teórica que sitúe a este fenómeno dentro de un paradigma mayor como es el de las prácticas audiovisuales experimentales realizadas en Euskal Herria.*

*Este texto tiene como principal objetivo el de realizar un repaso histórico por los principales focos de producción y difusión de videoarte generado en Euskal Herria en la idea de trazar una cartografía que permita identificar y localizar un cúmulo de materiales que yacen actualmente dispersos en distintos centros, sedes y archivos. El objetivo es el de sentar las bases para un inminente trabajo de búsqueda y recuperación que conduzca, como fin último, a la rehabilitación de dichos materiales, así como establecer las coordenadas para repensar las funciones de un tipo de archivo donde la entidad y posibilidades de los materiales archivados puedan ser también replanteadas.*

**Palabras clave:** *archivo, videoarte, audiovisual, obsolescencia, patrimonio.*

## 1. Introducción

La ingente producción a la que dio lugar el fenómeno del videoarte en el contexto español durante los ochenta y noventa ha terminado por encontrar en la obsolescencia tecnológica su inevitable factor de riesgo en lo que a su supervivencia y visibilidad se



refiere. Ante cierta desatención por parte de las instituciones, algunos proyectos como *HAMACA*<sup>1</sup> o más recientemente el *Archivo Ares*<sup>2</sup> han venido a cumplir con el papel de servir de base o archivo documental para un buen número de videoarte español, integrando sus plataformas archivísticas (a las que siguen incorporando materiales periódicamente) en un entorno digital, online y accesible. Sin embargo, el paisaje videográfico español sigue presentando algunas importantes lagunas.

El caso del videoarte realizado en Euskal Herria resulta un ejemplo paradigmático sobre la manera en la que una cierta desidia institucional unida a la inexistencia de un proyecto de archivo ha podido distorsionar la visibilidad de una buena parte de sus productos. Habiendo sido uno de los núcleos de producción y difusión de videoarte más importantes del Estado español durante los ochenta y noventa, el ámbito vasco se presenta a priori como uno de los focos de “prospección” más ricos del “territorio vídeo”, lo cual abre la posibilidad a repensar nuevas formas y funciones de un archivo por construir.

El proyecto VideoFlux, que venimos a presentar aquí, tiene precisamente como uno de sus objetivos el de la puesta en marcha de un archivo audiovisual de videoarte generado en Euskal Herria. A través de un repaso histórico por sus principales focos de producción y difusión, este texto tiene el objetivo de trazar una cartografía que nos permita identificar y localizar un cúmulo de materiales que yacen actualmente dispersos y que urge recuperar en la idea de avanzar hacia la creación de ese archivo.

## **2. Euskal Herria como ámbito de producción y difusión de videoarte durante los ochenta y noventa**

Para encontrar el primer contacto del videoarte con el panorama artístico vasco, debemos remontarnos a los Encuentros de Pamplona de 1972 y al ciclo “This is your roof”, consistente en un conjunto de cintas realizadas *ex profeso* para el evento por artistas como Vito Acconci, Gordon Matta-Clark, Antoni Muntadas, Nancy Holt o Dennis Oppenheim, entre otros (J. Benet, 2010). A pesar del renombre de los artistas representados en la muestra, el vídeo tendría aún una nula influencia en las prácticas de los artistas vascos, en un contexto en el que el clima social y político se mostraba desfavorable hacia las nuevas formas de experimentación en el arte.

En 1979, en el contexto de la Primera Semana de Información sobre Vídeo de la CAMB (Caja de Ahorros Municipal de Bilbao), organizada por José Ramón Saiz Morquillas en colaboración con el colectivo barcelonés Video-Nou, un grupo de artistas plásticos

---

<sup>1</sup> <https://www.hamacaonline.net/>

<sup>2</sup> <https://aresvisuals.net/>

vascos tuvo la posibilidad de realizar un primer acercamiento teórico y práctico a las distintas ramas de la creación videográfica. Tal y como apunta Ander González Antona, a partir de ese momento artistas locales como Txupi Sanz, Iñaki Bilbao, los hermanos Roscubas, Emilio Ramón Goitiandia o el propio Morquillas empezaron a realizar sus primeros experimentos en vídeo, principalmente como complemento o expansión de sus propuestas plásticas, mostrando algunos de sus resultados en ferias de arte como ARTEDER 81' (González, 1995).

Poco más tarde surgió el Festival de Vídeo de Donostia-San Sebastián (1982-1984), inscrito a su vez dentro del Festival de Cine de San Sebastián, y que suele ser recordado como el hito que dio pie a un proceso de festivalización y espectacularización de la cultura del vídeo a lo largo del territorio nacional. Sin embargo, en el entorno más inmediato de Euskal Herria, el Festival de Vídeo de Donostia sirvió para dotar de referencias y nutrir el imaginario de un buen número de artistas atraídos por el nuevo medio, así como para promocionar una incipiente escena local a través de la creación de un concurso de vídeo vasco que se celebró en las ediciones de 1983 y 1984. En este contexto, diferentes autores encontraron un foco de visibilidad e incluso en algunos casos, cierto reconocimiento internacional.

Tras el desmantelamiento del Festival de Vídeo de Donostia en 1984, otros festivales de mayor o menor escala fueron viendo la luz en la segunda mitad de los ochenta, tales como Vitoria/Gasteiz (1985), Tolosa (1986) o Getxo (1988), habilitando nuevos lugares de encuentro e incentivando la producción. Durante esos años la creciente demanda de vídeo por parte de los festivales pudo ser satisfecha en buena medida por la labor realizada desde la Especialidad de Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU. Desde su creación en el curso 1981/1982, el centro universitario nutrió una buena parte de la programación de aquellos eventos con producciones de su alumnado y profesorado.

## **2.1. Vídeo de “festival”**

En 1984 el Taller de Imagen de Algorta de Antonio Herranz incorporaba el vídeo a su plan de estudios y en 1985 el Departamento de Cultura de la Diputación Foral de Guipúzcoa ponía en marcha un programa de ayudas a la videocreación. Si bien la convergencia de todos estos factores supuso un aumento notable de la producción y de los focos de exhibición, esto condujo también a generar, tal y como coinciden varios autores, un vicioso efecto retroactivo donde la razón de ser de muchas obras parecía agotarse en las dinámicas competitivas y espectaculares del formato del festival (Bonet, 1989; Expósito, 1992).

En 1987 un grupo como Bosgarren Kolektiboa, impulsores del Festival de Vídeo de Tolosa o Bideoaldia (1987-1990), retomaba algunos de los presupuestos del Festival de Vídeo de Donostia por promocionar el vídeo vasco. Habiendo realizado un seguimiento

exhaustivo de la escena local, Bosgarren Kolektiboa trabajó desde una política clara por dar al vídeo vasco una entidad con la que no contaba, llegando a confeccionar en 1988 una sección de autores vascos dentro de la Videoteca de Arteleku, que serviría de referencia sobre la videocreación de la década de los ochenta. En esa misma línea, ese grupo de autores constituyó el núcleo alrededor del cual armarían un programa que permitió que piezas de artistas vascos pudieran verse con cierta frecuencia en diferentes festivales y muestras nacionales e internacionales (González, 1988).

Por otro lado, es importante destacar tal y como señala María Pallier, que el Bideoaldia fue el único de los festivales celebrados durante los ochenta que propuso un acercamiento teórico y crítico al mundo del vídeo (Pallier, 2011), logrando, como apostilla Arturo/Fito Rodríguez, aglutinar políticamente a una serie de agentes tras un discurso que volvía a reclamar algunas de las potencialidades críticas y subversivas que habían caracterizado a la práctica del vídeo tiempo atrás (Rodríguez, 2011). Fruto de la emergencia de esa conciencia crítica, sería sobre todo la edición del Bideoaldia de 1989, donde se establecieron las coordenadas para un debate en torno a la idoneidad del formato del festival como marco institucional hegemónico (Bosgarren Kolektiboa, 1989).

El cambio de década estuvo marcado por un viraje institucional para el vídeo epitomizado por la celebración de las dos Bienales de la Imagen en Movimiento (1990 y 1992) en el MNCARS (Museo Centro de Arte Reina Sofía). Es el momento en el que, estableciendo una línea genealógica con lo planteado en el Bideoaldia de Tolosa, emergió con fuerza un discurso crítico redirigido esta vez contra la influencia del entorno artístico en las potencialidades críticas del medio, lo cual llevó en algunos casos a una toma de posición ideológica en relación a la propia práctica videográfica (Expósito y Villota, 1992). El auge del aparato discursivo contrastó sin embargo con un descenso notable de la producción y la progresiva precarización del sector, lo cual hizo cada vez más difícil la labor de programadores y gestores. En ese nuevo contexto estrategias culturales como la Bosgarren Kolektiboa, dirigidas en parte a fortalecer un panorama videográfico vasco, terminaron por cerrar una etapa y acabaron por disolverse.

## **2.2. Del declive del festival a la normalización del formato**

En Euskal Herria la mayoría de los festivales de vídeo desaparecieron, aunque otros como el Festival de Vídeo Musical de Vitoria/Gasteiz se mantuvieron, acogiendo durante esos años parte de las obras producidas en el CINT (Centro de Imagen y Nuevas Tecnologías) del Ayuntamiento de Vitoria/Gasteiz. Activo desde 1989 a 1997, el CINT se convirtió en un importante foco de producción de videoarte gracias a la implantación de un taller específico dedicado a la creación de este tipo de trabajos (Taller Teófilo Mingueza). Al mismo tiempo, también emergieron nuevos eventos como el Festival de

Vídeo de Navarra<sup>3</sup> que, desde 1993 a 2002, se estableció como uno de los principales contextos de exhibición de la producción de vídeo generada en Euskal Herria.

De 1988 a 1992 la iniciativa Ars Video, fundada por Iñaki Izar a la que se incorporó poco después Gabriel Villota, combinó la edición de una revista (única en el Estado español dedicada en exclusiva al ámbito de la vídeo creación), con la constitución en 1990 de una distribuidora, que contó en su catálogo con una amplia representación de artistas vascos. En ese sentido, Ars Video se destacó entre otras cuestiones, por tratar de descubrir autores y trabajos nuevos en su contexto más cercano, incorporando a autores que aún desarrollaba sus estudios en centros como la Escuela de Cine y Vídeo de Andoain (ESCIVI). Villota realizó además una intensa labor de difusión entre los años 1992 y 1995, poniendo al vídeo vasco en relación con el panorama estatal e internacional a través de dos programaciones en la Sala Rekalde de Bilbao y en Larrotxene Kultur Etxea de Donostia.

Mientras tanto Arteleku se había afianzado como una alternativa institucional y siguió dedicando focos específicos al ámbito de la videocreación en forma de ciclos, talleres y seminarios. Especialmente importantes fueron algunos de ellos, como los “I y II Encuentros de Vídeo” (1989 y 1990), “Videoweeek, Videocombate. La Semana de la Video-creación” (1992) o “Desmontaje Film/Video apropiación” (1993). Tras una única ampliación de su Videoteca en 1990, Arteleku siguió incorporando puntualmente materiales de videoarte a sus fondos, así como produciendo obras de artistas locales que pasaron a formar parte de su colección. De igual manera, la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU había ido generando un extenso archivo con piezas producidas por su alumnado, muchas de las cuales encontraban su natural contexto de exhibición en el Certamen de Creación Videográfica de la Sala de Cultura del Banco Bilbao Vizcaya BBV (1988-2013).

En este punto hay que destacar la importancia que el Festival de Vídeo de Navarra cobró a finales de los noventa al propiciar los “Encuentros de Vídeo/Altermedia en Pamplona” de 1996 y 1998. Por un lado, porque los Encuentros lograron generar una plataforma de reflexión y debate donde se dirimieron una buena parte de las cuestiones que habían afectado históricamente a las bases estructurales del sector (condiciones de producción, difusión y exhibición). Por otro, porque sirvieron así mismo para replantear la situación de la práctica videográfica en un entorno en el que el auge de las nuevas tecnologías, las propuestas multimedia y online, habían transformado en buena medida el terreno de las artes visuales.

---

<sup>3</sup> Surge como Primera Muestra de Vídeo en Iruña en 1992 pero pasa a llamarse Festival de Vídeo de Navarra al año siguiente. En 1999 se convierte en el Certamen de Creación Audiovisual de Navarra hasta que en 2005 deviene en el actual Festival de Cine Documental Punto de Vista.

También en 1996 se dio otro acontecimiento significativo cuando los premios Gure Artea eliminaron definitivamente la distinción entre disciplinas y pasaron a integrar el formato vídeo dentro de la realidad artística contemporánea vasca. Este reconocimiento pronto se vio reforzado con una progresiva normalización del audiovisual dentro de los contextos de representación de arte a nivel estatal, un proceso que, tal y como señala Villota, se hizo cada vez más evidente entrados los 2000 (Villota, 2003). En este nuevo contexto, si bien se hizo posible hablar de artistas vascos que habían incorporado el vídeo como una herramienta más dentro de su práctica artística, la idea de un “vídeo vasco” como tal y en los términos en los que un grupo como el Bosgarren Kolektiboa había pretendido plantearlo sonaría como algo demasiado remoto y en todo caso problemático, tal y como ya intuían en su día algunos autores (Rekalde, 1989; Crego, 1989; González, 1989).

La cuestión sobre el “vídeo vasco” no ha sido retomada hasta mucho tiempo después por autores como Gabriel Villota o Arturo/Fito Rodríguez, quienes recientemente han planteado la posibilidad de tomar el concepto como una categoría analítica y taxonómica integrada dentro de un paradigma mayor como es el de las prácticas audiovisuales experimentales realizadas en Euskal Herria (Rodríguez y Villota, 2018). Para Villota y Rodríguez es posible identificar una serie de pequeños y grandes relatos dentro del audiovisual experimental vasco; una serie de patrones o temas que se repiten y que se han ido articulando alrededor de determinadas prácticas como en este caso puede ser el vídeo, lo cual abre una interesante línea de trabajo que sigue desarrollándose en la actualidad.

### **3. Estado actual de la situación: perdidos en el “territorio vídeo”**

Sin embargo, uno de los principales problemas al que se enfrenta cualquier investigación que tenga al videoarte producido en Euskal Herria como objeto de estudio es sin duda el de la accesibilidad a las obras. A lo largo de los años, la vasta producción a la que dio lugar la “Era Vídeo” ha ido dispersándose en diferentes centros, sedes y archivos, o bien permanece en poder de sus propios autores, lo cual ha llevado a una situación en la que puede resultar difícil localizar muchas de las piezas. Siendo uno de los objetivos de VideoFlux el de trabajar por la creación de un archivo audiovisual, se hace necesario identificar cuáles pueden ser los principales yacimientos o “focos de prospección” de ese videoarte disperso, qué tipo de materiales podemos encontrar ahí y cuál es su estado de conservación actual.

#### **3.1. La Videoteca/Mediateca de Arteleku**

El origen de la Videoteca de Arteleku se entiende principalmente por la convergencia de dos factores: por un lado, la intensa labor desempeñada por el Bosgarren Kolektiboa

a finales de los ochenta por dar impulso y visibilidad al ámbito de la vídeo creación; por otro, el nacimiento 1987 de un centro como Arteleku, diseñado en buena medida para ofrecer una infraestructura estable al desarrollo del arte contemporáneo en Euskal Herria. Dada la vigencia del videoarte como forma de expresión artística, ese mismo año de 1987 el Bosgarren Kolektiboa estableció un convenio con el Departamento de Cultura de la Diputación Foral de Guipúzcoa para la selección y compra del primer lote de cintas que conformó el núcleo original de la Videoteca/Mediateca de Arteleku<sup>4</sup>.

Entre esos primeros materiales se incluyeron un número de “históricos” internacionales como Dara Birnbaum, Peter Campus, Peter D’Agostino, Doug Hall, Joan Jonas, Nam June Paik, etc., que fueron complementados con una selección de aquellos autores españoles que hasta aquella fecha habían obtenido mayor reconocimiento, como los gallegos Anton Reixa o Xavier Villaverde, los madrileños Javier Codesal, Marcelo Expósito o Francisco Felipe, los catalanes Julián Álvarez o Carles Pujol o los andaluces Agustín Parejo School, entre muchos otros. Sin embargo, de acuerdo con esa política dirigida a promocionar la creación videográfica en Euskal Herria, el Bosgarren Kolektiboa reservaba un espacio para varios autores locales, combinando piezas tempranas de Juan Carlos Eguillor (Bilbao la muerte, 1983), Gerardo Armesto (La elección del soporte, 1981) o Ramón de Vargas (Canciones Vascas, 1980-1984), que datan de principios de los ochenta, con otras de Javier Angulo (Campomuerto, 1987), Juan Carlos Fernández Izquierdo (Esto no es un paisaje, 1987) o Isabel Herguera (Txalaparta, 1987), producidas en la Facultad de Bellas Artes o en el Taller de Imagen de Algorta, ya en la segunda mitad de la década<sup>5</sup>.

En 1990 Arteleku contó de nuevo con el asesoramiento del Bosgarren Kolektiboa para una ampliación de los fondos de videoarte, en cuyo comité de selección estuvo también Eugeni Bonet. Esta vez, a pesar de que se planteó la adquisición de piezas de algunos autores vascos como José Ordorika (Hermetikoa, 1984) o José Mari Zabala (El crimen de Hernani, 1983), estas no fueron finalmente incorporadas a la colección. Esta sería la última ampliación importante realizada desde un programa de adquisiciones estable. A pesar de que a lo largo de los noventa se fueron comprando puntualmente obras de videoarte a distribuidoras como Electronic Arts Intermix o Video Data Bank, las

---

<sup>4</sup> Diputación Foral De Guipúzcoa, Departamento de Cultura; 26 de noviembre de 1987; Convenio; Donostia/San Sebastián.

<sup>5</sup> El primer lote constaba de 114 piezas monocal y 3 bi-canal a doble copia por cinta. De entre todas las adquisiciones se incorporaron un total de 32 producciones vascas. Sin embargo, en 1989 el Bosgarren Kolektiboa cedería las cintas de su archivo a la Videoteca de Arteleku, aumentando así los fondos del centro y completando la videografía de algunos autores vascos. Como dato curioso, el conjunto de videoarte español coincidió en gran medida con la selección realizada por Manuel Palacio para la primera antología de vídeo español realizada en 1987 en el entonces CARS (Centro de Arte Reina Sofía), “La imagen sublime”.

incorporaciones de videoartistas vascos fueron escasas y provenientes de donaciones de autores como Iñigo Salaberria (*La noche navegable*, 1993) o Gabriel Villota (*A orillas del Edén*, 1995), o bien de producciones realizadas desde el propio centro, como en el caso de Sergio Prego (*Tetsuo Bound to Fail*, 1998) o Arturo/Fito Rodríguez (*Master Plan*, 2001).

Cuando en 2002 Arteleku reforma sus instalaciones se había hecho patente que la sala de visionado había caído en un notable desuso, por lo que las cintas en formato analógico fueron trasladadas a un almacén. Ese momento coincide con la conciencia sobre el progresivo deterioro físico de las cintas, por lo que en 2003 Arteleku encarga un informe sobre el estado de conservación de los fondos a fin de plantear soluciones para su preservación, concluyéndose que la mejor manera de proceder sería la de realizar un volcado a digital gestionado desde el propio centro. En el momento de la digitalización el fondo de videoarte contaba con un total de 311 cintas divididas en VHS, U-matic y Betacam SP que habían sido adquiridas mediante compra a distribuidoras como Electronic Arts Intermix, Art Metropole, Video Data Bank, Trimarán, Binario o Editions a voir, y/o a los artistas directamente, o a través de donaciones<sup>6</sup>.

Finalmente, cuando en 2011 un temporal de lluvias azotó los barrios de Txomin Enea y Martutene en Donostia, el desborde del río Urumea (a cuya ribera estaba situado Arteleku) causó graves destrozos en el patrimonio artístico e histórico del centro, haciendo desaparecer de manera prácticamente íntegra su colección de videoarte. Por suerte, la colección digitalizada se encuentra actualmente a salvo alojada en un servidor informático de la Diputación Foral de Guipúzcoa y es accesible en sala de consulta en el centro de cultura Koldo Mitxelena de Donostia, en condiciones de acceso restringido.

### **3.2.El archivo audiovisual de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/EHU**

La Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco ha ido produciendo y almacenando a lo largo de su historia una cantidad importante de materiales en formato analógico: tanto piezas de videoarte, trabajos de animación, materiales de carácter documental o video-clips. Además, el centro cuenta también con un importante parque tecnológico compuesto por equipos de grabación y reproducción analógicos, mezcladores, etc., adquiridos a lo largo de los ochenta. A pesar de que los equipos se encuentran inventariados en el catálogo de la Facultad, hasta hace poco no existía un inventario del total de cintas almacenadas físicamente, siendo su única referencia una base de datos realizada a razón de una digitalización de una parte de los materiales de videoarte llevada a cabo en el curso 2016/2017 (González, 2017).

---

<sup>6</sup> Informe técnico sobre el estado de conservación del fondo vídeo y audio del Centro de Documentación de Arteleku; noviembre de 2003.

El inicio de la actividad videoartística en la Facultad de Bellas Artes puede fecharse en el curso 1981/1982 con la constitución de la Especialidad de Audiovisuales. Inmediatamente en el curso 1982/1983 y en los años sucesivos algunos alumnos habían empezado a producir sus primeras piezas y a participar en festivales como el de Donostia. Este fue el caso de Josu Rekalde (Inventario, 1983 o Sasi Bertso, 1984), Rafael Calderón, Julián Irujo y José Javier Giles Olaya, quienes formaban el Equipo Ilargi (Maide, 1983 o Ametsa, 1936 Apirila, 1984), o Mike Arce e Isabel Herguera, con la que es considerada la primera videoinstalación realizada en Euskal Herria (El lavabo, 1983). El aumento del alumnado a partir del curso 1984/1985 coincidió con el auge de los festivales de vídeo, haciendo emerger a algunos autores como Juan Crego (La familia del artista no le comprende, 1986), Arantza Lauzirika y Josu Aginaga (Ez-a Ezerez-a, 1987), Elena Marrodán y Koldo Gutierrez (Lokamuts, 1988), Francisco Ruiz de Infante (Hacia el Agua, 1988) o Juan Carlos Fernández Izquierdo (Con-cierto, 1989). La creciente producción generada en el contexto de la Facultad fue alimentando un archivo que para el curso de 1990/1991 (año del aniversario de la Especialidad de Audiovisuales) ya contaba con aproximadamente 120 piezas (González, 1995).

Sin embargo, el archivo de la Facultad de Bellas Artes no solo almacena obras producidas por su alumnado y profesorado, sino que también es la depositaria de una importante donación realizada por el Bosgarren Kolektiboa. Tal y como apunta María González Fernández, el BK había ido almacenando en los bajos del Ayuntamiento de Tolosa parte de las obras que habían sido exhibidas en las diferentes ediciones del Bideoaldia; piezas de autores extranjeros, nacionales y locales que iban más allá de su selección realizada para la Videoteca de Arteleku y de los materiales cedidos en 1989 al mismo centro. Después de otras inundaciones que afectaron a los fondos guardados en el Ayuntamiento de Tolosa, Marian González (ex-miembro del BK) realizó una cesión a la Facultad de Bellas Artes en 1995 con la idea de depositar las cintas en un entorno más seguro y con la esperanza de que pudieran ser recuperadas, pues estas habían quedado totalmente empapadas (González, 2017).

Este acontecimiento alimentó una cierta conciencia en el seno de la Facultad de Bellas Artes en torno al valor patrimonial del videoarte, lo cual llevó en 1996 a desarrollar un proyecto con el nombre de “Inventario y recuperación del patrimonio artístico videográfico del País Vasco. Proyecto de archivo del material y creación de soportes audiovisuales de consulta”, dirigido por Juan Crego, Ander González Antona y Mikel Arce. Según González Fernández, este momento supuso “un punto de partida en la conservación de arte de los nuevos medios en el País Vasco, y probablemente también proyecto pionero en España” (González, 2017). Si bien el proyecto sirvió finalmente para recuperar las cintas y concluir que la “migración” o conversión de las señales electromagnéticas a formato digital era el método más recomendable para preservar



los archivos, la falta de una infraestructura adecuada y el agotamiento de la financiación no permitieron realizar esta última labor en aquel momento.

Hubo que esperar hasta el curso 2016/2017, cuando la situación fue calificada de “muy crítica” (González y Arce, 2018), para que desde el actual Departamento de Escultura y Arte y Tecnología se procediera a la digitalización de los fondos dentro del proyecto “El videoarte en el contexto español: historia del videoarte en el contexto vasco”. Actualmente los videos digitalizados se ubican en diferentes discos duros y en un servidor de los servicios informáticos de la UPV/EHU que garantizan su salvaguarda y disponibilidad, al menos dentro del ámbito académico (el material es accesible para investigadores, historiadores, miembros de la comunidad universitaria, etc.).

Aunque el proyecto sirvió para digitalizar los materiales, establecer una serie de criterios para la creación de una base de datos y rehabilitar el equipamiento tecnológico necesario para este tipo de trabajos de conservación, como contrapunto hay que declarar que ni las cintas ni los reproductores reciben a día de hoy un correcto mantenimiento, incumpliendo así uno de los objetivos del proyecto como era el de garantizar “la ubicación del material original y los mejores equipos representantes de cada formato analógico en un local específico de la UPV/EHU que asegure su preservación” (González y Arce, 2018). Esto resulta un gran inconveniente, ya que el rescate de muchas obras que se han ido localizando en el proceso de investigación se ve imposibilitado por la falta de una infraestructura operativa.

### **3.3. Otros “focos de prospección”**

El Centro Cultural Montehermoso del Ayuntamiento de Vitoria/Gasteiz es depositario de un buen número de los vídeos exhibidos a lo largo de los muchos años de vida del Festival de Vídeo Musical (1985-2000), un voluminoso corpus que conviene revisar detenidamente. El mismo centro de Montehermoso guarda también una parte importante de las producciones realizadas en el CINT (Centro de Imagen y Nuevas Tecnologías) entre 1989 y 1997. Tal y como han apuntado Nekane Aramburu y Carlos Trigueros, el centro gasteiztarra generó más de 350 producciones de las cuales 150 eran al menos piezas de videoarte, las cuales siguen pendientes aún de revisión y rescate (Aramburu y Trigueros, 2011).

Otro caso interesante es el del archivo de la televisión pública vasca (EiTB) que, sobre todo en sus primeros años de emisión y al contrario que en otros lugares, ofreció una insólita cobertura al ámbito de la vídeo-creación. La cadena de televisión autonómica realizó un seguimiento de algunas de las ediciones de varios de los festivales celebrados durante los ochenta y noventa (Donostia, Getxo, Vitoria), emitiendo posteriormente una selección de trabajos exhibidos en el contexto de aquellos eventos. A pesar de haber intentado localizar estos materiales parece no haber quedado rastro de ellos en

los archivos de la cadena. Sin embargo, sí que ha sido posible localizar algunas piezas y entrevistas realizadas a algunos autores vascos que fueron emitidas puntualmente en programas culturales de los ochenta, como el caso de “HIT PARADE” o “Fahrenheit”.

Otro foco lo representan los propios autores o colectivos de artistas. A lo largo de la investigación se han identificado varios casos de artistas y colectivos que aún guardan su producción videográfica, la mayoría de ellos en su formato analógico original. Tal es el caso de Luix T Ran del colectivo donostiarra ädn, Ramón Quanta, Antonio Herranz, Juan Carlos Eguillor, Javi Pez, José Mari Zabala, Ramón de Vargas o la asociación Mediaz (Asociación de Artistas Visuales de Euskal Herria), entre otros. Estos son un cúmulo de materiales heterogéneos que van desde bocetos hasta obras acabadas, que pudieron ser exhibidas en su día pero que cayeron posteriormente en el olvido, e incluso otras inéditas. En cualquier caso, fuera de los marcos institucionales y de cualquier tipo de política de archivo. En algunos casos la gestión de estos materiales ha podido ser asumida y han podido digitalizarse. Un buen ejemplo lo representa el archivo personal de Ramón Quanta, donde pudo hallarse y recuperarse una cinta recopilatorio con obras de autores vascos representados en el catálogo de Ars Video. En otros, la falta de un espacio de almacenaje adecuado y una infraestructura operativa ha impedido el traslado de las cintas bajo garantía de una óptima conservación y digitalización.

#### **4. Conclusiones**

En conclusión, cuando ya resulta relativamente sencillo recurrir a la historiografía del vídeo y calibrar la importancia de un ámbito como Euskal Herria en el devenir del videoarte en el Estado español, se hace necesario ensayar nuevas formas de aproximación al objeto de estudio que trasciendan el plano discursivo, se alejen de las metodologías de la historiografía convencional e impliquen una relación más directa con las imágenes y los sonidos. A pesar del aparente caos, la situación se muestra propicia para rediseñar un tipo de archivo que necesariamente debe constituirse como algo “vivo”, siempre en proceso, que permita ir incorporando paulatinamente nuevos materiales al mismo tiempo que logre desplegar funciones de reactivación para los mismos.

Precisamente, un proyecto como VideoFlux nace con la clara vocación de revisar e interpretar la idea misma de archivo audiovisual, tratando en este caso de ir más allá de las simples (pero imprescindibles) labores de recuperación y catalogación de materiales, a través de la propuesta de una metodología de trabajo híbrida que pueda conllevar el reciclaje y la reutilización de los materiales archivados. Se trata en definitiva de experimentar nuevas metodologías y formas de escritura que tomen los objetos de archivo no ya simplemente como indicios o documentos capaces de hablar

de sus respectivas épocas y contextos, sino como agentes activos implicados en la labor misma de su autoconocimiento.

## 5. Referencias

- ARAMBURU, N. Y TRIGUEROS, C. (ed.) (2011). *Caras B de la Historia del Vídeo Arte en España*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.
- BENET, V.J. (2010). Imágenes/revueltas : el cine en los Encuentros de Pamplona. En J. Díaz Cuyás (ed.), *Encuentros de Pamplona de 1972 : Fin de fiesta del arte experimental*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- BONET, E. (1989). Madrid 84-86 ; Vídeo español, el mejor vídeo de España. En *Catálogo del Bideoaldia 89'. Manual de Instrucciones II*. Bosgarren Kolektiboa.
- BOSGARREN KOLEKTIBOA (1989). Pre-Texto. En *Catálogo del Bideoaldia 89'. Manual de Instrucciones II*. Bosgarren Kolektiboa.
- CREGO, J. (1989). Una década de actividad videográfica en Euskadi. En *Catálogo del Bideoaldia 89'. Manual de Instrucciones II*. Bosgarren Kolektiboa.
- EXPOSITO, M. (1992). Vídeo español : del autor insatisfecho a la televisión neoliberal. *Ars Video*. Especial Nº1 (13-14). 17-38.
- GONZALEZ, A. (1995). *El vídeo en el País Vasco (1972-1992). Reflexiones en torno a una práctica artística*. Tesis doctoral. Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco.
- GONZALEZ, A. (1989). Cartografía videográfica de Euskadi. En *Catálogo del Bideoaldia 89'. Manual de Instrucciones II*. Bosgarren Kolektiboa.
- GONZALEZ, A. Y ARCE, M. (2018). Conservación del Patrimonio Videoarte de la UPV/EHU. En K. Atxaga. et al., *Vídeo-Arte. Recorridos por la creación videográfica en Euskal Herria*. Bilboarte, Universidad del País Vasco.
- GONZALEZ, M. (2017-2018). *El videoarte : historia y conservación de los soportes magnéticos en la UPV/EHU*. Trabajo de fin de máster. Euskal Herriko Unibertsitatea/Universidad del País Vasco.
- GONZALEZ, X. (1988). Vídeo vasco : de inexistente a desconocido. En *Catálogo I Festival de Vídeo de Canarias*. Cabildo Insular de Gran Canaria. Comisión de Cultura.
- PALLIER, M. (2011). Cien videoartistas desaparecidos. En N. Aramburu y C. Trigueros (ed.), *Caras B de la Historia del Vídeo Arte en España*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.
- REKALDE, J. (1989). Preguntas ante un monitor de vídeo. En *Catálogo del Bideoaldia 89 '. Manual de Instrucciones II*. Bosgarren Kolektiboa.

- RODRIGUEZ, A. (2011). Más allá de la contra-historia del vídeo. Sobre disidencia, difusión y posibles genealogías. En N. Arámburu y C. Trigueros (ed.), *Caras B de la Historia del Vídeo Arte en España*. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.
- RODRIGUEZ, A. Y VILLOTA, G. (2018). Notas para un paseo por las prácticas audiovisuales experimentales en el País Vasco (1968-2016). En K. Atxaga. et al., *Vídeo-Arte. Recorridos por la creación videográfica en Euskal Herria*. Bilboarte, Universidad del País Vasco.
- VILLOTA, G. (2003). Espectáculo y devenir audiovisual en la escena artística contemporánea. *Revista de Occidente*. (261), 56-67.
- VILLOTA, G. Y EXPOSITO, M. (coord.) (1993). *Plusvalías de la Imagen. Anotaciones (locales) para una crítica de los usos (y abusos) de la imagen*. Sala de Exposiciones REKALDE, S.L.

## VideoFlux. Una propuesta de investigación en torno al audiovisual experimental

Gabriel Villota Toyos<sup>1</sup>, Arturo fito Rodríguez<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Grupo de Investigación AkmeKa, UPV/EHU.

---

### Abstract

*The VIDEOFLUX project is proposed as an area of research and production related to experimental video and cinema as well as the recovery of videographic materials within the framework of the work carried out by the AKMEKA Research Group. In this sense, it crosses in a transversal way the research lines of this group, related to the "Audiovisual, technologies, networks: Experimentation and performativity and the one that attends to" Critical and political positions of art, culture and the media. The purpose of this communication is to publicize the group and its main objectives.*

**Keywords:** Archive, obsolescence, technology, performativity

---

### Resumen

*El proyecto VIDEOFLUX se plantea como un área de investigación y producción relacionada con el audiovisual experimental, así como la recuperación de materiales videográficos en el marco del trabajo que lleva a cabo el Grupo de investigación AKMEKA. En este sentido atraviesa de manera transversal las líneas de investigación de este grupo, relacionadas con el "Audiovisual, tecnologías, redes: Experimentación y performatividad y la que atiende a "Posiciones críticas y políticas del arte, la cultura y los medios". Esta comunicación tiene como objeto dar a conocer el grupo y sus principales objetivos.*

**Palabras clave:** Archivo, obsolescencia, tecnología, performatividad

## **1. El nacimiento de un nuevo proyecto**

El proyecto VideoFlux que venimos a presentar aquí, nace como un área de investigación y producción relacionada con el audiovisual experimental, así como con la recuperación de materiales videográficos en el marco del trabajo que lleva a cabo el Grupo de investigación universitario Akmeke, de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea.

Pero antes de seguir nos preguntamos, ¿qué puede significar hoy en día investigar “en torno al audiovisual experimental”, como se indica en el título? ¿y qué significa hacerlo “aquí y ahora”, es decir, en el contexto artístico y académico del País Vasco y del conjunto de España en este, por otro lado, aciago 2021, y en el imprevisible mundo post-pandémico?

Responder a la primera pregunta significa, de entrada, plantearnos cuando menos otras dos nuevas cuestiones: como es, en primer lugar, pensar qué significa, en el actual momento de hegemonía de la imagen digital, de las plataformas y del consumo bajo demanda, el concepto mismo de “audiovisual experimental”, en términos tanto ontológicos como materiales (o si se prefiere, en palabras de Donna Haraway, “semiótico-materiales”): no ya como sucediera en la Era de la MTV, la que constituyera el marco simbólico y mediático que marcó el conjunto de reflexiones anteriores, durante los años 80 y 90, sino en la nueva Era de YouTube, TikTok y Twitch, entre otras.

En segundo lugar, tendríamos que reflexionar también sobre una cuestión que tampoco es baladí, como es definir ese “hoy en día” que se menciona en la primera pregunta; y que creemos está marcado de manera rotunda por el hecho ineludible de una globalización que ya estaba presente o cuando menos intuida en las primeras teorías surgidas en torno al vídeo; las cuales habían nacido profundamente influidas ya por la visionaria idea de la “aldea global” macluhaniana, claramente identificable en aquellas pioneras emisiones a escala planetaria, realizadas vía satélite, como fuera “*Wellcome Mr. Orwell*” (Nam June Paik, 1984).

Por otro lado, para responder a la segunda cuestión, relacionada con nuestro “aquí y ahora”, inevitablemente habremos de dirigirnos a una cadena de textos y contextos que de forma interrumpida (o más bien a modo de Guadiana) han jalonado la historia del audiovisual experimental, tanto vasco como español, y que para nosotros de forma simbólica comenzaría con algunas de las primeras reflexiones autoconscientes surgidas a finales de los años ochenta, que se produjeron en el marco del Festival de Vídeo Bideoaldia en Tolosa y sus señeras publicaciones (González: 1989, Bonet: 1989, Palacio: 1989); que fue continuada después ya en los noventa por artículos aparecidos en

revistas como *Ars Video* y publicaciones monográficas como “Plusvalías de la imagen” (Expósito y Villota: 1993), catálogos de muestras especialmente relevantes como “Señales de vídeo” (Bonet: 1995), y a finales de esa década, los dos volúmenes surgidos alrededor de los Encuentros de Vídeo de Pamplona (1996, 1998), entre muchos otros. Todo este recorrido será, ya en el nuevo siglo, minuciosamente recopilado y catalogado en contextos como los del macro-proyecto “Desacuerdos” (tanto en su fase de investigación y exposición, a través de proyectos como “Devenir Vídeo” [Villota, 2004] como en las sucesivas publicaciones vinculadas al mismo: destaquemos particularmente el trabajo desarrollado por Ignacio Estella en *Desacuerdos* nº4, 2007), y también se verá continuado por otras iniciativas independientes como “Caras B del vídeo arte español” (Aramburu, T. Mori: 2011). En todo caso es palpable que hasta ese momento la inmensa mayoría de reflexiones producidas en el contexto español en torno al estado del “audiovisual experimental” en los últimos tiempos (aunque como enseguida veremos, no siempre fue así) se venían produciendo FUERA del entorno académico, salvo algunas débiles iniciativas tentativas, aquí y allá.

En ese sentido, supone para nosotros un cambio de perspectiva de la mayor relevancia la aparición a partir de 2014 de un proyecto como ARES, cuando por fin podemos asistir a la puesta en escena del compromiso académico universitario con todo el legado de producción y reflexión del audiovisual experimental español. Tanto el repositorio de trabajos online, como las publicaciones que se han ido editando, así como este mismo congreso, son claras muestras de un camino a seguir, y al que gustosamente queremos sumarnos.

## 2. Todos tenemos un pasado (primera digresión)

Pero responder a las anteriores preguntas desde el “aquí y ahora” también puede ser algo que explique nuestra irrupción como colectivo investigador VideoFlux desde el contexto universitario vasco en estos precisos momentos: y es que, obviamente, nuestra propuesta no surge *ex nihilo*.

En primer lugar, habría que remitirse a una pionera generación de profesores del entonces Departamento de Audiovisuales de la Facultad de Bellas Artes<sup>1</sup>, en la propia UPV/EHU, quienes desarrollaron una serie de tesis doctorales a comienzos de los noventa que han sido referencia para multitud de investigadores posteriores, tanto dentro como fuera de la Academia, y tanto dentro como fuera del propio País Vasco: me refiero a los textos publicados por Josu Rekalde (1988), Ander González Antona

---

<sup>1</sup> En tiempos recientes este ha desaparecido como tal, para quedar subsumido en un departamento más amplio de Escultura y Arte y Tecnología.

(1995), Juan Crego (1995), entre otros. Posteriormente, y a través de sucesivos grupos y proyectos de investigación, se ha ido ampliando ese campo de trabajo que ellos iniciaron, pero al mismo tiempo, bien por una especialización sobre algunos aspectos concretos (performance, sonido, interactividad, etc.), bien por una deriva natural hacia el agotamiento, llevábamos ya demasiado tiempo, casi podríamos decir un par de décadas desde que comenzara el nuevo siglo, con una creciente pérdida de foco alrededor de aquello que ahora volvemos a definir con el nombre y el adjetivo que creemos mejor sigue respondiendo al objeto de nuestras cuitas: el Audiovisual Experimental, en toda la extensión del término.

Proyectos de investigación como el que nos proponemos iniciar se entroncan, pues, en una cierta tradición de reflexión en torno a estas materias que se ha ido dando en nuestra propia universidad, pero que sin embargo consideramos que en tiempos recientes había ido quedando relegada, y necesitada por tanto de coger nuevos vuelos (además de producirse en el marco de lo que podríamos llamar un natural “relevo generacional”, consecuencia de las jubilaciones).

Por otro lado, no es ningún secreto que el País Vasco ha sido un entorno especialmente fecundo en la escena española del vídeo experimental desde los mismos años ochenta, habiendo dado lugar a multitud de encuentros y festivales (Festival de Vídeo de Donostia, Bideoaldia de Tolosa, Festival de Vídeo Musical de Vitoria, etc.), alguno de los centros de producción y consulta más relevantes (talleres y Mediateca de Arteleku, etc.), distribuidoras (Ars Video), programaciones permanentes (Off Video, Sala Rekalde) publicaciones, y sobre todo, mucha producción por parte de los artistas, no pocas veces sostenida con una política pública de becas y subvenciones por parte de las diversas instituciones locales.

Como se viene investigando a través de las aportaciones de otros miembros de nuestro colectivo VideoFlux, la deriva de la colección de cintas del centro artístico Arteleku (perteneciente a la Diputación Foral de Gipuzkoa) ha devenido una cuestión particularmente paradigmática para nosotros, tanto en términos de investigación sobre los procesos de obsolescencia de los soportes, como de las propias derivas de la responsabilidad institucional (véase en particular la ponencia aquí presentada del investigador Pablo Maravi Martínez).

Ese será por tanto el cruce de caminos donde nos situaremos, animados por la proyección que propuestas como la surgida alrededor de ARES está teniendo en los años más recientes.



### 3. Situación actual: el “aquí y ahora” (segunda digresión)

Llegados a este cruce de caminos, asumir que el panorama ha cambiado sustancialmente respecto a aquel paisaje del que proveníamos, no significa que haya dejado de ser pertinente la labor investigadora, sino que a partir de ahora habrán de tomarse en cuenta nuevos parámetros desde los que desarrollarla. Y es que, ciertamente, son muchas las cosas que han cambiado respecto a aquella década de los años noventa en la que se configuró el principal esfuerzo teórico y especulativo en torno al vídeo. Estas serían las principales:

1. la Red de Festivales de Vídeo, con sus características itinerancias, y otras sinergias, prácticamente ha desaparecido como tal, aunque en su lugar sobrevivan ciertas experiencias similares, generalmente mucho más aisladas, especializadas y/o comerciales.

2. los Centros de Documentación principales de aquel periodo, y esto es más sorprendente, están inexplicablemente desaparecidos también: a la muerte en 2013 del centro de consulta, catalogación y documentación de la Mediateca de la Caixa<sup>2</sup>, pionero entre otras cosas de la tarea de digitalización de todo su material y de la puesta de consulta online (hoy igualmente desaparecida), se sumará la de la colección de la mediateca de Arteleku, heredera del legado de Bosgarren Kolektiboa (Bideoaldia de Tolosa) y en general testigo de todo el “estado de las cosas” del Vídeo de los ochenta y noventa, como ha estudiado Pablo Maravi: muerte tanto física como digital, en tanto que a la inundación provocada por el desbordamiento del Urumea, que asoló el centro en 2011, destrozando una cantidad importante de las cintas, se sumó la desactivación y el descuido técnico respecto a la colección digital, llevada a cabo en los años previos a su errático desplazamiento desde el Convento Santa Teresa en Donostia (durante el año 2015, en que el hasta entonces diverso proyecto de Arteleku quedó reducido al monacal y monocorde espacio de “Kalostra”<sup>3</sup>), para pasar luego a un desubicado emplazamiento en Tabakalera, sin que aún a fecha de hoy siga sin saberse bien de quién es exactamente responsabilidad: si de Ubik -mediateca del centro-, de la Escuela de Cine Elías Querejeta, del centro Koldo Mitxelena, de Filmoteca Vasca, o simplemente de Tabakalera como tal).

3. La desaparición también de las publicaciones especializadas, cuyos objetos de estudio han ido quedando paulatinamente subsumidos en publicaciones más

---

<sup>2</sup> Merced al trabajo ejemplar desarrollado durante muchos años por Toni Mercader y Carme Garrido.

<sup>3</sup><https://www.noticiasdegipuzkoa.eus/cultura/2015/01/10/kalostra-sustituye-arteleku-escuela-experimental/362409.html>

generalistas, bien sea en torno al audiovisual entendido de forma genérica, bien sea en torno a las nuevas prácticas artísticas y documentales contemporáneas, especialmente aquellas vinculadas al mundo digital.

4. La presencia en los Centros de Arte y Museos, que desde finales de los noventa ha ido adquiriendo una relevancia exponencial, tanto respecto a la historización, catalogación y recuperación de aquellos artistas y experiencias “históricas”, como en relación a la incorporación de las nuevas generaciones de artistas que de forma creciente vienen usando formas de expresión vinculadas al “audiovisual”: hasta el punto de que podríamos hablar de un proceso hegemónico de “audiovisualización” del sistema del Arte Contemporáneo (Villota, 2003).

5. La propia producción de obras de carácter “audiovisual experimental”, ya no queda circunscrita a un territorio específico dentro del mundo del arte (el del “videoarte”, o el de las llamadas, de forma más genérica, “nuevas tecnologías”), sino que se ha visto ampliamente extendida a diversos ámbitos del trabajo “creativo” en soporte vídeo: así, hoy en día podemos encontrar claras trazas de expresión experimental en productos audiovisuales pertenecientes a ámbitos de creación claramente delimitados/escindidos entre sí, como es el del Vídeo Musical, los Videojuegos, la Animación, los trabajos de corte Interactivo, el Documental y sus nuevas formas, las producciones creadas para la Red, etc., más obviamente aquellos trabajos que se crean y consumen dentro de la lógica comercial del mundo del Arte Contemporáneo (centros de arte, galerías, ferias), como ya hemos dicho.

Creo por tanto que estas serán las nuevas claves que nos permitan entender de qué mimbres está constituido el “aquí y ahora” del audiovisual experimental sobre el que debemos investigar: tarea por lo demás ineludible, toda vez que dichos procesos de “audiovisualización” y expansión del “propósito experimental” a campos limítrofes están generando un nuevo y rico hábitat sobre el que conviene urgentemente reflexionar.

A todo esto, habríamos de añadir como elemento característico del momento presente algunas de las paradojas que actualmente se dan en la llamada “Iconosfera Contemporánea” (Gubern, 1987) o la “pantalla global” (Lipovetsky, 2009), caracterizada fundamentalmente por el hecho ineludible de la hegemonía de la imagen digital.

Es sumamente curioso advertir cómo, por ejemplo, tras décadas en las que la imagen vídeo (soportada en cinta magnética) nunca dejó de sufrir las polémicas con la imagen cine (registrada sobre película de celuloide o soporte fílmico), aguantando estoicamente la mirada de superioridad de la segunda desde su pretendido pedigrí y mayor definición de la imagen, así como por su carácter más “auténtico” frente al

supuestamente carácter artificial del vídeo (la reproducción de base binaria del vídeo, como flujo electrónico fruto de la alternancia de dos campos visuales, frente a la mayor riqueza de la imagen-luz analógica, huella pura), hemos llegado a un momento en que, siendo TODAS las imágenes que vemos en la esfera pública de base digital, sigue valorándose la imitación de aquellos estilemas y signos que nos remiten simbólicamente al “fallo” analógico presente en la textura/grano de la imagen (super8, 16mm), los “rayones” del celuloide, los “velados” accidentales de los procesos de revelado, etc.: todo ello convenientemente ofrecido en los menús de efectos de programas de edición y posproducción de imagen y sonido como Photoshop, Premiere etc., o incluso en los de aplicaciones como Instagram.

Definir en este sentido qué es hoy en día “vídeo”, si apelamos por ejemplo a la base material del soporte de registro, resulta relativamente simple, dado que la respuesta es: hoy todo es vídeo (Villota, 2017). Vídeos son, por extensión, los que emite Youtube como repositorio infinito, o aún mucho más los miles de millones que se graban a diario con los teléfonos móviles y se difunden sin cesar por redes como Instagram, Twitter, Whatsap, Facebook o TikTok. Pero también los que graban los reporteros de televisión, las cámaras de vigilancia, los documentalistas, y los artistas. Incluso, las películas de los cineastas, tanto las *underground* como las de Hollywood. Nada audiovisual existe ya fuera del vídeo.

#### 4. La propuesta concreta

Volviendo entonces al motivo de nuestra presentación veamos pues cuáles son, en el contexto descrito, los objetivos precisos de este proyecto, y cómo el equipo de VideoFlux los está comenzando a desarrollar, atendiendo a una metodología específica que queremos presentar aquí. Así fueron enunciados en la primera presentación pública del mismo:

- *Dar a conocer un prolífico territorio creativo de nuestro contexto inmediato a través del cuidado y la preservación de los materiales de la Facultad, así como de otros centros. Revisar la idea de archivo audiovisual.*
- *Investigar y plantear una publicación que se ocupe del ámbito audiovisual y tecnológico, de sus circunstancias actuales y de sus retos, mediante una serie de textos que están ya en preparación. Posible publicación académica.*
- *Generar un material que pueda servir como recurso docente y de investigación, que pueda ser incluido en los programas educativos y académicos. Necesidad que percibimos en la oferta docente de la Facultad de Bellas artes ante la ausencia de asignaturas relacionadas con el audiovisual experimental, especialmente en cuarto curso. Posible publicación materiales docentes.*

*- Producir nuevos materiales audiovisuales a través del reciclaje y la interpretación del archivo audiovisual que sirve de núcleo a esta investigación para interpelar a un público amplio que incluya particulares, profesores, estudiantes, investigadores, artistas, comisarios... Posible producción audiovisual / Jornadas temáticas / Evento.*

Como se ve en esta enumeración de objetivos se atiende por tanto a un diríamos triple frente de batalla, en el que de un lado están presentes los trabajos de recuperación, catalogación y archivo (a partir de los dos casos consignados: Arteleku, y la videoteca de la propia Facultad de Bellas Artes; pero yendo más allá en el intento de recuperar otras cintas y autores no presentes en esas colecciones):

*El proyecto de investigación propone una mirada a la historia de creación audiovisual en el País Vasco a través de una metodología de trabajo alejada de la historiografía convencional, intentado evitar la visión única y los formatos convencionales. Se trata de asumir un proceso de trabajo colectivo de exploración, una metodología en la que se interpele directamente a los distintos protagonistas del objeto de estudio y en la que se valore sus experiencias y sus aportaciones en un momento histórico determinado. Se trata de catalogar todos estos datos para reinsertarlos en la escena actual y dotarlos de sentido en el contexto del audiovisual contemporáneo, pero también en el contexto general del arte y en el contexto cultural y social del País Vasco.*

*La impronta audiovisual que invade la actividad del arte contemporáneo y que ha propiciado el tránsito de la denominación de “Artes plásticas” a “Artes Visuales”, hace preciso el volver sobre algunos episodios de la historia del arte en Euskal Herria, para poner en valor ciertos hitos, nombres, obras, movimientos, actuaciones y circunstancias de experimentación artística y tecnológica.*

En segundo lugar, se trata también de abundar en el trabajo de análisis y reflexión crítica en torno al actual “estado de la cuestión” del vídeo, que pueda verse culminado tanto con publicaciones de tipo académico como con otras más divulgativas y/o enfocadas en la docencia.

Y, en tercer lugar, queremos destacar la importancia de considerar en este proyecto la práctica artística misma como actividad investigadora, lo cual en este caso, como explicamos más adelante, quedará planteado a partir del desarrollo de una metodología híbrida que supondría producir trabajos audiovisuales de tipo

“desmontaje”<sup>4</sup>, a partir del reciclado y la apropiación de los mismos materiales estudiados en el archivo, o incluso contemplando la posibilidad de que estos sean llevados al terreno performativo en sesiones de “directo”, que terminarían por producir una suerte de celebración del trabajo colectivo y de cuestionamiento de los formatos tradicionales de “exhibición”:

*El proyecto se articula principalmente a través de diversos ejes: Producción, Creación, Exhibición y Difusión. Cada uno de ellos reclama planteamientos independientes pero complementarios. La propuesta de investigación no solo se perfila como un estudio multidisciplinar, sino que se ve afectada por una transversalidad real que da cuenta de los escenarios creativos, de los parámetros sociológicos y de las políticas culturales en los que se inscribe.*

Creemos en este sentido que una de las fortalezas de nuestra propuesta será este intento de interrelacionar la parte más académica / teórica, con una parte más práctica conformada tanto a través de la labora archivística como de la creadora: es para ello un antecedente importante el proyecto “Ikusmirak / Formas de ver” (Arturo fito Rodríguez, Gabriel Villota, 2013), en el que precisamente se definían las bases de este tipo de práctica investigadora híbrida. Decíamos allí:

*El reto principal de esta propuesta estriba precisamente en el experimento metodológico, esto es, en la búsqueda de un método lo suficientemente coherente en su experimentación como para hilvanar propuestas de raíz y procedencia muy dispar. Se trataría de trabajar sin la presión de una perspectiva historicista que obture las posibilidades de una articulación subjetiva de las obras; se trataría de trabajar sin la intención de crear rígidas genealogías o ascendencias regias, pero sugiriendo a la vez parentescos o consanguinidades negadas o arrebatadas. Se trataría también de trabajar conociendo la complejidad que surge de la adecuación de los materiales audiovisuales a la sala de exposición y, por tanto, considerando metodológicamente y desde el primer momento que una propuesta como esta debe trasladar su característica experimental al display expositivo.*

Esto en lo que respecta a la manera de abordar las nóminas de artistas y trabajos, y las correspondientes genealogías en este caso obliteradas. Pero en lo que se refiere a los modos de articular ese material, allí se presentaban también algunas propuestas que ahora pretendemos rescatar:

---

<sup>4</sup> Título de la muestra y publicación seminal dirigida por Eugeni Bonet a comienzos de los 90, como primera gran reflexión habida en nuestro país en torno al uso de la apropiación en el cine y vídeo experimental (Arteleku, IVAM, 1990).

*Un aspecto metodológico que nos hemos planteado también desde el primer momento es la posibilidad de sustentar una parte importante de la investigación en la toma de imagen, en la grabación en video de distintas entrevistas o conversaciones con autores, estudiosos o agentes vinculados al contexto de la muestra. Aparece también desde la puesta en marcha de este proyecto la idea de que esta suerte de “trabajo de campo” que son las grabaciones de video participen de la propia exposición, ya sea como documentación adicional o como itinerario. Los video-documentos resultantes, la propia investigación, se incorporaría así a la muestra como una hoja de ruta, indicando los caminos elegidos y su articulación. Se buscaría con ello ofrecer una coherencia entre el soporte de investigación, el soporte informativo o comunicativo de la exposición y las obras audiovisuales que se muestran. El objetivo no sería otro que dar sentido a las vías o los caminos elegidos mediante una sintaxis audiovisual, huyendo del didactismo, pero ofreciendo apoyos para su comprensión.*

Como ya se planteaba allí, en el proyecto actual nos proponemos por tanto abordar un proceso experimental e investigador que parta de los materiales del archivo de la Facultad, y que continúe con la generación colectiva de un tejido audiovisual hecho de la reutilización y la remezcla, como nuevo modo de reactivar por un lado esos materiales diversos que quedaron en archivos más bien olvidados (más allá de su oportuna restauración y digitalización), y con el propósito de que a su vez puedan cobrar nuevos significados a través el montaje; sumando a ello fragmentos registrados de nuevo cuño, consistentes como decíamos en entrevistas, debates u otros.

Por otro lado, también creemos que la difusión de este material forma parte del proyecto y del proceso de investigación mismo, máxime habida cuenta del tipo de objeto de estudio del que venimos hablando: es por ello que estamos valorando igualmente ideas acerca de cómo llevar estos trabajos al espacio expositivo, por ejemplo, viendo qué tipos de dispositivos usar, y cómo combinarlos:

*Sabemos que trabajamos con el espacio codificado del arte que es la sala de exposición, y que en esta ocasión trabajamos especialmente con el tiempo (de la obra, del visionado, del espectador, con “el tiempo de la exposición”).*

*Sin duda el montaje de la exposición es una parte esencial y en cierto modo justificadora del proyecto de investigación. Aún siendo este un factor que se define en el proceso, si podemos decir que buscamos desde ahora una fórmula que permita el acceso a las obras en las mejores condiciones y que en la medida de lo posible venga a aportar algunas soluciones a ese “cine de exposición” del que habla Jean-Christophe Royoux. Por ello es nuestro propósito revisar las condiciones*

*históricas que hacen hoy día posible la confluencia de ambos campos: cine y exposición. Se trata en todo caso de concebir la sintaxis de un dispositivo espacial que funciona por sí mismo y que se aventure como verdadera máquina de relación directa con la obra propiciando el redescubrimiento de artistas y de cineastas.*

*Unido a todo ello, nos gustaría también reivindicar la posibilidad de introducir el dispositivo cinematográfico del cine en la sala de exposición, precisamente para evidenciar la posibilidad de convivencia de los distintos medios. La sala de exposición de artes visuales es la que tiene que favorecer esta convivencia, en la sala se haría realidad lo que el discurso teórico argumenta fuera de ella. La sala de exposición recoge por fin físicamente una sensibilidad manifestada también en la práctica contemporánea.*

*Igualmente queremos valorar la posibilidad de disfrutar de las distintas texturas audiovisuales que proporcionan los distintos medios, ya que el espacio de la sala de exposiciones es el lugar en donde poder dar cuenta de esta diversidad y de esta riqueza formal, sensible. La propuesta quiere de algún modo dar cuenta de toda esa riqueza, de sus transformaciones y de sus hibridaciones.*

*A fin de no ser críticos con nuestra propuesta, pero para evitar caer en la habitual tendencia a inundar la sala con textos informativos que anulen la lectura propia del visitante, proponemos la idea de generar una hoja de ruta audiovisual (pequeños monitores) que sustituyan o complementen a las informaciones de vinilo en la pared. Lo mismo sucedería con las piezas audiovisuales de cierta duración: está en nuestra mano la información de estas duraciones al público, dando la posibilidad de articular en algún caso “ciclos” o “pases” de ciertas obras y a ciertas horas dentro de la propia sala para facilitar el que cada visitante pueda programar su visita. Un espacio mixto que haga posible compatibilizar todos los formatos de exhibición. Se trataría, en fin, de dar soluciones a todas estas cuestiones a partir del material seleccionado o generado. De fondo a todo este campo de operaciones se encuentra también el análisis de los regímenes de visibilidad que operan sobre este tipo de obras en el contexto del museo y de la galería de arte.*

Y finalmente también estamos estudiando la posibilidad de que, más allá de una mera exhibición “pasiva”, la muestra del proyecto pudiera también desarrollarse a través de un formato más performativo, dentro del modelo ya desarrollado en propuestas anteriores de las “batallas de pantallas”:

*En más de una ocasión hemos sentido que los formatos y los modos de presentación podrían adoptar formas y fórmulas más eficaces, capaces de ofrecer nuevas posibilidades tanto creativas como comunicativas, en el intento de provocar conexiones con otros ámbitos de conocimiento o de generar nuevos debates.*

*Se trata también de pensar una vez más sobre la idea de audiencia, sobre la pertinencia de “crear públicos”, de robarlos o de hacerlos desistir, todo ello con el panorama explosionado de la red como elemento fundamental de relación del audiovisual.*

*La propuesta "Batalla de pantallas" busca un tipo de presentación abierta y dinámica, con capacidad para la deriva, el cruce de temas y la participación activa de los asistentes. En base a una serie de “tags” que se plantean como punto de partida (que se publicitarán en la comunicación del evento), y que en este caso toman como referencia los ejes de nuestro proyecto, los conductores trabajan por separado recopilando citas visuales, textos y comentarios.*

*El trabajo de investigación previo está enfocado a recopilar una serie de documentos audiovisuales, sitios web, artículos, citas textuales y visuales que vengan a ilustrar, desmontar o implementar dichos puntos de partida.*

*La articulación y el cruce de estas referencias en vivo y en directo mediante tres proyecciones simultáneas (un ordenador y un proyector por cada conductor), se plantea en base a un diálogo abierto y mínimamente estructurado, ofreciendo lecturas cruzadas, improvisaciones, nuevas búsquedas en internet, comentarios de los asistentes...*

Esta es, por tanto, en definitiva, nuestra propuesta para retomar, en nuestro contexto particular, la que con cierta urgencia consideramos necesaria investigación en torno al audiovisual experimental, en el momento presente. Iniciativas como ARES son sin duda un acicate importante para que este equipo que hemos montado nos hayamos animado a ello, con la ilusión y en la confianza de que encuentros como este generen las sinergias necesarias que nos permitan poner de nuevo la investigación “en torno al vídeo” en el centro del debate artístico, tal y como creemos la coyuntura actual del arte y la cultura lo necesita.



## Referencias

- ARAMBURU, Nekane, T. MORI, Carlos (EDS.) (2011): *Caras B del vídeo arte español*. Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.
- BONET, Eugeni (1989): "Madrid 84-86; Vídeo español, el mejor vídeo de España", en *Catálogo del Bideoaldia '89. Manual de Instrucciones II*. Tolosa: Bosgarren Kolektiboa.
- BONET, Eugeni (ED.) (1995): *Señales de vídeo*. MNCARS, Madrid.
- BONET, Eugeni (2010): "Alter-Video", en *En torno al vídeo*. Gustavo Gili, Barcelona 1980; Fundación Rodríguez, UPV/EHU, Bilbao.
- CREGO, Juan (1995): *La institucionalización del videoarte en España : influencia de las instituciones en un arte en formación*. Servicio Editorial UPV/EHU, Bilbao.
- ESTELLA, Ignacio (2007): "Cuando las actitudes devienen norma. Institucionalizaciones del vídeo en el Estado español", en *Desacuerdos nº 4*. Arteleku, Centro José Guerrero, MACBA, UNIA (Granada).
- EXPÓSITO, Marcelo y VILLOTA, Gabriel (EDS.) (1993): *Plusvalías de la imagen. Anotaciones (locales) para una crítica de los usos (y abusos) de la imagen*. Bilbao: Sala de Exposiciones REKALDE, S.L.
- GONZÁLEZ-ANTONA, Ander (1995): *El video en el País Vasco (1972-1992): reflexiones en torno a una práctica artística del video*. Servicio Editorial UPV/EHU, Bilbao.
- GONZÁLEZ, Xabier (1988): "Vídeo vasco: de inexistente a desconocido", en *Catálogo I Festival de Vídeo de Canarias*. Gran Canaria: Cabildo Insular de Gran Canaria, Comisión de Cultura.
- GUBERN, Román (1987): *La mirada opulenta*. Barcelona, Gustavo Gili.
- LIPOVETSKY, Gilles, SERROY, Jean: *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna* (Barcelona, Anagrama, 2009).
- MARTÍNEZ COLLADO, Ana, y PANEÁ, José Luis (EDS.) (2017): *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español*. Universidad de Castilla la Mancha, Brumaria, Madrid.
- REKALDE, Josu (1988): *Una experimentación en el campo del video-arte fundamentada en la noción de transformación temporal*. Servicio Editorial UPV/EHU, Bilbao.
- RODRÍGUEZ BORNAETXEA, Arturo fito, VILLOTA TOYOS, Gabriel (2018): "Notas para un paseo por las prácticas audiovisuales experimentales en el País Vasco 1968-2016", en *Video-Arte. Recorridos por la creación videográfica en Euskal Herria*. BilbaoArte, UPV/EHU, Bilbao.
- VVAA (1996): *Encuentros de vídeo de Pamplona*. Pamplona.
- VVAA (1998): *Encuentro de vídeo y Altermedia de Pamplona* (Pamplona,

VILLOTA TOYOS, Gabriel (2003): “Espectáculo y devenir audiovisual en la escena artística contemporánea”, *Revista de Occidente* n. 261, Madrid.

VILLOTA TOYOS, Gabriel (2017): “De la identidad al flujo. El vídeo como híbrido de tecnología y cuerpo”, en *Secuencias de la experiencia, estadios de lo visible. Aproximaciones al videoarte español*. Universidad de Castilla la Mancha, Brumaria, Madrid.

VILLOTA TOYOS, Gabriel (2007): *Devenir vídeo (adiós a todo eso)* (180', 2005, dvd), en revista *Desacuerdos* nº 4 MACBA, UNIA, Arteleku, Centro José Guerrero, Granada.

## **ENSAYISTAS: cartografías de la experimentación y las experiencias fílmicas**

Sergio Martín<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de València, serma10s@bbaa.upv.es

---

### **Abstract**

*The filmic essay has long been subordinated as a distillation of other genres such as documentaries or literature. Despite the fact that this has laid the foundations on which to begin to analyze these formats, others have erred in forgetting the audiovisual character compared to the literary heritage (Lopate, 2007). For this reason, it is necessary to rethink the nature of this category, which exceeds the classical typologies due to its capacity for experimentation in forms, as well as its plastic malleability when working with moving images. This fact is reflected in how it fluctuates narratologically between fiction, non-fiction and experimentation (Weinrichter, 2007). The critic André Bazin has been considered one of the first to speak of the possibility of the essayistic in the cinema (García, 2006), an idea similar to the caméra-stylo proposed by Alexandre Astruc (Rascaroli, 2017) and coinciding with the same turning point: a representation of the author's ability to represent himself in favor of an intimate and personal proposal.*

*That is why, in its own hybrid capacity, it is known as a hyper-gender (Catala, 2005) capable of exploring the complexities of the rhizomatic relationships of thought, through the videographic record (Rodríguez, 2011), when facing to the decisions of structuring the videos (Amiel, 2005). On the other hand, this is possible due to its unsystematic nature, which provokes dialectical encounters that single out the discontinuities and, thus, are unified through the ruptures that open up in the assembly process (Provitina, 2014). Thus, this device has proven to be a critical tool, heretical of thought (Adorno, 2003), which does not allow itself to be dogmatized when facing the act of mapping the different visual economies, which are usually based on personal experiences and their link with their cultural contexts.*

*Thus, this communication tries to bring together what would be considered an audiovisual essay and how it would work by exploring the identities reflected on the montage. For this, different proposals that delve into these paradigms of discursive and formal experimentation will be taken as a starting point. Therefore, this analysis will be carried out through pieces that move between video art and the cinematographic practice of authors such as Dara Birnbaum, María Cañas, the O.R.G.I.A. or Maya Deren.*

**Keywords:** film-essay, vídeo, cinema, image, assembly

---

## Resumen

*El ensayo fílmico ha sido largamente subordinado como un destilado de otros géneros como el documental o la literatura. A pesar de que ello ha sentado las bases sobre las que comenzar a analizar estos formatos, otros han errado en olvidar el carácter audiovisual frente a la herencia literaria (Lopate, 2007). Por este motivo, cabe repensar la naturaleza de esta categoría, la cual excede las tipologías clásicas por su capacidad de experimentación en las formas, así como su maleabilidad plástica a la hora de trabajar con las imágenes en movimiento. Este hecho se refleja en cómo fluctúa narratológicamente entre la ficción, la no-ficción y la experimentación (Weinrichter, 2007). Al crítico André Bazin se le ha considerado uno de los primeros en hablar de la posibilidad de lo ensayístico en el cine (García, 2006), idea pareja a la cámara-stylo que proponía Alexandre Astruc (Rascaroli, 2017) y coincidiendo en el mismo punto de inflexión: una representación de la capacidad del autor de representarse en pro de una propuesta íntima y de corte personal.*

*Es por ello, que en su propia capacidad híbrida se le conozca como un hiper-género (Catala, 2005) capaz de explorar las complejidades de las relaciones rizomáticas del pensamiento, mediante el registro videográfico (Rodríguez, 2011), a la hora de enfrentarse a las decisiones de estructuración de los vídeos (Amiel, 2005). Por otro lado, esto es posible debido a su carácter asistemático, lo que provoca encuentros dialécticos que singularizan las discontinuidades y, de ese modo, se unifican mediante las rupturas que se abren en el proceso del montaje (Provitina, 2014). Así pues, este dispositivo ha demostrado ser una herramienta crítica, hereje del pensamiento (Adorno, 2003), que no se deja dogmatizar a la hora de enfrentarse al acto de cartografiar las diferentes economías visuales, las cuales suelen basarse en las experiencias personales y su vinculación con sus contextos culturales.*

*Así pues, esta comunicación trata de acercar qué se consideraría un ensayo audiovisual y cómo funcionaría mediante la exploración de las identidades reflejadas sobre el montaje. Para ello, se tomarán como punto de partida diferentes propuestas que ahonden en estos paradigmas de la experimentación discursiva y formal. Por ende, este análisis se llevará a cabo a través de piezas que se mueven entre el videoarte y la práctica cinematográfica de autoras como Dara Birnbaum, María Cañas, el colectivo O.R.G.I.A. o Maya Deren.*

**Palabras clave:** ensayo audiovisual, vídeo, cine, imagen, montaje

## 1. Introducción: una performatividad del pensamiento

Miles de horas montadas a través de imágenes y sonidos que buscan crear su propia realidad, incontables horas de esfuerzo puestas en concebir y cuestionar un orden imperante. La producción ensayística persigue la posibilidad de la incertidumbre del conocimiento que las instituciones socio-políticas tratan de regular. Este es uno de los principales motivos por los que el ensayo ha ido creciendo en popularidad en una etapa definida por las crisis de representación. No obstante, ¿qué es?, ¿cómo está siendo?, ¿cuál es la relevancia de algo tan específico y a la vez tan escurridizo?

Dicho interés tiene varios puntos de arranque sobre los cuales se ha tratado de cimentar, sin éxito, una explicación que fosilizase la estructura del ensayo. Por ello, esta forma es una de las herramientas más versátiles en la investigación interdisciplinar, forzando al resto de saberes hegemónicos a cuestionarse su naturaleza, así como su vinculación con el exterior. Este implica una lectura a múltiples capas sobre la producción de conocimiento y su posterior registro, ¿cómo se están creando otros puntos de vista?

“Exagium” es en latín la forma de señalar algo pesado, lo que más adelante se usó para referirse metafóricamente al acto de sopesar una idea. Esa puesta en común se lleva a cabo como una prueba sin una conclusión científica, solo busca aproximarse a sus zonas liminales. Tal y como describe el escritor francés Montaigne en el s. XVI, el ensayo le permite observar y discernir una materia auscultando la profundidad de sus orillas (Provitina, 2014). Por ende, semejante procedimiento explora e interpreta otras vías posibles del conocimiento, abre otros caminos y desplaza el pensamiento hacia otras fronteras. De este modo, lo que se lleva a cabo es una reorganización de la mirada sobre una materia, una relectura crítica que trata de dar otras respuestas mediante el desplazamiento. Estos movimientos se generan a través de un pensamiento asistemático y discontinuo, el resultado de arriesgarse a errar (García, 2006) y mirar de frente al abismo. Por estos motivos, el ensayo como herramienta fomenta la heteroglosia y el dialogismo, moldeando diferentes formas sobre lo existente y experimentando otras vertientes aún no practicadas. Es de este modo como el ensayo audiovisual ha generado tanto debate desde las prácticas artísticas.

No obstante, ¿cómo ha surgido? La forma ensayística dentro del ámbito cinematográfico no tiene un nacimiento claro, para Román Gubern fue con Christensen en *Häxan* (1922), para Rivietto lo fue con Rosellini en *Viaggio a Italia* (1950) y, el más conocido, para André Bazin sería con *Lettre du Sibérié* (1958) de Chris Marker. Lo interesante de estos ejemplos es que tienen en común es una mirada hacia un mundo en particular desde distintas maneras de abordarlo. No obstante, una de las teorías más sugeridas es que el ensayo audiovisual se destila a raíz del género documental, debido al uso de material de no-ficción relacionado con el registro de la realidad. Este hecho

por sí mismo podría ser un error, ya que el ensayo se consideraría una representación de algo ya propuesto en común previamente por lo que es un reflejo reflexionado sobre una representación ya construida y no un registro directo. Esta metodología sobre lo ensayístico en lo fílmico podría construir un terreno para sí mismo y que no dominen sus paralelismos con el ensayo literario o el género documental cinematográfico. Un caso en este ámbito sería la denominación de *hiper-género* que propone Josep M. Català, definiendo que más que un género es una categoría que fluctúa entre la experimentación, la no-ficción y la ficción (2005), dando como resultado una forma que piensa el medio audiovisual mediante una estructura discontinua que trata de no encerrarse en sí misma ni hacerlo con las ideas que replantea fluyendo hacia otros destinos epistemológicos.

En esta línea, la figura de autor es otro de los factores más discutidos dentro de este campo debido a que se considera una de sus características fundacionales (Català, 2014). Este fenómeno es indivisible de la forma de actuación del ensayo sobre el material a abordar, ya que la autoría se refleja a través de las decisiones en el proceso de montaje. Por ende, la subjetividad de la producción se observa en la edición que se presenta en las piezas fílmicas, lo que lleva al siguiente punto que debe reivindicarse: la propia esencia audiovisual del ensayo fílmico. Algunos autores han insistido en señalar una supuesta exclusividad de la herencia literaria frente a la experimental de los medios audiovisuales (Lopate, 2007), lo que ocasiona que se pierda cualquier análisis sobre las particularidades de esta última. Esto no permite que el debate se amplíe hacia la producción e investigación artística como vectores de transformación de las formas del ensayo. Por lo tanto, es relevante insistir en que este tipo de prácticas beben ya no solo del universo literario o de las teorías sobre los medios fílmicos sino también de las teorías en torno a las artes y a las imágenes. Es de este modo como se propone analizar en este artículo algunos ejemplos que puedan ser definidos como ensayos o, al menos, como aproximaciones ensayísticas sobre las imágenes. Se trata, en sí, de poder abordar la performatividad de las imágenes (Soto, 2020) o lo que viene a ser el hacer hablar a estas sobre los contextos de actuación posibles que se abren en la flexibilidad e interseccionalidad a través de este formato, tal y como plantea Judith Butler sobre el funcionamiento de su “teoría de la performatividad” a través de la naturalización de otros conceptos a raíz de la anticipación de lo nuevo y un conjunto sostenido de actos que estructuran nuevos hábitos (2018).

La importancia de este giro performativo es la de poner en disputa los discursos actuales hacia otras maneras de mirar, tanto en la producción ensayística como en la audiovisual. Por lo tanto, a través del presente artículo se propone establecer una cartografía que señale las experiencias de las autoras a través de su experimentación fílmica, recogiendo de este modo casos de estudio que muestren algunos de los elementos desarrollados previamente. Por ello, este recorrido se centra en observar

cómo desde la práctica artística y la fílmica se han moldeado los fenómenos audiovisuales en favor de la representación de sus propias autoras, de su subjetividad. Ante todo, estos casos se desmenuzarán en favor de sus características como ensayos, aunque estos mismos no hayan sido catalogados como tales; lo que refuerza la idea de lo indomesticable que puede ser tratar de crear una etiqueta del ensayo. Como define Adorno el ensayo se considera una práctica crítica que puede suspenderse en cualquier momento (Adorno, 1962), lo que muestra su capacidad discontinua de congelar y observar con detenimiento el pensamiento puesto en cuestión. Este movimiento favorece una dialéctica de los materiales empleados, tal y como señalaba Hans Richter en uno de los artículos fundacionales sobre el ensayo fílmico en 1949. Esa dialéctica procedería del choque en el proceso de montaje de materiales —o imágenes— en las que se suspende su interpretación a través de sus intersticios (Deleuze, 1987), investigando otras relaciones y planteando una performatividad de nuevos paradigmas. Por lo tanto, dichos formatos brindan la disrupción de las temporalidades canónicas, frenando la contemporaneidad y tejiendo otros diálogos (Moxey, 2015). Se muestran tiempos heterogéneos, tanto históricos como formales, propuestas responden a necesidades aún por explorar.

Sin embargo, estas interrupciones simbólicas que fomenta el ensayo no es un hecho aislado, sino que responde a un contexto determinado que beneficiaron su aparición. Por una parte, lo que Paolo Granata ha denominado como “videomorfosis” (Granata, 2018). Este investigador viene a señalar el cambio del paradigma de la mirada perspectiva por el de la videomorfosis, una transformación debido a los elementos intrínsecos de los fenómenos de las imágenes en movimiento, un cambio en la forma simbólica imperante. En contraposición al punto único, la narración y las sucesiones jerárquicas de la perspectiva, la videomorfosis se presenta como un universo múltiple, fragmentario e irregular. Un pensamiento vinculado hacia las ecologías visuales, a la recopilación y relectura de la contemporaneidad tal y como realizan algunas de las autoras que se comentarán más adelante. Este paradigma híbrido se define con el propósito de atravesar, explorar e interactuar con su entorno más allá de embotellarlo en una definición hermética. Por otra parte, la atmósfera conocida como la muerte del cine o post-cine también ha creado un campo proclive al surgimiento de formatos híbridos como el ensayo. Los cambios tecnológicos y su obsolescencia han generado debates en torno a la conservación y el patrimonio cinematográfico. La aceleración que han sufrido los medios tecnológicos ha mostrado lo efímero de los grandes relatos modernos, cuestionados desde el nacimiento de diferentes formatos audiovisuales como la TV o el vídeo en los años 60. La búsqueda de la especificidad de cada uno de estos medios generó un campo de batalla en el que se plantearon sus particularidades, poniendo en tela de juicio las catalogaciones de género cinematográficas, más propias de una mentalidad positivista y moderna. Esta muerte, en vida, de lo cinematográfico frente a otros programas de empleo de imágenes en movimiento mostraron que no era

exactamente un fin del medio, sino una mutación. El conocido ensayo de *Expanded Cinema* (1970) de Gene Youngblood es un claro ejemplo de esta nueva actitud frente a lo audiovisual, centrando la cuestión en dejar de preguntar qué es el cine por cuándo es cine, tal y como propone Thomas Elsaesser (Russo, 2008). Debido a estas metamorfosis los análisis circularon hacia territorios intermediales, lo que se convirtió en el detonante de otra oleada de experimentación artística que criticó a los medios mediante formatos híbridos.

A modo de conclusión de esta introducción, el ensayo audiovisual se muestra como una herramienta que surge de los replanteamientos de las estructuras de los medios siendo una categoría huidiza. Ofrece la posibilidad de que su manejo también produzca obras escurridizas que no se establecen sobre un terreno firme proponiendo que ese movimiento sea el que reconduzca los significados puestos en común. Por este motivo, las obras que se analizarán en el presente escrito se centrarán en el uso de sus imágenes, en la experimentación de su montaje y en su capacidad de desplazar el pensamiento, dejando a un lado las consideraciones históricas de las propias autoras. En el breve espacio de estas palabras, la única misión es la de ampliar las consideraciones del uso ensayístico del universo fílmico y cómo este se incrusta en el tejido artístico como fenómeno crítico que destruye sin romper su propio material. Una actitud enfrentada a una época en la que velocidad anestesia toda capacidad de análisis. Es aquí donde esta categoría se define como una posible actitud iconoclasta, que busca otras verdades tras las imágenes, que explora los continentes desconocidos del conocimiento proponiendo otras hojas de ruta. Los dispositivos que aquí se activan cuestionan el estatus de su propia apropiación, así como sobre el reflejo de las representaciones de las que se adueñan. Estas autoras han tratado de usar su propia experiencia para cuestionar un orden imperante que constriñe lo decible de las imágenes que inundan la cultura visual. Es desde esta simulación documental donde se asoman al vacío y palpan los límites de sus planteamientos, ya que “lo cierto es que, en muchos casos, cuando un artista hace un documental lo que le sale es un ensayo” (Weinrichter, 2007, p. 45)

## 2. Experimentación fílmica: el montaje ensayístico en procesión

Para poder llevar a cabo estos análisis se debe partir de algunos puntos de anclaje para ir discerniendo en la neblina de lo considerado como ensayístico. Aquí es donde puede ser útil lo que Josep M. Català propone como *imágenes-ensayo*, *formas-ensayo* y *ensayos fílmicos*, siendo otros modos de acercarse y entender las estrategias ensayísticas (2014). Una de estas son lo que llama como *imágenes-ensayo*, tanto estáticas como en movimiento, que producen una descontextualización y una resignificación de su contenido. Por lo tanto, se realiza un desplazamiento en el que la



imagen se hace simbólica transformándose al contacto con otro entorno. Por otro lado, distinta es la estrategia de las *formas-ensayo* en la que el protagonismo se lleva a cabo mediante el montaje de imágenes, proponiendo un proceso reflexivo en la disposición de estas y su comunicación entre ellas, sin que por ello toda la película pueda ser considerada un ensayo, por lo que se pueden entender fragmentos reflexivos a través de estas formas. Por último, los *ensayos filmicos* en sí mismos serían el conjunto de ambas. Este punto de partida ayuda a abrir la estricta definición de lo ensayístico en aras de un acercamiento audiovisual, por lo que en una película puede haber *imágenes-ensayo* o *formas-ensayo* sin que todo sea considerado un producto ensayístico. Muchas de las obras tienen que ver con propuestas originales que se reflejan en montajes que plantean nuevas miradas sobre lo conocido, como pueden ser las composiciones surrealistas u oníricas, por listar metodologías conocidas en las que predomina la necesidad de ensayar la forma para encontrar nuevos materiales en los que seguir ampliando nuestra visión del mundo. Por ello, a lo largo de los siguientes casos de análisis será importante observar estos fenómenos, ya que en la mayoría no toda la pieza puede ser considerada un ensayo. No obstante, es necesario abrir fronteras y estar atentos a cuando una autora busca romper con una concepción preestablecida culturalmente y se aventura en la novedad del descubrimiento.

El recorrido planteado tendrá un carácter cronológico, sin que esto sea específico de lo que se trata de desarrollar en este escrito. A pesar de ello, la disposición cronológica ayuda a establecer un orden abarcable que centre el discurso en las especificidades ensayísticas, dado que la finalidad de este artículo solo alcanza a observar las particularidades formales de esta categoría, más allá de las necesarias vinculaciones que provocan que una obra surja en un momento específico, como en el caso de Dara Birnbaum. Por ello, se recalca que la cronología aquí es puramente instrumental y que no se pretende alcanzar nada más allá del análisis formal de ciertos elementos llevados a cabo en las obras.

Para empezar, por ende, de un modo cronológico destacaría una autora en particular dentro de lo que se conoció como el *New American Cinema*: Maya Deren. Esta artista es uno de los principales referentes de las oleadas vanguardistas del cine experimental posterior. Su interés como artista, coreógrafa y escritora ha versado en la experimentación del movimiento. Tanto es así que su interés giraba en torno a las posibilidades del medio cinematográfico para captarlo y reflejarlo, una mirada que le llevó a acercarse a las posibilidades de dicho medio como propuesta artística por lo que sus trabajos más conocidos tratan de proponer las especificidades que las imágenes en movimiento poseen dentro del campo artístico.

En particular, lo que aquí se trae a analizar es su conocida *Trilogía de la autorrepresentación*, en la que como su título indica son tres obras que se centran en la exploración de su experiencia como sujeto empleando las particularidades del medio

cinematográfico, realizado en celuloide. La primera de estas fue *At Land* (1944) en la que la propia Deren protagoniza realizando lo que parece un recorrido en *forma-ensayo*. La película es un viaje en la que todo se lleva a cabo a través de ensamblar imágenes teniendo en cuenta la dirección que Deren va recorriendo en los planos, de este modo construye un recorrido solo posible mediante el montaje, es decir, cómo se traslada entre los escenarios solo a través de las concatenaciones de los planos. Esto permite poder estructurar un universo propio que además utiliza para generar imágenes que extrañen el sentido lógico de la realidad, como cuando muestra escenas del oleaje ralentizado o revirtiendo el orden de su desplazamiento. Por ende, toda la pieza es una prueba a punto de la herramienta del cine en un modo ensayístico.

La segunda obra es *Meshes of the Afternoon* (1945). Esta pieza parece estar influida por el surrealismo traducido en manos de la artista, ya que en esta se observa una ruptura temporal en la que la propia autora, de nuevo como protagonista, se encuentra inmersa en un mundo onírico en el que ella persigue una figura, la cual tiene un espejo por rostro, hasta un punto en el que toma un desvío hacia una casa. Este recorrido se repite varias veces, pero generando en cada una de estas variaciones nuevas Maya Deren que van observando a la siguiente, estructurando una problemática visual de disrupción temporal que da a entender que la anterior prepara a la siguiente. Cabe destacar que amparada por este universo onírico, crea *imágenes-ensayo* como cuando la llave de la casa se llega a convertir en un cuchillo. Se podría entender con esta estrategia que trata de explorar las posibilidades de la asociación simbólica de los objetos. Los fenómenos que se van sucediendo van creando capas que se superponen al relato. Otros muchos detalles insisten en la intencionalidad de Deren de explorar el medio fílmico a través de planos subjetivos, paralelismos visuales entre objetos o en la banda sonora con música experimental, todo ello centrado en ensalzando el mundo onírico que permea toda la película.

Por último, *Ritual in transfigured time* (1946) también sigue la línea de sus antecesoras, pero en este caso a través de la idea de lo ritual en lo social, explorando a través de la danza los mecanismos de reunión reflejados en una fiesta que acaba en un jardín. Lo relevante aquí es el modo de representar mediante la danza y la teatralidad algo tan común como una reunión social, pero espaciando los tiempos en los que se realizan los encuentros, generando una sensación coreografiada que va deshilando el comportamiento de los presentes. De nuevo, la banda sonora acecha al relato visual proponiendo una sombra de duda sobre lo que se observa, ya que es amenazadora pero surrealista. Todas las personas presentes en el lugar van más despacio y sus rostros no muestran casi emoción ninguna. No hay diálogo, solo movimiento y gestos junto a congelamientos de la imagen. De este modo, Deren vuelve a emplear las particularidades del cine para proponer escenarios imposibles de realizar mediante otro medio consiguiendo una propuesta que parece tratar de repensar lo registrado.

Esto pone sobre el camino de lo ensayístico la necesidad de estar abiertos a las interpretaciones sin encasillar a las obras en espacios concretos, como pueda ser el psicoanálisis o la semiótica (Stam, Burgoyne, Flitterman-Lewis, 1992). La teoría fílmica encuentra en el ensayo o en las formas que puedan aparecer ensayísticas un talón de Aquiles de su clásica nomenclatura de géneros. Es así como la experimentación de Deren pone en cuestión la representación y ensaya otros modos de reflejar recursos visuales y narrativos que expandan las posibilidades del conocimiento de la percepción humana.

Eso nos lleva a la siguiente propuesta fílmica, *L'Opera Mouffe* de Agnès Varda de 1958. En esta pieza la autora trata de plantear su experiencia con el embarazo a través de emociones vividas durante la gestación que no son convencionalmente asumidas en sociedad. Estas fluctúan entre la violencia y el romance, acercando la experiencia a distintos estratos en los que no está auratizado este mismo proceso. Realiza distintas asociaciones visuales, ya que no se emplea ningún diálogo, en el que por ejemplo escarba un repollo, corta y vacía una calabaza o incluso muestra una paloma atrapada dentro de un recipiente transparente. En un mundo en el que la mujer es objetivizada a través de la mirada del hombre en el cine (Mulvey, 1975) el terreno del embarazo se convierte en un conflicto. La complejidad de este implica una red de subjetividades que no son lo tradicionalmente mostrado por el cine. Varda propone aquí poder hablar de esta experiencia sin narcisismos mediante la representación no realista de este acontecimiento, generando *imágenes-ensayo* que enturbian lo normativo en favor de una exploración que extraña la idea del embarazo. Por ende, esta necesaria diversidad se genera a raíz del desarrollo ensayístico y experimental que ofrece el entorno audiovisual. Se puede observar mediante el encadenamiento de imágenes que tratan de trazar otro mapa posible para esta experiencia. De este modo, Varda se coloca como ensayista gracias a su modo de concebir y vivir las imágenes en movimiento, así como su capacidad de transmisión mediante el montaje. La autora propone, sin encerrar sus imágenes, abrir el debate hacia otras emociones que se viven en el proceso de embarazo. Todo ello explorando la esencialidad de lo fílmico dándole otra vida, otra forma.

El siguiente tramo de este recorrido viene de la mano del videoarte, otra concepción del estudio audiovisual con el vídeo como dispositivo electromagnético que amplió las posibilidades de explorar a través de un mayor control de postproducción, generando un trabajo más intrínseco a particularizar los métodos artísticos mediante la imagen en movimiento. Uno de estos casos es *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79) de Dara Birnbaum. Esta obra critica la figura de la mujer en TV escogiendo un caso paradigmático de la Cultura Visual del momento como la serie de Wonder Woman. Con este caso, Birnbaum parece tratar de analizar las tensiones subjetivas de la construcción de la mujer en las que esta debía actuar como una superheroína

encargándose tanto de las tareas internas como externas del hogar. Todo ello sin perder los factores atribuidos a lo femenino, continuando siendo una figura encadenada a las estructuras heteropatriarcales a pesar de ser representada como un sujeto poderoso y con superpoderes.

Esta propuesta se basa en el humor colateral del efecto de repetición radical de los gestos de una escena, pero a la vez exagerando el efecto de la figura de la heroína, un mensaje hacia las mujeres de la exigencia que tenían de aceleración al ocupar un rol tan devorador. Por ende, la mayoría del vídeo se centra en la repetición incesante de como la actriz pasa de la mujer a la superheroína. Un torbellino visual que violenta la mirada y expresa la ansiedad de un modo diferente mediante métodos videográficos de edición. El final de este tampoco lo desaprovecha escribiendo la letra de la canción del programa de TV resaltando la sexualización que se describe en esta. El mensaje a través de estas *formas-ensayo* que se desarrollan muestra la exigencia sobre la mujer y su sexualización, la pretensión de sujeto activo, pero a la vez supeditada al hombre. A través de los procesos de ensayo visual, Birnbaum crea una crítica de su época, un ente que fluye desde lo documental a lo subjetivo.

En esta misma línea, el grupo artístico de O.R.G.I.A., definidas como un espacio heterotópico y fluctuante, presenta una obra que podría ser considerado un ensayo. Este es un despliegue de humor ácido sobre el machismo imperante en las imágenes del imaginario audiovisual del siglo XX español. En *P.N.B. (Producto Nacional Bruto)* (2005) se expone un imponente trabajo de apropiación en el que mediante fragmentos de películas y anuncios televisivos hacen una cartografía de la agresión de las estructuras heteropatriarcales hacia la mujer. A lo largo del vídeo se observan ejemplos de cómo se educan a las niñas para ser futuras amas de casa y como estas a su vez deben aprender a llevar las tareas del hogar, todo esto pasando también por escenas en las que la mujer se convierte en la presa del hombre en la calle. El ejercicio de ensayo se ejerce desde las asociaciones puestas en común bajo el mismo dispositivo de la obra, creando lazos entre las imágenes y sus significaciones, sacándolas de su contexto y señalando cómo se ejerce esta violencia desde la educación visual en las que se hacen crecer a las mujeres. Por lo tanto, la dialéctica que se produce en los intersticios de los choques entre planos muestra la carga simbólica de los contextos específicos de cada imagen y cómo han sido empleados para subyugar a la mujer, explorando en esta pieza un intento de acusarlos revirtiendo estos procesos.

Y finalmente, el último ejemplo es un caso en el que ella misma se autodenomina una iconoclasta. La artista María Cañas ha demostrado a lo largo de toda su trayectoria su interés por la cultura popular y las tensiones que se generan en esta, desde la religión, la cultura de masas hasta su propia subjetividad. Dos casos paradigmáticos de su labor como videoartista son *Holy Thriller* (2011) y *Sé villana. (La Sevilla del diablo)* (2013). El primer caso son imágenes de fragmentos de procesiones de Semana Santa, tintados de

granate y con la música de *Thriller* (1984) de Michael Jackson interpretada por una banda popular. El cruce es directo, esta unión audiovisual produce un efecto ensayístico sobre la pieza que reflexiona sobre el sentimiento religioso y apela a una distancia crítica. En el segundo caso, la artista realiza un documental entremezclando elementos de apropiación en los que crítica la visión de la ciudad de Sevilla como centro turístico que obvia los problemas estructurales socio-económicos que sufre la misma, vendiendo una idea que se aleja de la realidad. De nuevo, el montaje de las imágenes y sus procesos de asociación ejercen un proceso reflexivo que se aleja del documental convencional construyendo otra opinión sobre el estado de la cuestión en la ciudad, resignificándose. De este modo, actúa como una iconoclasta iconódula que trata de mostrar lo real desgarrándolo a través de lo filmico sin la necesidad de establecer una violencia material. Por este motivo, la violencia solo se ejerce sobre la representación de la ciudad, un camino alternativo desde la práctica artística.

### 3. Errando en concluir: la imposibilidad de un cierre

Recapitulando lo construido anteriormente, se puede tratar de recuperar los hilos que se han ido deshilvanando en los capítulos anteriores. Todos los casos expuestos, a pesar de la brevedad de estos y la necesidad de visionarlos, muestran signos de pensamiento ensayístico. Las distintas autoras han mediado con el formato audiovisual para establecer formas innovadoras que hablasen de sus propias vidas, tanto es así que su propia experimentación fílmica no es indivisible de sus experiencias vitales, las cuales son reflejadas como campo de estudio en sus obras. De este modo, al observar las piezas se comprende el pensamiento que se permite errar para descubrir, que no parte de una ruta preestablecida, sino que se va gestando en sí misma. El proceso, por ende, es clave en la formación tanto de imágenes como de formas que se vinculen con un desarrollo ensayístico. No obstante, esto crea la problemática de cómo discernir, ¿todo puede ser un ensayo? ¿qué requiere una película para considerar que forme parte de esta tendencia? Aún es un paradigma por discernir y evaluar, la mayoría de los autores que se han enfrentado a esta ardua tarea divergen, escogiendo sus propias maneras de comprender la metodología del ensayo en su formato audiovisual. De todos modos, estas tensiones no son más que el reflejo de lo escurridizo que demuestra ser esta categoría, no pudiendo ser fácilmente disecable por las estructuras académicas. La potencia de su propia naturaleza remueve el material empleado y lo devuelve al tejido cultural como dispositivo disruptivo de la cotidianeidad. Es así como el valor de las autoras mencionadas se muestra en su modo de ofrecer otras aproximaciones que ponen en jaque tanto a la teoría fílmica como a los diversos campos de los que parten. Así pues, es imposible poder concluir con algo muy determinado, ya que eso podría ser vacuo. La herejía de la crítica favorece aquí una atmósfera de inquietud que descoloca las estructuras existentes, fomentando una

revisión de estas. Por lo tanto, estas últimas líneas no pueden más que seguir el trayecto que se escapa a toda captación, pero que no deja de mostrarnos destellos de lucidez que deben ser rastreados. De este modo, a través de estas chispas de luz de las distintas obras, se propone la inseguridad de cuándo se está ante lo ensayístico y cómo este actúa a través del material audiovisual, cómo desplaza el pensamiento volcándolo y mostrando la verdadera norma por hábito: la incertidumbre. No obstante, no lo hace para hacer dudar, sino para dejarnos volver a andar y, así, aprender con nuevos ojos.

#### 4. Referencias

- ADORNO, T. (1962). *Notas de Literatura*. Barcelona, España: Ariel.
- AMIEL, V. (2005). *Estética del montaje*. Madrid, España: Abada Editores, S.L.
- BUTLER, J. (2018). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona, España: Paidós.
- CATALÀ, J.M. (2005). Écfrasis y film-ensayo. En: *DeSignis: Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica ( FELS )*, ISSN 1578-4223, Nº. 7-8, 2005 (Ejemplar dedicado a: Los Formatos de la televisión), págs. 223-235
- CATALÀ, J.M. (2014). *Estética del ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard*. València, España: Publicacions de la Universitat de València.
- GARCÍA, A. (2006). La imagen que piensa. Hacia una definición del ensayo audiovisual, *Comunicación y sociedad*, 19(2), 75-105. [Consultado el 7-5-2021] Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/83560365.pdf>
- GRANATA, P. (2018). Videomorfosis. El vídeo como forma simbólica. En: Vives-Ferrándiz, L. (Ed.), *Síntomas culturales. El legado de Erwin Panofsky* (pp. 197-219). Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil Ediciones.
- MOXEY, K. (2015) *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*. Barcelona, España: Sans Soleil Ediciones.
- MULVEY, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. En: *Screen*, Autumn Vol 16 No. 3.
- LOPATE, P. (2007). A la búsqueda del centauro: el cine-ensayo. En: Weinrichter, A. (Ed.) *La forma que piensa: tentativas en torno al cine-ensayo* (pp. 66-89). Pamplona, España: Gobierno de Navarra, D.L.
- PROVITINA, G. (2014). *El cine-ensayo. La mirada que piensa*. Buenos Aires, Argentina: la marca editora
- RASCAROLI, L. (2017). *How the essay film thinks*. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.
- RUSSO, E. (2008). Lo viejo y lo nuevo ¿qué es del cine en la era del post-cine? En: La Ferla, J. (comp.), *Artes y medios audiovisuales: Un estado de la situación II. Las prácticas mediáticas*

Sergio Martín

*pre digitales y post analógicas* (pp. 26-35). Buenos Aires, Argentina: Aurelia Rivera, Nueva Librería.

STAM, BURGOYNE, FLITTERMAN-LEWIS. (1992). *Nuevos conceptos de la teoría del cine. Estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.





## Procesos alegóricos en torno a lo natural devenido cultural. El caso de la obra videográfica "El lenguaje"

Juan del Junco<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad de Málaga. [juandeljunco@uma.es](mailto:juandeljunco@uma.es)

---

### Abstract

*This paper aims to analyse the juxtaposition of allegorical processes present in the video work "El lenguaje", (2013). In this work, from the position of the "other" - of the artist as an anthropologist - we create a montage in which we string together a documentation of the sounds emitted by goatherds in various areas of Andalusia.*

*The work recovers the historical division of human beings between shepherds and farmers, a division that is stipulated as two antagonistic models of inhabiting the world: one linked to place, space and work fixed in property; and the other regulated by dynamic processes, in a continuous movement through the landscape. The parallelism lies in the very idea of the artist as a nomad, a figure in permanent circulation through the conceptual and material flow of the different projects. This creative subject is perceived as distanced from the models demanded by productivism, so much in vogue by the predominant subjects of the omnipresent STEM.*

*The starting point is a singular vision of the experiential landscape, of the travelled and travelled landscape, understood as an artefactualised construct where there is room not only for the natural elements that make it up, but also for the cultural and identity forms that cross it. It is in these less visible models of the country made landscape where we find the heritage value of the natural turned cultural.*

*Behind the façade of a document, a record of data from the ways of a particular collective, the work is itself an allegory. Through the figure of the goatherd and the sounds he makes to communicate with the flock, we reflect on the art system itself, the communicative process involved in the artistic statement and the notion of collectivity: of the clan.*

**Keywords:** *experiential landscapes, nomadism, transdisciplinary, video.*

---

## Resumen

*Esta comunicación pretende analizar la yuxtaposición de procesos alegóricos presentes en la obra videográfica "El lenguaje", (2013). En dicha obra, desde la posición del "otro" —del artista como antropólogo— realizamos un montaje donde encadenamos una documentación de los sonidos emitidos por los cabreros de varias zonas de Andalucía*

*La obra recupera la histórica división del ser humano entre pastores y agricultores, división que se estipula como dos modelos antagónicos de habitar el mundo: uno ligado al lugar, al espacio y al trabajo fijado en la propiedad; y la otra regulada por procesos dinámicos, en un movimiento continuo por el paisaje. El paralelismo recae en la propia idea del artista como nómada, una figura en circulación permanente a través del flujo conceptual y material de los distintos proyectos. Este sujeto creativo se percibe alejado de los modelos exigidos por el productivismo, tan en boga por las materias predominantes de las omnipresentes STEM.*

*El punto de partida es una visión singular del paisaje experiencial, del paisaje recorrido y transitado; entendiéndose éste como un constructo artealizado donde hay cabida no sólo de los elementos naturales que lo conforman, sino, además, de aquellas formas culturales y de identidad que lo atraviesan. Es en estos modelos menos visibles del país hecho paisaje donde encontramos el valor patrimonial de lo natural devenido cultural.*

*Tras la fachada de documento, de registro de datos provenientes de los modos de un colectivo particular, la obra es en sí misma una alegoría. A través de la figura del cabrero y de los sonidos que éste emite para comunicarse con el rebaño, realizamos una reflexión sobre el propio sistema del arte, el proceso comunicativo implicado en el enunciado artístico y la noción de colectividad: del clan.*

**Palabras clave:** *paisaje experiencial, nomadismo, transdisciplina, video.*

## 1. Introducción

Evoramonte, un pequeño pueblo del Alentejo profundo cuya población de apenas setecientos habitantes vive casi exclusivamente de las labores del campo. Tras una larga caminata entre alcornos en búsqueda de un dolmen nos disponemos a comer en un bar de no más de cinco mesas. Mientras esperamos a que nos atiendan las dos señoras sexagenarias que lo regentan observamos con ávida curiosidad la decoración del establecimiento. Entre los objetos de diversa índole nos llama la atención una imagen no más grande que el tamaño de una cuartilla colgada en una de las paredes. En ella aparece un pastor tumbado en mitad del monte, el cual parece dormir

apoyando su cabeza en un viejo zurrón gastado. Viste pobremente y protege su cara del sol con un enorme sombrero negro. Junto a él descansa su herramienta de trabajo: un largo bastón de palo. Al fondo se pueden apreciar algunas ovejas que pastan plácidamente. Bajo la imagen se puede leer: “No molestar que estoy trabajando”.

Esta imagen popular hecha visible a modo de *meme* en una red social pre-internet —el bar del pueblo hace de red social para los habitantes de la *freguesía*— podría resumir gran parte de la narrativa externa que regula nuestra obra videográfica *El Lenguaje*, 2014. Con esta comunicación pretendemos analizar dicha narrativa, la cual articula una alegoría entre la propia identidad y profesión del artista y las labores del cabrero; profesiones que, más allá de la dureza y obligaciones del trabajo, arrastran tanto el nomadismo como la posibilidad de atender a la riqueza y belleza del paisaje circundante. Como veremos, a la realización de la obra se llega mediante un proceso transdisciplinario de inmersión en el mundo natural al instaurar como escenario de la propuesta un modelo de *paisaje experiencial*. Un paisaje-lugar-territorio transitado en origen mediante la práctica de la ornitología *amateur*; práctica que aporta un régimen escópico regulado por un modo de observación focalizada en todos aquellos elementos que conforman el medio: desde una piedra en el suelo hasta la posibilidad de un paisaje habitado, identitario y cultural.

## 2. Pastores y agricultores

Efectivamente, en el ámbito rural se percibe cierta burla sobre el nivel de severidad en el trabajo de los pastores y cabreros en comparación con aquel que realizan los agricultores. Y es que, más allá del sarcasmo, el chiste visual de la venta portuguesa es reflejo de una división de las condiciones de trabajo y de dos maneras contrapuestas de entender el mundo: la antigua división entre pastores y agricultores; los primeros, nómadas y errantes, y los segundos apegados a los límites y márgenes del terreno y de la propiedad. Si bien ambos trabajan de sol a sol, al pastor, en su errabundeo, en su experiencia en los paisajes o territorios cambiantes, le aguardan momentos de soslayo sentado bajo un árbol —incluso tumbado—esperando a que su rebaño pascie; cuando no caminando por las veredas, desplazándose con parsimonia junto a su rebaño. La suya es una jornada de trabajo que, a veces, podría equipararse a un largo paseo placentero. El pastor no tiene apego a un territorio propio ni circunscribe sus labores a la propiedad limitada, discurre de territorio en territorio, traspasando los bordes y las fronteras de los lugares acotados.

Francesco Careri (2014) nos retrotrae nada menos que al *Génesis* para armar el discurso de la clásica división del trabajo, aportando una reflexión sobre dos modos de estar en el territorio: “[...] la primitiva separación entre nómadas y sedentarios traería como consecuencia dos maneras de habitar el mundo, y por tanto de concebir el

espacio” (p. 23). El arquitecto relata la malograda relación entre los hermanos Caín y Abel. Caín agricultor, limitado a su propio terreno de labor; Abel pastor y nómada, en tránsito permanente. Esta segunda generación de habitantes del mundo recibe la tierra en herencia de manos de sus padres, Adán y Eva, “[...] un mundo repartido equitativamente: a Caín le correspondió la propiedad de la tierra y a Abel la de todos los seres vivos” (Ibídem, p. 23). De este modo, podríamos pensar que esta división conlleva implícita la capacidad móvil del ser animal. Así, frente a lo estático de la plantación —únicamente en movimiento en el crecimiento en vertical— el animal, como el hombre, se desplaza en el ilimitado plano horizontal, discurre entre espacios coincidentes, tiene ante sí cierto horizonte de libertad.

Sin embargo, para el agricultor, la linde que limita su terreno es el comienzo y el final del —su— mundo. Más allá de ella no hay labor y por lo tanto no hay ganancia, pues no hay propiedad. Frente a ello, el pastor debe sortear las fronteras entre campos ajenos discurriendo por las libertades que ofrecen las vías pecuarias: las cañadas, los cordeles, las veredas y las coladas. Estos canales terrestres articulan las reglas de su particular juego: comunican, construyen, unen naturalezas. De este modo, Careri termina apuntando que:

[...] Caín puede ser identificado con el *homo faber*, el hombre que trabaja y que se apropia de la naturaleza con el fin de construir materialmente un nuevo universo artificial, mientras que Abel, al realizar a fin de cuentas un trabajo menos fatigoso y más entretenido, puede ser considerado como aquel *homo ludens* tan querido por los situacionistas, el hombre que juega y que construye un sistema efímero de relaciones entre la naturaleza y la vida. (Ibídem, p. 24)

### 3. Artista-pastor nómada (Imaginariamente)

Este modelo citado por Careri podemos extrapolarlo al artista que se presta a alegorizar la narrativa externa que acompaña a la obra analizada en esta comunicación. Un artista que transita entre territorios de distinta índole y que, al igual que el pastor, también es móvil y es nómada; se desplaza con cierta dilación en un vasto campo imaginario por donde circunvalar aquellas problemáticas, intereses y presencias de los diferentes objetos de su investigación.

Este artista es *ludens* en cuanto a que no está atado a un terreno o territorio concreto ni le interesan los espacios limitados por aquellas proclamas en pos de la rentabilidad. No está ligado inexorablemente a un sistema *faber*, aquel imperante en los regímenes gobernados por el híper-productivismo. Un artista que cuestiona permanentemente el modelo hegemónico de las *STEM*, las siglas en inglés de *Science, Technology, Engineering y Mathematics*; aquella conjunción impuesta de materias que se ha

conformado como selección de disciplinas necesarias para el capital y el productivismo, la cual:

[...] trata de normalizar la creación y la transdisciplinariedad dentro de los límites de la tecnología. Nos da la libertad de correr de acuerdo a nuestro antojo, en cualquier dirección y con total libertad, siempre que no tratemos de salir de la celda. El absurdo y lo excéntrico, la imaginación ilimitada, todos quedan excluidos de la celda. (Camnitzer, 2017, p. 18)

Nuestro artista es errante e itinerante, y milita en los márgenes de una mentalidad de producción mutable contraria a los sistemas normativos de una sociedad auspiciada por la utilidad para y por el capital, pues “el vagabundeo, tan poco tolerado en nuestras sociedades como el silencio, se opone así a las poderosas exigencias del rendimiento, de la urgencia y de la disponibilidad absoluta en el trabajo o para los demás” (Le Breton, 2017, p.22). De hecho, este artista “*homo ludens*” también deambula con parsimonia a través de ilimitados campos imaginarios conformados por sus preocupaciones, intereses o deseos epistemológicos. A diferencia del productor *faber*, posee la enorme fortuna de que mientras desarrolla su transitar se siente libre para dedicar cierto tiempo a disfrutar del placer de la observación y la contemplación. Puede, al igual que el pastor, sentarse en su piedra a observar ensimismado todo aquello que le rodea, esperando a que las diferentes ideas, proyectos y obras *pasten* a lo largo de un campo florido. Posteriormente, irá con su trabajo a un nuevo territorio, allí donde sea posible la experiencia dinámica; ya que, en cierto sentido, “el nómada sólo existe manteniendo viva la fusión entre propiedad y trabajo: el nómada entiende, porque lleva consigo su experiencia. [...] Sin pretender luchar por sí mismo contra la civilización, trabaja para mantener vivo un bien simbólico: el arte” (Celant, 1979, p. 57).

El artista de *El lenguaje* es nómada y posee la licencia para serlo. Debemos resaltar el término “licencia” ya que “el arte debe probar aún su utilidad. [...] los que lo practican se convierten en vagabundos, nómadas supervivientes que no encuentran ninguna patria entre los que se han hecho sedentarios” (Adorno y Horkheimer, 1998, p. 73). La licitación en el mundo de la hiper-producción no es un asunto baladí, Rebecca Solnit (2015) apunta que “[...] muchas profesiones en muchas culturas, desde músicos hasta médicos, han sido nómadas, poseedoras de una suerte de inmunidad diplomática al conflicto entre regiones que mantiene a otros ligados a su tierra” (p. 36). A estos, debemos de añadir los pensadores, los escritores, los artistas... todos aquellos que han hecho bandera de un gen pedestre en los procesos de la creación, ya que:

en todas las épocas, el andar ha producido arquitectura y paisaje, y que esta práctica, casi olvidada por completo por los propios arquitectos, se ha visto reactivada por los poetas, los filósofos y los artistas, capaces de ver aquello que no existe y hacer que surja algo de ello. (Tiberghien, 2017, p. 9).

Por otro lado, podríamos declarar que este artista-pastor de nuestro vídeo se aproxima a las posiciones de los pensadores cínicos en el sentido de que está más cercano a lo meramente natural que al modelo social imperante. Desoye las convenciones de la civilización y se apresura a enfrentarse a ellas desde una posición crítica. Va de lugar en lugar enunciando, verbalizando, (cuasi)ladrando. Se detiene en sus trayectos para emitir sonidos que no son otros sino códigos de un lenguaje. Un lenguaje críptico lanzado al aire que no espera sino ser captado por aquel que está realmente interesado en él, “pues cada uno se siente interpelado y criticado en sus costumbres, su actitud y sus convicciones” (Gros, 2014, p. 141). Para él no hay lugar fijo ni posesión, desdeña el espacio estático o sedentario donde pensar o enunciar y está siempre a la intemperie, ya que sólo a través de este estar en el mundo puede aprehender lo real. Su vagabundear está ligado a una relación sincera con el medio primitivo de la naturaleza:

[...] porque a él no le interesa buscar ni reconstruir más allá de las apariencias. Irá a encontrarla en la radicalidad de la inmanencia: justo debajo de las imágenes del mundo, busca lo que las sostiene. Lo elemental: lo único verdadero es el sol, el viento, la tierra y el cielo. (Ibídem, pp. 142-143)

#### **4. Artista- pastor nómada (físicamente y transdisciplinario) en el *paisaje experiencial***

Pero, lejos del plano de lo imaginario, el protagonista de *El lenguaje* —nuestro *artista-pastor*— es también un *homo ludens* que ha abandonado físicamente el estudio. Al hacerlo se siente nómada, lejano del sedentarismo que se articula en aquellas materialidades de la producción artística. Vagabundeando de proyecto en proyecto decide desmaterializar la fisicidad de sus enunciados para otorgar predominancia a los procesos. Su modelo de producción se sostiene y se articula a través del concurso de una experiencia. En nuestro caso en concreto se desarrolla en una acción en el entorno natural que cuestiona y resignifica cualquier idea de un paisaje construido. En oposición a ello, toma partido por un paisaje por construir: un *paisaje experiencial*.

Y es que, para llegar a realizar *El lenguaje*, anteriormente debemos construir y fabricar paisaje a partir de un espacio o un territorio dado. Este paisaje es un constructo cultural y social que según Alain Roger (2007) es claramente diferenciable del concepto *país* o de todo aquello que existe *per se* en el entorno natural y que nosotros percibimos. Roger nos dice que esta concepción de los lugares está profundamente *artificializada*: es el arte y el vasto mundo de las representaciones culturales quien lo ha definido y, al hacerlo determina nuestra forma de recepcionarlo y representarlo.

Ahora bien, en el caso que estudiamos, esta noción de paisaje no se articula únicamente a través del mundo de las representaciones procedentes de las

humanidades; a ello debemos añadirle una primera intención inter y transdisciplinaria que transforma esencialmente la experiencia en el mismo. En nuestra acción por los espacios naturales media una fusión entre dos prácticas en apariencia exógenas: una artística —la primera de ellas o *residente*— y otra científica —la ornitología— la cual abordamos desde su estatus de ciencia social, desde la posición del *amateur*. En este sentido, es a través de un *estar* y un *hacer* en los intersticios de ambas disciplinas donde se produce la unión entre la *artearización* rogeriana y nuestra *cientificación* del país por el que transitamos. Ese modelo intersticial nos permite adoptar una posición mixta, donde cabe el observador o focalizador: aquel que atiende a los elementos de la naturaleza desde un régimen microscópico en un sistema conformado por unidades individuales diversas; pero, a su vez, también cabe aquel que entiende un paisaje macroscópico, un *todo* que se establece en los márgenes de las representaciones arquetípicas.

Ante estos dos modelos epistemológicos heterodoxos, la experiencia intersticial capaz de propiciar la fusión transdisciplinaria es el caminar. Es por ello que creemos que nuestra manera de aproximarnos a observar y aprehender el país-paisaje —ya *artearizado* y *cientificado*— se articula mediante este concepto procedimental que habita en las dos disciplinas. Así, ambas figuras —algunos artistas y aquellos ornitólogos que realizan trabajos de campo— consideran el caminar como proceso o como medio; por lo que, para nosotros, caminar se convierte en método, en acción y vivencia, de ahí que defendamos nuestro concepto de *paisaje experiencial*.

Esta manera confluyente de acción en la naturaleza atiende a la par a los procesos dinámicos de ambas disciplinas. Por un lado, adopta las metodologías de campo de la ornitología ortodoxa: sobre todo aquellos métodos denominados “lineales”, como el “itinerario de censo” y el “taxiado” (Tellería, 1978, p. 22). Unas metodologías de observación y escucha de aves que se realizan mediante trayectos a pie por aquellos territorios que son objeto de estudio. Por el otro atiende también a las prácticas de los artistas caminantes, aquellas partes no objetuales de las obras que desmaterializan el objeto artístico y que provienen del cambio acaecido en la escultura tras el minimalismo: en el celebre abatimiento del plano vertical hegemónico hacia un nuevo plano horizontal que desborda los límites de las galerías y museos (Lippard, 1983, p. 123).

La desmaterialización de la obra ha de propiciar la búsqueda de nuevos lenguajes para los artistas. Así, por poner un ejemplo, Hamis Fulton crea sus *Walk-texts*, del cual nos dice: “[...] el precio que pago por no imitar la naturaleza es proporcionar información escrita sobre mis paseos” (Morrison y Fulton, 2000, p. 191). De esta manera desplaza la atención hacia un nuevo modelo paradigmático de enfrentarse y entender las relaciones con lo natural en el ámbito artístico. Para Fulton “caminar es encontrar — espacio, tierra, árboles, vistas, sonidos, olores, animales, huellas, frío, etc.— mientras

que realizar el *Walk-Text* es registrar esos encuentros, pero no replicarlos” (Macpherson, 2000, p. 17).

Como hemos podido apreciar, nuestra manera de abordar la experiencia en la naturaleza se basa en articular equilibradamente una relación bimodal entre dos modelos antagónicos -uno subjetivo y otro objetivo. Ahora bien, es cierto que la ciencia no permite la inclusión de las emociones en sus enunciados, aunque es más que obvio que el placer que produce el acto de la observación junto a las posibilidades de colmar los deseos heurísticos están presentes en el ánimo de cualquier científico que estipule sus investigaciones en los entornos naturales. Baste leer un pequeño pasaje del libro *Viaje de un naturalista alrededor del mundo*, el viaje que realizó Charles Darwin en el *Beagle*. Tras desembarcar en Salvador de Bahía, Brasil, en febrero de 1832, “después de haber andado errante por espacio de algunas horas”, el británico exclama:

¡Qué delicioso día! Pero la palabra delicioso es harto débil, para expresar los sentimientos de un naturalista que por primera vez vaga por un bosque brasileño. [...] Todo el que ame á [sic] la Historia Natural siente en un día como éste un placer y un júbilo más intensos que puede prometerse experimentar de nuevo” (Darwin, 1981, pp. 26-27).

Darwin vaga, realiza una deriva sin rumbo por los territorios que le son de interés para sus estudios y expresa con admiración su placer tras la caminata. En esa falla del sistema positivista es donde creemos que podemos insertar una posibilidad de emoción: es ahí donde se nos permite simbolizar y alegorizar, donde podemos desarrollar la acción transdisciplinaria. Y es que, al igual que Fulton, en nuestra acción en el *paisaje experiencial* propiciamos el encuentro con los elementos colaterales que nos ofrecen los territorios transitados, y, así, aplicar nuestro foco de interés en el registro de los mismos.

## 5. Registro de un paisaje desde la posición del *otro cultural* y posterior giro en significancia

Esta manera de articular paisaje en torno a los cruces disciplinares o estos viajes entre campos epistemológicos confluyentes tienen también como base lo que Hal Foster (2001) denomina “una alteridad radical del otro cultural” (p. 179). De este modo, se produce un intercambio de influencias, un trasvase de flujos de conocimiento donde, al igual que en los estudios culturales, “a menudo se extiende el objeto de estos estudios, el otro cultural, que es reconfigurado para reflejar una imagen ideal del antropólogo, el crítico o el historiador” (Ibídem, p.185). El cruzamiento genera la aparición de modelos interdisciplinarios, de adopción y cooptación de métodos exógenos en las prácticas artísticas de las últimas décadas del siglo XX, sobre todo a partir del concurso del arte



conceptual de finales de la década de los sesenta y principios de los setenta. En la actualidad, según Dieter Roelstraete (2013), la importancia de la investigación académica en el periodo formativo de los artistas junto al creciente y decisivo aumento del acceso a la información han suscitado un deseo epistemológico hacia otras disciplinas adyacentes. La suma de estas causas ha promovido “la reciente reconfiguración del arte como un tipo de investigación y del artista como productor de conocimiento o trabajador de conocimiento” (p. 10).

Así, nuestra experiencia en el paisaje nos lleva a estudiar cada elemento de encuentro desde un posible régimen de estudio en su posible disciplina de acción. Uno de los componentes de este paisaje habitado es la potencialidad de un territorio compartido con otros actores. De este modo, entre los entes que también *hacen* y conforman paisaje aparecen los cabreros y sus rebaños, con los cuales apuntamos una relación de proximidad, ya que, de alguna manera, ambos coexistimos y convivimos en nuestro *paisaje experiencial* común. El cabrero para nosotros es una parte más a estudiar de ese *todo* general que se denomina entorno natural. Su figura puede ser entendida como un eslabón intermedio entre el hombre y el animal, entre ser humano y medio físico, entre civilización y naturaleza, aportando al territorio identidad cultural.

Visto esto, nuestra forma de aproximarnos a la observación y estudio de la figura del cabrero se estipula desde el registro de sus especificidades. Es por ello que el video muestre *a priori* un hipotético análisis de sus lenguajes y códigos propios, en los márgenes de lo que podría parecer un trabajo etnográfico o antropológico, a través de un modo de enunciar desde el “otro cultural”. El montaje final de la obra intercala una imagen de un paisaje de las montañas malagueñas con los diferentes sonidos que emiten los cabreros para comunicarse con las cabras (Fig 1). A su vez, estas imágenes se montan intermitentemente con un largo plano donde aparece un rebaño de cabras acercándose paulatinamente desde la lejanía en un camino (Fig. 2). Este montaje sistemático, aún siendo monocal, nos parece análogo a la disposición de imágenes en cuadrícula, un sistema de ordenación visual que presenta connotaciones de las disciplinas científicas. Martha Rosler (2007) apunta sobre ella: “me atraía el poder formal y taxonómico de las cuadrículas (aunque mi uso de las cuadrículas conserve un eco no muy remoto del constructo científico o matemático, su uso en el arte suele conllevar únicamente connotaciones de “cientifismo” y rigor)” (p. 13).



Fig. 1: Xxxx xxx Xxxxx *El Lenguaje*, 2013, diferentes stills de video.



Fig. 2: Xxxx xxx Xxxxx *El Lenguaje*, 2013, still de video.

Así, el modelo de montaje —su orden rítmico, su frontalidad y estatismo en cuanto a los planos de cámara, o la neutralidad y casi desaparición del autor— nos remite a un deseo de distanciamiento que bien podría atribuirse a los formatos característicos del trabajo de documentación etnográfica o antropológica. Esta estrategia de creación se hace bien patente pues resulta del cruce disciplinar, o más concretamente, deriva de la cooptación y confiscación de métodos y lenguajes de ámbitos ajenos: una característica de las metodologías interdisciplinarias “de importación” (Pombo, 2017, p. 38). Sin embargo, esta utilización de procesos, lenguajes y códigos importados no se afianza a través de su posicionamiento en los límites de su función original, ya que es en nuestra capacidad de reutilización y en nuestra operatividad para su transformación donde se encuentra el giro en significancia.

Este montaje concadenado de sonidos de los cabreros, territorio y rebaño es para nosotros una forma de articular la alegoría, la cual anunciamos así en la explicación que acompañaba a su exposición:

El cabrero y su rebaño se comunican constantemente, su lenguaje críptico es apto únicamente para los iniciados. Ininteligible para el resto, al no iniciado sólo le puede producir asombro y excitación. La cabra, al igual que un *connoisseur*, no sólo lo entiende, si no que lo acata y lo hace suyo como parte de su existencia. (Xxx Xxxxx, s.f.)

Ahí está la clave del proceso alegórico: en la resignificación de las imágenes y en la contaminación disciplinar fecunda de su montaje. Y es que, si bien podemos creer que estamos ante un enunciado científico, de orden etnográfico, la obra lleva adherida una capa *a priori* invisible de significado, una narrativa externa que desarticula toda objetividad presupuesta; como apunta Juan Francisco Rueda (s.f.):

He ahí una de las preocupaciones del artista – ¿de todo artista? -: la capacidad para comunicar, la duda acerca de si se consigue la comunicación y —si me permiten— la comunión. Cabrero y cabras comparten ese código de sonidos, voces y gestos que, para la mayoría, resulta ajeno e indescifrable, haciéndola sentir al margen de esa comunidad que aquí se metaforiza en el rebaño, en los espectadores/usuarios que atienden al artista.

## 6. Conclusiones

Como hemos tratado de demostrar, la obra videográfica *El Lenguaje* se articula en varios planos que operan en pos de la creación de una alegoría. Como primer dato, en su generatividad se vehicula una práctica inter y transdisciplinaria fruto de la yuxtaposición y fusión de dos disciplinas exógenas: el arte contemporáneo y la ornitología en su forma *amateur*. Así, como hemos visto, el concepto instrumental que hace posible la interacción entre ambos campos epistemológicos heterodoxos —uno de índole subjetiva y otro objetiva— es la acción de caminar, presente tanto en las metodologías de campo científicas como en algunas prácticas artísticas que tienen como fin la desmaterialización de la obra de arte. Este modelo de transitar el paisaje, que podemos denominar *paisaje experiencial*, promueve el encuentro y la observación de los distintos elementos que conforman el entorno natural. Uno de ellos es el cabrero, el cual añade valor de identidad cultural al territorio. Esta figura es la que nos es útil para montar la alegoría, la cual es construida desde la posición del “otro cultural”. Así, mediante un registro de corte objetivo, a modo de estudio etnográfico o antropológico, se presenta la obra: editada desde la frontalidad y bajo la casi desaparición del autor. El giro en significancia radica en que esta fachada (cuasi)científica no hace sino enmascarar una narrativa externa: aquella que trata sobre el propio estatus del artista y de su capacidad de comunicación y enunciación. Así, la alegoría se establece en torno a un paralelismo entre la propia condición nómada de los pastores y un posible estado de movimiento permanente del artista, tanto

imaginariamente —en sus divagaciones— como físicamente —en la era del artista *postestudio*.

## 7. Referencias

- ADORNO, T. Y HORKHEIMER, M. (1998). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. Editorial Trotta.
- CARERI, F. (2017). *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Gustavo Gili.
- FOSTER, H. (2001). *El retorno de lo real*. Akal.
- CAMNITZER, L. (2017). Prólogo. En M. Acaso y C. Megías, *Art Thinking*. Espasa. 11-18.
- CELANT, G. (1979). Mario Merz: The artist as a nomad. *Artforum*. Vol. 18 (nº 18), 52-58. <https://www.artforum.com/print/197910/mario-merz-the-artist-as-nomad-35859>.
- DARWIN, C. (1981). *Viaje de un naturalista alrededor del mundo*. Amigos del Círculo Bibliófilo.
- GROS, F. (2014). *Andar. Una filosofía*. Gustavo Gili.
- XXXX XXX XXXXX. [xxxx] (5 mayo 2021). El lenguaje [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/122668402>.
- LE BRETON, D. (2017). *Elogio del caminar*. Siruela.
- LIPPARD, L. (1983). *Overlay. Contemporary Art and the Art of Prehistory*. Panteon Books.
- MACPHERSON, A. (1978). «Sensous singularity». Hamis Fulton's Cairngorms Walk-Texts. *Critical Survey*, 29 (1), 12-32. <https://abdn.pure.elsevier.com/en/publications/sensuous-singularity-hamish-fultons-cairngorm-walk-texts>.
- MORRISON, G y FULTON H. (2000). Interview with Hamish Fulton. En H. Fulton, *Wild life*. Pocketbooks. 7-12.
- POMBO, O. (2013). Epistemología de la interdisciplinarietà. La construcción de un nuevo modelo de comprensión. *Interdisciplina* 1, 21-50. <http://revistas.unam.mx/index.php/inter/article/view/46512>.
- ROELSTRAETE, D. (2013). Notas de campo. Sobre el imaginario arqueológico en el arte. En V. Torrente, *Arqueológica*. Matadero Madrid. 10-15.
- ROGER, A. (2007). *Breve tratado del paisaje*. Biblioteca Nueva.
- ROSLER, M. (2007). Un nuevo paseo por el Bowery. En M. Rosler y J. Carrillo (eds.), *Imágenes públicas*. La función política de la imagen. Gustavo Gili. 10-32.
- RUEDA, J. F. (s.f.). *El lenguaje*. [http://www.xxxxxxxx/el\\_lenguaje.htm](http://www.xxxxxxxx/el_lenguaje.htm) [Consulta: 8 mayo 2021].
- SOLNIT, R. (2015). *Wanderlust. Una historia del caminar*. Penguin Random House.

Juan del Junco

TELLERÍA, J. L. (1978). Introducción a los métodos de estudio de las comunidades nidificantes de aves. *Ardeola*, 24, 19-69.

TIBERGHEN, G. (2017). La ciudad nómada. En F. Careri, *Walkscapes. El andar como práctica estética*. Gustavo Gili. 7-12.

XXXX XXX XXXXX. (s.f.). *El lenguaje*. [http://www.xxxxxxxxx/el\\_lenguaje.htm](http://www.xxxxxxxxx/el_lenguaje.htm) [Consulta: 8 mayo 2021].



## Hibridaciones en la obra de Lu Yang (Shanghai, 1984)

Ana Isabel Galván García de las Bayonas<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad de Murcia, 21477/FPI/20. Fundación Séneca.

---

### Abstract

*This work aims to approach the video work of Lu Yang, through some of her most recognized pieces: “Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet” (2011), “Delusional Mandala” (2015) or “Uterus Man” (2013). In the first place, we will analyze how her work takes place in a double context (China and the Internet) that endows her pieces with tensions between the local and the global, creating common links with other members of her artistic generation. This context will favor her choice of video as the medium in which to consummate her work, as an assemblage of different visual and sound resources prone to modeling and generating multiple meanings.*

*Next, we will address the technical and conceptual hybridizations present in her works, in which the complex relationship between body and technology takes on a special role. Confronting, merging and questioning the binaries between human being and machine, science and religion, the organic and the artificial, Lu Yang's works propose a posthuman territory of liberation from these dichotomies. Mediated by technology, from their genesis to their materialization, her works open a new reflection on the transforming potential of the hybrid, capable of inaugurating a new order of existence.*

**Keywords:** *videoart, installation, posthumanism, body, cyborg*

---

### Resumen

*Este trabajo pretende realizar una aproximación a la obra en vídeo de Lu Yang, a través de algunas de sus piezas más reconocidas: “Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet” (2011), “Delusional Mandala” (2015) o “Uterus Man” (2013). En primer lugar, analizaremos cómo su obra tiene lugar en un doble contexto (el panorama artístico chino e Internet), que impregna su obra de tensiones entre lo local y lo global, creando vínculos con otros miembros de su generación. Un contexto que favorecerá su elección del vídeo como medio en el que consumir su obra, en tanto que ensamblaje de diferentes recursos visuales y sonoros proclive a modelar y generar múltiples sentidos.*

*A continuación, abordaremos las hibridaciones técnicas y conceptuales presentes en sus piezas, en las que la compleja relación entre el cuerpo y la tecnología cobra un especial protagonismo. Confrontando, fusionando y cuestionando los binarismos entre el hombre y la máquina, la ciencia y la religión, lo orgánico y lo artificial, la obra de Lu Yang propone un territorio posthumano de liberación de las dicotomías. Mediados por la tecnología, desde su génesis hasta su materialización, sus obras abren una nueva reflexión sobre el potencial transformador de lo híbrido, capaz de inaugurar un nuevo orden de existencia.*

**Palabras clave:** *videoarte, instalación, posthumanismo, cuerpo, cyborg*

## 1. Introducción

En el panorama más reciente del arte de los nuevos medios en China despunta un nombre: Lu Yang. Nacida en 1984, Lu Yang cursó su formación artística en la China Academy of Art de Hangzhou, en el programa dirigido por Zhang Peili (pionero del arte de los nuevos medios en Asia). Representada por la galería Societé de Berlín, la obra de Lu ha recorrido algunos de los puntos neurálgicos del panorama artístico internacional, como la Bienal de Venecia, el Centro Pompidou o el Art Basel de Hong Kong. Fue en este último encuentro donde su trabajo fue seleccionado por el proyecto BMW Art Journey. Lu, perteneciente a una nueva generación de artistas en China que buscan trascender las fronteras de lo asiático para adscribirse a una tendencia global, no duda en explorar referencias y géneros diversos, desde el anime al videojuego o la animación, para crear una obra que gira en torno a los límites del cuerpo, la técnica y la conciencia.

La obra de esta artista será una obra de cuestionamientos de las dicotomías que delimitan y asedian la existencia humana, que serán enfrentadas y cuestionadas desde la ironía, la estética o la fantasía. Su obra, por tanto, nace y se alimenta de hibridaciones. En primer lugar, de géneros; sus vídeos se insertan a menudo en instalaciones, buscando una interactividad con el espectador. Un buen ejemplo es el *Lu Yang Arcade* en Wallplay (Nueva York), donde la artista exhibió su obra en un espacio habilitado a modo de *arcade* de videojuegos (Lu, 2014). En segundo lugar, una hibridación de técnicas de creación y representación en la que hace confluir la animación 3D, la realidad virtual, el holograma, el neón y la instalación, así como el uso de música *techno*. En tercer lugar, una mezcla de recursos estéticos y referencias que beben del videojuego, la ciencia ficción, el anime, el budismo o la estética *kawaii*. Nos encontramos, por tanto, ante piezas de estética abigarrada, que exhiben una vistosa composición cromática y elementos *kitsch* y que introducen cuestiones conflictivas sobre el género, la medicina o la espiritualidad en la arena de la cultura popular y el entretenimiento.



En esta investigación nos aproximamos a los ejes de oposición que vertebran la obra en vídeo de Lu Yang, realizando un análisis de las diferentes piezas que las abordan: la oposición entre el cuerpo y la máquina, la espiritualidad y la filosofía, lo orgánico y lo artificial. Sopesando las elecciones formales y discursivas escogidas por la artista, concluiremos cómo estas piezas proponen un campo de trabajo sobre lo híbrido en el que estas dicotomías se funden, inaugurando un nuevo orden de existencia.

## 2. Un nuevo marco generacional en el arte chino

Resulta inevitable ligar la situación del arte chino de los nuevos medios al contexto sociopolítico que ha marcado su devenir reciente. Dentro de una sociedad que convive cotidianamente en una propia paradoja dicotómica (el dictado socialista y una pseudoeconomía de mercado), el arte en China es un sector en vertiginoso crecimiento. En este contexto, una nueva generación de artistas *millennial* (nacidos después de 1980) se ha consolidado lo suficiente como para desenvolverse en una escena internacional, así como en el triángulo artístico de Pekín-Shanghái-Nueva York. En *Brand New Art from China: A Generation on the Rise* (2018), Barbara Pollack reflexiona sobre las contradicciones que acompañan a esta generación, a la que denomina “Generación Post-Pasaporte”. Entre ellos, además de Lu Yang, encontramos nombres como Xu Zhen, Jennifer Ma Wen o Gao Ling; a menudo artistas de formación universitaria, muchos graduados en escuelas artísticas de renombre como la Central Academy of Fine Arts (Pekín) o la China Academy of Art (Hangzhou).

Esta generación, que no vivió la efervescencia de la Revolución Cultural, se enfrenta a transformaciones de otra índole: los transportes de alta velocidad, el acelerado desarrollo urbanístico, la irrupción y el auge del consumismo; todo ello equiparado, en cierta medida, a la integración de China en el ecosistema mundial en sus propios términos. El cambio, observa Pollack, es la constante de sus vidas (cit. en Bloomer, 2019, p. 24). No es de extrañar, por tanto, que estos nuevos artistas parezcan eludir la clasificación como “artistas chinos”, jugando con la ambigüedad cultural en su trabajo, con el que reivindican una pertenencia universal o transnacional. Lo común en la obra de estos artistas, por lo tanto, no se manifiesta en señas de identidad convencionales como la genealogía o la etnicidad, sino en las dinámicas que las conforman: el *sampling*, la tecnología y la fabricación:

El *sampling* describe la exploración peripatética de los diferentes entornos culturales y subjetividades, ignorando los límites en torno a ellos. La tecnología: la explotación intrépida de cualquier recurso disponible, eminentemente los multimedia (digitales, performativos, interactivos, experienciales, etc). La fabricación: falsas identidades, ilusiones traviesas, ambientes que persuaden y confunden. (Bloomer, 2019, p. 24)

En esta línea, Kim (2019, p. 2) aborda cómo los artistas no occidentales encuentran formas para reconciliar sus propias expresiones culturales locales con el repertorio global de estéticas, técnicas y sensibilidades digitales. De esta manera, y apoyándose en la infinidad de posibilidades brindada por la tecnología, la Generación Post-Pasaporte retoma un impulso profundamente arraigado en la tradición artística china: la transducción de la consciencia efímera en la expresión material (Blommer, 2019, p. 24). La hibridación estética conseguida por las herramientas de postproducción digital se revelan capaces de representar las intersecciones entre lo global y lo local, en imágenes de cuerpos y espacios que rozan lo grotesco (Kim, 2019, p. 10). Sucede especialmente en la animación, donde se dan tendencias agregadoras y desagregadoras que configuran una topología compleja: en ella emerge lo regional, pero no es discontinua con las regiones occidentales (Lamarre, 2017, p. 137). Así, expresiones e identidades son transformadas en formas y experiencias atravesadas y mutadas por la tecnología.

Se ha utilizado el término de arte “postinternet” para reflejar estas prácticas artísticas en las que Internet tiene un gran peso e influencia (Martín Prada, 2017, p. 45). Las expresiones de lo digital en el arte postinternet comprenden múltiples versiones, artefactos y plataformas; los artistas tenderán a exhibir sus obras no sólo en el entorno de la galería, sino en la propia web, disolviendo lo real y lo virtual (Kim, 2019, p. 2). Tal es el caso de Lu Yang, que exhibe su obra en vídeo tanto en el contexto expositivo tradicional, como en la plataforma Vimeo, defendiendo Internet como pieza central en su práctica artística. Este fuerte vínculo entre creación e Internet apunta a la reconstrucción que nuestra propia subjetividad sufre bajo la influencia de lo digital: es un arte que “encarna las condiciones de vida en la cultura red” (Warner, cit. en Kim, 2019, p. 2). El post-Internet supone un ensamblaje, “una innovación que está cambiando drásticamente el carácter de la cultura” (Poster, cit. en Kim, 2019, p. 3). Asimismo, implica una profundización dialéctica: por un lado, se reconfiguran los binarismos de espacio y tiempo, cuerpo y mente, sujeto y objeto, productor y consumidor; por otro lado, se afirma la multiplicidad de centros y voces en la cultura mediática, transgrediendo los dilemas entre centro y periferia, norte y sur, Occidente y Oriente, colonia y metrópoli (Kim, 2019, p. 3).

En el post-Internet entra el juego lo que Bourriaud bautiza como “postproducción”: el reciclaje y la recombinación de formas e información medial en la producción de nuevas obras de arte. Los artistas actuales, nos dice Bourriaud, “programan formas antes que componerlas”: utilizan lo dado (2007, p. 13). La apropiación y el reprocesamiento de las formas existentes en nuevas introduce un giro moral en la propiedad de la obra resultante (p. 39); es una cultura DJ que niega la oposición entre la proposición del emisor y la participación del receptor (p. 45). De esta manera, surge un nuevo escenario colectivo protagonizado por el vínculo, la colaboración, el uso y reactivación de las imágenes.

En la misma línea, Steyerl concibe estas herramientas de postproducción como posibilidades de construir nuevas entidades artísticas que cuestionen la vida tal y como la conocemos. Las posibilidades de la postproducción para reeditar e intervenir el cuerpo o la realidad abre cauces estratégicos de intervención en nuestra experiencia (Kim, 2019, p. 3). El espacio en red, según Steyerl:

es una forma de vida (y muerte) que contiene, niega y archiva todas las formas mediáticas previas. En este medio fluido, el espacio, las imágenes y los sonidos mutan en diferentes cuerpos y portadores, llenándose de fallos técnicos y cardenales por el camino. (2005, p. 443)

De esta manera, el espacio red se asemeja al escenario global cuyas formas mediáticas engullen los límites entre identidades, naciones y culturas. Las imágenes e interfaces artísticas del postinternet proliferan y nos alertan de las negociaciones existentes entre lo global y lo local en el Asia contemporánea (Kim, 2019, p. 10). Son representaciones que ilustran, por añadidura, cómo las fuerzas globalizadoras eliminan o rediseñan las fronteras entre humano y no-humano, tecnología y naturaleza, virtualidad y realidad (Creed, cit. en Kim, 2019, p. 10). En el recurso a formas, técnicas y estéticas híbridas (en las que el uso del *software* o las tecnologías móviles interactúan con la experiencia física del cuerpo y el espacio), la obra de esta generación de artistas incorporará el impacto de estas negociaciones no sólo en el estatus de la obra, sino en su propio estatus de sujetos.

### 3. Una aproximación a la obra de Lu Yang

El entorno del postinternet es, a su vez, el hábitat del posthumanismo: una nueva forma de pensar al sujeto en el mundo, cuyo advenimiento no sólo se debe al creciente papel de la ciencia y tecnología, sino a los pensamientos que, desde el feminismo, el poscolonialismo o las perspectivas *queer*, han descentralizado la noción hegemónica de sujeto. El sujeto del humanismo fraguado en la Modernidad se ha desintegrado en multitud de criaturas, híbridas, cinceladas por la producción científico-tecnológica o las redes de la biopolítica, todo ello en el marco de un capitalismo avanzado (Braidotti, 2015). Es en este contexto donde aparece la figura de Lu Yang, que encamina su deriva artística hacia el arte de los nuevos medios. Ya sus piezas se componen a partir de diferentes objetos mediáticos, simulando y combinando técnicas de diseño gráfico, pintura, tipografía, cinematografía, animación informática y modelado 3D (Kim, 2017, p. 5). Es en este tipo de entornos de densa mixtura donde la artista transporta su corpus de trabajo, en torno a temas como la religión, la medicina o la neurociencia.

Su interés por la medicina tiene origen durante sus periodos de hospitalización durante la infancia, debido al asma y otras afecciones: “La experiencia de emergencias de vida o muerte en la profundidad de la noche, viendo a personas que sufrían enfermedades

graves o discapacidades, me brindó muchos pensamientos y sentimientos” (Lu, en Huber&Zhao, 2013, p. 246). Su activo interés por las raíces de la enfermedad y su preferencia por lo digital son elecciones que guardan cierta correspondencia; para Braidotti, la enfermedad es una contaminación simbiótica entre materia orgánica y circuitos electrónicos (2015, p. 136). En *Cancer Baby* (2014), Lu se acerca al cáncer desde el humor negro y la estética *kawaii*, recreando células cancerígenas a modo de caracteres animados que evocan personajes de la factoría Sanrio o los populares videojuegos Tamagotchi. El cáncer es aislado de la crudeza del contexto médico y reconfigurado como un producto de entretenimiento, adorable, visualmente placentero, incluso cómico: brillantes colores pastel, figuras de trazos simples y pueriles, voces edulcoradas. Este acto irónico de creación nos señala la posibilidad de que en lo virtual sea posible la coexistencia de planos en apariencia irreconciliables, como la amabilidad y la enfermedad.

El papel del cuerpo como objeto médico y de experimentación será central en la obra de Lu Yang; un interés por el cuerpo que no es ajeno a los intereses del arte contemporáneo chino. Dutton señala el paralelismo de la sociedad disciplinaria de Foucault y la China heredera de la Revolución Cultural, en la que el poder estatal regula los comportamientos individuales a través de una red de dispositivos, aparatos y técnicas; el fin: la producción de cuerpos dóciles y fragmentados (cit. en Galindo, 2011, p. 4). Los cambios acontecidos en China, tanto económicos como sociopolíticos, han afectado inevitablemente a la relación entre el cuerpo humano y el social: si la China previa a las políticas de apertura ejercía un control sobre el cuerpo de los individuos a través del Estado, hoy en día son fuerzas como el consumismo o la globalización las que reconfiguran la concepción y el uso del cuerpo (Gu, en Huber&Zhao, 2013, p. 68). Reaccionando a la ideología que negaba el cuerpo del individuo en favor del revolucionario, la contemporaneidad en China ha señalado un retorno al cuerpo y su conciencia: un cuerpo que yace dentro y fuera de los límites de la cognición, simultáneamente objeto y sujeto (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 20). El cuerpo ha entrado en la arena política y también en la escena del arte contemporáneo, proveyendo nuevos materiales y formas de expresión artísticas (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 41). Nuevas tendencias como el *happening* o el *body art* se nutrirán de este retorno al cuerpo que busca señalar el *status quo*, corriendo el riesgo de ser condenadas por las élites intelectuales, enfrentándose no sólo a juicios estéticos, sino también morales (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 39). El cuerpo, así, se conforma no como el antagonista del espíritu, sino como un producto ético donde convergen conflicto y acción (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, pp. 21-23).

Estas nuevas coordenadas corporales cobran un nuevo y completo sentido en el marco de los nuevos medios, cuya existencia está en sí misma imbuida de tecnología. Al hablar de la animación de Lu Yang, que denomina “postdigital”, Lamarre (2017, p. 137) incide en su modo *pervasivo* de existencia técnica, inseparable de dilemas biopolíticos y

ontopolíticos. Paralelamente, Peckham (2010) señala cómo Lu interviene críticamente en el orden político de los cuerpos mediante aparatos electrónicos, visuales y auráticos, prescindiendo de las consideraciones humanistas en favor de una aproximación brutal a la vida del sujeto. El arte de Lu Yang, que se ha llamado también “bioarte”, será un arte de bisturí y escalpelo; traerá a su mesa de operaciones el dualismo entre ciencia y arte, entre cuerpo y máquina, entre organismo y circuito.

### **3.1 *Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet!***

Una de las obras en vídeo que más representa la mirada bioartística de Lu Yang es *Reanimation! Underwater Zombie Frog Ballet!* (2011). Esta obra forma parte del proyecto que Lu desarrolla en colaboración con el Fukuoka Asian Art Museum, junto a otras piezas como *Ghost Bed*, *Krafttremor* y *Mouse Desire Orchestra*. La mayoría de estas piezas abordan la cuestión del control, reflexionando sobre el papel que tanto la consciencia como el instinto tienen sobre las funciones corporales (Lu, en Huber&Zhao, 2013, p. 252). En *Reanimation!*, Lu compone un vídeo musical en HD en el que hace bailar a una serie de ranas muertas al ritmo de una melodía sintética. Las ranas, sumergidas en una cubeta de agua, se mueven al ritmo de los diferentes *beats* mediante un controlador MIDI. La pieza es una reapropiación de los experimentos del científico Luigi Galvani, quien descubrió accidentalmente que las descargas eléctricas originaban reacciones musculares en los animales, prefigurando los futuros estudios sobre el sistema nervioso. Al inicio del vídeo, la artista nos indica que ningún animal ha sido dañado para la realización de la obra, y que se trata de ranas ya diseccionadas, provenientes de laboratorios. Una declaración de buenas intenciones tras obras como *Happy Tree*, en las que sí reconoce haber dañado animales, suscitando una controversia.

Consentí en dañar esos animales —lo que demuestra el gran esfuerzo que pongo en mi trabajo. Sólo confiando en su poder superior, el hombre puede dominar la naturaleza y conquistar la ley del instinto sobre los cuerpos animales. Uso la corriente eléctrica para coordinar los movimientos de los animales; es una forma extrema de poder. No necesito esconder que, en su momento, maltraté animales por mi arte. No obstante, en lo que a protección de los animales se refiere, no conozco ningún sistema ético en el mundo que equipare sus vidas a las humanas. Innumerables animales son sacrificados en experimentos farmacéuticos, cosmética y productos de primera clase son testados en animales, y luego están las pieles, y todo eso (...). (Lu, en Huber&Zhao, 2013, p. 249)

Lu parece encontrar en el arte un escenario similar al de la ciencia: su desarrollo, inevitablemente, se alimenta de dinámicas de control para avanzar. La forma en la que el cuerpo inerte es capaz de reaccionar ante un mero impulso eléctrico desata en ella toda una reflexión sobre nuestra capacidad de control o de ser controlados.

Me interesan ver qué actos reflejos son capaces de emerger en la estructura fisiológica del ser humano. Aunque la idea de concebir a los seres humanos como

cuerpos hechos de reflejos es algo extrema, uno puede preguntarse por qué “Dios” produjo criaturas tan mecánicas. Si la estructura nerviosa humana estuviera menos desarrollada, ¿podríamos evitar el pecado? Me pregunto cómo nosotros, como mecanismos orgánicos vivos, deberíamos vivir en la naturaleza de este sistema, aceptar su control. (p. 255)

La experimentación en el ensayo clínico, que fuera un paso necesario en el avance de la medicina, supone el culmen del proceso histórico de objetivación del cuerpo (Moulin, en Courtine, p. 51). El proceso artístico de Lu dibuja un horizonte similar: la realización de una pieza como *Reanimation!* supone toda una serie de experimentos, encaminados a la comprensión de la anatomía de la rana y la ideación de la tecnología capaz de intervenir en ella (fig. 1). Lu describe llamadas a profesores de neurobiología, o estudios sobre datos, materiales y experimentos, para familiarizarse con los aspectos técnicos y anatómicos necesarios para su proyecto. Y no duda en señalar la escasa colaboración interdisciplinaria existente en China para la realización de trabajos artísticos: “el artista no tiene laboratorio, y no puede entrar al laboratorio” (p. 247; Peckham, 2010).

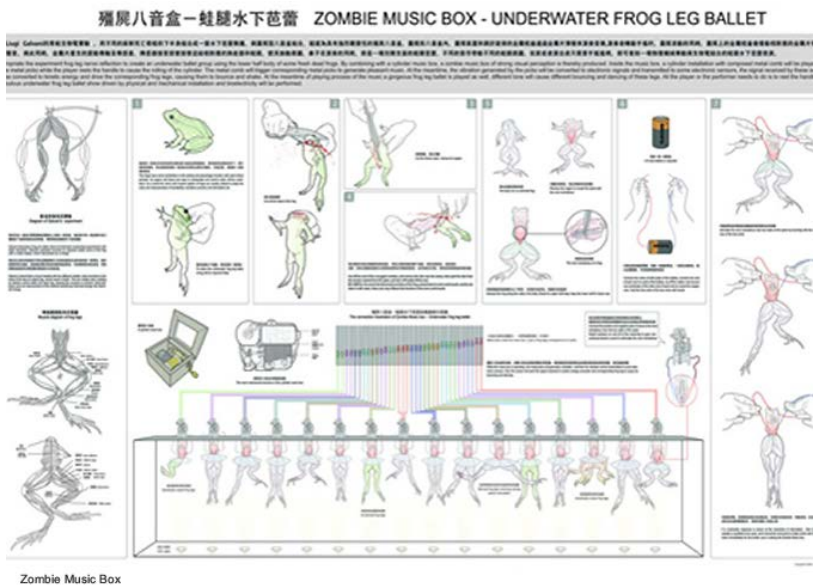


Fig. 1: Boceto de la pieza *Zombie Music Box- Underwater Frog Leg Ballet* (Peckham, 2001).

La culminación del proceso será la materialización de la pieza en el medio digital, el perfecto entorno para una obra que combina lo orgánico y lo maquínico. El ordenador sintetiza y manipula los medios con los que trabaja, del mismo modo que la artista manipula el cuerpo a través del controlador (Manovich, 2005, p. 71). La máquina

*reanima*, suple la ausencia de *animus* (aliento) y *anima* (alma) de un cuerpo pasivo que se ve arrastrado por ella (Moulin, en Courtine, 2006, p. 48). La condición inerte es un mero defecto fisiológico más, capaz de ser superado una vez la conciencia adquiera plena libertad en la tecnología (Aguilar, 2008, p. 136). El cuerpo, por tanto, es técnica: vuelve a la vida mediante ella o, mejor dicho, funda una nueva vida, con otras reglas y bajo otras condiciones.

### 3.2 *Delusional Mandala* (2015) y *Wrathful King Kong Core* (2011)

El delgadísimo límite entre el cuerpo y la técnica será un *leitmotiv* recurrente en los vídeos de Lu Yang. La propia artista refiere un estado de enamoramiento hacia lo que denomina la “estética del cyborg”: “el hombre y la máquina, abordados biológica y sintéticamente desde una perspectiva estilística, son algo con lo que es fácil obsesionarse” (Peckham, 2011). Su cuenta de Vimeo recoge buena parte de su obra en vídeo, en la que la estimulación cerebral tiene un papel central. En *Delusional Mandala* (2015), una hipnótica pieza de animación 3D, retoma la compleja relación del individuo, la ciencia y la tecnología que ha compuesto el caldo de cultivo para el pensamiento del posthumanismo o el transhumanismo: la naturaleza humana como *work in progress* y materia modelable (Aguilar, 2017, p. 184).

En *Delusional Mandala*, Lu penetra en el mundo virtual a través de *software* de escaneado digital, que crea un avatar a su imagen y semejanza. El avatar de Lu no es una mera representación de la artista, sino su transformación: al virtualizarse en el entorno digital y sintético, adquiere una nueva consistencia. Su subjetividad es rediseñada y redefinida por los códigos que le dan forma, y del mismo modo, varían o desaparecen sus limitaciones. Es, en cierto modo, un cibernético; un recurso imaginativo frente al mundo dicotomizado de Occidente y la única salida posible de su espiral: el humano contra el animal, el humano contra la máquina, lo físico contra lo no físico.

La cultura de la alta tecnología desafía esos dualismos de manera curiosa. No está claro quién hace y quién es hecho en la relación entre el humano y la máquina. No está claro qué es la mente y qué el cuerpo en máquinas que se adentran en prácticas codificadas (...). Los organismos biológicos se han convertido en sistemas bióticos, en máquinas de comunicación como las otras. No existe separación ontológica, fundamental en nuestro conocimiento formal de máquina y organismo, de lo técnico y de lo orgánico. (Haraway, 1994, pp. 304-305)

El avatar de Lu es manipulado en el medio virtual, como lo fueran las ranas de *Reanimation!*, perdiendo sus rasgos de identificación sexual y sufriendo diversos procedimientos quirúrgicos de estimulación cerebral que la someten a reacciones emocionales, experiencias delirantes y, finalmente, la muerte. Símbolos religiosos aparecen y desaparecen de la imagen durante el proceso, coexistiendo con encuadres de los órganos y el cerebro del avatar: nimbos dorados, mandalas budistas... La escena



culmina con un coche fúnebre rematado por un tejado tradicional chino y motivos de flores de loto, sobre el cual se disponen pantallas que muestran el avatar de Lu, todavía ataviado con la herramienta prostética que maneja su cirugía virtual (Kim, 2019, p. 12). La religión, como la muerte, se manifiesta como otra experiencia programable, en tanto que parte del mismo sistema tecnológico que hemos naturalizado en nuestros cuerpos, mentes y mundos (Kim, 2019, p. 5). Así, no sólo el cuerpo orgánico es susceptible de vincularse a la máquina, también lo es el dominio afectivo y espiritual (Kim, 2019, p. 5). Todo convive y depende del mismo entorno digital: “cada imagen es un vínculo (...) con otros aspectos de un sistema mucho mayor, tal y como cada página web y cada ensayo son un vínculo a otros mundos, pensamientos e ideas” (Bridle, 2014, p. 23).



Fig. 2. Lu Yang *Delusional Mandala* (2015)

Lu nos muestra cómo el software 3D y los espacios que genera pueden estimular e incorporar otras técnicas y expresiones, así como reconstruir nuestro cuerpo, mente y realidad en corrientes posthumanas y postdigitales (Kim, 2019, p. 5-6). En este nuevo medio, el cuerpo y la conciencia se entrelazan profundamente en la imagen, por lo que resulta natural que discursos paralelos sobre la tecnología y la espiritualidad se retroalimenten en la misma. Sucede así en *Wrathful King Kong Core* (2011), pieza protagonizada por una representación 3D de Vajrabhairava, deidad colérica del budismo. Lu, mediante diagramas y mapeado cerebral de la deidad, analiza el mecanismo neurológico de la ira en las diferentes partes de su cerebro. La pieza es acompañada por una sección musical que compara con los cánticos de los lamas



tibetanos. A partir de ella, la artista reflexiona sobre la oposición entre cólera y compasión, y cómo ambas pueden relacionarse en la divinidad:

Las deidades coléricas, comprometidas con su deber, deben derrotar a los demonios, y con su piadoso fuego, destruir a los seres malvados. A pesar de que sus rostros enfurecidos pueden aterrorizar, son una expresión de la infinita compasión de Buda (...). Este proyecto es un intento imprudente por superponer el concepto religioso de la deidad colérica y las teorías que estudian los mecanismos cerebrales de respuesta ante la ira. (Lu, p. 254)

Así, el cuerpo reemerge en la misma línea de Merleau-Ponty cuando lo propone como síntesis de lo fisiológico, lo psíquico y lo mental (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 24); el cuerpo no sólo como objetivo del poder, escenario para la patología, sino también como portador de deseo y herida, como el lugar donde mente y espíritu toman lugar (Zhang, en Huber&Zhao, 2013, p. 47).

### 3.4. *Uterus Man*

Es imposible terminar una aproximación a esta artista sin abordar una de sus piezas más conocidas: *Uterus Man* (2013) (fig. 3), una pieza en vídeo de alrededor de 11 minutos de duración. En *Uterus Man* apreciamos la herencia de una línea de la animación japonesa como *Akira* o *Ghost in the Shell*, así como el ya conocido ensamblaje de técnicas digitales y medios visuales característico de las piezas de Lu Yang. En ella, la artista presenta al *Uterus Man* u Hombre-Útero, un superhéroe asexual de inspiración manga que utiliza diferentes partes de su cuerpo como armas contra el enemigo, expresando la maleabilidad de un cuerpo y la deconstrucción del esencialismo sexual (Rémy-Handfield, 2020, p. 112): ataques de óvulos, sangre o ADN que infligen enfermedades genéticas o cambios de sexo en el oponente; un cordón umbilical rematado por un neonato a modo de maza para golpear a los rivales... Estas partes corporales, desvinculadas tanto de su localización corporal como de su función biológica, se convierten en algo monstruoso, asociadas con discursos de agresión y destrucción (Rémy-Handfield, 2020, p. 115). En las secuencias del vídeo, el superhéroe vuela sobre una compresa alada a modo de *skateboard* y conduce un vehículo en forma de pelvis. Interpelada sobre una posible vertiente feminista en su trabajo, Lu lo niega e insiste en su componente humorístico: “Lo utilizo para reírme de la gente (...). El género sólo existe en el contexto de la sociedad” (Feola, 2017). La artista rechaza de hecho, adscribirse a un género determinado, así como resiste la etiqueta de artista china. Declara además haberse inspirado en el artista asexual Mao Sugiyama, quien se desprendió quirúrgicamente de sus genitales y los sirvió en un banquete, para crear a su superhéroe.

*Uterus Man* ofrece múltiples lecturas en torno a cómo el cuerpo, en el escenario posthumanista, está sujeto al cambio, el conflicto y la mutación. En este sentido, Rémy-

Handfield retoma la discusión de Parisi en torno a la relación tanto entre biología y tecnología, como entre sexo y género:

la mutua retroalimentación entre biología y tecnología señala una proliferación impredecible de mutaciones moleculares que levantan preguntas, no sólo sobre el sexo humano, sino lo que entendemos por cuerpo, naturaleza o materia (Parisi, 2004, p. 4).



Fig. 3. *Uterus Man* (2013)

Los caracteres sexuales, por tanto, se desligan del género, liberándose del carácter de identificador que la sociedad binaria les impone. Ya no sirven para diferenciar e individualizar el cuerpo, sino que se convierten en una construcción maquina para la conexión y transmisión de información (Parisi 2004, p. 39). Los elementos y sustancias que componen al *Uterus Man*, del mismo modo que las capas mediáticas que le dan materialidad virtual, suponen un sistema imposible de reducir a aspectos meramente biológicos y sociales. Parisi insistirá, por tanto, en la necesidad de una nueva ontología *queer* basada en la abstracción de las relaciones afectivas, en la que las identidades ya no necesitan de prótesis para definirse (Rémy-Handfield, 2020, p. 110). De la misma manera se pronuncia Haraway al imaginar lo *cyborg* como un posible terreno de libertad:

La imagería del ciborg puede sugerir una salida del laberinto de dualismos en el que hemos explicado nuestros cuerpos y nuestras herramientas a nosotras mismas. Significa al mismo tiempo construir y destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, historias del espacio. (Haraway, 1994, p. 311)

De esta manera, el concepto de identidad en *Uterus Man* trasciende los roles convencionales de género, modelando un ser que desafía los estereotipos (Pollack, 2018, p. 137). *Uterus Man* no sólo apunta a la subversión del dualismo sexual y de género que ha sostenido el sistema; en esta pieza se prefigura el territorio postdigital y posthumano que sueña su desaparición a través de la tecnología. Desde el momento en que nuestros órganos sexuales no son marca diferenciadora, sino artefactos cuya posición, funciones y significados son susceptibles de remodelación y mutilación, se allana el camino para una nueva y liberadora identidad.

#### 4. Conclusiones

La producción artística de Lu Yang, por tanto, es una producción construida sobre ensamblajes e hibridaciones, tanto a nivel formal y estético, como conceptual. En lo formal, encontramos una mezcla mediática sustentada en el uso y perfeccionamiento de diferentes herramientas gráficas, sonoras y visuales; una mixtura que alumbró una forma visual híbrida; una heterogénesis maquínica (Guattari, cit. en Rémy-Handfield, 2020, p. 109) que cobra sentido en el marco de los nuevos medios artísticos, profundamente arraigados en la tecnología. Como algunos de sus coetáneos de la llamada Generación “Post-Pasaporte”, Lu encuentra sus referentes creativos en la cultura *mainstream* y utiliza Internet activamente tanto para la exhibición de su trabajo como para la obtención de recursos con el que conformarlo, desde recursos hasta herramientas de código abierto. La propia artista declara “No vivo en Beijing o Shanghai, vivo en Internet” (Pollack, 2018, 138), testificando las complejas intersecciones entre lo local y lo global existentes en el contexto que rodea este tipo de obras.

Asimismo, sus obras presentan toda una serie de hibridaciones conceptuales. Dividiendo su trabajo en series que abordan cuestiones concretas sus piezas giran en torno a dicotomías que la artista yuxtapone y desafía, haciéndolas coexistir en imágenes y tramas, componiendo un universo virtual en el que desaparecen y mutan. De este modo, en sus vídeos conviven imaginarios que a priori podrían parecer excluyentes, como la neurociencia y la espiritualidad, el cuerpo y la tecnología, la enfermedad y el humor. Su obra será el territorio maleable en el que estas oposiciones, finalmente, se reconcilien y fundan, inaugurando un nuevo orden de existencia.

#### 5. Referencias

- AGUILAR, T. (2008). *Ontología cyborg: El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa.
- (2017). Del híbrido griego al cyborg. *Daimon. Revista Internacional de Filosofía*, 5, 177-186. <https://doi.org/10.6018/daimon/273111>

- BLOOMER, C. M. (2019). Brand New Art from China: A Generation on the Rise (Barbara Pollack). *US-China Review*, Spring 2019.
- BOURRIAUD, N. (2007). *Postproducción*. Adriana Hidalgo Editora.
- BRAIDOTTI, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- BRIDLE, J. (2014). "The New Aesthetics and Its Politics." En O. Kholeif, *You are Here: Art after the Internet*, Cornerhouse, 20-27.
- COURTINE, J. J. et al. (2006). *Historia del cuerpo: Vol. 3*. Taurus.
- FEOLA, J. (2017). Mindful Indulgence: Lu Yang's Art as Spiritual Entertainment. *Sixth Tone*. <https://www.sixthtone.com/news/1001211/mindful-indulgence-lu-yangs-art-as-spiritual-entertainment>
- GALINDO, D. (2011). *China: Vigilancia y Control. El Arte como resistencia*. [https://www.academia.edu/45178427/China\\_Vigilancia\\_y\\_Control\\_El\\_Arte\\_como\\_resistencia](https://www.academia.edu/45178427/China_Vigilancia_y_Control_El_Arte_como_resistencia)
- GUO, S. X. (2020). Doubting Sex: Examining the Biomedical Gaze in Lu Yang's Uterus Man. *Immediations*, 17. <https://test-courtauld-2020.pantheonsite.io/research/publications/immediations/immediations-no-17-2020/sophie-xiaofei-guo>
- HARAWAY, D. (1994). Manifiesto para *cyborgs*: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. En D. Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, 251-311.
- HUBER, J. & ZHAO C. (eds.) (2013). *The Body at Stake. Experiments in Chinese Contemporary Art and Theatre*. Transcript Verlag.
- KIM, K. (2017). Digital and postdigital 3D animation in the contemporary Chinese art scene: Miao Xiaochun and Lu Yang. *Journal of Chinese Cinemas* 11(3), 227-242. 10.1080/17508061.2017.1376553
- (2019). Postinternet Art of the Moving Image and the Disjunctures of the Global and the Local: Kim Hee-cheon and Other Young East Asian Artists. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 21 (7), 1-17. <https://doi.org/10.7771/1481-4374.3657>
- LAMARRE, T. (2017) The animation of China: An interim report. *Journal of Chinese Cinemas*, 11(2), 123-139: <http://dx.doi.org/10.1080/17508061.2017.1325121>
- Lu Yang [LuYang] (10 nov 2011). Reanimation! Underwater Zombie frog ballet! [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/31934905>
- Lu Yang [LuYang] (31 mar 2014). Cancer Baby [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/90603945>
- Lu Yang [LuYang] (21 nov 2014). Lu Yang Arcade Live [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/112546764>

Ana Isabel Galván García de las Bayonas

Lu Yang [LuYang] (30 sep 2015). Delusional Mandala by LuYang [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/141005910>

MANOVICH, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Paidós.

MARTÍN PRADA, J. (2017). Sobre el arte postInternet. *Revista Aureus*, 3, 45-51. [https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin\\_prada\\_sobre\\_el\\_arte\\_postinternet.pdf](https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf)

PECKHAM, R. (2010). Tortuous Visions of Lu Yang: The Bioart in China. *Digicult*, 52. <http://digicult.it/digimag/issue-052/tortuous-visions-of-lu-yang-the-bioart-in-china/>

POLLACK, B. (2018). *Brand New Art From China: A Generation on the Rise*. I.B.Tauris.

QIN, A. (2015). Q and A: Lu Yang on Art, Uterus Man and living Life on the Web. *New York Times*, 27 November. <https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html>

RÉMY-HANDFIELD, G. (2020). Queer Sinofuturism. The Aberrant Movements and Posthumanist Mutations of Body, Identity, and Matter in Lu Yang's Uterus Man. *Screen Bodies*, 5 (2), 106-123. <https://doi.org/10.3167/screen.2020.050210>

YOUNG, M. (2020). Where I work: Lu Yang [online]. *ArtAsiaPacific*, 118, 84-87.



## El problema de la sobreexposición en las redes sociales visto a través del arte: posverdad y lifelogging

Helena Hernández Acuaviva<sup>1</sup>

<sup>1</sup>acuaviva@us.es, Universidad de Sevilla.

---

### Abstract

*Art challenges society. While exposed to continuous changes and advancements, the artistic creation has experienced a paradigm shift in the last decades, coinciding with the emergence of the Internet and the Web 2.0. The Internet is an immense virtual data warehouse of continuously updating data, where everything can be found, and a space for everyone in the world to connect. In the digital land, the limits of production, sharing and reception of images disappear. The virtual nature of the contemporary image adheres to the ideas of speed, saturation and post-truth. Our goal is to study how the latest art adapts to the global social network space and how artistic thought assimilates its working methods, aesthetics and language. With the support of the analysis of artistic proposals from creators committed with the investigation of the use of social media, we will demonstrate current dilemmas related to the saturated self and information's trustworthiness affected by the post-truth and the fake. Likewise, we will approach current issues about user privacy and we will evaluate the implications about overexposure of our life in social media, paying attention to relatively recent phenomena known as lifelogging. We will emphasize these ideas using digital creations as examples in video displayed on screens. Thus, using art as a device, we will try to conclude what is behind the images object to study: the context where they emerge from, the form in which they get composed and distributed, and how the user experiences them. Ultimately, we propose a thoughtful approach using art as a mediator to the conflicts linked to the use of the Internet and social media.*

**Keywords:** social media, post-truth, lifelogging, public exhibition, artistic creation

---

### Resumen

*El arte toma el pulso de la sociedad. Expuesta a sus constantes cambios y avances, la creación artística ha experimentado un cambio de paradigma en las últimas décadas, coincidiendo con la aparición de Internet y la Web 2.0. La red es un gigantesco almacén*

*virtual de registro de datos en actualización continua, donde todo se puede encontrar, y un espacio colaborativo de interconexión entre personas de cualquier lugar del mundo. En el territorio digital los límites de producción, transmisión y recepción de imágenes se diluyen. La condición virtual de la imagen contemporánea lleva asociadas las ideas de velocidad, saturación y posverdad. Nuestro objetivo es estudiar cómo el arte último se adapta al espacio global de las redes sociales y cómo el pensamiento artístico asimila sus modos de hacer, su estética y su lenguaje. Apoyándonos en el análisis de las propuestas artísticas de creadores comprometidos con la reflexión en torno al empleo de las redes sociales, evidenciaremos problemáticas actuales relacionadas con la saturación del yo y la credibilidad informativa, afectada por el fenómeno de la posverdad y el fake. De la misma forma, abordaremos el dilema de la privacidad de los usuarios y deliberaremos sobre las implicaciones de la sobreexposición de nuestras vidas en las redes, atendiendo a fenómenos relativamente recientes como el denominado lifelogging. Enfatizaremos en estas ideas utilizando como ejemplo creaciones digitales intermediadas por la pantalla y de naturaleza fundamentalmente videográfica. Así, utilizando el arte como sensor, trataremos de concluir qué hay detrás de las imágenes objeto de estudio: el contexto en el que surgen, el modo en el que se construyen y distribuyen y el uso que hace el usuario de ellas. Proponemos, en definitiva, un acercamiento reflexivo a los conflictos asociados al uso de Internet y las redes sociales utilizando el arte como mediador.*

**Palabras clave:** *redes sociales, posverdad, lifelogging, exposición pública, creación artística*



## 1. Introducción

El arte, siempre permeable y abierto a nuevos cambios, ha experimentado un reseñable giro discursivo desde la aparición de Internet, que también ha afectado a sus formas de representación. Este giro, en gran medida, se ha definido también en base a las derivas evolutivas que han tomado las tecnologías digitales en lo relacionado con su potencial comunicacional e interactivo. Las redes sociales se presentaron en sus inicios como un espacio de colaboración y de libre pensamiento. Sin embargo, ahora observamos cómo estos principios se han ido corrompiendo poco a poco y, donde antes solo veíamos libertad, ahora vemos numerosos peligros: uso ilícito de datos privados, manejo tendencioso de opiniones, engaños revestidos de aparente verdad, etc. De hecho, a poco que nos paremos a analizar determinados comportamientos sociales en redes detectamos la existencia de tendencias conductuales recurrentes; tendencias irreflexivas, acrílicas, que se perpetúan mediante la repetición del mensaje, ramificándose a golpe de reenvío. Pero, ¿realmente hay una mano invisible que deliberadamente nos encamina hacia un pensamiento unidireccional?, ¿nuestras decisiones en el plano virtual son verdaderamente nuestras?, ¿cómo se traslada nuestra actividad de la “vida digital” a la “vida física” y viceversa?

Realizando una aproximación comparativo-analítica apoyada en argumentos y ejemplos de artistas y pensadores y desde un posicionamiento reflexivo y artístico, a lo largo de las siguientes páginas vamos a detenernos a recapacitar sobre cómo la inmediatez y la saturación nos condicionan día a día, determinando nuestra supuesta libertad de pensamiento. Nos centraremos en dos cuestiones concretas, pero estrechamente relacionadas: por un lado, en el fenómeno de la posverdad y, por otro, en la aparición del denominado *lifelogging*. Para todo ello, vadearemos el territorio del videoarte e Internet a lo largo de la conocida como “segunda época” de la web (iniciada a principios del siglo XXI), analizando especialmente el papel que actualmente juegan los dispositivos móviles de envío, recepción y gestión de datos como soporte para el desarrollo creativo de un gran conjunto de prácticas comunicativas, interactivas y sociales cuya existencia está directamente sustentada en las redes.

## 2. Velocidad, saturación y sobreexposición

Vivimos en un mundo *líquido* (Bauman, 2016) o *gaseoso* (Michaud, 2007), según prefiramos definirlo, y a ello ha contribuido, indudablemente, Internet. El acontecimiento del siglo XXI que ha cambiado de manera radical nuestra forma de relacionarnos ha sido la aparición de la Web 2.0, en 2004. Desde aquel momento se incrementó notablemente el uso de Internet, especialmente a consecuencia de la aparición de las nuevas redes sociales, los blogs y otros espacios de compartición de fotografías y vídeos, hasta el punto de que actualmente estamos sujetos a tal número

de compromisos sociales *online* que no podemos separarnos de las redes. Esta imposibilidad de desconexión en la red está indisolublemente asociada a un fenómeno de saturación social que ya está siendo objeto de reflexión por parte de muchos artistas y pensadores (B. Mackern, 2020).

En el mundo contemporáneo las relaciones con otras personas han aumentado significativamente. Podemos estar escribiendo un email por cuestiones de trabajo a alguien en Helsinki y al minuto siguiente estar chateando con un amigo que se encuentra en Perú a través de Facebook y, en paralelo, estar felicitando el cumpleaños a un familiar que vive a diez kilómetros desde WhatsApp. Esto es, nuestros roles sociales no solo se han multiplicado, sino que se han diversificado hasta tal punto que creamos concepciones distintas de nosotros mismos para responder a los diferentes contextos sociales en un tiempo de respuesta vertiginosamente exigente, lo que con frecuencia nos lleva a asumir la personalidad y los valores de aquellos con quienes nos comunicamos en una especie de acto reflejo, sin pararnos a valorar objetivamente la verdad que hay tras esas relaciones. Esta idea es la que Kenneth J. Gergen —reputado psicólogo social— trabaja en su ya clásico *El yo saturado. Dilemas de la identidad en el mundo contemporáneo*, donde dice, refiriéndose a nuestras acciones diarias cotidianas, que “lo que era ‘simplemente yo’ pasa a ser propiedad de los dramas culturales creados por los medios; uno se convierte en actor a pesar de sí mismo, y poco a poco la cultura llega a ser una copia falsificada de sí misma” (Gergen, 2006, p. 316).

En una línea de observación similar a la de Gergen, encontramos a pensadores como el antropólogo francés Marc Augé, quien plantea la necesidad de dar sentido a nuestra vida en esta marea de exceso y sobreabundancia en la que estamos inmersos. En su artículo “Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana”, tratando de explicar justamente la idea de *sobremodernidad* (entendida como estadio que sigue a la modernidad), Augé observa que la principal característica de este momento histórico es el exceso: exceso de información, exceso de imágenes y exceso de individualismo, inextricablemente ligados. Y además, refiriéndose específicamente a la imagen, arguye: “La adicción a la imagen aísla al individuo y le propone simulacros del prójimo. Más estoy en la imagen, menos invierto en la actividad de negociación con el prójimo que es en la reciprocidad, constitutiva de mi identidad” (Augé, 2007, p. 13). A la palabra escrita (en emails, chats, foros) y hablada (llamadas, mensajes de audio), debemos sumar la información visual que circula por Internet, ya sea en forma de fotografías, gifs, memes o videos, la cual, sin duda, también condiciona nuestras actividades y decisiones. La imagen internauta, ya sea fija o en movimiento, responde, al igual que el lenguaje verbal, a la velocidad de la red. En consecuencia, se crea y se consume con idéntica voracidad. Y es que, ¿quién no se ha llevado largos ratos frente a la pantalla de un móvil, imbuido en sí mismo, solamente pasando imágenes en redes sociales?

Nos referimos a esa especie de adicción irracional que nos impide despegarnos de la pantalla del móvil, de la *tablet* o del ordenador y que nos lleva a deambular por los muros de Facebook, por las *Stories* de Instagram o a ver un Challenge tras otro en Tiktok, sin ser conscientes del tiempo invertido en ello. Se trata de una tendencia que afecta a nuestro comportamiento y que nos impulsa a hacer y consumir imágenes sin motivo alguno. Este comportamiento *voyeur* en las redes incrementa la sobreexposición de quien se muestra, pero indirectamente también expone a quien mira, aunque no resulte evidente en principio. Un ejemplo muy conocido hoy es el uso de *cookies*, que son consentidas por inercia, cada vez que entramos en una página de Internet. Un aviso que debería ser informativo se ha convertido en todo lo contrario. El tedio de tener que aceptar continuamente *cookies* al final lleva a que el usuario las apruebe sin pararse a leer en qué consisten o a valorar si está de acuerdo con los permisos que está proporcionando. Muchas empresas aprovechan los datos recabados a través de las *cookies* en beneficio propio, programando fórmulas algorítmicas que les permiten contrastarlos y usarlos con fines no siempre claros. Igualmente, las corporaciones que hay tras las plataformas sociales hacen un seguimiento de los espacios que visitamos y guardan el caché de nuestros dispositivos. De esta forma, los datos de nuestros perfiles en red están en seguimiento y control permanente (García, 2015, p. 21). Podríamos decir que estamos, queramos o no, continuamente sobreexpuestos.

Nos interesa especialmente cómo aborda este asunto la artista y profesora en *Multimedia* de la Universidad de las Artes de Berlín Hito Steyerl, tanto a nivel conceptual como creativo. Steyerl desarrolla sus investigaciones apoyándose en el estudio de la imagen digital y los medios de comunicación. Preocupada por el aumento del consumo de imágenes y el uso que actualmente se hace de las nuevas tecnologías e Internet, en sus trabajos advierte frecuentemente sobre el exceso de vigilancia al que estamos expuestos —la mayoría de las veces, de forma inconsciente—. En su exposición *Duty-Free Art* en el Museo Reina Sofía de Madrid, entre sus obras, se encontraba la pieza *How Not to Be Seen: a Fucking Didactic Educational. MOV File* (H. Steyerl, 2016). No sin cierta dosis de humor surrealista, esta obra se presenta como si fuera un tutorial técnico, a través del cual el usuario podría aprender a hacerse invisible frente a una cámara, evidenciando de esta forma el control al que todos estamos sometidos.

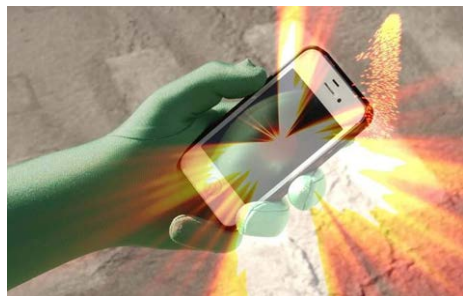


Fig. 1: *How Not to Be Seen: A Fucking Didactic Educational.MOV File* (Hito Steyerl, 2013). Disponible en: <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651>

Desde el momento en el que accedemos a la red, nos conectamos a cualquier plataforma o empleamos aplicaciones *online*, estamos aceptando ser rastreados de algún modo (Pariser, 2017, p. 43). Rastrear y almacenan nuestra ubicación, nuestras búsquedas, nuestros movimientos a través de las plataformas, analizan nuestras decisiones, contabilizan el tiempo que estamos conectados... Este estudio sobre nuestra actividad en la red no sólo se utiliza para ver qué hacemos o dejamos de hacer, se usa, entre otros muchos propósitos, para enseñar a la propia red qué debemos consumir y qué no en base al registro de nuestras compras previas, por ejemplo. Es decir, nuestra actividad en las redes nutre de información a las propias redes neuronales artificiales que construyen Internet o, lo que es lo mismo, Internet aprende de nosotros mediante tecnologías de Inteligencia Artificial (IA).

Evidentemente la implementación de la IA en nuestras vidas puede ser beneficiosa — nos puede orientar en nuestras acciones, solucionar procesos que antes requerían de muchas horas de trabajo y facilitar determinadas tareas mediante su programación cuando la IA se combina con el Internet de las Cosas (IC)— como ya hacen los asistentes virtuales *Google Home*, *Alexa* de Amazon o *Siri* de Apple. Sin embargo, la tecnología IA también puede sufrir fallos, ser atacada por *malwares* que afecten a nuestra intimidad o, sencillamente, puede sugestionar la toma de decisiones personales sin que el usuario se dé cuenta (un ejemplo claro son los resultados que devuelve Google en sus búsquedas, ordenados en base a criterios opacos para el usuario). El empleo de Internet implica la aceptación de la doble cara de esta moneda pues, por muy bien que un sistema artificial esté configurado y por mucho que cada día se trabaje en la mejora de su funcionamiento, siempre cabrá la posibilidad de que sucedan determinados errores, que sus respuestas no sean exactas o que incluso estas estén diseñadas para conseguir determinadas reacciones por parte del usuario. Este tipo de desajustes lo podemos ver, por ejemplo, cuando el asistente de teclado sustituye una palabra que es poco habitual por la que entiende que sería la correcta, afectando al sentido del mensaje; o en los razonamientos inductivos propios del *Image Captioning*, procesos destinados a que las máquinas puedan leer qué hay en una imagen y que evolucionan aprendiendo a partir de las elecciones que hacen los usuarios sobre imágenes similares. Esta clase de procesos propios de las *machine learning* se sustentan en el aprendizaje automático, también denominado *Deep Learning*, aunque no son capaces de detectar las cosas por sí solos, sino que para atribuir los roles de cada imagen utilizan como referencia las asociaciones que han hecho los usuarios previamente; y dado que no saben qué están aprendiendo ni de dónde, las correlaciones no siempre son las esperadas. Este tipo de respuestas mal dadas, desde el punto de vista creativo pueden dar lugar a absurdos visuales que, al mismo tiempo, explican de manera sencilla la falla del sistema, como sucede con la obra de la directora de arte y *tuitera* Karen Zack, quien hizo asociaciones de varias formas de animales y cosas con un alto grado de parentesco visual imitando el comportamiento de una *machine learning*. Relacionó imágenes,

entre otras, de chihuahuas y *muffins*, perros pastor y fregonas o *labradoodles* y pollo frito que para la lectura de una máquina son prácticamente iguales e imposibles de asociar a sus verdaderos significados. En este caso concreto, los montajes de fotos elaborados por Zack se convirtieron rápidamente en memes virales. Esta tuitera se inspiró en el artículo “15 Pets That Look So Much Like Food It Will Make You Uncomfortable” de *BuzzFeed* (Reinsteis, 2015).

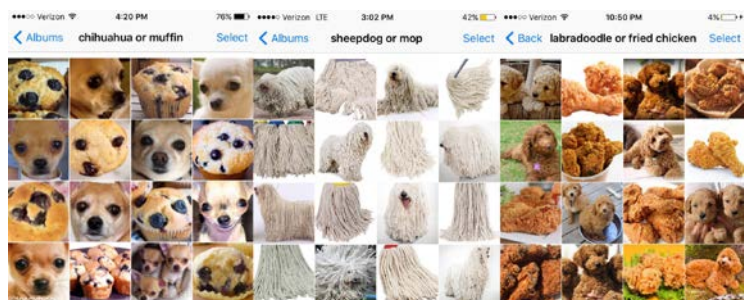


Fig. 2: Karen Zack (@teenybiscuit). Imágenes de hilo de Twitter “chihuahua or muffin ?”/ “sheepdog or mop ?”/ “ labradoodle or fried chicken ?”. 10 mar. 2016, 1:40 a. m./ 9 mar. 2016, 9:54 p. m./ 3 mar. 2016, 4:25 a. m. [Twitter].  
Disponibile en:

<https://twitter.com/teenybiscuit/status/707727863571582978?s=1001>

Un caso inquietante que nos lleva a plantearnos los límites éticos de la programación de comportamientos de la IA es *Norman*, el algoritmo psicópata y macabro desarrollado por el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) que curiosamente fue bautizado como Norman Bates, el asesino de *Psicosis*. Este algoritmo fue un experimento diseñado para interpretar negativamente imágenes y ver qué sucedía si enseñaban a una IA a ver sólo lo más oscuro de la red —de hecho, ante una misma imagen del test Rorschach, un algoritmo normal interpretó la mancha como un jarrón con flores, mientras que Norman escribió: "Un hombre es disparado en la cabeza"— (Wakefield, 2021).

Podríamos decir que “los creadores que se adentran en las ‘entrañas’ de lo digital y que finalmente trabajan con los lenguajes de programación encuentran en ellos múltiples posibilidades estético-procesuales” (Torrado y Muñoz, 2018, p. 74). Una de estas derivas es la del “pensamiento máquina”. Actualmente hay cada vez más artistas experimentando con las posibilidades que ofrece Internet en lo que afecta a la creación de imágenes mediante la “visión” artificial de las *machine learning*, preguntándose qué sorpresas visuales podrían llegar a devolvernos y estudiando nuevas alternativas basadas en el empleo de la IA que permitan una mayor interacción con el público — usuario en un futuro próximo—. La mayoría de estos nuevos instrumentos digitales que

ahora emplean los artistas están programados para que su uso sea sencillo. Muestra de ello es el *Deep Dream Generator*, un algoritmo de procesamiento de imágenes que lanzó Google en 2015, que permite la fusión inteligente de imágenes en base a una arquitectura de red neuronal específicamente diseñada para ello y que ahora hay un número significativo de artistas que emplean. Una obra que presenta las características estéticas propias del *Deep Dream Generator* es *#Deepdream is blowing my mind*, del artista e investigador Memo Akten (Memo Akten, 2015), la cual creó utilizando, precisamente, el algoritmo antes citado. En esta obra, lo que fascina al artista es la poética de lo que sucede mientras el algoritmo trabaja en la creación de la obra. Se trata de una red neuronal que tiene que enfrentarse al reconocimiento de su cara, la cual el sistema tiene que ir aprendiendo. Por esta razón, las imágenes que va creando el sistema son extrañas evoluciones del rostro de Akten, que acaba fusionándose con el ruido de las remezclas de imágenes propias de la máquina.

No obstante, también hay artistas cuya formación en las tecnologías digitales les permite llevar a cabo trabajos donde la programación resulta necesaria. Un pionero en el campo de la IA y del aprendizaje automático y de las redes neuronales es el artista Mario Klingemann, quien crea e investiga sistemas fabricados a partir de algoritmos e IA. Este artista experimenta sobre el comportamiento de la percepción humana en el arte y estudia cómo la máquina puede llegar a emular procesos de construcción de imágenes artísticas. Así, gracias a las técnicas de aprendizaje profundo y explorando nuevas estéticas, pretende desdibujar la línea entre la creatividad del ser humano y la máquina. Destacaremos, entre sus creaciones, la instalación de medios digitales interactivos *Circuit Training* que realizó en 2019 (Mario Klingemann, 2019), para la exposición *IA: More than Human* en el Barbican Centre, en Londres. Esta obra está cargada de imágenes que fluyen y se superponen y, al utilizar IA, está además en un constante aprendizaje. Todos los días reúne fotografías del entorno mediante una cámara similar a las de vigilancia; esas imágenes, después, dan lugar a nuevos retratos, a veces ligeramente abstractos, ideados por el sistema informático. Mientras, al mismo tiempo, otra cámara recoge las reacciones de alrededor, haciendo un estudio de los índices de atención de los espectadores e integrando las opiniones que comparten. El resultado es una obra interactiva en continuo desarrollo, donde la imagen siempre es nueva.

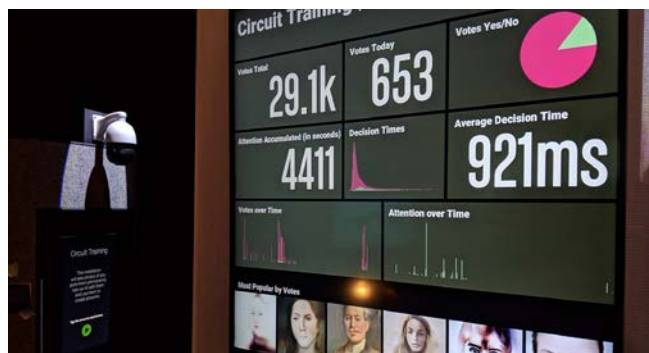


Fig. 3: *Circuit Training* (Mario Klingemann, 2019).

Disponible en: <https://underdestruction.com/2020/08/29/circuit-training/>

### 3. Posverdad y el arte

La *posverdad* o *mentira emotiva*, que lleva asociadas la idea del *fake* y de la manipulación (Levi, 2019, p. 23) se da cuando la veracidad de la información o de lo representado carece de importancia y se convierte en una verdad a medias (Llorente y Cuenca, 2017, p.12). El fenómeno de la *posverdad* convierte la búsqueda de la objetividad en algo banal, priorizando lo emotivo frente a lo verídico. El término *posverdad* es relativamente nuevo —es un neologismo de este siglo—, sin embargo, la noción ha trascendido rápidamente asociada, sobre todo, a la televisión e Internet. La *posverdad* se sostiene sobre ideas falsas que pretenden pasar por buenas mediante el empleo de estrategias vinculadas a la insinuación, la presuposición y sobreentendimiento. Se trata de ideas por lo general descontextualizadas, desvirtuadas y simplificadas que nos llevan a extraer conclusiones contundentes pero equivocadas, que rápidamente asumimos como verdades inamovibles dada su aparente evidencia. Los *fakes* empezaron a inundar Internet hace unos años, coincidiendo con el momento de aparición de la Web 2.0, cuando el usuario pasa a ser protagonista en las redes sociales. Entonces, también surgieron otros muchos conceptos novedosos, como el DIY (hágalo usted mismo), la ubicuidad, la colaboratividad, la transmutación del dato, la nube, etc. Cualquier persona con acceso a Internet tiene el control de mover, manipular y crear datos, o dicho de otra forma, es *prosumidor* (Toffler, 1980, p. 13), en la medida en que tan pronto interactúa como produce contenido.

En nuestra opinión, este hecho es precisamente una de las causas que han contribuido a la creación del fenómeno del que estamos hablando. El punto de partida es obviamente positivo, pues Internet hoy día permite la participación horizontal de todos los usuarios —aunque esta idea es, obviamente muy discutible—. Las redes ofrecen plantillas vacías con estructuras para completarlas (cualquiera puede editar un artículo



en la Wikipedia, por ejemplo) (Serrano, 2006, p. 1) lo que conlleva una convergencia de la producción social e informativa e, incluso, económica, como observa el profesor Juan Martín Prada (Martín, 2018, p. 67). Sin embargo, es tal el exceso de información y de fuentes (tantas como usuarios) que resulta imposible contrastar la veracidad de todas ellas. En consecuencia, tan fácil resulta la divulgación de una noticia verídica que otra que no lo es, siendo así que muchos *fakes* consiguen filtrarse en el ciclo informativo. No obstante, el verdadero problema surge cuando determinados personajes públicos (políticos, referentes del mundo de la comunicación, de la cultura, famosos, *influencers*) se hacen eco intencionado de esas verdades a medias (Zafra, 2017, p. 185). Ello, sin duda, repercute en la opinión pública sobre los asuntos de debate del momento, modelando el pensamiento colectivo y dando forma, a una sociedad cada día más polarizada.

La pareja artística Eva & Franco Mattes reflejan muy bien el funcionamiento de este tipo de mentiras en su obra *No Fun* (Eva & Franco Mattes, 2010), una filmación performática en línea dentro de Chatroulette (<https://chatroulette.com/>), una plataforma de emparejamiento seleccionada al azar para llevar a cabo el proyecto artístico. A través de esta plataforma y a ojos de todos los que estaban conectados en ese momento, se teatralizó el suicidio de uno de los usuarios. Los artistas grabaron en tiempo real las diversas reacciones de los espectadores ante ese suicidio simulado, quienes, por supuesto, no sabían si lo que estaban viendo era realidad o ficción.

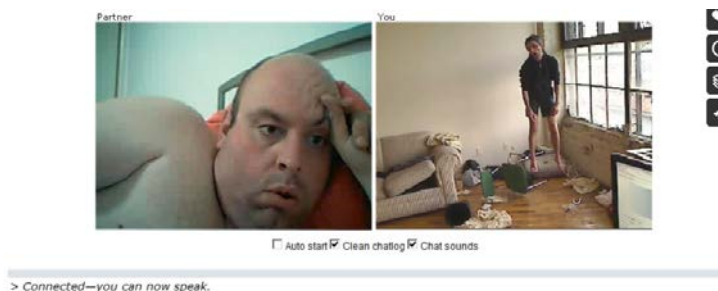


Fig. 4: *No Fun* (Eva & Franco Mattes, 2010). Disponible en: <https://0100101110101101.org/no-fun/>

Otro ejemplo es *FaceToFake*, un canal de Youtube, cuyo creador o creadores se mantienen en el anonimato. Este canal recoge vídeos creados utilizando la técnica de IA denominada *deepFake* o *ultrafalso* —ultrafalsificación de aprendizaje profundo— (FaceToFake, 2019). Presenta distintos tipos de películas, series y otros tipos de grabaciones donde se modifican las caras de los protagonistas con resultados sorprendentes, siendo difícil distinguir si se trata en realidad del personaje que aparece en pantalla o es su recreación artificial. Este tipo de producciones artísticas donde se representa el *fake* o la *mentira emotiva* como objeto de reflexión suele emplear



estrategias donde interviene el humor para evidenciar el peligro del engaño. Como estamos comprobando, el arte va más allá de lo que ocurre en Internet o lo que transmiten los medios de comunicación. El arte, como estamos comprobando, hace un uso crítico y reflexivo de la noción de *posverdad* y del *fake*. El artista tiene como objetivo alertarnos sobre los problemas actuales e interpelarnos para que creemos nuestro propio juicio y evitar así caer en trampas. Hoy, como hemos visto, la imagen digital es fácil de modificar y, con frecuencia, se presenta en la red con cambios casi imperceptibles. Los artistas, a la postre, nos advierten precisamente de eso, de la inestabilidad de la información que asumimos a través de las imágenes.

#### 4. Lifelogging y el videoarte

Podríamos definir el *lifelogging* o *bitácora de vida* como la captura audiovisual, sea o no deliberada, de todas las actividades que una persona realiza en su día a día a través de sus dispositivos digitales móviles (teléfono, *tablet*, relojes inteligentes, ordenadores, etc.) u otros rastreables (como tarjetas bancarias, de fidelización, para el acceso a lugares, RFID Chips, GPS Chips, etcétera). Y aunque podríamos encontrar el equivalente antiguo al *lifelogging* en los diarios de viaje que ya empleaban los navegantes hace siglos, el fenómeno ha tomado forma contemporánea a partir de la aparición y masificación de los smartphones y smartwatch, en la medida que permiten no solo el rastreo geográfico, sino también biológico (medición de pulsaciones, por ejemplo) y social (registra actividades). Además, la práctica del *lifelogging* puede no estar restringida al uso privado, sino que los datos almacenados pueden ser compartidos en red, con los peligros que ello supone para nuestra privacidad (Godoy, 2021). De hecho, basta con pararse a pensar en la cantidad de datos que diariamente se almacenan de cada uno de nosotros en la nube para darnos cuenta de los riesgos que corremos frente a terceros con intenciones maliciosas: registros de ubicación grabados por las distintas aplicaciones que tenemos instaladas en el móvil, datos relacionados con nuestras compras cada vez que pagamos con la tarjeta o a través de Internet, vídeos y fotografías que tomamos y automáticamente se sincronizan con plataformas online... A lo que además se suma nuestro historial de búsqueda y entradas diarias en Internet. Un ejemplo de esta incomodidad social e íntima se refleja perfectamente en el capítulo de *Black Mirror* titulado *The Entire History of You* (*The Entire History of You*, 2011), donde se presenta un futuro distópico en el que se imagina lo que podría llegar a suceder con nuestra autobiografía digital.

“Si usas las redes sociales estás haciendo *lifelogging*; aunque hacer *lifelogging* no sea necesariamente tu intención” (T. Chiang, 2013), decía Ted Chaing, escritor reconocido de ciencia ficción, en una conferencia que dio en el MoMa —afirmación con la que

estamos de acuerdo—. De hecho, es frecuente que la gente se acuerde de nuestro cumpleaños o tal día especial mediante un recordatorio de Facebook. En la exposición titulada *Lifelogging*, que tuvo lugar en la Science Gallery de Dublín, en 2015 (*Lifelogging*, 2015), pudimos ver cómo ya había artistas que se cuestionaban el problema del control continuo de los individuos, planteándose incluso si sería posible llegar a registrarlo todo. Los artistas allí reunidos propusieron métodos creativos para ver, capturar y analizar conocimientos y datos sobre nosotros mismos y quienes nos rodean. Un ejemplo de las obras que conformaban la exposición era el video *Colour of Life Wall* de Cathal Gurrin & DCU, que representaba un mosaico de teselas de colores e imágenes de la vida cotidiana que habían sido capturadas a lo largo de varios días por una cámara de baja resolución de Gurrin. El propósito de esta investigación era desarrollar un software en el futuro que leyese y clasificase los datos masivos en información útil para el usuario. Otra de las piezas expuestas fue la titulada *BigFoot*, de Parsa Ghaffari & Kevin Koidl. Aquí sus creadores partían de la hipótesis de que la mayoría de los usuarios de las redes sociales no son conscientes de la huella digital que dejan. A través de esta obra pretendían concienciar sobre el grado de exposición al que pueden llegar los usuarios de las redes sociales y el impacto que las mismas pueden tener en la sociedad.

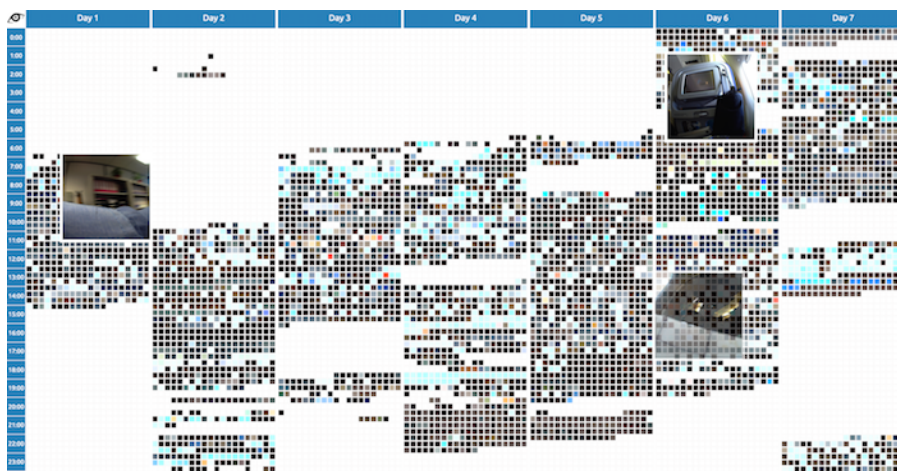


Fig. 5: Colour of Life Wall (Catha Gurrin & DCU, 2006-2015).  
Disponibile en: <https://www.headstuff.org/topical/science/the-colour-of-life/>



Fig. 6: *BigFoot* (Parsa Ghaffari & Kevin Koidl, 2015). Disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=tHhC9K2\\_r38&ab\\_channel=ScienceGalleryDublin](https://www.youtube.com/watch?v=tHhC9K2_r38&ab_channel=ScienceGalleryDublin)

Así pues, el futuro que hace solo unos años imaginaba para nosotros la ciencia ficción, donde se recreaban vidas de otras personas, se ha convertido en realidad. Hace no mucho, películas como *Transcendence* (2014) especulaban sobre cómo la investigación en IA podía acabar creando una máquina que poseyera conciencia colectiva y que fuera autosuficiente. Esa utopía hoy día ha dejado de serlo. De hecho, Microsoft recientemente ha patentado un nuevo sistema de chatbot que permitiría hacer simulaciones de personas fallecidas aplicando conjuntamente la tecnología *deepfake*, de forma que podría recrearse un avatar virtual con una imagen 3D y la voz y las expresiones de un sujeto en cuestión, con un efecto similar al reciente anuncio que una marca de cerveza llevó a cabo con Lola Flores, pero que además permitiría dialogar con ella (Sánchez, 2021).

## 5. Conclusiones

Podríamos concluir que Internet ha transformado sustancialmente nuestra percepción del tiempo y el espacio —ahora necesitamos instantaneidad de respuesta y poder estar en distintas cosas a la vez al mismo tiempo— y, por extensión, de la realidad —Internet es una ventana a través de la cual podemos adentrarnos en nuevos mundos y participar en su creación—. A nuestro parecer, tres factores, combinados en mayor o menor medida, parecen ser determinantes a la hora de plantear un acercamiento crítico a la imagen en red: la velocidad, la densidad y la inseguridad sobre la veracidad de la información. No obstante, desde el punto de vista artístico, estos factores han afectado indeleblemente a la mirada, ahora mucho más fugaz y menos reflexiva.

No en vano, los artistas que han hecho de las dinámicas del mundo virtual su objeto de estudio han comprendido que, para poder hablar acerca de él y ser escuchados, era preciso adaptar las formas de hacer, las estéticas y los lenguajes al entorno digital, empleando el propio medio. Así hemos visto que uno de los formatos que habitan en este espacio híbrido y que mejor funcionan tras la pantalla es el video. El video, como imagen en movimiento puede ser pausado, acelerado, ralentizado, cortado y remezclado, para luego dar pie a algo totalmente distinto. Y lo mismo sucede con la imagen interactiva.

Desde un posicionamiento artístico, a lo largo de las páginas previas hemos procurado evidenciar el modo en el que se construyen las imágenes destinadas a ser distribuidas y visionadas a través de Internet. De esta forma, dentro de los nuevos marcos tecnológicos y conceptuales hemos observado cierta tendencia al empleo de la imagen en movimiento y de la imagen interactiva. Mediante diferentes producciones artísticas hemos observado cómo los fenómenos de la *posverdad* y el *lifelogging* se encuentran directamente relacionados con la problemática de la sobreexposición y la saturación del yo.

Creemos que la metáfora del *navegar* en línea sigue siendo oportuna, aunque observamos que en muchas ocasiones dejamos la nave a la deriva, al arbitrio de dónde nos lleve el deambular por la red o dejamos, sin más, que sea Google quien nos guíe y defina la ruta. Siendo así, creemos que la tarea del artista comprometido con la creación digital pasa por observar lo que sucede en los entornos *online* y reflexionar pausadamente sobre ello, para después poder concienciar sobre los problemas detectados ellos a través de propuestas artísticas que, utilizando el propio lenguaje del sistema, sean capaces de llegar a la sociedad.

## 6. Referencias

- AUGÉ, M. (2007). Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana. *Contrastes: revista cultural*, (47), 101-107.
- BAUMAN, Z. (2016). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica de España, S.L.
- B. Mackern [Facultad de Artes y Humanidades Uniandes] (2 oct. 2020). Una historia de Internet - Del Net Art al "Dilema Social": Brian Mackern (UY) [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=6WUiDb\\_\\_QTY&t=865s&ab\\_channel=FacultaddeArtesyHumanidadesUniandes](https://www.youtube.com/watch?v=6WUiDb__QTY&t=865s&ab_channel=FacultaddeArtesyHumanidadesUniandes) [Consulta: 16 abr. 2021]
- Eva & Franco Mattes [Eva & Franco Mattes] (4 de my. de 2010). Eva & Franco Mattes, No Fun [Video]. Vimeo. <https://0100101110101101.org/no-fun/> [Consulta: 24 abr. 2021]
- [FaceToFake] (11 nov. 2019). Pasos para hacer un Deepfake, resumido en menos de un minuto [DeepFake] [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=Z\\_F0-vCfW6k](https://www.youtube.com/watch?v=Z_F0-vCfW6k) [Consulta: 27 abr. 2021]

- GARCÍA ULL, F. (2015). *Control y Privacidad en el Ciberespacio. Uso de las Cookies por Parte de los Principales Medios Digitales Españoles*. Tesis Doctoral. Universitat de València. <https://roderic.uv.es/handle/10550/50812> [Consulta: 22 abr. 2021]
- GERGEN, K. J. (2006). *El yo saturado: Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Paidós.
- GODOY, J. D. (2021). 'Lifeloggging', la realidad de la que todos (también usted) formamos parte. *El País*. [https://elpais.com/retina/2021/01/20/innovacion/1611107359\\_745257.html](https://elpais.com/retina/2021/01/20/innovacion/1611107359_745257.html) [Consulta: 21 abr. 2021]
- Hito Steyerl [Artforum] (12 oct. 2013) Hito Steyerl, How Not to be Seen: A Fucking Didactic Educational .MOV File, 2013 [Video]. Artforum. <https://www.artforum.com/video/hito-steyerl-how-not-to-be-seen-a-fucking-didactic-educational-mov-file-2013-51651> [Consulta: 19 abr. 2021]
- H. Steyerl [Metrópolis] (06 mar. 2016). Hito Steyerl [Video]. RTVE.es A la Carta. <https://www.rtve.es/television/20160301/hito-steyerl/1310842.shtml> [Consulta: 1 my. 2021]
- Mario Klingemann [Onkaos] (28 my. 2019). Circuit Training by Mario Klingemann [Video]. Vimeo. <https://vimeo.com/338883309> [Consulta: 25 abr. 2021]
- MARTÍN PRADA, J. (2018). La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Estudios visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, (5), 66-79. <https://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E140057.pdf> [Consulta: 18 my. 2021]
- LEVI, S. (2019). *#FakeYou: Fake news y desinformación*. Rayo Verde Editorial.
- LIFELOGGING (2015). Science Gallery, Trinity College Dublin (Dublín, Irlanda), del 13/02/2015 al 17/04/2015 [exposición colectiva] <https://dublin.sciencegallery.com/lifeloggging?rq=lifeloggging> [Consulta: 1 my. 2021]
- Memo Akten (10 jul. 2015). #Deepdream is blowing my mind [Video]. Memo Akten. <https://memoakten.medium.com/deepdream-is-blowing-my-mind-6a2c8669c698> [Consulta: 24 abr. 2021]
- MICHAUD, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso*. Fondo de Cultura Económica.
- PARISER, E. (2017). *Filtro Burbuja. Cómo la red decide lo que leemos y lo que pensamos*. Taurus.
- REINSTEIN, J. (2015) 15 Pets That Look So Much Like Food It Will Make You Uncomfortable. *BuzzFeed*. <https://www.buzzfeed.com/juliareinstein/dog-loaf> [Consulta: 14 abr. 2021]
- SÁNCHEZ, D. (2021). El nuevo negocio de Microsoft permite "resucitar" a los muertos. *Emprendedores.es*. <https://www.emprendedores.es/lideres/microsoft-chatbot-fallecidos/> [Consulta: 15 abr. 2021]
- SERRANO COBOS, J. (2006) *Pasado, presente y futuro de la Web 2.0 en servicios de información digital*. <https://bid.ub.edu/17serra2.htm> [Consulta: 5 my. 2021]
- T. Chaing [Nostalgia] (12 jul. 2013). Ted Chiang on the Future [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_632pic1PIU](https://www.youtube.com/watch?v=_632pic1PIU) [Consulta: 26 abr. 2021]

- The Entire History of You (Toda Tu Historia*. Dir. Brian Welsh). [Episodio de la serie *Black Mirror*, emitida en Channel4]. Zeppotron. 2011.
- Transcendence*. (Dir. Wally Pfiser). [Digital]. Straight Up Films, 2014.
- TOFFLER, A. (1980). *The Third Wave*. William Morrow & Company.  
[http://era.gov.kh/eraasset/uploads/2020/02/toffler.alvin\\_.the\\_.third\\_.wave\\_.pdf](http://era.gov.kh/eraasset/uploads/2020/02/toffler.alvin_.the_.third_.wave_.pdf) [Consulta: 20 abr. 2021]
- TORRADO MARTÍNEZ, J.M., MUÑOZ DEL AMO, A. (2018). Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico. *Artefacto visual*, 3 (4), 65-79. [https://5551dd67-1da1-4c54-bcb6-7ab3b18e5b71.filesusr.com/ugd/5373fb\\_13d5454c61404f37bc5acdc66b827df7.pdf](https://5551dd67-1da1-4c54-bcb6-7ab3b18e5b71.filesusr.com/ugd/5373fb_13d5454c61404f37bc5acdc66b827df7.pdf) [Consulta: 7 my. 2021]
- LLORENTE, J. A. Y CUENCA, O. (dir.) (2017). *Uno. La era de la posverdad realidad vs. Percepción*, (27), 1-60. [https://www.revista-uno.com/wp-content/uploads/2017/03/UNO\\_27.pdf](https://www.revista-uno.com/wp-content/uploads/2017/03/UNO_27.pdf) [Consulta: 5 my. 2021]
- WAKEFIELD, J. (2021). Así funciona "la mente" de Norman, el algoritmo psicópata del MIT que solo ve lo más tenebroso de la red. *BBC News*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44482471> [Consulta: 19 abr. 2021]
- ZAFRA, R. (2017). Redes y Posverdad. En J. Ibañez Fanés, *En la era de la posverdad. 14 ensayos*. Calambur Editorial, SL. 65-77.

PAPERS DE VIDEO





## Poderosa

**Alejandro Mañas García**

Doctor en Bellas Artes y Profesor e investigador del Departament d'Escultura de la Universitat Politècnica de València. Integrante del Grupo de Investigación Nuevos Procedimientos Escultóricos de la UPV. (Castellón, [alejandro.manas.garcia@gmail.com](mailto:alejandro.manas.garcia@gmail.com))

---

### **Abstract**

*Powerful, it is a visual investigation that wants to rescue and make visible those women in our history who fought for feminism, who were great intellectuals, scientists, writers or warriors. Those that have been silenced and forgotten by history.*

*Through this artistic investigation, they want to recover their memory through video art, where their protagonists are reconverted into current women of the 21st century who continue to fight in a misogynistic society.*

*Powerful is the first creation that pays homage to Joan of Arc.*

**Keywords:** *Juana de Arco, video art, research, artistic creation, feminism.*

---

### **Resumen**

*Poderosa, es una investigación visual que quiere rescatar y visibilizar a aquellas mujeres de nuestra historia que lucharon por el feminismo, que fueron grandes intelectuales, científicas, escritoras o guerreras. Las que han sido silenciadas y olvidadas por la historia.*

*Mediante esta investigación artística se quiere recuperar su memoria mediante el videoarte, donde sus protagonistas son reconvertidas en mujeres actuales del siglo XXI que siguen luchando en una sociedad misógina.*

*Poderosa es la primera creación que hace un homenaje a Juana de Arco.*

**Palabras clave:** *Juana de Arco, videoarte, investigación, creación artística, feminismo.*

## 1. Introducción

El presente artículo titulado *Poderosa* es parte de una investigación de una serie de videoartes homenaje a las mujeres sabias, mujeres que, a pesar de las dificultades patriarcales de un contexto más que hostil, propio de los tiempos que les tocó vivir, supieron desde su inteligencia y conocimiento hacer frente a los designios impuestos sobre sus cuerpos y sus voces. Unas mujeres, que, acompañadas por la religión, encontraron el camino de la libertad mediante la lectura y la escritura, virtudes que sólo podrían cultivar en el interior de los conventos, alejadas de las obligaciones patriarcales del matrimonio y la maternidad, la que en la mayoría de las ocasiones las podría llevar a la muerte. «Una vez liberadas del mundo por los muros de un convento o de una ermita, por su posición terciaria, por la práctica de la continencia, por la inspiración mística o incluso por la inedia milagrosa, las mujeres hablaron de sus vidas mediante imágenes femeninas» (Walker, 2003, p. 445).

En un trabajo por dejar patente la labor de diferentes mujeres, podemos comprobar que han sido numerosas las emprendedoras, mujeres entregadas a la lucha por la igualdad, mujeres que han reivindicado su lugar en la sociedad y que han resuelto empresas que hasta entonces estaban reservadas al varón. Mujeres que, como Teresa de Jesús, Christine de Pizan, Sor Juana Inés de la Cruz, Juana de Arco, Simone Weil o Hildegard von Bingen, entre otras, han ejercido una influencia en esta lucha de género. Mujeres que han servido de ejemplo, de guía y de motivación a otras muchas que en la actualidad están desarrollando su labor a través del arte, música, literatura y demás disciplinas. *Poderosas* tiene el objetivo de visibilizar a aquellas mujeres que lucharon por la identidad y la igualdad, para dar voz y ser guía de aquellas que no tienen la posibilidad de gritar las injusticias

El protagonismo de las mujeres en la historia ha permanecido en el olvido porque el conocimiento ha sido escrito desde voces y mentes patriarcales. Como las mártires del cristianismo primitivo Santa Águeda, Santa Tatiana, Santa Lucía, Apolonia, Catalina de Alejandría, entre otras muchas, que sufrieron en sus propios cuerpos, castigos, violaciones y asesinatos en base a su sexo y género. Incluso mujeres que lucharon por sus ideales como Judit o Ester. Estas mujeres y muchas otras, se alejan del ideal de las mujeres de la época romana, silenciadas y en la sombra de su padre o marido. Sus voces y convicciones religiosas, firmes y claras, no se dejarán apagar por el martirio y el suplicio de la violencia física sobre sus cuerpos. Defendiendo sus ideas y la libertad que el cristianismo primitivo les proporcionaba al rebelarse contra el matrimonio, se negaron a obedecer las órdenes paganas y los mandatos de los magistrados romanos que optaron por hacer de sus martirios y de la violencia sexual sobre sus cuerpos, unos escarnios públicos y moralizantes para el resto de mujeres que pudieran atreverse a desobedecer la voz de la autoridad masculina (Cf. Ballester Buigues, 2021, p. 5). Sólo así se podría reconducir a las mujeres por el buen camino.



Fig.1: *Ora pro nobis (Homenaje a las escritoras místicas)*, 2021.  
Alejandro Mañas. Video y sonido. 55' 30".

Pero durante la historia, como hemos comentado, han sido muchas las que han sido silenciadas, mujeres que como Hildegard von Bingen han sido luchadoras del feminismo. Su escritura —su arma— femenina mística fue la más creativa del siglo XII, pues sus confesiones nos ofrecen los primeros bocetos autobiográficos narrando cómo se produjeron sus experiencias y dando color a las imágenes que ilustran sus manuscritos en torno a la visión profética y su núcleo interior. La Santa no solo fue visionaria, papas y emperadores acudían a ella para consultarle como oráculo (Cf. Hildegard, 1999, p. 9). También fue abadesa y fundadora, ya que en 1150 Hildegard abandonará el monasterio en el que estaba para fundar un nuevo monasterio femenino y el primero autónomo junto con veinte compañeras: el monasterio de Rupertsberg. En el que se encontró, al igual que posteriormente se encontrará santa Teresa de Jesús, las dificultades por parte del ámbito masculino para tal tarea. Esta mujer profética, silenciada durante más de ocho siglos, ha sido rescatada del olvido como una de las mujeres más influyentes del medievo. Sus visiones se convirtieron en el medio de expresión de sus ideas científicas y de sus opiniones religiosas (Cf. Alic, M, 2005, p. 82). La reclusión en el convento supuso para ella un espacio de libertad, pues encontró su propia autonomía no condicionada por el sustento de la falocracia del mundo exterior. Una habitación propia en la que formarse, estudiar y encontrar su camino interior. Un hecho que más tarde santa Teresa de Jesús tomará como esfera de libertad: la celda como espacio intelectual. Hildegard abrió un nuevo espacio de la escritura visionaria y mística.

En esta labor por visibilizar las voces calladas, el trabajo artístico que se inicia con Juana de Arco mediante una *performance* registrada en vídeo, quiere ser plataforma para dar

voz e imagen a esta problemática, rescatando a esta figura y revisándola con mujeres del siglo XXI. Mujeres empoderadas que son los ojos de muchas mujeres que en la actualidad siguen silenciosamente trabajando por sus derechos.

## 2. Poderosa: Homenaje a Juan de Arco



Fig. 2: *Estampa de Santa Juan de Arco*, s. XIX, París. Parte trasera escrita y fechada en 1910. 7,5 x 11,5 cm. Colección propia de la documentación de la investigación.

Juana de Arco (1412-1431, Francia) de origen humilde, «a los trece años oía voces de santos que la llamaban a liberar a Francia» (Giorgi, 2008, p. 211). Animada por las visiones místicas del Arcángel San Miguel, Santa Margarita y Santa Catalina de Alejandría, y con tan solo 19 años, abandonó su vida en Domrémy, se cortó el pelo y con su armadura de hierro, liberará en Francia de la dominación inglesa con un ejército de 5.000 hombres. Logró audiencia con el rey Carlos VII con el fin de organizar el ejército para liberar a Orleans. Por tal osadía se le etiquetó de loca. Aun así «supo controlar y persuadir a los jefes militares y, a la cabeza de las tropas francesas, liberó a Orleans» (p. 211). Sin embargo, no pudo ver la entrada triunfante de la victoria, ya que fue herida en 1429. Fue traicionada y capturada por los borgoñeses, entregada, procesada y considerada hereje. En 1431 y con poco más de diecinueve años, moría quemada en una hoguera Juana de Arco, conocida también como la doncella de Orleans, quien, en pleno contexto de la Guerra de los Cien Años, lideró el ejército

francés que expulsó a los ingleses del país, para ser luego coronado por Carlos VII como rey de Francia. 1803 fue declarada símbolo nacional de Francia por Napoleón Bonaparte. Carl Theodor Dreyer, 1928 dirigió la película muda *La pasión de Juana de Arco* basada en la documentación auténtica del juicio. El suplicio, el martirio, la desesperación, el dolor y el llanto, se hacen patentes en el rostro de la actriz María Falconetti, quien nunca más volvió a participar en una película.

*Poderosa* se centra en la figura de Juana de Arco, mujer del siglo XV que combina las cualidades masculinas y femeninas que son presentadas como guerrera actualizada en



Fig. 3: *Poderosa (Homenaje a Juan de Arco)*, 2020. Video y sonido. 16' 21".

el siglo XXI con la mujer intelectual y libre como corresponde con los atributos con las que se le representa: la bandera blanca símbolo de libertad y la espada símbolo de lucha contra la sociedad, haciéndose espacio en este mundo actual por el que luchar desgraciadamente ante el poder masculino. Juana la Virgen guerrera nos habla del intercambio de roles de género. Pues de adolescente campesina, cambia su rol femenino al masculino a través del travestismo para introducirse en un mundo donde la sociedad predominante era machista, y de esta forma poder introducirse como guerrera. «Lo cierto es que no era extraño que las mujeres del periodo adoptaran vestimentas masculinas, especialmente para escapar de sus familias» (Walker, p. 445). El travestismo fue una solución social y estratégica vital que les permitió escapar de su opresión para iniciar su vocación verdadera.

En la obra *Poderosa (Homenaje a Juana de Arco)*, empoderamos a la mujer, en este caso a Irene Ballester Buigues, Doctora e investigadora en Historia del Arte y miembro del Consell Valencià de Cultura, como imagen de la lucha por dar voz a la

mujer en esta sociedad. El vídeo transcurre en un escenario neutro y misterioso, donde muestra las armas del empoderamiento, en este caso la bandera blanca, símbolo de la libertad y la espada de guerrera como mujer luchadora y reivindicadora del feminismo. La actriz, mujer del siglo XXI, va vestida de rojo como coraza de advertencia de valerosa y llena de pasión. Y como comenta Federico Revilla, el rojo está dotado de «muy importantes simbolismos, debido a su propia energía cromática: vida, acción, fuego, sangre, pasión, guerra, triunfo, etc.» (2012, p. 644).

El vídeo está realizado verticalmente, rompiendo el estereotipo horizontal de la cámara, como si se tratase de un cuadro vivo de un retrato pictórico, dando fuerza a todo el conjunto. Donde la pantalla se convierte en un lienzo de luz en movimiento, en donde toda la escena con movimientos ralentizados se va alzando la espada de la lucha por la conquista de los ideales feministas, en el que la espada, símbolo del guerrero, es apropiado. Todo un recuerdo a las Amazonas quienes se equiparaban a las adolescentes púberas, y llamadas por Esquilo y Herodoto *parthenoi*: vírgenes solteras. Y que el cristianismo asumió literalmente la idea de Virgen guerrera. Resurgida en el siglo XV con Juana de Arco con cualidades masculinas y femeninas y que Christine de Pizan

comparó con las heroínas bíblicas Esther, Judit y Deborah (Cf. Solana, 2011, p. 29). Esta síntesis de géneros es trasladada a Juana de Arco y representados en la ilustración anónima para *Le Champion des dames* de Martin Le Franc.

Una versión actual combinado con el amor trágico es *la performance* de *Virgin Warrior/Warrior Virgin*, 2005, de Marina Abramovic. Pero también en su obra *El héroe II*, 2008, la artista se sube a un caballo con una bandera blanca, sustituyendo a su padre en un cambio de rol, donde evoca el estandarte de Juana de Arco.

El video de *Poderosa* está acompañado de una música misteriosa y mantra, que hace que el espectador se adentre en la escena poco a poco, y vaya descubriendo los movimientos sutiles de la actriz, donde espada y bandera son alzados, al igual que su mirada, que, en un arrebató místico como las visiones y voces de Juana de Arco, son poseídos por la actriz, a través de una mirada perdida al infinito.

### 3. Conclusión

*Poderosa*, es el primer videoarte de una serie de obras que pretenden ensalzar a las mujeres de nuestra historia que han sido olvidadas por su lucha y contribuciones feministas. Sobre todo, de aquellas mujeres espirituales que eligieron el convento como forma de libertad, donde desde sus celdas lucharon por una sociedad mejor, y, ante todo, lucharon por el feminismo a través de sus armas, las letras, las artes, las ciencias... Mujeres que son actualizadas y revisadas e interpretadas por las mujeres del siglo XXI. Obras donde se pretende conjugar y poner el énfasis en la necesidad de la reconstrucción de la genealogía femenina, borrada en un tiempo pasado, con la intención de que aflore y se entrelace con las mujeres valientes y fuertes actuales. Porque toda mujer es poderosa, todas son valientes y cada día se enfrentan a una sociedad de estructura patriarcal.

### 4. Referencias

- ALIC, M. (2005). *El legado de Hipatia. Historia de las mujeres en la ciencia desde la Antigüedad hasta fines del siglo XIX*. Siglo XXI.
- BALLESTER BUIGUES, I. (2021). *Poderoses. Alejandro Mañas*. Ayuntamiento d'Alcoy.
- EVANS, A. (2015). *Juana de Arco: travesti y herética*. En *Brujería y Contracultura Gay*. Descontrol.
- GIORGI, R. (2008). *Santos*. Electa.
- HILDEGARDA DE BINGEN. (1999). *Scivias: Conoce los caminos*. traducción de Antonio Castro y Mónica Castro. Trotta.
- REVILLA, F. (2012). *Diccionario de iconografía y simbología*. Cátedra
- SOLANA, G. (2011). *Heroínas*. Museo Thyssen-Bornemisza y Fundación Caja Madrid.

Alejandro Mañas García

WALKER BYNUM, C. (2003). La utilización masculina de los símbolos femeninos. En L. Little y B. Rosenwein. (Eds.). *La Edad media a debate*. Akal.





## **Breath: reciprocities without words. Music, sound and videoart as communication paths on migration processes**

Fernando Palacios Mateos<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitat Politècnica de Valencia

---

### **Abstract**

*Breath was created during a research stay at Social Sciences department in Roskilde University in Denmark. The challenge was to find ways to disseminate knowledge through artistic resources in a research project under migration topic.*

*European socio-cultural contexts nowadays are established as landscapes of diversity, platforms of social interaction where the confluence of perspectives of diverse cultures are gradually modified, giving rise to new expressive parameters of social groups. This environment allows a dialogue between different cultural musical manifestations and the approaches to the sound phenomenon that each one establishes. These cultural platforms are laboratories par excellence of the transculturation as a place where the exchange of musical identities is more easily produced. They accept (or should accept) diversity not as exoticism or threatening otherness but as a possibility of one's own identity.*

*Under these circumstances, music plays a definitive and fundamental role constituting a purposeful and peaceful way of interaction between different cultural groups. Furthermore, music allows the development of a dialogue in the rethinking process of the collective, related to the individual.*

*Breath is an approach to music in a social perspective, connecting people from different genders, generations and cultures that didn't know each other before. Together we created a communication path without words, where Breath is the guideline for the improvised music. We were all synchronized in a co-creative work. The photos and drawings that appears on the video where chosen and made by the participants afterwards, reflecting what they felt during the experience. Besides, Breath is an interactive work that invites you to participate in it with your own Breath. Through a video installation, Breath pretends to arouse our empathy towards an understanding of the other. It aims to visualize our common aspects as humans and living beings, focusing on a basic one: Breathing reciprocity.*

**Key words:** *Breathing, migration, reciprocity, co-existence, empathy*

## **Resumen**

*Breath fue creado durante una estancia de investigación en el departamento de Ciencias Sociales de la Universidad de Roskilde, en Dinamarca. El reto consistía en encontrar formas de difundir el conocimiento a través de recursos artísticos en un proyecto de investigación bajo el tema de la migración.*

*Los contextos socioculturales europeos se establecen hoy en día como paisajes de la diversidad, plataformas de interacción social donde la confluencia de perspectivas de diversas culturas se modifican gradualmente, dando lugar a nuevos parámetros expresivos de los grupos sociales. Este entorno permite el diálogo entre las diferentes manifestaciones culturales musicales y las aproximaciones al fenómeno sonoro que cada una establece. Estas plataformas culturales son laboratorios por excelencia de la transculturación como lugar donde se produce más fácilmente el intercambio de identidades musicales. Aceptan (o deberían aceptar) la diversidad no como exotismo o alteridad amenazante, sino como posibilidad de la propia identidad.*

*En estas circunstancias, la música desempeña un papel definitivo y fundamental al constituir una forma de interacción intencionada y pacífica entre diferentes grupos culturales. Además, la música permite el desarrollo de un diálogo en el proceso de replanteamiento de lo colectivo, relacionado con lo individual.*

*Breath es un acercamiento a la música en una perspectiva social, conectando a personas de diferentes géneros, generaciones y culturas que no se conocían antes. Juntos creamos una vía de comunicación sin palabras, en la que la respiración es la pauta de la música improvisada. Todos estábamos sincronizados en un trabajo de co-creación. Las fotos y los dibujos que aparecen en el vídeo fueron elegidos y realizados por los participantes a posteriori, reflejando lo que sintieron durante la experiencia. Además, Breath es una obra interactiva que invita a participar en ella con la propia respiración. A través de una video-instalación, Breath pretende despertar nuestra empatía hacia la comprensión del otro. Pretende visualizar nuestros aspectos comunes como humanos y seres vivos, centrándose en uno básico: la reciprocidad respiratoria.*

**Palabras clave:** *Respiración, migración, reciprocidad, coexistencia, empatía.*

## **1. Introduction**

In 2019 during my stay as a guest researcher at Social Sciences Department in Roskilde University in Denmark, I was involved in a research project related to Social Sciences, Emotional Interaction Design for Knowledge Sharing (EMIDEKS), findings ways to

engage music, sound and visual art as an opportunity to convey knowledge within migration processes.

Realizing that in migration interactions differences use to play a bigger role than similarities, I wondered how can we as humans be more connected one to another, how can we recognize the otherness as an epistemological subject considering our common social aspects and behaviors. One human main common aspect is *Breathing*. We all *Breathe*, we are continuously sharing the air, and this simple fact could give us a collective platform for interaction. This is how the audio-visual installation *Breath* arouse, gathering people from different backgrounds in a *Breathing* session, with music and visuals as the common thread. Despite their high visibility in the media and political discourses as flows of people, migrants often remain voiceless. *Breath* mediates the voices of migrants to local residents of the host society in order to promote a better understanding of the social situation of migrants by focusing on their common humanity and shedding light on sameness, recognition, mutual awareness, conviviality and solidarity.

## 2. Background

European cultural contexts nowadays are established as landscapes of diversity (Niessen, 2000, Schneider & Heath; 2016), platforms of social interaction where the confluence of perspectives of diverse cultures are gradually modified, giving rise to new expressive parameters of social groups. Also, European cultural contexts create a dialogue between different musical manifestations and the approaches to the sound phenomenon that each one establishes. They are laboratories par excellence of the transculturation as a place where the exchange of musical identities is more easily produced (Pelinski, 2000; Bohlman, 2011; Bogdanovic, 2016). Europe is a paradigm of cultural contexts. A cultural area with a large population in situation of migration that, since de last two decades of last century, represents a landscape of diversity.

Besides, many people in migration situation move below the radar of regulatory institutions or navigate in semi-legal frameworks (Hahonou, 2019; Bank, 2014). The resulting unpredictable situations that they are force to live faces these people with a continuous repurposing of their expectations, objectives, and their mobility (Vigh, 2018).

The imbalanced accessibility of resources has been generally one of the mains motives for people to move from one place to another. Although mobility has been part of human behavior among centuries, mobile peoples at large are still regarded by sedentary communities as abnormal and deviant (Hahonou, 2019). As well, the cultural and economic contribution that migrant people represent for the host society is usually undervalued or ignored.

Under these circumstances, and because of its power to convey knowledge beyond words, music, sound and video art plays a definitive and fundamental role constituting a purposeful and peaceful way of interaction between different cultural groups (Baily, 2006; Palacios, 2018). Furthermore, these tools allow the development of a dialogue in the rethinking process of the collective, related to the individual (Kiwana & Meinhof, 2011; Robinson, 2016; Kasinitz & Martinello, 2019).

Besides, one major problem faced by academic research today is the dissemination of knowledge beyond academic audiences. Academic knowledge seems to be produced by specialists for specialists and research findings are usually presented and explained by texts (articles, books, reviews, etc.). So, how can we reach the broader public who is not familiar with academic analyses, concepts, jargons, and modes of communication more generally? That is one of the challenges the present project intends to face, to circulate knowledge beyond academia.

Under these premises, the video Installation *Breath* establishes the significant and central role that music, sound and video art plays in the process of dialogical communication of migrants in European socio-cultural contexts.

### **3. Methodology**

A key aspect of *Breath* is to take into account the emotional content and impact on knowledge. Emotional design is a field of study within interaction design that recognizes that emotions play a central role in the human ability to understand and learn about the world. Music and sounds offer forms of communication mobilizing all the senses and reaching levels of knowledge beyond words, concepts and theories. Improving the participation of under-represented voices in the shaping narratives.

Innovation-action methodology was used as the key approach. The central idea of the project was related to the identification of the audience to the subject through empathy, developing and implementing a theory and process of learning-by-feeling, contributing to a better understanding of otherness and promoting social communication through social recognition. Besides, the proposal appeals to the power of images. We humans perceived the world that surrounds us through our senses before processing this into knowledge. Thus, images evoke deeper elements of human consciousness that do words.

*Breath* was developed with the participation of people from different genders, generations and cultures that didn't know each other before. Together we created a communication path without words, where *Breath* was the guideline for the improvised music. We were all synchronized in a co-creative work mixed and recorded in live.



Fig. 1: Live recording session

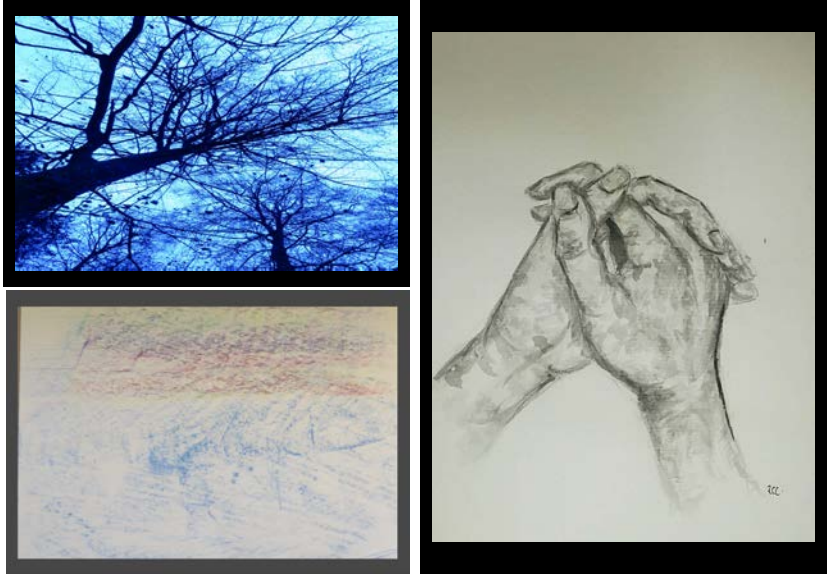


Fig. 2,3,4: Photos and drawings from the participants.

The photos and drawings that appears on the video were chosen and made by the participants afterwards, reflecting what they felt during the experience.

Besides, *Breath* installation includes the interactive option to incorporate the spectators own *Breathing* on the video.

Sharing academic knowledge with lay audiences is a challenging problem, especially in the cultural contexts and research concerning sustainability, where results often have a direct impact on human lives and experiences. The goals of sustainability require people to absorb knowledge into their own lives and take action using the knowledge. That is the challenge that *Breath* intends to face, by exploring with an original methodology for experiencing knowledge through interactive videoart. Dissemination & Outreach is committed to communicating research findings at an adequate time and level, and to a variety of audiences. As a sound installation, is committed to the use of interactive spaces to disseminate and share investigation outcomes with non-academic audiences.

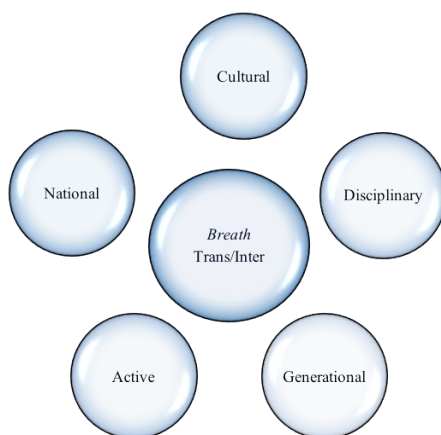
The installation pretends to arouse our empathy towards an understanding of the other. It aims to visualize our common aspects as humans and living beings, focusing on a basic one: *Breathing* reciprocity. *Breath* aims to establishes a platform of interaction between different constituents of society, an accessible manner to link academia and people. A space of social transformation that can incident in an innovative and attractive manner towards the socialization of nowadays European cultural contexts through music, sound and video art by shedding light on human emotions.

#### **4. A transdisciplinary project**

*Breath* aims to contribute to a better understanding of nowadays European cultural contexts, socializing them in an accessible way through interactive physical platforms and digital tools, using music, sound and video art as the main communication channels. Enhancing a transdisciplinary research approach, it placed together different study areas as music, social sciences, information technology and audio-visuals.

The topics of migration and music are itself closely related to UN Sustainable Development Goal 10: Reduced Inequality and Goal 11: Sustainable Cities and Communities. In terms of emotional content and impact on people's lives, it also provides a representative example of knowledge related to sustainability in areas such as environment and climate. Thus, the project also relates to Goal 4: Quality Education (research-innovation action). It too establishes an accessible and interactive space of learning process; focusing on the challenge of inequalities, deepening into migration implications and realities from different perspectives; and through the lack of migration of newcomers in a variety of societies.

*Breath* departs from the nuclear prefixes “trans” and “inter” involving several approaches that improves the socialization of European cultural contexts: transcultural, intergenerational and transnational; so the participants have different cultural backgrounds, ages and origins. Transdisciplinary; so people from diverse scientific areas area involved: music, sound art creation, ethnomusicology, social sciences, cultural studies, anthropology, information technology and audio-visuals. Interactive as it aims the use of interactive platforms and tools to provide multi-sensory sharing of research findings.



## 5. Conclusions

Under the multiplicity of social approaches to migration nowadays in Europe, and the risk to misunderstand the significance to live in a pacific and respectful society, it becomes necessary to develop pioneering ways to celebrate the diversity of European nowadays cultural contexts, creating paths for cultural encounters, enhancing the diversity as a ship flag in the understanding of the current social environments. Here, music, sound and video art could be a touchstone. As an example, *Breath* installation constitutes an international platform of interaction between different constituents of society, an accessible scenario to link academia and people, a stage for social transformation that can incident, in an original and attractive manner, towards the socialization of nowadays European cultural contexts by shedding light on human emotions. Finally, *Breath* aims to be a seed for future communication/dissemination strategies on transdisciplinary approaches and a solid contribution to recognition processes within migration contexts.

## 6. References

- BAILY, J. & COLLYER, M. (2006). Introduction: Music and Migration. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 32 (2), 167-182.
- BANK, R. (2014). Forced Migration. In Fiddian-Qasmiyeh, Elena; Loescher, Gil; LONG, K. & SIGONA, N.. *The Oxford Handbook of Refugee and Forced Migration Studies*. Oxford, Oxford University Press.
- BOGDANOVIC, N. (2016). Artistic Excellence as a Result of Migration. In *Sounds in Europe: Music and Migration*. European Music Council, 11, 4-6.
- BOHLMAN, P. (2003). Music and cultures: historiographies of disjuncture. In Clayton, Martin et al. (eds.) *The cultural study of music: a critical introduction*. New York: Routledge.
- BOHLMAN, P. (2011). When Migration Ends, When Music Ceases. In *Music and Arts in Action*, 3 (3), 148-166.
- COOK, N. (2003). Music as performance. In Clayton, Martin et al. (eds.) *The cultural study of music: a critical introduction*. New York: Routledge.
- FELD, S. & BRENNEIS, D. (2004). Doing anthropology in sound. *American Ethnologist*, XXXI (4): 461-474.
- HAHONOU, E. K. (2019). Emotions as method: Obtrusiveness and participant observation in public bureaucracies. *Critique of Anthropology*. 39 (2). 188-204.
- KASINITZ, P. & M. MARTINIELLO (2019). Music, migration and the city. *Ethnic and Racial Studies*, 42:6, 857-864.
- KIWAN, N. & MEINHOF, U. (2011). Music and Migration: A Transnational Approach. *Music and Arts in Action*, 3 (3), 3-20.
- KNOTT & MCLUGHLIN (2010). *Diasporas, concepts intersections, identities*. London, Zed Books.
- MC AULIFFE, M. (2019), *World Migration Report 2020*, Geneva, International Organization for Migration.
- NETTL, B. (2004). Introduction: studying musics of the world's cultures. In Nettl, Bruno et al. *Excursions in world music*. New Jersey: Pearson Prentice Hall.
- NIESSEN, J. (2000). *Diversity and cohesion: new challenges for the integration of immigrants and minorities*. Berlin: Council of Europe Publishing.
- OCHOA, A. M. (2003). *Músicas locales en tiempos de globalización*. Buenos Aires: Norma.
- PALACIOS, F. (2018). *Culturas intangibles en Movimiento: la música tradicional afroesmeraldeña*. Quito: Abya Yala.
- ROBINSON, R. (2016). *Music Festivals and the politics of participation*, London, Routledge.
- SCHNEIDER, S. & HEATH, A. F. (2016). Uncovering ethnic and cultural diversity in Europe: A new classification of ethnic and cultural groups. In: *Ethnicity and ancestry*. 3rd International ESS Conference. Lausanne, Switzerland



Fernando Palacios Mateos

SECHEHAYE, H. AND MARTINIELLO, M. (2019). Refugees for Refugees: Musicians between Confinement and Perspectives, *Arts*, 8 (14).

SORCE, K. M, & BARWICK, L. (2012). Thoughts on Music and Migration. In BARWICK, L. & SORCE KELLER, M. (Eds.), *Italy in Australia's Musical Landscape* (225–231). Melbourne: Lyrebird.

VIGH, H. E. (2018). Lives opposed: perceptivity and tacticality in conflict and crime. *Social Anthropology - Anthropologie Sociale*, 26(4), 487-501.



## “Un pareado - la mano del tiempo”, sobre la expresión emocional del mundo nostálgico entre oriente y occidente

Kun Xiu<sup>1</sup>; Gema Hoyas<sup>2</sup>

<sup>1</sup>China, Doctorando en la Universitat Politècnica de València, kun.xiu@hotmail.com

<sup>2</sup> Spain, PDI Universitat Politècnica de València, gehofro@esc.upv.es

---

### Abstract

*Our project is the search for the lyrical expression of images about time and nostalgia from the intercultural perspective of the East and West. In the context of the current era of big data, the trend towards the integrated development of traditional and new media is increasingly evident. However, how to use the media resources and information that we have to understand and communicate the meaning of the image according to different cultures, remains worthy of reflection.*

*Time is like an invisible hand, pushing everything forward... The rhythm of movements, the subtle landscape and the simplest actions are intertwined and connected.*

*This video project explores the timeless theme of time and nostalgia. Through the use of different simultaneous perspectives, with the resource of the double screen and the hybridization of media, we obtain a flow of images where the dynamic and apparently static are intertwined with the aim of highlighting the nostalgic element as a way of distinguishing between different cultures and their unique expressions, in order to build cultural identity. For this, the project starts from two parallel vertical images, which advance independently, while remaining related to each other. This piece searches for the lyrical intersection in the rhythm of things and people, showing the traces of time; uses the cognition of nostalgia for Eastern and Western cultures, and their particular expressions, to lead to the encounter of cultural identity. This can give us a deeper understanding and empathy of the visual language of Eastern and Western cultures, while also showing more creative possibilities from a multicultural landscape.*

**Keywords:** *Nostalgia, time, lyrical expression, cultural identity, interculturality*

## **Resumen**

*Nuestro proyecto es la búsqueda de la expresión lírica de imágenes sobre el tiempo y la nostalgia desde la perspectiva intercultural oriente y occidente. En el contexto de la era actual de los macrodatos, la tendencia al desarrollo integrado de los medios tradicionales y los nuevos medios es cada vez más evidente. Sin embargo, cómo utilizar los recursos mediáticos y la información que tenemos para comprender y comunicar el significado de la imagen según las diferentes culturas, sigue siendo motivo digno de reflexión.*

*El tiempo es como una mano invisible, empujando todo hacia adelante... El ritmo de los movimientos, el paisaje sutil y las acciones más simples están entrelazadas y conectadas.*

*Este proyecto de vídeo explora una temática atemporal, la del tiempo y la nostalgia. Mediante el empleo de distintas perspectivas simultáneas, con el recurso de la doble pantalla y la hibridación de medios, obtenemos un flujo de imágenes donde lo dinámico y aparentemente estático se entrelazan con el objetivo de resaltar el elemento nostálgico como vía de distinción entre diferentes culturas y sus expresiones únicas, con el fin de construir la identidad cultural. Para ello el proyecto parte de dos de imágenes verticales paralelas, las cuales avanzan de forma independiente, manteniéndose al mismo tiempo relacionadas entre sí. Esta pieza realiza una búsqueda de la intersección lírica en el ritmo de las cosas y las personas, mostrando las huellas del tiempo; utiliza la cognición de la nostalgia de las culturas de oriente y occidente, y sus expresiones particulares, para llevar al encuentro de la identidad cultural. Esto puede brindarnos una comprensión y empatía más profundas del lenguaje visual de las culturas oriental y occidental, al mismo tiempo que mostrará más posibilidades creativas desde un panorama multicultural.*

**Palabras clave:** *Nostalgia, tiempo, expresión lírica, identidad cultural, interculturalidad*

## **1. Introducción**

En el contexto de la era actual de los macrodatos, la tendencia al desarrollo integrado de los medios tradicionales y los nuevos medios es cada vez más evidente. Sin embargo, cómo utilizar los recursos y la información que tenemos para comprender y comunicar el significado de la imagen según las diferentes culturas, sigue siendo motivo digno de reflexión. Con esta motivación se creó la obra audiovisual “Un pareado - la mano del tiempo” de la que deriva el presente texto. Nos planteamos la búsqueda de la

expresión lírica de imágenes sobre el tiempo y la nostalgia, apelando al recuerdo y la naturaleza, desde la perspectiva intercultural oriente y occidente.

## 2. Contenido

### 2.1. El tiempo

Iniciamos este texto con la afirmación de que el tiempo es como una mano invisible, empujando todo hacia adelante... El arte lo ha reflejado en imágenes, el tiempo ha sido un tema atemporal que ha atravesado épocas y culturas y que ha tenido su reflejo en la obra de muchos artistas. Como ejemplos más evidentes la obra de los artistas orientales del estilo Shan shui que expresan sus sentimientos y emociones a través del paisaje natural, o del movimiento romántico del siglo XXIII en occidente que introdujo la estética de las ruinas y la nostalgia en la visión del público, y comenzó a enfocarse en usar emociones fuertes como fuente de experiencia estética.

También en la obra de artistas más contemporáneos, como la de Bill Viola y la de Nobuhiro Nakanishi en las que podemos encontrar reflexiones muy poéticas relacionadas con el tiempo. En la obra *Inverted Birth* (2014) de Bill Viola, el artista utiliza el ritmo extremadamente lento de las imágenes de video para crear un sentido del tiempo vivido, experimentado, y presenta y expresa etapas importantes de la vida mediante el uso de elementos como tierra, sangre, leche, agua y aire. En la instalación fotográfica visual *Layer Drawings* (2012) del artista japonés Nobuhiro Nakanishi, Nobuhiro creó la sensación del paso del tiempo al fotografiar el mismo objeto en diferentes momentos e imprimirlo en un soporte de vidrio ordenando la serie de imágenes de forma que crean una sutil diferencia, solo apreciable para la contemplación pausada. Los recursos estéticos que cada artista recoge en su trabajo van de la mano del contexto histórico y social en el que se sitúan.

Así mismo la nostalgia, como un sentimiento hacia el paso del tiempo, es también un tema indispensable en el campo de la creación de imágenes. La nostalgia, como término científico, se hizo común a finales del siglo XVII, propuesto por primera vez en occidente por el suizo Johannes Hofer. La palabra "nostalgia" tiene su origen en las palabras griegas: 'νόστος [nóstos]" "regreso" y "ἄλγος [álgos]" "dolor".

Para Hofer "volver a casa" y "estado de sufrimiento", ya que sus pacientes, soldados, sufrían ese estado de "nostalgia" que él investigó y cuyo anhelo era el regreso al hogar. Originalmente pues, la "nostalgia" en su acepción como término patológico, incluía depresión e incluso autodestrucción y otras enfermedades emocionales. En el siglo XX, algunos académicos realizaron investigaciones más profundas sobre la nostalgia y comenzaron a distinguir la nostalgia de la "homesickness", creían que la nostalgia no era solo un anhelo por un lugar en el pasado, sino también una inclusión más amplia

como experiencias vividas en otros tiempos o el deseo de recuperar sentimientos independientemente del tiempo, el espacio y la región.

En otras palabras, podemos concretar que la nostalgia es una actividad mental en la que el cerebro conecta inconscientemente las imágenes, olores, sonidos y otras sensaciones del pasado para intentar que volvamos a experimentarlo; es como una experiencia psicológica, una reconstrucción y forja del pasado, y una experiencia emocional con diferentes expresiones basadas en el entorno personal y la experiencia de diferentes individuos.

## **2.2. Los recuerdos**

El cuerpo principal de la nostalgia radica en la retrospectiva y el recuerdo de tiempos y vivencias pasadas. Como escribió Schopenhauer “A ello se debe el que, en especial cuando una necesidad nos angustia más de lo habitual, nos sobrevenga el repentino recuerdo de escenas del pasado y la lejanía como un paraíso perdido. La fantasía evoca solamente lo objetivo, no lo individual-subjetivo;” (Schopenhauer, 2009) se evidencia que la nostalgia es una práctica estética realizada a través del recuerdo. Los recuerdos son la única forma de conectarnos con el tiempo y el espacio pasado. Es por el medio de los recuerdos del pasado que el sujeto nostálgico reorganiza las imágenes fragmentadas de cosas, experiencias o personajes que nos afectan profundamente en la memoria, y proyecta emociones para formar una experiencia estética nostálgica.

Cabe señalar que, en comparación con cuando hacemos una retrospectiva general sobre el tiempo, la nostalgia a menudo conlleva emociones personales más subjetivas; el recuerdo aquí no es solo una copia exacta del tiempo que sucedió en el pasado, sino que además son también las cosas o personas que más nos impresionan después de que el cerebro del sujeto someta sus recuerdos a una selección estética-subjetiva.

## **2.3. La expresión de la naturaleza**

La tradición cultural china aboga por la idea de “Armonía entre el hombre y la naturaleza”. Muchos literatos y artistas desde la antigüedad han estado obsesionados con regresar al idílico paisaje natural. Las emociones que transmite el paisaje natural a veces están más allá de las palabras. Como todos sabemos, el mundo en el que vivimos no es solo un mundo físico, sino también un mundo vivo, un mundo significativo. El poeta y literato chino Tao Yuanming tiene dos frases famosas: “Aquí está la esencia de la vida ermitaña, pero está más allá de mis palabras” “此中有真意，欲辨已忘言” (Yuanming, 2019, traducción propia), queriendo decir que el mundo en que vivimos es un mundo significativo. El arte, es para encontrar, descubrir y experimentar este significado en la vida. El teórico y poeta chino Yan Yu de la dinastía Song escribió en su libro Canglang Shihua (Yu, 2019, traducción propia):

“Como el sonido del cielo, el color en la pintura,  
la luna en el agua, la imagen en el espejo,  
las palabras tienen un fin, el significado es interminable”.

Es precisamente por el rico significado del paisaje, que el uso de escenas naturales para describir sentimientos es una expresión importante del arte chino y el principal medio para expresar la belleza de la concepción artística. Expresar sentimientos a través de escenarios naturales tiene una doble estructura en la conciencia estética: uno es la reproducción artística de las cosas objetivas, el otro es la expresión del espíritu subjetivo, y la conexión orgánica entre los dos, constituye la belleza de la concepción artística de la pintura tradicional china. Por ejemplo, los antiguos artistas chinos solían usar algunas formas naturales de plantas para simbolizar el carácter humano: las flores del loto salen del barro sin mancharse, la flor del ciruelo se alza orgullosamente en el viento frío y la nieve, también la rectitud e integridad moral del bambú... etc. Los artistas representan sus emociones en la escena, y las obras terminadas tocarán las emociones internas del espectador. Es la unidad altamente integrada de emociones internas y escenas naturales. En resumen, también podemos entender el uso de escenarios naturales en la creación artística como la creación natural de una atmósfera.

Además, no es difícil entender que la nostalgia sea hoy en día una reacción estresante, la gente moderna no sabe cómo enfrentar la sociedad extremadamente cambiante. Volver a la naturaleza es también nuestro profundo anhelo.

#### **2.4. Un pareado - la mano del tiempo**

Esta obra es una búsqueda de la expresión lírica de imágenes sobre el tiempo y la nostalgia desde la perspectiva intercultural oriente y occidente. Mediante el empleo de distintas perspectivas simultáneas, con el recurso de la doble pantalla y la hibridación de medios (fotografía y vídeo), obtenemos un flujo de imágenes donde lo dinámico y lo aparentemente estático se entrelazan con el objetivo de resaltar el elemento nostálgico como vía de distinción entre diferentes culturas y sus expresiones únicas, con el fin de construir la identidad cultural de ambas.

Para ello el proyecto parte de dos de imágenes verticales paralelas, las cuales avanzan de forma independiente, manteniéndose al mismo tiempo relacionadas entre sí. Esta pieza realiza una búsqueda de la intersección lírica en el ritmo de las cosas y las personas, mostrando las huellas del tiempo; utiliza la cognición de la nostalgia de las culturas de oriente y occidente, y sus expresiones particulares, para llevar al encuentro de la identidad cultural.

Por un lado, la emoción nostálgica se construye a través de la conformación de recuerdos por los objetos que aparecen en las imágenes. La asombrosa anciana

comienza su día fluyendo con los recuerdos, tocando el tiempo con la mano llena de las huellas de los años, las viejas imágenes y las cosas antiguas se llenan de vivencias pasadas que ahora rebrotan a un presente desde el que las contempla. Anduvo por el bosque de los años y sigue caminando tranquilamente hacia el mar del tiempo infinito. Hemos aplicado la característica estética tradicional japonesa de “Mono no aware” es partir de las emociones más naturales de las personas, se requiere que el sujeto mantenga una emoción simple e introvertida hacia las cosas externas, con una actitud solidaria y tolerante hacia todo, para percibir la verdadera belleza de las cosas.

Por otro lado, la mano invisible del tiempo también mueve todo en el mundo. A través de la conformación de la superficie ondulante del agua, reflejos, nubes, brisa, desde amanecer hacia el atardecer, como un suspiro a través de las imágenes del paisaje, cómo pasa el tiempo en silencio. Las dos pantallas se despliegan y funcionan de forma independiente, pero están conectadas entre sí. El ritmo de los movimientos, el paisaje sutil y las acciones más simples están entrelazadas y conectadas. La integración de sentimientos y paisajes no es una simple representación de objetos objetivos ni una combinación aleatoria de ideas subjetivas, sino una unidad de mundos subjetivos y objetivos. Se basa en las imágenes del espacio, a través de la comprensión y la gestión de la imagen del entorno, la intersección de la emoción y la escena, el significado y las imágenes están conectados. Esto también ejemplifica la admiración de la vida natural en la cultura tradicional china: solo a través de la comprensión profunda y la experiencia de la naturaleza objetivamente existente, se puede lograr la integración de los sentimientos y el paisaje. Esto no es solo la base de la creación, sino también la base para apreciar el arte.

### **3. Conclusión**

En este proyecto, la imagen se expresa de dos formas para transmitir diferentes presentaciones del paso del tiempo y emociones nostálgicas, para expresar emociones a través de las escenas elegidas, combinando con la forma de expresar recuerdos con los objetos antiguos.

Se utiliza la viveza de las imágenes para crear un efecto visual silencioso pero expresivo y emocional. El color nos acerca a la vivencia del presente que fluye. El uso de la imagen en blanco y negro nos acerca a un sentido de recuerdo y de tiempo suspendido.

Toda esta combinación de formas distintas de expresión puede brindarnos una comprensión y empatía más profundas del lenguaje visual de las culturas oriental y occidental, al mismo tiempo que mostrará más posibilidades creativas desde un panorama multicultural.



#### **4. Referencias**

SCHOPENHAUER, A. (2009) *El mundo como voluntad y representación* Volumen I. Editorial Trotta.

YUANMING, T. (2012). 陶渊明诗集. 中州古籍出版社.

YU, Y. (2019) Canglang Shihua: 滄浪詩話. 中国书店出版社.



## **Translations, un poema audiovisual**

Ji Yeon-Suri Kim<sup>1</sup>; Ángel Manuel Rodríguez Arias<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de València

---

### **Abstract**

*Translation, in English, is a term that defines, on the one hand, the act of translating from one language to another, and on the other, the act of moving from one place to another. Weaving a game with the double meaning of this expression, the synthesis of this audiovisual essay is based within an introspective dynamic, in defining the link between two cultures, and two places; Galicia and Korea, through an intimate look in which the subaltern subject is compensated.*

*Starting from the East-West construct, as Edward Said explains, the East is seen as an amalgam in which the mystical and the exotic are observed with desire, always from a superior position. The term is in itself a way of reaffirming himself; the, white, European, Christian and endocentric man, in front of the rest.*

*Taking these concepts as a way of understanding the subjective identity of a migrant woman, the structure of this experimentation is based on a series of interventions in the landscape, in different territories. In this way, a portable and removable structure is placed in a forest, a stream or a lake. These spaces hide places where people once settled, but today they remain forgotten. The color white and its meanings in the folklore of both cultures; purity, life, fragility or death, will ultimately serve as a backbone that gives meaning to the sequence of images and sounds, which are interrelated through this comparative analysis.*

**Keywords:** *Identity, subordinate, Korea, intimate story, artistic intervention.*

---

### **Resumen**

*Translation, en inglés, es un término que define, por una parte, el acto de traducir de un idioma a otro, y por otra, el de trasladar de un lugar a otro. Urdiendo un juego con el doble sentido de esta expresión, la síntesis de este ensayo audiovisual se basa, dentro*

*de una dinámica introspectiva, en definir el vínculo entre dos culturas, y dos lugares; Galicia y Corea, a través de una mirada íntima en la que se resarza al sujeto subalterno.*

*Partiendo del constructo Oriente-Occidente, como explica Edward Saíd, el primero es visto como un amalgama en el que lo místico y lo exótico se observan con deseo, siempre desde una posición superior. El término se trata en sí mismo de una forma de reafirmarse a sí mismo; al hombre, blanco, europeo, cristiano y endocéntrico, frente al resto.*

*Tomando estos conceptos como una forma de comprender la propia identidad subjetiva de una mujer migrante, la estructura de esta experimentación se basa en una serie de intervenciones en el paisaje, en distintos territorios. De este modo, una estructura portátil y desmontable es colocada en un bosque, un arroyo o un lago. Estos espacios, esconden lugares en los que las personas se asentaron antaño, pero hoy permanecen olvidados. El color blanco y sus significaciones en el folclore de ambas culturas; pureza, vida, fragilidad o muerte, servirán, en definitiva, de elemento vertebrador que da sentido a la secuencia de imágenes y sonidos, las cuales se interrelacionan a través de este análisis comparativo.*

**Palabras clave:** *Identidad, subalterno, Corea, relato íntimo, intervención.*

## 1. Introducción

El comienzo de esta pieza se inicia con la visita a San Andrés de Teixido, un lugar de peregrinación en la costa gallega que durante mucho tiempo ha servido de fuente de leyendas, historias y mitos (Saavedra, 2015). Es al llegar a la zona, cuando se descubre que en los árboles cercanos a una fuente en la que se piden deseos; multitud de pañuelos blancos, algunos de tela, otros de plástico o papel, son colocados en las ramas de los árboles, en las verjas y los alambres que separan las fincas aledañas. Según cuentan en el pueblo, no parece una tradición típica en la zona, sino reproducida desde hace unos años de otros lugares rituales de Galicia (Antón, 2007). El pañuelo sirve, de este modo, como un supuesto medio de expulsar el mal augurio del cuerpo al lavarse con él en el agua de la fuente. Así al colgarlo, la energía no sigue al peregrino que busca la limpieza de su alma.

Con la atención puesta en esta situación, se decide grabar varias estampas del lugar, con ánimo de registrar lo presenciado. El rito, en cierto modo, había sido transformado en basura. A la vez que interactuaba con el espacio en el que era colocado, el material en si mismo hacía que perdiese su sentido primero. ¿Qué motivación había en cambiar de la tela al plástico, al guante o el papel de cocina? Esta translación del material primero conlleva otra para su forma y significado final. Es a partir de esta observación que se comienza a indagar para la producción de este proyecto.

Sin un camino preciso hacia donde llevaría este fin, al revisarlas desde la distancia resulta curioso ver una relación, desde una óptica particular, entre este rito y el supuesto que tomamos como ente narrador del proyecto audiovisual, una mujer coreana que visita San Andrés por primera vez. Es a raíz de este encuentro fortuito que se desarrolla este proyecto experimental basado en resaltar lo místico y lo irracional dentro de una contemplación periférica.

De este modo, en este artículo se relata un proceso paralelo teórico-práctico, en el que se explica el camino llevado a cabo para la realización del proyecto *Translations, an audiovisual poem*. Se trata de un proyecto interdisciplinar que culminó con la creación de una pieza audiovisual y una serie fotográfica. Este proyecto ha servido como parte de la creación de la asignatura *Anónima*, impartida por *Anónimo* y parte del trascurso aquí recogido para el congreso EShiD, sirve de fundamentación del TFG defendido por *Anónimo*.

## 2. Metodología

Para la realización de este objetivo se ha llevado a cabo un proceso metodológico intertextual, en el que se han tomado fuentes procesuales y conceptuales desde

diversas disciplinas. Las cuales se han modulado desde una perspectiva claramente subjetiva, en la que cada elemento es tomado como un apéndice de una mirada íntima.

Tomando como ejemplo el propio nombre del documental, el medio seguido para el transcurso de esta investigación parte de una concepción del efecto del término, que a la vez que título al proyecto, se erige como una metodología en si misma. *Translation*, en inglés, significa al mismo tiempo traducir, de un idioma a otro, y trasladar, de un lugar a otro. A través de un juego con el doble sentido de la palabra, se puede descifrar la síntesis misma del punto de vista abordado a través de la secuencia audiovisual acotada.

Partiendo de esta dicotomía, el propósito parte de la hipótesis de si es posible relacionar dos mundos, dos culturas y dos formas de compartir la experiencia y tradición humanas a través de una mirada. De una revisión que contempla la construcción del paisaje identitario, de la visión del nómada, del peregrino y en definitiva, el extraño y extranjero.

Por otra parte, ha sido fundamental el estudio de otras obras audiovisuales, pertenecientes a diversos géneros, para generar el proceso de trabajo conveniente. De este modo, por un lado se bebe de la tradición del documental clásico y sus elementos: voz en off, descripción de un lugar, planos generales del mismo. Y por otra la de otros referentes que partiendo de esta base utilizan el audiovisual como medio en su práctica artística para resaltar una mirada no hegemónica. Entre ellos se destaca el trabajo de artistas como Harun Farocki o Kimsooja.

### **3. Proceso de investigación y creación audiovisual**

A continuación, se resumen las distintas partes del proceso de producción del proyecto. De este modo, se ha decidido vertebrar para este congreso en los siguientes apartados: por un lado se recoge a través de la *conceptualización: una mirada subalterna*, la visión y contexto inherentes al discurso. Por otro lado en *Estructura Narrativa: El color blanco como eje vertebrado* se recoge la ideación y producción de la pieza audiovisual. Finalmente es en el apartado de conclusiones donde se hace acopio de los resultados procedentes del supuesto inicial.



Fig. 1: Fotograma de Translations, An Audiovisual Poem.

### 3.1. Conceptualización: una mirada subalterna

Se entiende como sujeto subalterno, dentro de la teoría poscolonial, al ente que queda mudo en pro de una óptica dominante (Fanon, 2009). Aquel que se encuentra en segundo plano después de un proceso de asimilación cultural e identitaria del modelo imperante. Dentro de un paradigma dónde el Occidente y en concreto el hombre blanco y su raciocinio imperan en la trasmisión de saberes y discursos, también dentro del panorama creativo audiovisual y artístico; surge la necesidad de realizar un cambio para poder hablar desde el punto de vista del olvidado, en concreto de la mujer migrante, de su percepción y forma de entender la realidad.

La península Coreana se trata de un lugar en el que este proceso de asimilación ha quedado muy patente. Desde su partición en dos a partir de la guerra civil, en el sur la idea de progreso siempre ha venido acompañada a una asimilación a la cultura y modo de vida de Occidente, asemejando costumbres, religión o la forma de relacionarse. (Lee, 2003). Dentro de este nuevo arquetipo imperante los valores de la cultura tradicional coreana en muchos casos quedan arrinconados y percibidos sólo desde el espectáculo o la recreación.

En contraposición, el lugar a comparar se trata de Galicia, huyendo en este caso de una visión centralizadora, poniendo el foco en aquel lugar para algunos recóndito donde el carácter de lo místico y la leyenda forman parte de su idiosincrasia. Es de este paralelismo subjetivo que surgen los motivos que se analizan a través de la imagen en movimiento. Después de una parte inicial en la que se describe la motivación del proyecto en San Andrés de Teixido, en la pieza se destaca el Salpuri, una danza tradicional coreana llevada a cabo en parte para combatir y expulsar a los malos espíritus (Yoo, 2000). Ésta es emplazada como una metáfora del pañuelo de San Andrés

(Fig. 1). Otro eje importante es la relación del espacio con las mámoas, lugares de enterramiento megalíticos muy presentes en el territorio gallego. Muchos de ellos caen en el olvido y la degradación, en parte por culpa de su emplazamiento en superficie de explotación forestal, principalmente de eucalipto y pino (López, 2019). Como concluye la pieza, la cual sirve de emplazamiento del *leitmotiv* del proyecto: *aquellos lugares que solíamos amar, hoy permanecen olvidados* (Fig. 2).



Fig. 2. Fotogramas de *Translations, An Audiovisual Poem*.

### 3.2. Estructura narrativa: El blanco como eje vertebrador

La pieza comienza con un plano en movimiento visto desde el coche, con la intención de generar un sentido de viaje que va a producirse a través de la pantalla. A partir de ahí emerge un texto, en el que se describe la semejanza subjetiva entre Corea y Galicia. Posteriormente se inicia el relato del encuentro con los pañuelos blancos en San Andrés. Entonces se inicia el viaje a través de distintos escenarios, modulados a partir del fundido en blanco. En todos estos emplazamientos aparece una estructura, creada previamente con la intención de ser portátil, desmontable y adaptable al entorno. La misma se erige en el lugar como un recuadro desde el que percibir el espacio desde otra perspectiva. De este modo, se irán alternando planos de la estructura espaciada con la visión desde el interior. Esta estructura está cubierta por una confección a medida efectuada con tela impermeable, de color blanco.

Este color, o no-color, en la cultura occidental, sirve de símbolo de pureza, limpieza y eternidad. En cambio, en Corea, el blanco lleva implícito el concepto de vacío, ejemplificando, en muchas ocasiones, el aspecto trascendental y la muerte (Seo, 2015). Como se explica al final del video, muchas de las construcciones megalíticas, emplazadas como lugares funerarios, eran recubiertas de cuarzo blanco. Erigiéndose como un lugar que transforma y altera la percepción del paisaje (Criado-Boado, Rodríguez, Díaz-fierros, 1986).



Por consiguiente, esta estructura se conforma como un homenaje a este paralelismo. Evidenciando la dicotomía vida-muerte, uso-abandono, memoria-olvido. De este modo, en el proceso de planificación del proyecto se inició una búsqueda de lugares idóneos dónde instalar la estructura y realizar las grabaciones, que fuesen acorde a la temática a tratar. En total se realizaron ocho viajes, seis de ellos en la provincia de a Coruña y dos de ellos en Valencia. Cada uno de los lugares grabados evidencia esta significación. Por ejemplo, dos de las localizaciones están emplazadas en Costa da Morte (Cabana de Bergantiños y Vimianzo) una zona en el que las construcciones megalíticas y castrenses están muy presentes. En el trascurso del viaje, al llegar a algunas de las localizaciones las inclemencias meteorológicas sirvieron de hándicap, impidiendo en algunas ocasiones la instalación y correcta grabación.

La obra está compuesta por materiales grabados en estas localizaciones, una animación en 3D y material de archivo procedente de [thearchive.org](http://thearchive.org). Todas las imágenes apropiadas provienen de fuentes libres de derechos de autor. En cuanto al aspecto sonoro, la pieza combina grabaciones de voz en off con cánticos tradicionales coreanos, empleados en rituales chamánicos como la danza mencionada anteriormente.

En definitiva, el género de la pieza se puede encuadrar a medio camino entre un ensayo audiovisual y un documental experimental. Como se ha mencionado en la metodología, el doble sentido de *Translation* vertebraba como se aborda la producción del proyecto. Por una parte, se entiende en el acto de traducir un cambio de un medio a otro, de una cultura a otra, para llegar a descifrar un mensaje o símbolo. En este sentido se sirve de un proceso de traducción matérica y contextual para generar un contrapunto en la secuencia. Se produce así una interrelación explícita entre los elementos que van apareciendo y desapareciendo con el blanco como hilo conductor.

#### 4. Conclusiones

La realización de este objetivo conllevó una planificación importante por parte de los participantes en el mismo. Se trata en si misma de una idea que en el mismo proceso fue siendo modulada y adaptada a las circunstancias, adquiriendo un carácter de *work in progress*. Por un lado fue articulada en el aspecto contextual y discursivo: un motivo iba llevando a otro estableciendo una genealogía subjetiva de referentes a plantear. Este camino afectaba al marco procesual del diseño, aspirando a llegar y buscar otras formas de instalar la estructura, establecer otro plano desde el que grabar o utilizar otro tipo de localización.

La pieza fue post-producida en varias ocasiones, estableciendo dos versiones del video final. En una primera se insistía más en el proceso de creación, confección e instalación de la estructura. Esta versión fue reducida y reorganizada para formar un todo más

unificado y en el cual el transcurso de las distintas localizaciones estuviese más cohesionado. Por otra parte, el registro fotográfico, paralelo a las grabaciones, sirvió para tener una fuente documental que ampliase a la imagen en movimiento.

Resulta complicado pronunciarse sobre sí se ha conseguido el planteamiento formulado en la hipótesis primera. Al tratar este objeto de estudio desde una óptica basada en la auto referencialidad y la experiencia propia, los resultados obtenidos pueden no presenciarse desde visión general, atinando en los aspectos mejorables dentro de los estándares de la creación artística experimental. Surge entonces la necesidad de compartir el viaje para poder adquirir una nueva mirada, a través de la cual se pueda establecer un planteamiento expandido del proyecto y ver si cabe continuar con el mismo.

## 5. Referencias

- ANTÓN, B.(2007). Invasión de pañuelos en San Andres de Teixido. *La Voz de Galicia*. A Mariña (10/10/2007). [https://www.lavozdegalicia.es/noticia/amarina/2007/10/10/invasion-panuelos-san-andres-teixido/0003\\_6215655.html](https://www.lavozdegalicia.es/noticia/amarina/2007/10/10/invasion-panuelos-san-andres-teixido/0003_6215655.html) [Consulta: 5 de mayo de 2021]
- CRiado-BOADO F. , RODRÍGUEZ M. J. DIAZ-FIERROS F. (1986) *La construcción del paisaje. Megalitismo y ecología. Sierra de Barbanza*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia  
<http://hdl.handle.net/10261/21787>
- FANON F. (2009) *Piel negra, Máscaras Blancas*. Madrid: AKAL
- KIM A E. (2002) Characteristics of Religious Life in South Korea: A Sociological Survey en Review of Religious Research , vol. 43, no. 4, 2002, pp. 291-310 *Religious Research Association, Inc*.
- KIM S. (2021) Kimsooja's official website. International artista. <http://www.kimsooja.com> [Consulta: 5 de mayo de 2021]
- LEE A. (2003). Stability and Change in Korean Values. *Social Indicators Research*, 62/63, 93-117. Retrieved May 9, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/27527088>
- LÓPEZ, P.(2019).Tres tumbas neolíticas de 6000 años, destruidas en Ourense para plantar pinos. *El Confidencial* .[https://www.elconfidencial.com/espana/galicia/2019-04-24/ourense-destruccion-tumbas-neoliticas-mamoas-plantacion-pinos\\_1958770/](https://www.elconfidencial.com/espana/galicia/2019-04-24/ourense-destruccion-tumbas-neoliticas-mamoas-plantacion-pinos_1958770/) [Consulta: 5 de mayo de 2021]
- SAAVEDRA, P. (2015). Las peregrinaciones gallegas olvidadas: Revisión de los estudios realizados en el siglo XX sobre antropología de la religión en Galicia. *Etnicex: revista de estudios etnográficos*, 7, 137–150.
- SEO B. H.. (2015). White Hanbok as an Expression of Resistance in Modern Korea. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles*, 39(1), 121. <https://doi.org/10.5850/jksct.2015.39.1.121>

Ji Yeon-Suri Kim; Ángel Manuel Rodríguez Arias

SPIVAK G. C.(1998) ¿Puede hablar el sujeto subalterno? La Plata. Orbis Tertius. Universidad Nacional de la Plata. p. 5

YOO, S-H. (2000). Contemporary Interpretations of the Practice of a Traditional Korean Dance Han Young-Sook's Salp'uri Ch'um. The Ohio State University / OhioLINK.

[apriilyouknow]. (6 abr 2010). Korean Chamanic Dance. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ubRo6V4aUc8> [Consulta: 5 de mayo de 2021]



## **Retrato de una cerilla. El ensayo audiovisual como posicionamiento crítico en la sociedad del rendimiento<sup>1</sup>**

**Claudia García de Mateos Sanchís<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de València

---

### **Abstract**

*Byung-Chul Han in The Transparency Society (2013) describes the psychic burnout syndrome, a state of physical, emotional or mental exhaustion, fatigue that causes depersonalization, with consequences for self-esteem as well as loss of interest and a sense of responsibility. This situation has been caused and exploited by liberal neo-capitalism, offering the opportunity to fill that existential void with personal fulfillment through work, through production. However, to make this possible, there is no compelling external physical violence, typical of a disciplinary society. It comes from an internal voice identified as personal and its own that repeats in a loop that it is always possible to do a little more to get a little higher and be a little better than yesterday.*

*What is the origin of this need? Is the constant proposal for improvement natural? Is it possible to detect and stop those neural mechanism that force the subject to perform to insane limits physical and mentally? Portrait of a match. Block I: Identification is an audiovisual essay that makes up the first part of an audiovisual investigation composed of four transdisciplinary blocks in relation to the individual and social mechanism that enhance neuronal violence derived from self-performance. The project poses a clear question to us: is the self-demand that has come to be understood as an intrinsic and natural part of the personality or is it, on the contrary, an induced and naturalized behavior to the point of making it pass as one's own?*

*Through the conceptual and formal contributions of audiovisual languages such as appropriationism and the use of rhythmic and intellectual montages, Portrait of a match defends art as criticism and resistance to the new model of society derived from postmodern neo-capitalism.*

---

<sup>1</sup> El concepto “sociedad de rendimiento” fue popularizado por el filósofo coreano Byung-Chul Han en muchas de sus obras, principalmente en *La sociedad de la transparencia* (2013).

**Keywords:** *artistic essay; self-demand; performance society; transdisciplinarity; rhizomatic thinking*

---

## **Resumen**

*Byung-Chul Han en La sociedad de la transparencia (2013) describe el síndrome psíquico de Burnout, un estado de agotamiento físico, emocional o mental, un cansancio que provoca la despersonalización, con consecuencias para la autoestima, así como la pérdida del interés y el sentido de la responsabilidad. Esta situación ha sido provocada y aprovechada por el neocapitalismo liberal, ofreciendo la oportunidad de suplir ese vacío existencial con la realización personal a través del trabajo, de la producción. Sin embargo, para hacer esto posible, no se ejerce una violencia física externa que obliga, propia de una sociedad disciplinaria, sino que viene de una voz interna identificada como personal y propia que repite en bucle que siempre es posible hacer un poco más para llegar un poco más alto y ser un poco mejor que ayer.*

*¿Cuál es el origen de esta necesidad? ¿Es natural la constante propuesta de superación y mejora? ¿Es posible detectar y parar esos mecanismos neuronales que obligan al sujeto a rendir hasta límites insanos física y mentalmente? Retrato de una cerilla. Bloque I: Identificación es un ensayo audiovisual que conforma la primera parte de una investigación audiovisual compuesta de cuatro bloques transdisciplinares en relación con los mecanismos individuales y sociales que potencian la violencia neuronal derivada del autorrendimiento. El proyecto nos plantea una cuestión clara: ¿la autoexigencia que se ha llegado a comprender como parte intrínseca de la personalidad es natural o es, por el contrario, un comportamiento inducido y naturalizado hasta el punto de hacerlo pasar como propio?*

A través de las aportaciones conceptuales y formales de lenguajes audiovisuales tales como el apropiacionismo y el uso de montajes de corte rítmico e intelectual, Retrato de una cerilla defiende el arte como crítica y resistencia al nuevo modelo de sociedad derivado del neocapitalismo postmoderno.

**Palabras clave:** *Ensayo artístico; autoexigencia; sociedad del rendimiento; transdisciplinarietà; pensamiento rizomático*

## 1. Introducción

El proyecto *Retrato de una cerilla* nació con un objetivo en mente: descubrir y desengranar los mecanismos tanto individuales como sociales que potencian el autorrendimiento y la autoexigencia en el actual contexto neocapitalista liberal. Para llevar a cabo dicha investigación de corte teórico-práctico se desarrolló un conjunto de cuatro bloques (*Identificación, Descripción, Confinamiento y Espacio Común*), cuya estructura rizomática los conecta de una forma que permite acceder al proyecto desde cualquiera de ellos y avanzar según la necesidad de la persona participante. La presente comunicación se centra concretamente en el *Bloque I: Identificación* por su carácter de ensayo audiovisual y su relación con las estéticas híbridas de la imagen en movimiento.

El proceso de creación del ensayo se concibe como producto de un razonamiento con desarrollo expresivo literario por la unión del rigor y la subjetividad que caracterizan al ensayo escrito. Sin embargo, la expresión artística de esta tipología de creación permite generar alianzas entre pensamiento y no sólo palabra, sino también imagen, generando así nuevas formas y expresiones más afines al fluir hipertextual del pensamiento, más alejadas de lo que la tradición del razonamiento lógico establece. La unión de la experiencia subjetiva y las diversas fuentes de estudio que caracterizan al ensayo permiten el desarrollo de este proyecto como una propuesta estética-analítica de la pertinencia y necesidad de reflexionar en tanto a la violencia neuronal, resultado de los imperativos neocapitalistas perfeccionados durante lo que Byung-Chul Han describe como la sociedad del rendimiento. Sin embargo, el carácter ensayístico del proyecto no supone una defensa del realismo, tema bastante desmantelado durante las últimas décadas por campos tanto artísticos como sociales y científicos, sino de la imperiosa necesidad de una constante reflexión profunda y crítica sobre una realidad compuesta por multitud de capas tanto sociales como personales, que se reivindica sobre una simple contemplación pasiva de los estratos más superficiales y anodinos.

Así pues, la motivación para realizar un ensayo artístico en relación con el autorrendimiento y la autoexigencia nace tanto de un interés personal como social. Esta situación se debe al encuentro de cuestiones como la atención a las consecuencias de la violencia neuronal, en palabras de Byung-Chul Han, observadas de primera mano; la percepción de la situación extendida a otros sujetos y la consecuente investigación del fenómeno como cuestión social, estructural y consecuente de políticas sociales concretas, no únicamente personales. Por ello, con el propósito de indagar de un modo más incisivo y preciso, en el presente trabajo se ha realizado tras una conveniente y selectiva profundización teórica con respecto a conceptos como la biopolítica, el superyó y la sociedad del rendimiento, cuyo conjunto permiten la comprensión de la afección personal y social por parte de las dinámicas comprendidas dentro del sistema neocapitalista liberal. Este contexto y marco conceptual sitúa al proyecto en una

posición pertinente, vista la tendencia analítica de las últimas corrientes filosóficas contemporáneas con respecto a la evolución de los mecanismos de control colectivo.

## **2. Desarrollo del ensayo audiovisual**

### **2.1. Marco conceptual**

Con el fin de contextualizar el proyecto de forma precisa, el capítulo presente comenta brevemente el marco filosófico, psicológico y social a partir de la cual se desarrolla la reflexión del ensayo audiovisual.

#### *2.1.1. Superyó, biopolítica y sociedad del rendimiento: los ejes centrales de la autoexigencia y el autorrendimiento*

El lazo entre la racionalización y el abuso de poder es evidente. (...) El problema, entonces, consiste en saber qué hacer con un dato tan evidente. (Foucault, 1990, p. 96)

La Historia del ser humano es un relato de poder, dominancia y conquista sobre otros, sobre lo salvaje y lo desconocido. El autorrendimiento y la autoexigencia pueden ser entendidos como dos de los mecanismos de control que devienen del ser tratando de dominarse a sí mismo, sin percibir que ese acto es fruto de un poder ejercido sobre su cuerpo y mente. De este modo, ambos conceptos suponen dinámicas desarrolladas por el superyó, que “plantea severas exigencias ideales cuyo incumplimiento es castigado mediante una angustia de la conciencia moral” (Freud, 1986, p. 137) y que “toma los valores sociales de cada momento para hacer de ellos una moral, determinando las acciones humanas en función de lo que está bien y lo que está mal” (Negro, 2015, p. 98).

Por un lado, el autorrendimiento se concreta en la explotación del propio ser como recurso material aparentemente inagotable, lo que lleva al sujeto a exigir mayor eficacia energética mientras se aumenta constantemente el tiempo dedicado al trabajo. Esto provoca un desgaste físico, mental y emocional muy alto, puesto que las necesidades vitales entran en conflicto con las metas propuestas por el propio ser en términos de rendimiento. Esta forma de relación con uno mismo supone una “necesidad de reinención personal, equivalente al descubrimiento de nuevos yacimientos que habrán de ser agotados. Así sucesivamente” (López, 2019, p. 52); lo que crea una asimilación del valor personal “provisional y revocable, sometido a fluctuaciones y voluntades de un poseedor que decide reconocer o no la utilidad social de esas realizaciones, así como sus límites” (López, 2019, p. 54).



Por otro lado, la autoexigencia se define como la voluntad de exprimir todos los recursos físicos y mentales del propio ser para llegar a niveles de productividad cada vez más altos. Esto supone un ejercicio de violencia constante por parte del superyó, instancia que forma parte del aparato psíquico según la teoría psicoanalista de Sigmund Freud. Esta violencia neuronal se genera cuando el superyó reclama tiempo y energía para el cumplimiento de un rendimiento cada vez superior, obviando necesidades como las horas de sueño, el descanso o la sociabilidad como necesidad básica del ser humano, no como creación constante de una red de contactos laborales. En estos comportamientos observamos que:

El sujeto del rendimiento está libre de una instancia exterior dominadora que lo obligue al trabajo y lo explote. Es su propio señor y empresario. Pero la desaparición de la instancia dominadora no conduce a una libertad real y franqueza, pues el sujeto del rendimiento se explota a sí mismo. El explotador es, a la vez, el explotado. (Han, 2013, p. 92)

Tras estas breves contextualizaciones y definiciones, es posible observar la relación intrínseca de la autoexigencia y el autorrendimiento con la biopolítica, concepto ampliamente desarrollado a partir del planteamiento del filósofo Michel Foucault, ya que suponen un control tanto sobre el individuo como sobre el colectivo al ser mecanismos que el propio ser ejerce sobre sí mismo y que son normalizados y potenciados por la sociedad. Por esta razón urge señalar la presencia e influencia de las prácticas biopolíticas, para “advertir en ellas formas de opresión que buscan normalizarse en el juego de lo cotidiano” (Zafra, 2017, p. 27). Además, el ambiente en el que se han constituido estos conceptos es la sociedad del rendimiento, concepto desarrollado por el filósofo coreano-alemán Byung-Chul Han. Según el autor, la sociedad del rendimiento supone el caldo de cultivo perfecto para estas dinámicas de dominancia en las que se ha consolidado “el imperativo del rendimiento, como nuevo mandato de la sociedad del trabajo tardomoderna” (Han, 2012, p. 19).

Así pues, la unión de los tres conceptos planteados (superyó, biopolítica y sociedad del rendimiento) genera la premisa del mejorado sistema de control en el cual los actos son realizados con creencia de consciencia de libertad y, sin embargo, lo que hacen realmente es favorecer el propio autocontrol que una sociedad necesita para que los sujetos se mantengan afables al sistema. De esta manera, no es necesaria ninguna figura de vigilancia cuando los individuos son guardianes de sí mismos, tomando decisiones libremente con la creencia de que esa elección aumenta el ejercicio de la propia libertad, mientras que realmente favorecen el mantenimiento de un sistema capitalista neoliberal.

Sin embargo, el matiz más importante es que la eficacia del autorrendimiento y la autoexigencia se debe precisamente al gran poder que ejercen dinámicas biopolíticas como el sentimiento inconsciente de culpabilidad interiorizado en la infancia, tan

característico de la religión cristiana. Esta sensación no es únicamente el resultado de la obediencia a una disciplina externa, sino que es un claro ejemplo de hasta qué punto el ser toma como propio de sí mismo y de la consciencia cuestiones que vienen dadas por el ejercicio del poder de un dominio superior. El individuo siente la obligación de estar agradecido de poder dedicarse a sí mismo, de poder trabajar (autoexplotarse más bien) en profesiones relacionadas con lo que anteriormente consideraba un *hobby* hasta que se vio forzado y forzada por su círculo más cercano a no desperdiciar su don y, como dice la frase atribuida al filósofo chino Confucio, “trabajar en algo que le gusta y así no tener que trabajar ni un solo día”. Con este detalle final se completaría el ciclo perfecto para imbuir al individuo en la convencida idea de que “el trabajo les hace libres”<sup>2</sup>, un “entusiasmo (que) puede ser usado como argumento para legitimar su explotación” (Zafra, 2017, p. 15) y que es respaldado por un sistema de valor basado en la visibilidad y la influencia (Zafra, 2017, p. 26).

Desarrollado el marco teórico, cabe dedicar una pequeña conclusión a una cuestión que subyace a la crítica realizada en la presente investigación: el autorrendimiento y la autoexigencia no son siempre nocivos, ya que ambos nacen de pulsiones de autoconservación y mejora de las condiciones vitales. Ambos conceptos se vuelven negativos en el punto en el cual ejercen violencia neuronal sobre el sujeto y niegan necesidades básicas que el ello reclama, dando gran protagonismo al superyó y sus constantes recursos de manipulación interna, entre los cuales destaca el “entusiasmo inducido (que) se ha convertido en herramienta capitalista que permite mantener la velocidad productiva” (Zafra, 2017, p. 31), todo ello con la “máxima dedicación, energía, entrega y sonrisa, como inercia que augura reconocimiento, quizá trabajo, quizá futuro” (Zafra, 2017, p. 32). El problema viene cuando las personas dan por hecho que la autoexigencia y el autorrendimiento son características intrínsecas a su forma de ser, no el reflejo de todo lo anteriormente comentado. Este es justo el punto de partida del desarrollo del ensayo *Retrato de una cerilla. Bloque I: Identificación*.

## **2.2. Retrato de una cerilla. Bloque I: Identificación**

Previamente a desarrollar la práctica del ensayo, es preciso comentar que se trata de una pieza comprendida en el contexto de un proyecto compuesto por cuatro bloques interdisciplinares, cuya línea conceptual que los une es la investigación en torno a los mecanismos individuales y sociales que potencian el autorrendimiento y la autoexigencia. Dicho esto, en la presente comunicación únicamente se desarrolla el *Bloque I: Identificación*, pero es posible indagar sobre el proyecto completo en <http://retratodeunacerilla.com/>.

---

<sup>2</sup> *Arbeir macht frei*, traducida como “el trabajo libera”, es el lema que fue situado en la entrada de numerosos campos de concentración y exterminio creados por el régimen nazi.

### 2.2.1. Metodología. El ensayo como punto de encuentro entre lo personal y lo social

El bloque presentado es un ensayo audiovisual realizado con material propio y apropiado, tanto de piezas de videoarte como de películas y series más relacionadas con la denominada como cultura popular de masas. De modo hipertextual, las imágenes seleccionadas interpretan y representan aspectos de la realidad pública y privada que se conectan a través de una imagen principal que funciona como puente de acceso a la experiencia. Así pues, el bloque funciona como la primera fase de la consideración del autorrendimiento como dinámica aprehendida y no como característica intrínseca a un determinado carácter. Era necesario para ello adaptar la imagen al fluir constante del pensamiento, para moverse con ellos y pensar con ellos.

De este modo, se busca una ruptura con la narrativa tradicional de ordenamiento lógico y cronológico, para crear una sensación onírica más relacionada con deseos y sensaciones que con una narración construida con inicio, desarrollo y conclusión. Con el fin de aproximarse a este resultado y crear la transición hacia el paisaje emocional creado, se hace uso de recursos del lenguaje empleados en el videoarte, el cine moderno o el ensayo audiovisual; formatos expresivos alejados de la narratividad clásica, como la apropiación, la puesta en escena dramática de la imagen central, la edición consistente en la superposición constante de imágenes y la mezcla coordinada de varias capas.



Fig. 1: Captura de *Retrato de una cerilla*. Bloque I: Identificación.

Con cierta conciencia discursiva, se selecciona la imagen central de la autora (Fig. 1), como clara evidencia de la autorreferencialidad como punto de partida y de conceptualización biopolítica de los cuerpos como receptores de las posibles narraciones. A partir de la misma, se va incluyendo materiales visuales y sonoros,

apropiados y originales, recurso ideal para el montaje intelectual, puesto que aporta un nivel de significado ya establecido que complementa al creado en la base del proyecto. La elección del material fue realizada por criterios subjetivos en ciertos casos, así como por la gran potencia visual e incidencia cultural que han tenido y tienen (como pueden ser los fragmentos de *Modern Times* o *Fight Club*). De este modo, se sacan las imágenes de contexto para pensar sobre ellas y que, a su vez, contribuyan a crear un nuevo sentido mediante el diálogo que se establece entre los contenidos.

Finalmente, el montaje se realizó buscando imbuir una sensación clara y violenta de agobio ante el alud de imagen y sonido, emulando el acercamiento a la violencia neuronal, mediante un claro corte rítmico que funciona siguiendo los patrones de la canción seleccionada. La postproducción de este tipo de piezas es, en parte, la más compleja, puesto que la dificultad radica en no caer en una vorágine de contenido ni en evidenciar la línea narrativa, consiguiendo así emular un vagabundeo dentro del aparentemente limitado pero muy amplio terreno del subconsciente. Por esta razón, con el fin de hacer inteligible la pieza, se recurre a una serie de mecanismos que se repiten siempre con el mismo sentido adaptado bajo la premisa de generar una imagen-tiempo, concepto elaborado por Gilles Deleuze para designar aquellas imágenes capaces de “hacer sensibles el tiempo, el pensamiento, hacerlos visibles y sonoros” (Deleuze, 1987, p. 32).

### 2.2.2. Descripción de la pieza

Desde el inicio de la pieza, en el cual la voz en off de una conversación extraída de la película infantil *Pinocchio* (1940) plantea la conciencia como lo que permite distinguir el bien del mal, se establece el nivel simbólico de la pieza y el símil de la imagen de la cerilla en combustión como la autoexigencia y el estado mental que esta provoca.



Fig. 2: Captura de *Retrato de una cerilla*. Bloque I: Identificación.

La elección de iniciar la pieza con una película infantil es un alegato a cómo culturalmente se enseña a concebir la conciencia como esa otra persona que aconseja lo que es correcto moralmente, una estrategia aparentemente inocente pero que es aprovechada por la sociedad del rendimiento para condicionar a los sujetos con mecanismos de control mucho más sutiles que la vigilancia externa. Por otro lado, los fragmentos de *Arbeiter verlassen die Fabrik* (2006, Fig. 2), de Harun Farocki (Nový Jičín, 1944- Berlín, 2014), pieza que es a su vez una apropiación del cine primitivo, crean una secuencia sobre los inicios de la concepción de los trabajadores como piezas de un sistema en cadena que sustituye a unos por otros en una producción que no se detiene, situando así un momento clave en la evolución de la Modernidad a la Posmodernidad.

Con el inicio de la canción *March* (2016), de Keaton Henson (Londres, 1988), se presenta la imagen que será el *leitmotiv* recurrente al que se volverá constantemente durante toda la pieza, una representación teatral de la artista con un ambiente lúgubre y una luz dura. En este fragmento inicial, se plantean las bases formales de la

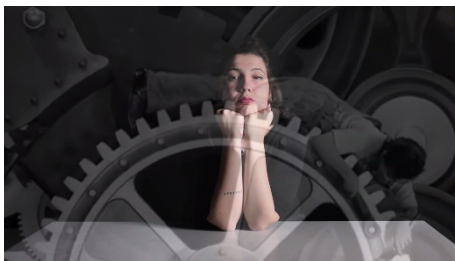


Fig. 3: Captura de *Retrato de una cerilla*. Bloque I: Identificación.

superposición constante de imágenes de distintas fuentes como descripción del sujeto pensante y reflexivo sobre la propia condición de sí misma. Así pues, algunas de las piezas apropiadas son la videoperformance *Art must be beautiful; Artist must be beautiful* (1975), de Marina Abramovic (Belgrado, 1946), por el

condicionamiento violento hacia el propio ser; la película *Modern Times* (1936, Fig. 3),

de Charles Chaplin (Londres, 1889- Corsier-sur-Vevey, 1977), en la que se visualiza la moderna figura del jefe como poder y vigilancia externa, y un fragmento del discurso que realiza el personaje de Tyler en la película *Fight Club* (1999), de David Fincher (Denver, 1962), referente literario de la Posmodernidad por la descripción exacta de los sentimientos transversales a toda una generación que vive la expansión del modelo capitalista neoliberal.

Por otro lado, una sucesión de rótulos que aparecen de forma contundente y sistemática ocupan toda la pantalla con condicionantes proclamas de corte neocapitalista liberal y populista, al estilo de “los segundos son los primeros perdedores”. Este recurso emula los mecanismos individuales mentales de coacción del propio sujeto, que se repite dichas proclamas con total convicción de su veracidad.

Un único momento de la pieza representa un descanso en la saturación de imagen y sonido, un fragmento en el cual, a través de la composición de la imagen central y el encuentro con un gorrión muerto, se plantea el reconocimiento y la autoconsciencia de la autoexigencia como una característica aprehendida y no natural. Este breve interludio se ve interrumpido por un grito de “¡Vuelve al trabajo!”, entonado por un personaje de *The Simpson* (1989) y un fragmento del discurso político de Barack Obama (Hawái, 1961) incluido en un videoclip realizado en 2008 por el artista Will.I.Am (Los Ángeles, 1975), titulado igual que la famosa proclama “*Yes We Can*”. El fin del fragmento viene con el discurso del personaje masculino de la película *Sexperiencias* (1968), de José María Nunes (Faro, 1930), al cansado personaje femenino, ilustración perfecta del conflicto y resultado mental de la constante fricción que produce el no descansar por los diversos planteamientos por parte de los mecanismos que potencian la autoexigencia.

Finalmente, tras un intento de autojustificación del autorrendimiento y los sucesivos ataques violentos al propio ser mediante rótulos que invaden de nuevo la pantalla, la imagen de la cerilla consumiéndose (Fig. 4) cierra el ensayo con la reflexión de que el sujeto de rendimiento no es así de forma natural, sino que es el resultado de un proceso.

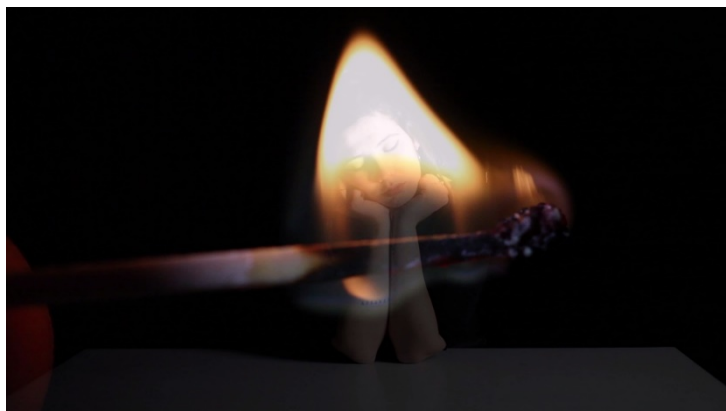


Fig. 4: Captura de Retrato de una cerilla. Bloque I: Identificación.

### 3. Conclusiones

El concepto de ensayo se relaciona casi directamente a disciplinas científicas y literarias, un reflejo del intento constante de enterrar a las artes al campo de la creación de objetos bellos o de la simple expresión de emociones. Sin embargo, ciertos movimientos artísticos y corrientes de corte filosófico y estético reivindican el arte no sólo como generador de conocimiento, sino como una forma de pensamiento en sí mismo. Siguiendo esta línea y en contraposición al intento generacional de la ciencia de ser concebida como la forma de pensar hegemónica, surge la categoría de ensayo en el ámbito artístico, la cual se concibe en base a la siguiente premisa:

El arte (...) nos muestra siempre que el mundo se puede describir de un indeterminado de modos y maneras (...). No es sólo una forma de pensar el mundo, como la ciencia, sino también y sobre todo el pensamiento acerca de cómo pensamos el mundo. También la ciencia lo hace, por supuesto, pero sólo cuando es inevitable. Por eso las revoluciones científicas se espacian en el tiempo, mientras que el arte está en estado de revolución permanente (...). (Vilar, 2015, p. 2)

La forma ensayística en el arte supondría la búsqueda de estéticas como formas de llegar al espectador, “dispositivos para la emergencia de algo todavía no pensado o dicho” (Vilar, 2015, p. 3). El arte, en sus múltiples posibilidades metodológicas, ofrece herramientas completas que permiten “alejarse de la realidad para pensarla mejor” (Catalá, 2020), ya que es capaz de ofrecer visiones distintas a la hegemónica razón científica, cuyo intento de verse como la única verdad posible y aceptada tiene más que ver con dinámicas de poder jerarquizantes que con la pura voluntad de responder a las grandes cuestiones de la humanidad. El problema de la imposición de la racionalidad

científica como única explicación es el hecho de que no llega a dar una respuesta real a la disociación y fragmentación que caracterizan la percepción, las relaciones interpersonales y la concepción de la realidad misma en el contexto actual, ya que:

Hoy en día, nos enfrentamos a fenomenologías que ya no pueden expresarse mecánicamente, mediante el fragmento, sino que precisan de una mentalidad distinta que sea capaz de conectar hechos diversos y de calibrar cómo se distribuye fluidamente el significado en las configuraciones que surgen de esa interconexión. (Catalá, 2010, p. 51)

En consecuencia, el objetivo del ensayo artístico sería ampliar fronteras a través de conexiones y relaciones aparentemente inconexas, con el fin de cuestionar conocimientos consolidados y aceptados como estables. A través de alianzas entre pensamiento e imagen que van más allá del lenguaje verbal, la forma ensayística busca replantear el conocimiento como algo fluido y exploratorio, más relacionado con redes hipertextuales y conexiones mediante constelaciones; es decir, el ensayo artístico busca “proyectar la razón sobre el ámbito de lo intuitivo sin abandonarlo” (Catalá, 2005, p. 7). No se niegan los planteamientos científicos, sino que se cuestiona la relegación de las artes al terreno de lo exclusivamente expresivo. Sin embargo, para que este carácter polifacético no devenga en un simple alud audiovisual, es muy importante conjugar las propiedades formales y conceptuales de cada uno de los fragmentos seleccionados y compuestos, comprendiendo qué aportan al conjunto del proyecto cada una de las disciplinas involucradas. Sólo de esta forma se crearán simbiosis, contrapuntos y diálogos internos que enriquecerán el ensayo y asentarán las bases de las relaciones intertextuales plantadas por el autor o autora, intentos no de representar lo visible, sino de hacer visible lo invisible al observar las cuestiones desde ángulos no ortodoxos. Para ello, propuestas como la presentada en este proyecto defienden una cuestión tan representativa de la hipertextualidad posmoderna, como es el “mestizaje de estructuras representativas que acaban dando paso a un producto híbrido mucho más potente que el que se desprendía de las actitudes puritanas y minimalistas” (Catalá, 2010, p. 54).

A modo de cierre de la comunicación, cabe destacar que el proyecto nació como inquietud personal y que, gracias a la investigación teórico-conceptual y al propio proceso creativo del resto de bloques que acompañan al ensayo audiovisual, tomó un carácter más social e interrelacional. Así pues, *Retrato de una cerilla*, cuyo título ya indicaba cierto carácter autobiográfico, terminó adoptando una línea de creación más propia de proyectos artísticos participativos y sociales, convirtiendo el sujeto del título en un concepto plural, hecho de fragmentos de Otros, hecho de las intertextualidades de todas y todos.



## 4. Referencias

- ABRAMOVIC, M. (1975). *Art must be beautiful; Artist must be beautiful* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=7kXnrVDxtyc>
- CATALÁ, J.M. (2005). Film-ensayo y vanguardia. En Cerdán, J., y Torreiro, C., *Documental y vanguardia*. Cátedra, 109-158.
- CATALÁ, J.M. (2010). La necesaria impureza del nuevo documental. *Líbero*, XIII (25), 45-56, <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/2-La-necesaria-impureza-del-nuevo-documental.pdf>
- CATALÁ, J.M. (Febrero de 2020). Pensar el cine de pensamiento. Ensayos audiovisuales e imagen compleja. En *Jornadas de Cine Documental y Derechos Humanos*. XI Festival Internacional de Cine y Derechos Humanos llevado a cabo en Universitat Politècnica de València. <https://masterprodart.webs.upv.es/jornadas-de-cine-documental-y-derechos-humanos/>
- DELEUZE, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós Ibérica.
- FAROCKI, H. (2006). *Arbeiter verlassen die Fabrik* [videoinstalación]. YouTube. <https://www.youtu.be/mi4Oj3hEBlw>
- Fight Club (El club de la lucha*. Dir. David Fincher) [cinta cinematográfica]. Fox 2000 Pictures, 1999.
- FOUCAULT, M., & MOREY, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Paidós Ibérica.
- FREUD, S. (1986). *Obras completas de Sigmund Freud. Volumen 23 (1937-39). Moisés y la religión monoteísta, Esquema del psicoanálisis y otras obras*. Amorrortu editores.
- HAN, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder.
- HAN, B.-C., y Saratxaga Arregi, A. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- HENSON, K. (2013). March [canción]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=7\\_YRnGvV\\_g](https://www.youtube.com/watch?v=7_YRnGvV_g)
- LÓPEZ, J. (2019). *Crítica de la razón precaria. La vida intelectual ante la obligación de lo extraordinario*. Catarata.
- Merlí* (Dir. Héctor Lozano) [serie de televisión]. Veranda, 2015.
- Modern Times (Tiempos modernos*. Dir. Charles Chaplin) [cinta cinematográfica]. Charles Chaplin Productions, 1936.
- NEGRO, M.A. (2015). El superyó en Lacan: Actualidad del concepto tal como es planteado en sus 'Antecedentes' (1932-1952). *Affectio Societatis*, 12 (23), 86–100. <https://doaj.org/article/cea47ab18b4a4cf5941e6dda995a89ea>
- Pinocchio (Pinocho*. Dir. Norman Ferguson et al.) [cinta cinematográfica]. Disney, 1940.
- Sexperiencias (Sexperiencias*. Dir. Jose María Nunes) [cinta cinematográfica]. 1968.
- The Simpson (Los Simpson*. Dir. Matt Groening) [serie de televisión]. 20th Century Fox, 1989.

VILAR, G. (Junio de 2015). "Troubling Research: una definición". En *II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales (ANIAV)*. Universitat Politècnica de València. <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ANIAV/ANIAV2015/paper/view/1137>

WILLIAM (2008). Yes We Can [videoclip]. YouTube. <https://youtu.be/2fZHou18Cdk>

ZAFRA, R. (2017). *El entusiasmo: precariedad y trabajo creativo en la era digital*. Anagrama.

## Armas para salvar hombres, imágenes para someterlos

Ana Císcar Cebriá<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de València  
ancisceb@alumni.upv.es

---

### Abstract

*The work presented here - Weapons to save men, images to subdue them - is an audiovisual piece of five minutes that reflects on how the processes of progress and rationalization that began with the Enlightenment project have meant and continue to mean, in the same way, barbarism.*

*The title refers to declarations made by the inventor of the first machine gun, Richard Jordan Gatling, in which he justified his invention by the saving of soldiers' lives that his new automatic rifle would mean, because it would require fewer combatants in battle. In this contradictory argument in which it is proposed that the use of a weapon can save lives, the main thesis of the project arises.*

*The video is composed of appropriate images in which we see, for example, some photographic studies on the movement of Etienne Jules-Marey, as well as the photographic revolver he invented, the video of Operation Teapot in 1955 in which the effects of the nuclear bomb were tested in the reproduction of a village, or war simulators used in the army. Using collage as the main technique of montage and a deconstructive strategy of appropriate material - the images are cut, superimposed and juxtaposed in a plastic way - relations and contrasts are established between the different materials that compose the video.*

**Keywords:** video, collage, progress, barbarism, war.

---

### Resumen

*El trabajo que aquí se presenta –Armas para salvar hombres, imágenes para someterlos– se trata de una pieza audiovisual de cinco minutos, en la que se plantea una reflexión acerca de cómo los procesos de progreso y racionalización que comenzaron con el proyecto de la Ilustración, supusieron y suponen, del mismo modo, la barbarie.*

*El título hace referencia a unas declaraciones del inventor de la primera ametralladora, Richard Jordan Gatling, en las que justificaba su invento por el ahorro de vidas en soldados que iba a suponer su nuevo fusil automático al necesitar en batalla menos combatientes. En este contradictorio argumento en el que se propone que el uso de un arma pueda salvar vidas surge la tesis principal del proyecto.*

*El vídeo se compone de imágenes apropiadas en las que vemos, por ejemplo, algunos estudios fotográficos sobre el movimiento de Etienne Jules-Marey, así como el revólver fotográfico que inventó, el vídeo de la Operación Teapot de 1955 en los que se probaron los efectos de la bomba nuclear en la reproducción de un poblado, o simuladores de guerra que utilizan en el ejército. Utilizando el collage como técnica principal de montaje y estrategia deconstructiva del material apropiado –las imágenes se cortan, superponen y yuxtaponen de un modo plástico–, se establecen relaciones y contrastes entre los diferentes materiales que componen el vídeo.*

**Palabras clave:** vídeo, collage, progreso, barbarie, guerra.

## 1. Introducción

En el presente artículo analizaremos de forma breve, tanto los aspectos más teóricos, como formales, del proyecto videográfico *Armas para salvar hombres, imágenes para someterlos* (2019).

Se trata de una pieza audiovisual, de cinco minutos de duración, en la que se explora, mediante el uso de imágenes apropiadas y la técnica del video-collage, la relación intrínseca entre los procesos de progreso y racionalización, con la barbarie. En concreto, el vídeo establece una cierta analogía entre los métodos de producción de imágenes, –cámaras, simuladores...– con métodos violentamente destructores.

Este proyecto audiovisual forma parte de la línea de investigación que estoy llevando a cabo desde mi trabajo como artista visual, en la que se abordan los peligros inherentes que existen detrás de cada imagen, analizando como su evolución técnica participa directamente en la “destrucción del hombre” (Didi-Huberman, 2013, p. 28), y relacionándola con los actuales métodos de producción masivos que las generan.

El título del vídeo hace referencia a unas declaraciones del inventor de la primera ametralladora, Richard Jordan Gatling, en las que justificaba su invento por el ahorro de vidas en soldados que iba a suponer su nuevo fusil automático al necesitar en batalla menos combatientes. Aparte de este contradictorio argumento racionalista en el que se propone que el uso de un arma pueda salvar vidas, se plantea el vínculo entre armas e

imágenes, además de poner en relieve como, en muchas ocasiones, son las imágenes las armas generadoras de destrucción y violencia.

Bajo esta premisa, la pieza está compuesta por diferentes vídeos apropiados de la red, en los que vemos algunos de los primeros estudios fotográficos sobre el movimiento de Etienne Jules-Marey, así como el revólver fotográfico que inventó, el vídeo de la Operación Teapot de 1955 en los que se probaron los efectos de la bomba, simuladores de guerra que utilizan en el ejército, el primer videojuego de temática bélica, o anuncios de los años sesenta de juguetes de armas de fuego.

Mediante el uso del collage como técnica principal de montaje y estrategia deconstructiva –y resignificativa– de éste material apropiado, se establecen una serie de relaciones, por contraste en unas ocasiones, y por similitud en otras, en las que se observa claramente esa navaja de doble filo que es el progreso, y cómo los procesos de racionalización y tecnificación no sólo han desarrollado avances benevolentes, también han seguido desencadenando, con una eficiencia aterradora, guerras, violencia e injusticia.

## 2. La guerra con / desde / a través de las imágenes

El vídeo, estructurado en tres partes claramente diferenciadas por la temática de las imágenes y por el montaje de éstas, comienza con los primeros estudios fotográficos sobre el movimiento de Etienne Jules-Marey, cuya técnica, la cronofotografía, permitió hacer visible lo que para entonces el ojo era incapaz de ver, posibilitando así la representación de ciertas fases del movimiento. Las imágenes que vemos en esta primera parte, fragmentadas y superpuestas entre sí, se van sucediendo en un juego acumulativo. Vemos diferentes animales en movimiento, el caminar de un caballo, el estudio de su salto, un colaborador de Jules-Marey pronunciando *je vous aime*, y al propio investigador con uno de sus inventos más recordados, el fusil fotográfico, con el que registraba estas cronofotografías. El diseño del aparato permitía poder *disparar* doce fotografías por segundo y registrarlas en un mismo cuadro. Al igual que con una cámara al uso, vemos a Jules-Marey visualizar su objetivo, apuntar, ajustar y apretar el disparador, en este caso, un gatillo.

Estas imágenes muestran de un modo muy literal la violencia simbólica que está detrás del obturador fotográfico, y que, con el paso del tiempo y la tecnificación de los dispositivos, se ha convertido en algo más palpable que nunca. Susan Sontag escribía en 1996: “Hay algo predatorio en el acto de registrar una imagen. Fotografiar personas es violarlas, pues [las] transforma en objetos que pueden ser poseídos simbólicamente” (Sontag, 1996, p. 24). De este modo, la fotografía –podíamos hablar también de otro tipo de representaciones icónicas–, con su afán *cazador* por registrar fragmentos del

mundo, es un medio poderosamente violento y peligroso, capaz de transformar aquello que fotografía desde el dominio de la mirada del fotógrafo.



Fig. 1: Fusil fotográfico, 1882;

Fig. 2: Captura del vídeo *Armas para salvar hombres, imágenes para someterlos* (2019).

Este primer minuto del vídeo, en el que vemos los registros del fusil fotográfico de Jules-Marey, nos advierte del potencial destructor de un mundo altamente tecnificado, y de cómo las imágenes, así como los dispositivos que las producen, son partícipes de ello.

Acto seguido, comienza la segunda parte de la pieza en la que se van intercalando, también mediante superposición, imágenes de la Operación Teapot de 1955 en los que se probaron los efectos de bombas nucleares llevadas a cabo en El Sitio de Pruebas de Nevada (una reserva militar creada para probar armas atómicas); junto a imágenes de un simulador con aspecto de videojuego que utilizan normalmente en el ejército como entrenamiento; y, las primeras imágenes del espacio registradas en 1946.



Fig. 3: Capturas del vídeo *Armas para salvar hombres, imágenes para someterlos* (2019).

Con esta serie de vídeos vemos muy claramente la evolución simultánea y la sinergia entre los dispositivos de captura de imágenes, y los avances en la industria militar.

Además, se tratan de grabaciones con cierto carácter ficticio o simulado –en el caso del simulador militar, y las pruebas atómicas en un poblado teatralizado–, con el objetivo de entrenar a los soldados, o ver la fuerza destructiva de las armas atómicas, dándole a la representación un carácter doblemente violento, por su fin instrumental, y simbólico. Tal y como afirma Weizenbaum, uno de los padres de la cibernética, “una herramienta siempre es a la vez un modelo de su propia reproducción y una instrucción de uso para la aplicación de las capacidades que simboliza (...) La herramienta como símbolo trasciende así un rol como un medio práctico para un fin determinado y es un elemento constitutivo para la recreación simbólica del mundo por parte de las personas” (Weizenbaum, como se citó en Farocki, 2013, p. 105).

Este es un tema ampliamente abordado por el artista Harun Farocki, uno de los referentes más evidentes a la hora de plantear el proyecto videográfico que aquí se analiza. El cineasta alemán, vertebrará su discurso a lo largo de prácticamente toda su carrera con la relación entre las “fuerzas productivas y las fuerzas destructivas”, en las que “guerra y crecimiento del capital se abrazan, entrelazan y determinan mutuamente como parte del mismo sistema, de un mismo movimiento, de una misma expansiva racionalidad” (Collingwood-Selby, 2014, p. 60). Mediante el uso de imágenes operativas, como por ejemplo en la trilogía *Eye/Machine* (2001-2004), Farocki pone en evidencia el poder y la peligrosidad de este tipo de dispositivos altamente tecnificados, donde se pierde por completo la parte subjetiva e humanizada, y que han alimentado con gran eficiencia “la dinámica destructiva puesta en marcha por el conflicto” (Benet, 2007, p. 47). El cineasta alemán bebe directamente de la línea discursiva proveniente en gran parte de la Teoría Crítica de la Escuela de Frankfurt, más concretamente de la línea contra la ideología tecnocrática que desarrollaron más en profundidad autores como Marcuse, o Habermas. Estos autores hablaban de cómo se estaba legitimando el dominio del hombre, gracias a la ciencia y la técnica, en tanto generadoras de riqueza en la sociedad capitalista: “En esta sociedad, el aparato productivo tiende a hacerse totalitario en la medida en que determina, no sólo las ocupaciones, aptitudes y actitudes socialmente necesarias, sino también las necesidades y aspiraciones individuales (...) La tecnología sirve para instituir formas de control social y de cohesión social más efectivas y más agradables” (Marcuse, 2016, p. 36).

Esta segunda parte del vídeo concluye con el despegue del cohete que permitió registrar las primeras imágenes del espacio exterior, un gran hito de avance y poder técnico, mientras vemos, simultáneamente, los muñecos del poblado de Nevada arder por la explosión atómica.

Por último, la parte final de la pieza se compone de un reportaje francés sobre la Guerra Civil Española, anuncios de diferentes juguetes de armas de fuego de los años cincuenta y setenta, y uno de los primeros videojuegos de temática belicista.

Como hemos visto, muchos de los videos apropiados que conforman el proyecto, aparte de los que son claramente registros documentales de diferentes situaciones y contextos históricos, se caracterizan por cumplir esa función de simulacro, como el caso del simulador militar, o las pruebas nucleares. Del mismo modo, podríamos decir que tanto los anuncios de juguetes, como el videojuego, tienen el mismo carácter: ambos tienen ese componente teatral y representativo intrínseco a las dinámicas del juego. Pese a esta similitud, hay algo que los distingue, y es, precisamente, su supuesto fin lúdico.

La macabra comparación que crean estas imágenes con las del reportaje sobre la Guerra Civil Española, como si de otro juego de niños se tratara, hace que nos cuestionemos sobre la peligrosa influencia de este tipo de juegos o representaciones basadas en el imaginario bélico, no tanto por su reproducción literal, sino por la recreación simbólica que crean, tal y como afirmaba Weizenbaum, participando en una lectura belicista de la Historia que justifica y normaliza el conflicto.



Fig. 4: Capturas del vídeo *Armas para salvar hombres, imágenes para someterlos* (2019).

### 3. El uso del collage como técnica del montaje

Como hemos comentado, una de las características formales más destacadas del proyecto es la utilización del collage como técnica principal de montaje, la cual no sólo nos ha servido como una herramienta compositiva, sino también como un elemento clave en las relaciones dialécticas que se han generado entre las imágenes apropiadas.

Así pues, los recursos más utilizados serían, por una parte, la fragmentación del material apropiado, recortando los vídeos a diferentes tamaños, como si de un papel se tratara; y la sucesión de las imágenes de un modo acumulativo, donde éstas, no sólo aparecen de manera simultánea, sino que seuxtaponen unas encima de otras. También se han modificado los modos de reproducción de algunos de los vídeos,



poniéndolos marcha atrás, y otros son girados 180º. Este juego compositivo, podríamos decir, constructivista, hace del montaje una herramienta más intuitiva y plástica, sin regirse por las lógicas ortodoxas, destacando elementos que normalmente pasarían desapercibidos, como los márgenes negros de los diferentes formatos de cada vídeo.

Por otra parte, en cuanto a las relaciones que se establecen entre el material apropiado, se ha intentado generar a lo largo de todo el proyecto una suerte de arqueología visual mediante el montaje poniendo fragmentos de un material heterogéneo, y de contextos y tiempos diferentes con el fin de crear contrastes y diálogos entre las imágenes. Los saltos temporales, los choques y confrontaciones no son otra cosa que una interrogación, un cuestionamiento a ciertos imperativos visuales con un potencial *predatorio*; un cuestionamiento a esa mirada técnica que nos enseña qué y cómo tenemos que *percibir* y entender aquello que nos rodea.

#### 4. Conclusiones

En el ensayo *Cuando las imágenes toman posición*, en el que el filósofo Didi-Huberman analiza la obra más visual de Bertolt Brecht, habla de lo que el poeta alemán denominó como un “arte de la historización”, “un arte que rompe la continuidad de las narraciones, extrae de ellas diferencias y, al componer esas diferencias juntas, restituye el valor esencialmente “críptico” de toda historicidad. Distancias en saber manipular el material visual y narrativo como un *montaje de citas* que hacen referencia a la historia real” (Didi-Huberman, 2013, p. 62).

Es esta “ruptura de la continuidad” la que se ha propuesto a lo largo de todo el proyecto, una ruptura que se ha planteado dualmente, desde los saltos y los contrastes temporales entre el material apropiado, y de un modo literal, mediante la fragmentación de dicho material.

Gracias al distanciamiento que permite la apropiación de un material visual alejado de nuestro tiempo, en contraste con imágenes contemporáneas, que nos *tocan* e interpelan de un modo más directo, podemos arrojar una mirada crítica sobre esas imágenes que participan activamente en contextos de violencia, además de cuestionar la historia contada a través del relato belicista imperante.

## 5. Referencias

- CELIS BUENO, C. (2016). Imágenes operativas y montaje blando: historicidad de la función social de la imagen en la obra de Harun Farocki. *AISTHESIS*. 60, 91-109.
- COLLINFWOOD-SELBY, E. (2014). Reconocer y perseguir de Harun Farocki: el dominio de la imagen operativa. En D. Fernández *Sobre Harun Farocki. La continuidad de la guerra a través de las imágenes*. Santiago de Chile: Metales Pesados.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2012). *Arde la imagen*. Oaxaca: Ediciones Ve S.A.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2013). *Cuando las imágenes toman posición*. Madrid: A. Machado Libros.
- FAROCKI, H. (2013). *Desconfiar de las imágenes*. Argentina: La Caja Negra editora
- GARCÍA, L. (2017). La comunidad en montaje: George Didi-Huberman y la política de las imágenes. *AISTHESIS*, 61, 93-117.
- GUARDIOLA, I. (2019). *El ojo y la navaja. Un ensayo sobre el mundo como interfaz*. Barcelona: Arcadia
- HABERMAS, J. (2009). *Ciencia y técnica como "ideología"*. Madrid: Tecnos.
- HERNÁNDEZ, M. (2012). *Materializar el pasado. El artista como historiador (benjaminiano)*. Murcia: Micromegas .
- MARCUSE, H. (2016). *El hombre unidimensional*. Barcelona: Planeta.
- MARTÍNEZ LUNA, S. (2019). *Cultura visual, la pregunta por la imagen*. Vitoria-Gasteiz: Sans Solei Ediciones.
- SONTAG, S. (1996) *Sobre la fotografía*. Barcelona: Edhasa.
- VIRILIO, P. (1989). *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra.
- VIRILIO, P. (2012). *La administración del miedo*. Madrid: Pasos Perdidos Barataria.

## ***Sturm der Bilder: registros videográficos de las actitudes iconoclastas***

**Sergio Martín**

Universitat Politècnica de València, serma10s@bbaa.upv.es

---

### **Abstract**

Sturm der Bilder's proposal is a journey through the destructive gesture of the human being towards images and, consequently, on their identity contexts. Traditionally, iconoclastic phenomena are reduced to certain crises of the image that do not encompass the complexities of this attitude towards the ideological. This is how hegemonic visual policies are dissolved in the face of the ruin of their representation, showing the violence of institutional narratives. For this, this video documents those records that are transferred from the cultural heritage to the human bodies themselves.

On the other hand, the video itself is directly related to the debate on patrimonial inheritance, dominated through iconoclastic strategies that influence symbolic murder. However, these same acts have managed to open up the analysis of conservation and cultural management on each occasion. This fact, in turn, indicates how new media, such as video and photography, can be technologies of the record for documentation and preservation in the absence of a reference, as happened with Jean Cocteau's photobook "Death and Statues" (1946). Therefore, the video would preserve the images as fragments, fleeting and hurtful as memories, in order to protect the memory from the copy and the reproducibility.

For all these reasons, the short film seeks phenomenological traces through the gestures reflected in the management of violence towards images in history. A journey of critical thought in the hands of a vehemence that fails to hide the possibility of truth behind the act of what is known as "the destruction of art."

**Keywords:** *iconoclasm, art history, image, film-essay*

## **Resumen**

La propuesta de *Sturm der Bilder* es un recorrido por el gesto destructivo del ser humano hacia las imágenes y, en consecuencia, sobre sus contextos identitarios. Tradicionalmente, los fenómenos iconoclastas son reducidos a ciertas crisis de la imagen que no abarcan las complejidades de esta actitud frente a lo ideológico. Es así como las políticas visuales hegemónicas se ven disueltas frente a la ruina de su representación, mostrando la violencia de los relatos institucionales. Para ello, este vídeo documenta esos registros que se trasladan desde el patrimonio cultural hasta los mismos cuerpos humanos.

Por otra parte, el propio vídeo se relaciona directamente con el debate de la herencia patrimonial, dominada a través de estrategias iconoclastas que inciden en el asesinato simbólico. No obstante, estos mismos actos han logrado abrir en cada ocasión el análisis de la conservación y la gestión cultural. Este hecho, a su vez, señala cómo los nuevos medios, como el vídeo y la fotografía, pueden ser tecnologías del registro para la documentación y preservación a falta del referente, como sucedió con el fotolibro de Jean Cocteau “La muerte y las estatuas” (1946). Por ende, el vídeo preservaría a las imágenes como fragmentos, fugaces e hirientes como recuerdos, a modo de resguardar la memoria desde la copia y la reproductibilidad.

Por todo ello, el cortometraje busca las huellas fenomenológicas a través de los gestos reflejados en la gestión de la violencia hacia las imágenes en la historia. Un viaje del pensamiento crítico en manos de una vehemencia que falla en ocultar la posibilidad de verdad tras el acto de lo conocido como “la destrucción del arte”.

**Palabras clave:** *iconoclasia, historia del arte, imagen, ensayo audiovisual*

## 1. Introducción

La destrucción es un acto que simbólicamente ha sido representado como elemento de lo reprochable, acciones que no buscan ninguna consecución beneficiosa para la historia cultural que la sufre. Estos eventos condenan al olvido eliminando toda huella rastreable, lo que consiste en un retorno al vacío, a un supuesto punto de partida. Destruir implica alejarse de lo que se ha tratado de considerar como civilizado, generando relatos que tratan de demonizarlo acusando a este de ser una carencia de educación (Schiller, 2018). Educación como cultura, cultura como dispositivo civilizatorio (Bauman, 2013). No obstante, a pesar de todo ello estos fenómenos han estado siempre presentes. La destrucción forma parte activa de los procesos de transformación en los cuales puede, incluso, concluir en la creación de algo nuevo. Sin ir muy lejos, las propias materias primas deben ser transformadas, destruyendo su forma, para poder obtener productos manufacturados. De este mismo modo, la destrucción ha sido una herramienta de desmontaje ideológico, señalando con estos fenómenos el disenso frente a estructuras hegemónicas de poder. Por un lado o por el otro, destruir forma parte vital de la existencia y ha dado varios casos que deben ser estudiados con detenimiento. Asumir que la destrucción es necesaria no implica no poder establecer un contacto crítico, preguntándose las razones de su formación y evaluando sus condiciones de existencia. La violencia que se genera debe ser medida para entender cómo y por qué destruir. Es por este motivo que en las últimas décadas ha surgido un campo de análisis que trata de dar respuestas a esos interrogantes, cuestionando ya no qué es sino cuándo podría ser. Uno de los campos más conocidos son los llamados estudios sobre iconoclasia (Gamboni, 2014).

El vídeo que aquí se propone se basa en este punto de partida, cómo se ejerce esa violencia a través de la iconoclasia. Pero, ¿por qué la iconoclasia? El estudio de lo que se denomina como la “destrucción del arte” ha sido una de las más fructíferas áreas de investigación en las que poner en cuestión las probabilidades de los actos destructivos, ya no por su mera formalidad sino por la complejidad política y social que representan. Por ello, a lo largo del presente escrito se realizará un breve recorrido sobre el interés actual de observar dichos sucesos y cómo sirven para dar algunas aproximaciones a la cuestión de comprender mejor cuándo se destruye. Para ello, el escrito se divide en dos secciones: en primer lugar, un acercamiento a la iconoclasia y su justificación como objeto de estudio; en segundo lugar, el inevitable debate sobre la conservación y el patrimonio que se sucede a raíz de estas situaciones, uniendo cómo iconoclasia y vídeo conforman varios niveles de conservación. Por último, en este escrito no habrá unas conclusiones definidas, ya que aquí solo se busca señalar los detalles importantes que ha favorecido la producción del cortometraje *Sturm der Bilder* y su proyección futura, por lo que esto implica comprender la necesidad y utilidad de la investigación artística.

El cortometraje es un ensayo audiovisual que arranca desde la intencionalidad de averiguar que supone destruir, cuándo se considera que algo es destruido y si, realmente, se puede conseguir hacer desaparecer a lo violentado de la historia cultural.

## **2. Estructuras iconoclastas**

La iconoclasia se institucionaliza como paradigma con la teología (Otero, 2012), dando base a los debates que desarrollaron las diferentes crisis de representación religiosa en el pasado. Más tarde, esta comienza a ser estudiada a partir del s. XVIII por las disciplinas académicas de la Historia y la Historia del Arte, analizando dichos fenómenos como actitudes contextuales y, por ende, anecdóticas. Sin embargo, desde los años setenta del siglo pasado algunos historiadores comenzaron a detectar que la actitud destructiva que caracteriza a esos eventos no se constreñía a empresas aisladas en el tiempo, sino que se podrían entender como una acción atemporal, siendo más cotidiano de lo que se había entendido hasta la fecha.

Estas miradas se llevan a cabo desde la interdisciplinariedad como se observa en enfoques psicológicos (Freedberg, 2017), antropológicos (Belting, 2012) o filosóficos (Mitchell, 2016). A lo largo de estas variadas aportaciones se construyó el cuerpo de un campo de análisis que, como se ha mencionado anteriormente, se conoce como estudios sobre iconoclasia. En estos mismos se trata de averiguar y analizar los distintos parámetros que intervienen en la ejecución de estos actos, lo que implica una observación detallada de las causas y consecuencias de la destrucción. Esta dirección redirige la cuestión hacia las posibles razones de disenso que les han dado pie.

Una de las consecuencias más notables del surgimiento de este campo es cómo se adscribe a otros paradigmas de estudio que convergen en el análisis de estos fenómenos. Por ejemplo, las aportaciones que buscan complejizar el campo teórico de las imágenes. Este mismo tiene una tradición arraigada en las renovaciones disciplinares de las metodologías historiográficas (Didi-Huberman, 2018), en las cuales se comienzan a emplear a las imágenes y el pensamiento visual de un modo más específico y transversal, tal y como se puede observar en el recorrido de las propuestas warburgianas hasta llegar al giro pictórico o icónico (García, 2011), las cuales han favorecido el desarrollo de otras perspectivas como son las múltiples áreas del conocimiento que tratan de observar los Estudios Visuales. En cuanto a la iconoclasia, el estudio de las imágenes y su relación con su contexto es vital, ya que es necesario poder acercarse a las razones de la necesidad de destruir una imagen, así como el problema del cómo hacerlo. Para esta línea podría servir el enfoque del antropólogo Hans Belting cuando desarrolla una teoría que ofrece una herramienta para acercarse a estos eventos. Belting propone y razona que la imagen se compone de varios estadios que viajan desde la inmaterialidad de la idea hasta su formación matérica a través de

un medio o dispositivo específico para su visibilidad en el plano de lo real (2012). Esto implica, que destruir el referente no supone una victoria de anulación de las ideologías que conformaron la imagen conflictiva. Esta puede sobrevivir a través de su supervivencia, ya sea en otras imágenes o en su herencia oral. Esta teoría del potencial de las imágenes a través de sus arraigos en los imaginarios visuales se vincula con la propuesta fantasmagórica warburgiana y, más adelante, benjaminiana (Benjamin, 2021). Las imágenes, por ende, no desaparecen por completo, suelen dejar un rastro capaz de encarnarse en un futuro. Incluso, esta intención de desaparición puede generar aún más atención sobre el elemento afectado, como ha sucedido en algunos casos de *damnatio memoriae* en el pasado.

Por otro lado, otra de las cuestiones más relevantes de la iconoclasia es el modo en el que ha sido categorizada desde dentro, es decir, la inevitable confrontación de la oposición iconoclasta-idólatra. Este mecanismo funciona para que en todo momento haya un conflicto entre el iconoclasta que considera que el otro actúa como idólatra, lo que significa que este último vive en el supuesto engaño ideológico mediante su forma. Esto estructura una visión cíclica que acorta la inmensidad de matices que se generan en estos conflictos. La filósofa Marie-José Mondzain amplía esta percepción incluyendo el estudiar la figura del iconódulo, un ente necesario para la defensa de la veneración de imágenes sin caer en el supuesto engaño del idólatra (Mondzain, 2012). El iconódulo sería la persona que discierne los hilos que conforman una imagen, atendándose a estas de un modo crítico. Por lo tanto, este elemento pone sobre la mesa el factor de estudio del mundo visual sin caer en paradigmas apocalípticos del exceso de imágenes en el que flotan los debates actuales (Soto, 2020). De este modo, se pueden estudiar los conflictos iconoclastas desde la perspectiva de sus condiciones de posibilidad, lo que lleva a cabo un mayor detenimiento en las características específicas, ya no solo del acontecimiento en particular sino sobre el potencial de las imágenes: ¿cuáles son las huellas que han sobrevivido en el tiempo?, ¿por qué se ataca la forma?, ¿cómo se entienden estas estrategias de acción política?

Por ende, estas visiones teóricas buscan acercar el debate tanto a la acción destructiva cómo a sus elementos constitutivos, generando una hipótesis en la que la iconoclasia más que un golpe explosivo es una actitud intelectual frente a las imágenes. Pensarlo como una actitud es similar al concepto carnavalesco de Mijaíl Bajtin, en el que durante esta festividad el pueblo podría criticar la hegemonía sin pena de castigo ninguna (Rodríguez, 2003). La crítica es la vía por la que la iconoclasia actúa de manera activa, destruya o no, contra el pensamiento que se materializa en una imagen. Es así como Walter Benjamin también se interesó por la actitud de un niño pequeño frente a un juguete, en el que su propia curiosidad le llevaba a desmontarlo para conocerlo mejor. La destrucción que ejerce el niño es para poder analizar con detenimiento lo que tiene entre manos (Didi-Huberman, 2008). Ambas posturas son ejemplos de actitudes

iconoclastas, que no son simplemente contra la representación divina, sino que se transforman en una actitud atemporal que atraviesa todo debate en favor de conocer mejor las condiciones de las imágenes. Es por este motivo que la “vandalización” y ataque contra esculturas del pasado año 2020 ha sido destacada por historiadores como Enzo Traverso, debatiendo que esas acciones son signos de que hay una memoria en esas imágenes dentro del imaginario colectivo, hay unas emociones que fomentan dichas representaciones y todo esto genera un debate, una discusión sobre el surgimiento de esos sentimientos arraigados en situaciones específicas. Indican la necesidad de un diálogo, de un desmontaje de los relatos que conforman las imágenes y su ataque no es nada más que la necesidad de señalar un suceso, un malestar. Destruir es la herramienta de crítica contra las estructuras que mandaron hacer ciertas imágenes, el mensaje que se transmite es la del disenso de un propósito vinculado a la construcción de estas. De este modo, es cómo la iconoclasia abre el debate de la conservación de patrimonio y cómo esta es discutida a través de las propias particularidades del vídeo como medio, así como sus propias estrategias de conservación.

### **3. Conflictos de la preservación**

El propio fenómeno de tratar de eliminar la forma material como asesinato simbólico de la idea que representa no se puede desvincular del acto de destrucción, que en su vertiente más clásica pone en conflicto la preservación y obliga a entrar en el tablero de juego a las estrategias de conservación. Por lo tanto, la conservación del patrimonio siempre está en el debate iconoclasta en su doble vertiente: como restauración y como prevención. Hay ciertos ataques iconoclastas, sin entrar en sus especificaciones contextuales, que tratan de prevenirse mediante la seguridad de los objetos a conservar. Miles de ejemplos pueden ser desplegados sobre los espacios museísticos; no obstante, más paradigmáticos son los casos de traslado de obras como el traslado de las obras del Louvre en la Segunda Guerra Mundial o las del Museo del Prado en la Guerra Civil española. Incluso, durante el siglo XXI, los múltiples conflictos llevados a Oriente Medio, según Occidente, han proliferado los ataques a objetos antiguos. De este tipo de acontecimientos se desarrollan planes de protección que van desde el aumento de la seguridad en los espacios de exhibición, así como su completa sustitución mediante réplicas. Aun así, no todos estos ataques son por dañar al objeto en sí, sino que tienen intenciones intrínsecas que algunos autores han tratado de estudiar a raíz de casos como los sucedidos por el Dáesh o la destrucción de los budas de Bamiyán. La hipótesis es que tras la superficial justificación religiosa podrían haber motivos geopolíticos de control del patrimonio que Occidente considera relevantes. Un ataque a estas obras y su completa desaparición generan incertidumbre y miedo, atacan con pocos medios a otros estados que se vanaglorian su nivel civilizatorio o su



poderío militar y cultural. Por ende, la destrucción de estos objetos pone sobre la mesa el concepto de plusvalía de las imágenes (Vives-Ferrandiz, 2015). Esta plusvalía está muy relacionada con las huellas sobre las que se estructuran esas imágenes en el tiempo, haciendo referencia a sus distintos contextos de creación. Estos eventos implican que el ataque de dicho objeto es un ataque a todo lo que lo rodea, dejando un mensaje al que se considere como oponente a mermar. El caso de Bamiyán, a pesar de sus razones religiosas, algunos autores han analizado este evento como un ataque a la idea de patrimonio de Occidente, ya no solo a los monumentos como objetos auráticos de la historia cultural, sino también contra el turismo que generan estos mismos. Así pues, no solo se destruye, sino que se ataca la propia idea tardocapitalista del turismo y su vinculación a las civilizaciones occidentales que ven en la cultura un caso de elitismo cultural que a su vez sirve como fuente de ingresos, explotando estas necesidades creadas a través de la gestión cultural. Algo similar sucedió con los ataques llevados del Dáesh con la ciudad de Palmira. La primera vez que fue tomada la ciudad no fueron destruidos ninguno de sus monumentos, pero tras su liberación por parte del ejército americano y su recaptura posterior por el mismo Dáesh comenzaron con las demoliciones, a modo de contraataque simbólico buscando frenar el avance estadounidense. A raíz de estos sucesos, Estados Unidos y Reino Unido han desembocado en un delirio de conservación de un patrimonio considerado mundial. Se han sucedido varios planes de reconstrucción digital 3D en los que se pretende imitar las estructuras eliminadas por el grupo terrorista para no perder dichos monumentos gracias al registro fotográfico y su manipulación digital. En 2016, Londres instaló una réplica 3D del Arco del Triunfo de Palmira como señal de solidaridad al legado arqueológico; mientras que por otro lado hubo un plan millonario de reconstruir el Templo de Bal, el cual introdujo el debate sobre la necesidad prioritaria de llevar a cabo dicha reconstrucción pudiendo emplear esa inversión en reconstruir las estructuras socio-económicas de Siria, planificando llevar a cabo la reconstrucción patrimonial más adelante.

Estos conflictos ponen de manifiesto preguntas que cuestionan qué se considera Patrimonio Histórico, cuál sería su importancia y, por ende, cómo debería protegerse. Cabría también plantear cuándo debe poder realizarse y en qué medios se pueden ejercer. Estas estrategias de reconstrucción digital han abierto un mundo que ya se intuía en la democratización de los medios tecnológicos alrededor de los años sesenta. El registro tecnológico, ya sea fotográfico o videográfico, ha puesto de manifiesto su increíble capacidad de tomar y preservar la imagen de lo que capta, estableciéndose como una potente herramienta de conservación, al menos en imagen. A día de hoy, estas imágenes están sirviendo para interpretar y reconstruir elementos perdidos en el pasado. Pero en ambos casos siempre hay un factor de interpretación, un factor de idealización que se traduce en la necesidad de materializarlo. No obstante, esto excede el presente artículo que, tal y como se presenta a lo largo del vídeo, su única pretensión

es plantear dicho paradigma para no olvidar la necesidad de seguir preguntando. Las esculturas perdidas en París en el 1946 hoy son recordadas a través del fotolibro de Jean Cocteau “La muerte y las estatuas”, por lo que el vídeo también recoge algunas imágenes dañadas, imitando esa metodología, estableciendo ya no su conservación sino alertando de su preservación. Algo complejo ya que estos medios no son infalibles, las constantes actualizaciones que se van desarrollando y el progreso tecnológico hacen que la historia de los nuevos medios sea acelerada y, por ende, devoradora. Actualmente, en pleno debate sobre las nomenclaturas de si seguir empleando palabras como cinematográfico, metraje o vídeo en el paradigma de lo digital y lo virtual, supone uno de los mayores retos a enfrentar desde el campo de las Humanidades, ya que son desde estas desde donde se frenan estos procesos y se analizan, se conflictúan y se les encuentra la mejor gestión posible para su época. Por ello, la representación de la iconoclasia a lo largo de *Sturm der Bilder* propone varias capas de significación en dos vías: las imágenes y su conservación, de cómo podría funcionar la iconoclasia hasta la problemática del patrimonio, incluso a través de los nuevos medios y sus futuros problemas de restauración implícitos de la tecnología.

#### **4. (In)Conclusiones**

Así pues, llegando al final de esta propuesta de diálogo en futuro, *Sturm der Bilder* se crea a raíz de las inquietudes de la renovación historiográfica que buscan abrir los horizontes de la teoría de las imágenes mediante casos de estudio y su influencia socio-política. La iconoclasia, por ende, no es un mero asunto de vandalización, sino que siempre están implícitas tensiones simbólicas que buscan ser repensadas en estos actos de destrucción, cuándo se llevan a cabo, a qué tratan de referirse y cómo son ejecutados. Esto pone sobre la mesa el inmenso poder que aún retiene la representación y su inevitable vinculación con los procesos de maduración cultural del ser humano. Debemos aprender a entender las reacciones frente a las imágenes sin encajonarlo todo en cuestiones mínimas de significación. Estas deben traspasar las fronteras y entrar en el debate cultural y político, teniendo que actualizarse las prácticas artísticas para estar alerta de los mensajes directos que envía la iconoclasia hacia su perspectiva sobre los objetos artísticos, una labor que desde la historiografía artística ya se está realizando. Esto supone ya no solo una actualización del debate sobre las imágenes y su función cultural, sino también la de su posible conservación, tal y como se observa al remover los cimientos de los patrones civilizatorios que aún retienen estrategias de colonización. Y todo ello, a través de otro medio que está gritando por su reconsideración a través de lo digital: el vídeo. De este modo, se pueden presuponer las necesidades que están exigiendo los debates en torno a la iconoclasia y su necesidad para poder comprender mejor el futuro que está por venir. Es así como desde la iconodulía se ha tratado de acercarse al ponzoñoso mundo de la

iconoclasia para extraer la incógnita de que no era lo que nos contaron. Por lo tanto, ¿qué debemos hacer?, ¿cómo hemos comprendido el mundo que nos rodea? ¿por qué no hemos ampliando las lecturas posibles de conflictos tan próximos? ¿cuándo nos sentiremos a escuchar?

## 5. Referencias

- BELTING, H. (2012), *Antropología de la imagen* (3ªed.). Madrid, España: Katz Editores.
- BENJAMIN, W. (2021). *Tesis sobre el concepto de historia y otros ensayos sobre historia y política*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2008). *Ante el tiempo*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo editora S.A.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2018). *La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg* (nº3 ed.). Madrid, España: Abada, D.L.
- FREEDBERG, D. (2017). *Iconoclasia. Historia y psicología de la violencia contra las imágenes*. Vitoria-Gasteiz, España: Sans Soleil Ediciones.
- GAMBONI, D. (2014). *La destrucción del arte. Iconoclasia y vandalismo desde la Revolución Francesa*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- GARCÍA, A. (2011), *Filosofía de la imagen*. Salamanca, España: España. Ediciones Universidad de Salamanca
- MITCHELL, W. J. T. (2016). *Iconología. Imagen, texto, ideología*. Buenos Aires, Argentina: Capital Intelectual.
- MONDZAIN, M.J. (2012). "Delenda est" el ídolo. En: AAVV. (eds.) *Iconoclastia. La ambivalencia de la mirada* (pp. 123-147). Madrid, España: La Oficina de Arte y Ediciones, S.L.
- OTERO, C. (2012). Introducción. La imagen como paradoja. En: AAVV. (eds.) *Iconoclastia. La ambivalencia de la mirada* (pp.9-36). Madrid, España: La Oficina de Arte y Ediciones, S.L.
- RODRÍGUEZ, G. (2003). *La marginalidad como opción en Katherine Mansfield. postmodernismo, feminismo y relato corto*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.
- SCHILLER, F. (2018). *Cartas sobre la educación estética de la humanidad*. Barcelona, España: Quaderns Crema, S.A.
- SOTO, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. Santiago de Chile, Chile: Ediciones metales pesados.
- VIVES-FERRÁNDIZ, L. (2015). (No) son sólo imágenes: iconoclasia y yihad 2.0. En: repositorio.uam.es. [Consultado el 10-5-2021] Disponible en: <<https://repositorio.uam.es/handle/10486/677347>>



## En el parque

Rubén Marín Ramos<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de València  
rumara1@alumni.upv.es

---

### Abstract

*In the park (2021) is a video project that raises questions related to desire, privacy and seeing and being seen, but it also alludes to the concept of the filmic device and creative strategies in contemporary audiovisuals. A voyeuristic game in which everyone observes and is observed, inspired by Kohei Yoshiyuki's photographic series The park (1971-1973). This flow of gazes seems, on the one hand, to invite the spectator to have an intrusive, almost pornographic vision, but which, in reality, is immediately curbed and disarticulated to the point of being ridiculed through the game that is established between the participants. The pre-established protocol of filming themselves eludes any kind of narrative, instead, there is a determination for formal experimentation and a willingness to recreate themselves through audiovisual tools.*

**Keywords:** experimental cinema, voyeurism, creative dispositive, rules, game

---

### Resumen

*En el parque (2021) es un proyecto videográfico que plantea cuestiones relacionadas con el deseo, la privacidad, el ver y el ser visto, pero también alude al concepto de dispositivo de creación y al de estrategias creativas en el audiovisual contemporáneo. Un juego voyerístico en el que todos observan y son observados que se inspira en la serie fotográfica The park (1971-1973) de Kohei Yoshiyuki. Este flujo de miradas parece, por un lado, invitar al espectador a tener una visión intrusiva, casi pornográfica, pero que, en realidad es inmediatamente frenada y desarticularla hasta el punto de ser ridiculizada a través del juego que se establece entre los participantes. El protocolo preestablecido de filmarse a sí mismos elude cualquier tipo de narrativa, en su lugar, se evidencia la determinación por la experimentación formal y la disposición para recrearse por medio de las herramientas audiovisuales.*

**Palabras clave:** cine experimental, voyerismo, dispositivo creativo, reglas, juego

## 1. Descripción de la obra

*En el parque* (2021) es una pieza videográfica de algo menos de siete minutos, realizada en blanco y negro, con cuatro videocámaras, analógicas y digitales. Para su realización se invitó a un grupo de amigos a grabarse unos a otros mientras charlaban, bebían, fumaban o corrían en una zona previamente delimitada de un parque, que bien podía ser frecuentada para la práctica del *cruising*. La pantalla aparece dividida en dos, uno para cada formato de video empleado. En ambos lados, se aprecian vistas del parque por la noche, zonas en penumbra con arbustos, árboles, etc., y, sin una narración evidente, poco a poco empieza a parecer gente, unos tumbados en el suelo, otros grabando escondidos tras los árboles, corriendo con la cámara, o sentados revisando el material grabado.

La pieza no tiene diálogos, pero sí banda sonora, que se compone de tres pistas: una de ruido blanco característico de la señal de video y que se reparte de forma uniforme por toda la pieza; otra, con un ruido intermitente más grave, que aparece sincronizado con los “fallos” que presenta una de las cámaras de video VHS-C (los cuales producen que la imagen se desplaza lateralmente); y una última, con parte del sonido ambiente recogido durante la grabación, pero que apenas es perceptible.

La pieza ha sido realizada en el antiguo cauce del río Turia, en Valencia. Los participantes únicamente fueron avisados de cómo se iba a llevar a cabo la pieza una vez estaban en la localización. Para su realización llevamos al lugar todo el material necesario: cuatro cámaras, dos grabadoras de audio, micrófonos para recoger el sonido ambiente y algo para beber y picar. La grabación se llevó a cabo en el mes de marzo de 2021, cuando el toque de queda en Valencia era a las 22h, y dadas las escasas horas de oscuridad que tuvimos, la pieza se tuvo que grabar en dos noches diferentes. En ella han participado: Ana Císcar, Francisco Cerón, Silvia Monterrosa, Sergio Martín, Enrique García, Claudia Padureanu, Leticia Galera y Carlos Linares, que se intercalaron libremente el uso de las cámaras, así como de la grabadora de audio.



Fig. 1: Fotograma de *En el parque* (2021).

## 2. La mirada voyerista

El cine ha contribuido directamente en el desarrollo de una visión y un entender los acontecimientos del mundo a través de una mirada voyerista. Antes, desde el anonimato que ofrecía la sala de cine a oscuras, luego desde la televisión y la privacidad de nuestras hogares, y ahora también, desde nuestros dispositivos móviles y ordenadores personales. Esta mirada voyeurista, elimina los matices de la vida, homogeneiza el mundo, y nos hace observar con la misma indiferencia, anuncios de perfumes, un *reality show*, escenas de extrema violencia en una película de ficción o imágenes de la guerra en Siria. Miramos sin ser observados, sin tomar partido, y nuestra mirada se desinsibiliza y se deshumaniza.

Por otro lado, la visibilidad siempre se ha relacionado con el poder del que mira sobre el objeto o sujeto mirado. Por lo tanto, hablar de la mirada voyerista en el cine, es también hacerlo de la mirada masculina. Como Laura Mulvey nos enseñó, esta situación de poder que nos permite observar sin ser observados, nos identifica y nos hace ver el mundo a través del sujeto masculino. Tal es el caso de *Rape* (1969) de Yoko Ono, en el que la mujer convertida en el objeto de deseo, es acechada y violada por la cámara. La mujer, como objeto examinado por la cámara, se vuelve absolutamente indefensa ante esa mirada obsesiva. Asimismo, la mirada voyerista guarda un cierto paralelismo con nuestra cultura consumista, es decir, el deseo de querer ver siempre más, más de cerca, más privado, “lo nunca visto”. Este exceso de imágenes y de información, en realidad se convierten en un velo, como señalaba Abu Ali, el cual no nos deja ver y nos hace más ignorantes.

*En el parque* se suma a los trabajos que, a lo largo de la historia de la fotografía y de la imagen en movimiento, se han planteado estas cuestiones en relación al voyerismo, así como a la vigilancia y la privacidad, ideando métodos y formas de trabajo menos invasivas, más éticas, en el que por ejemplo, se descuida la calidad fotográfica en favor de otro tipo de aspectos más participativos, performativos, reflexivos o conceptuales. Pero también, al tipo de trabajos que, como la antes mencionada *Rape* de Yoko Ono, así como la serie fotográfica *Camera Club* (1996) de Chris Verene, o el trabajo de Kohei Yoshiyuk *In the park* (1971-1973), en el que se inspira nuestra pieza, han tratado de mostrar y criticar esta omnipresencia de la mirada masculina. Yoshiyuk capturó mediante una cámara equipada con un *flash* electrónico y con un filtro especial, a voyeurs que observaban escondidos (a veces incluso invadían la escena) a parejas que mantenían relaciones sexuales en tres parques diferentes de Tokio. El fotógrafo japonés establece un interesante juego de miradas, con el que consigue un efecto similar al de *mise en abîme*, en el que todos nos convertimos en voyeristas, los hombres que observan a las parejas, el mismo fotógrafo, y el observador de la propias fotografías.



Fig. 2: Fotograma de *En el parque* (2021).

### 3. Dispositivo de creación y juego

La noción de dispositivo como herramienta de creación artística que reivindican teóricos como Consuelo Lins (2004-2008), Cezar Migliorin (2005-2008) o Jean Claude Bernardet (2004), entre otros, es fundamental para este trabajo. Según Migliorin, el dispositivo creativo es capaz de crear un “evento” o situación que “desencadena un movimiento no preexistente en el mundo (...) es este nuevo movimiento el que



producirá un evento no dominado por el artista” (Migliorin, 2005). También, Consuelo Lins, concibe el dispositivo como un “artificio productor de situaciones que serán filmadas” (Lins, 2008, p. 56). En el libro de Lins, *O documentário de Eduardo Coutinho: Televisão, cinema e vídeo* (2004), el director brasileño Eduardo Coutinho afirma: “filmar diez años, filmar gente de espaldas, en fin, puede ser un mal dispositivo, pero es lo que más importa en un documental” (Lins, 2004, p. 101). Por lo tanto, el dispositivo es entendido aquí como una estrategia autoimpuesta que puede ser más o menos anecdótica pero que “define una metodología, un artificio para que el filme exista” (Ferreira, 2016, p. 72). En este sentido, el empleo del dispositivo creativo sustituye procedimientos habituales de la pre-producción en las prácticas audiovisuales, como el empleo del guion o del *découpage* y, en parte, también reduce el papel del montaje para ordenar y aportar sentido a las imágenes.

Como en la lógica del juego, en *En el parque*, se delimita un espacio y un tiempo, se eligen unos “jugadores” y se determinan unas reglas explícitas. El realizador distribuye unas cámaras, y trae la bebida y comida. En definitiva, aporta lo necesario para después participar en su realización como un “actor” más. De esta manera, el control de lo que pueda suceder dentro del dispositivo creado se comparte con los demás participantes, que también graban las imágenes y los sonidos que contendrá la pieza. El trabajo del realizador, como vemos, oscila entre el control absoluto (el establecimiento de las reglas y los límites), y, por otra parte, la “absoluta apertura”, la falta de control sobre los derroteros que estos puedan tomar (Migliorin, 2005). Como los escritores del OuLiPo, el sometimiento a unas reglas permite a los realizadores tomar caminos poco transitados e imprevistos, así como abrirse a los acontecimientos fortuitos que puedan surgir dentro del marco creado.

En este sentido, dos de las piezas que hemos tenido como referentes son: *A and B in Ontario* (1984) de Hollis Frampton y Joyce Wieland, en la que los dos cineastas se abren camino por la ciudad con la única premisa de filmarse el uno al otro; y, *Pas à Genève* (2014), del colectivo Lacasinegra, en la que este grupo de jóvenes cineastas siguen un protocolo autoimpuesto de filmarse a sí mismos y, en base a este intercambio, construyen la película, obviando cualquier tipo de narrativa.

#### 4. Conclusiones

*En el parque* (2021) se relaciona con la tradición del cine experimental y las prácticas video artísticas que conjugan reglas, instrucciones y constricciones para su realización. Esta pieza videográfica subraya la naturaleza depredadora de la mirada voyerista y, articula por medio de un dispositivo creativo (en el que no sólo interviene el aparato técnico, sino también, los actores, el espacio, el tiempo, etc.) para crear un juego formal que pone en marcha un evento sólo prolongable mientras dure la filmación. La

creación de un dispositivo no presupone una obra y en principio, tampoco “genera obras buenas ni malas” (Migliorin, 2005). No obstante, el empleo del dispositivo como herramienta narrativa, nos permite omitir parte de los procedimientos o convencionalismos del trabajo audiovisual, así como un exceso de control o guionización de lo que se va a filmar. En su lugar, el uso de un dispositivo de creación nos permite omitir parte de nuestra responsabilidad como realizador de las obras y abrirnos a lo azaroso y lo espontáneo que pueda acontecer durante la grabación.

## 5. Referencias

- COMOLLI, J.L. (2001). Sob o risco do real. Catálogo de la 5ª Festival de cine documental y Etnográfico de Belo Horizonte.
- COMOLLI, J-L. (2008). *Ver e poder. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Belo Horizonte: Humanitas.
- FERREIRA F. (2017). O documentário e o dispositivo nas extremidades do vídeo : estudos em Cao Guimaraes. *Extremidades – Experimentos críticos*. 1, 68-94.
- LINS, C. (2014). *O documentário de Eduardo Coutinho. Televisão, cinema e vídeo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- LINS, C. (2008). *Filmar o real*. Rio de Janeiro: Zahar.
- MIGLIORIN, César (org.). (2010). *Ensaio do real*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial.
- MIGLIORIN, C. (2005). *O dispositivo como estratégia narrativa*. Revista acadêmica de cinema. Digitagrama, n. 3. Disponible en: <<http://www.estacio.br/graduacao/cinema/digitagrama/numero3/cmigliorin.asp>>. Acceso em: 15 febrero 2021.
- MULVEY, L. (2008). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. GRIN Publishing.
- PHILLIPS S. Sandra (ed). (2010). *Exposed: Voyeurism, Surveillance, and the Camera Since 1870*. San Francisco/New Haven : Yale University Press.

### Películas

- A and B in Ontario*. Dir. Joyce Wieland, Hollis Frampton. [16mm]. 1984.
- Acidente*. Dir. Cao Guimarães, Pablo Lobato. [Video]. Productores: Pablo Lobato, Beto Magalhães. 2006.
- Double Blind/No Sex Last Night*. Dir. Sophie Calle. [Video]. Productor: Paulo Branco. 1996.
- Rape*. Dir. John Lennon, Yoko Ono. [16mm]. Productores: John Lennon, Yoko Ono. 1969.

POSTERS





## Resumen

*Las risas del mundo* es una instalación de la artista Esther Ferrer cuya producción fue realizada desde el Museo Guggenheim Bilbao, con motivo de la exposición *Esther Ferrer. Espacios entrelazados* que tuvo lugar en 2018. Se compone de un mapa del mundo realizado en vinilo sobre el suelo y 37 tabletas electrónicas suspendidas de una estructura metálica mediante tubos telescópicos. El contenido de las tabletas está configurado para que cada pantalla muestre la risa de una persona oriunda del país sobre el que está emplazado el dispositivo electrónico.

La aplicación de software presentaba unas dificultades y limitaciones que se han subsanado mediante la reprogramación de la obra mediante un software instalado en una Raspberry Pi3, y otro software instalado en una tableta Samsung Galaxy A6, corriendo sobre sistema operativo Android 6.0.1.

**Palabras claves:** Raspberry pi, tableta, aplicación, software, Android

## Antecedentes

La aplicación de software original permite la activación de cada vídeo en el momento en el que una persona entra en el radio de acción de la pantalla. La detección funciona por reconocimiento de cara y por la separación a la que se encuentra el sujeto según la distancia entre sus ojos. Cuando la aplicación detecta algo que interpreta como una cara y calcula la distancia preestablecida, se pone en marcha el vídeo de la risa. La problemática surgida era la siguiente:

- *Las Risas del Mundo*, implantada en diversas tabletas informáticas de 10" se encontraba cautiva de un hardware y software concretos, con algunos problemas de funcionamiento y estabilidad. El sistema Android que se instaló era ya de origen obsoleto. Si una tableta se averiaba y había que reprogramar la obra, no podía sustituirse por una Tablet de repuesto porque tenía otro país inserto, con ese mismo Android anticuado.

-Idealmente la grabación debía detenerse en el momento en que el visitante se alejara de la pantalla, quedando ésta fija en su fotograma inicial, para obtener una finalización natural del acto físico de reír. No obstante, la risa no se interrumpía hasta finalizar la duración completa de 30 segundos, independientemente de que el visitante se hubiera alejado o no.

-Toda la programación estaba realizada según las distancias y ángulos diseñados por la artista y la *curator* de la exposición de 2018. Si se variaba un parámetro, había que reprogramar en Java.

-Si una tableta detectaba otra tableta (o cualquier imagen bidimensional de un rostro) en vez de una cara humana, también se activaba.



## Objetivos

**Objetivo principal.** Subsanan las dificultades y limitaciones de la aplicación de software mediante la reprogramación de la obra.

**Objetivos específicos:**

1. Que la obra quede independizada de la plataforma hardware (modelo de tableta que se elija) y de la versión de sistema operativo Android que se utilice.
2. Que haya flexibilidad a la hora de proyectar instalaciones con nuevas medidas, ángulos y distancias entre dispositivos.
3. Que los requerimientos originales de la artista en cuanto a detección de rostros reales y duración de la reproducción de los videos de las risas se respeten y queden satisfechos.

## Desarrollo del trabajo

El sistema creado se encuentra dividido en dos partes: un software instalado en una Raspberry Pi3, y otro software instalado en una tableta Samsung Galaxy A6, corriendo sobre sistema operativo Android 6.0.1. El programa está implementado sobre Python, lenguaje de alto nivel multiplataforma.

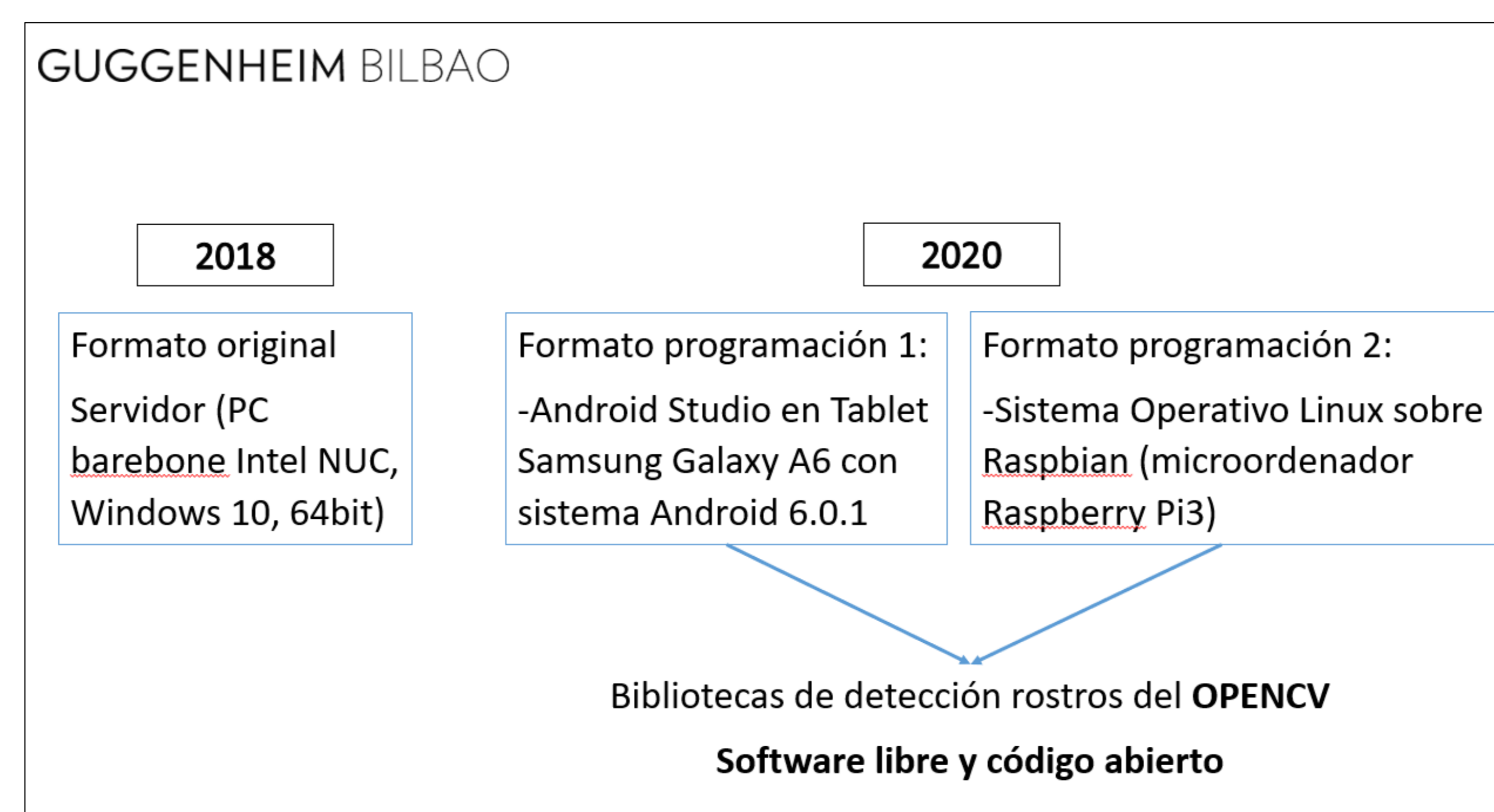


Tabla 1. Comparativa entre el formato original y las dos propuestas de formato de reprogramación

La aplicación en cualquiera de los dos sistemas mencionados anteriormente arranca de forma automática presentando la cara sonriente (archivo .jpg) correspondiente al país representado por dicha tableta o Raspberry. Se activa la cámara del dispositivo y se realizan capturas de imágenes sobre archivo .jpg, (que obviamente no son mostradas por pantalla). Se introducen secuencialmente estos archivos .jpg, a unas rutinas de inteligencia artificial, que realmente son un conjunto de librerías de tipo estadística de alto nivel, valorando si las coincidencias estadísticas coinciden con esa posible definición de rostro. En caso positivo el equipo lanza el video .mp4, que se visualiza en la pantalla del sistema, mostrándolo directamente a la persona cuya cara previamente capturada inicializó el bucle. Mientras transcurre el video, el sistema no vuelve a capturar nuevas imágenes. Acabado el video, vuelve a mostrarse la cara sonriente inicial y el sistema vuelve a comenzar nuevas capturas de imágenes.

Numerosos parámetros fueron apareciendo según se iba reprogramando el sistema y se fueron añadiendo a la aplicación para enriquecerla (distancia, con/sin mascarilla, solo ojos, etc.).

## Resultados

Al realizar el programa sobre Raspberry, se posibilita utilizar cualquier monitor y cámara existente, sin tener que predefinir y adquirir por ahora un modelo concreto. Permite el traspaso de un equipo a otro con relativa facilidad.

El sistema operativo Linux abre la puerta a que el programa pueda correr en ordenadores y portátiles, y por ello tendríamos una opción más potente y conocida globalmente que permite cargar los drivers de las tabletas o de cualquier equipo de forma cómoda y sencilla.

## Conclusiones

Esta intervención posibilita la flexibilidad a la hora de trasladar la obra a otro emplazamiento físico. En el caso de un préstamo a otra institución, ya no sería necesario usar las tabletas originales; se puede prestar solo la aplicación y los archivos como *exhibition copies* que serían destruidas al finalizar la exposición.

Además, se abaratan costes de instalación al no hacerse necesario el envío de un correo o delegado responsable a la sede de destino.

## Agradecimientos

Esther Ferrer (artista), Oier Bengoetxea (Giroa-Veolia), Javier González y Guillermo García (QNV Informática Industrial)







## Resumen

El continuo avance en el desarrollo de la práctica de la imagen en movimiento, junto con las manifestaciones artísticas aplicadas por los creadores, enraízan un cambio en su percepción visual, cuyo resultado, afectado por la fragilidad y la obsolescencia, es parte fundamental en la transmisión de dicho patrimonio.

Los valores culturales e intelectuales de este patrimonio plantean la necesidad de disponer de una legislación adecuada para su preservación, tanto a nivel estatal como a nivel de los estados miembro de la Unión Europea. De igual modo, se ha de analizar su aplicación, que en ocasiones desvirtúa el fin a perseguir, que es la necesidad de conservar este bien como transmisión patrimonial y memoria del mañana.

**Palabras claves:** Legislación, imagen en movimiento, arte videográfico, derechos autor

## Antecedentes

El interés por la conservación de la imagen en movimiento como parte de la memoria histórica y sociológica y el avance en el desarrollo científico como testimonio del nuevo mundo globalizado, refleja la necesidad de crear una estrategia de actuación que permita su conservación como bien patrimonial.

No es hasta 1980 cuando la imagen en movimiento obtiene el reconocimiento por la UNESCO para su salvaguarda y conservación, elevando su reconocimiento como patrimonio mundial y definiendo los objetos a preservar. Para ello se le dota de parámetros de apoyo a nivel jurídico, administrativo, técnico, etc.

Una nueva dimensión aparece a partir de la concepción de las artes plásticas como expresión innovadora, la creación artística y el videoarte, también reconocido por parte de la UNESCO, como un nuevo medio de comunicación que refleja tanto el arte como la cultura.

## Objetivos

**Objetivo principal.** Analizar la legislación aplicable en la conservación del patrimonio de la imagen en movimiento y la correspondiente a los derechos de autor.

**Objetivos específicos:**

1. Establecer el punto de vista de la conservación, para definir la materia.
2. Analizar los modelos jurídicos y político-culturales en relación a la conservación de la imagen en movimiento.
3. Examinar la legislación referida a los Derechos de Autor y de uso, con referencia a la práctica en el arte videográfico.
4. Comparar la relación existente entre los dictámenes de la legislación referida al patrimonio y sus necesidades en torno a la conservación.

## Marco Normativo

El arte videográfico es una manifestación artística que engloba datos de vídeo y audio que emergió a finales de los 60 del siglo XX, pudiendo adoptar diversas formas, que van desde la difusión de grabaciones e instalaciones en museos o galerías hasta su emisión en línea a través de la red.

A partir de la práctica y nueva experimentación videográfica presentada por Nam June Paik y Wolf Vostell, se llega al reconocimiento del arte videográfico como una nueva disciplina que revoluciona el mundo de la comunicación visual moderna.

### Derechos de Autor y Arte Videográfico

La imagen en movimiento, debido a su valor, se integra en el patrimonio cultural de una nación, por lo que necesita de un marco legal apropiado que la ampare. (Fig.1)

Así pues, el autor de la obra requerirá del apoyo de la legislación referida a los Derechos de Autor y Derechos Afines, como titular exclusivo del material creado. Para evitar inseguridades jurídicas y conseguir el correcto funcionamiento del mercado interior y el adecuado funcionamiento de la sociedad de la información europea, acudirá al marco jurídico comunitario según la normativa del Consejo de la Unión Europea en su directiva de 2001/29.

En la ley, el creador de la obra científica, literaria o artística, obtendrá el derecho de control de la misma, aportándole la autoridad pertinente para que decida sobre sus derechos de reproducción, comunicación y distribución al público, además de otras excepciones y limitaciones.

En el caso del arte videográfico, entendido como arte visual de las artes plásticas y sin tener la consideración de género propio, está respaldado por la legislación referida a la producción audiovisual, por la ley del cine o la creación artística. Además, considerado como una tipología de arte, también se podrá encontrar en la ley de patrimonio.

### NFT

En la actualidad los formatos NFT (*Non-Fungible Token*), basados en tecnología *blockchain*, se muestran como una posible garantía de autenticidad de archivos digitales, ya que no se pueden reproducir ni transferir sin permiso de su autor, dando la posibilidad de crear coleccionables digitales únicos, entre los que se puede incluir el arte videográfico.

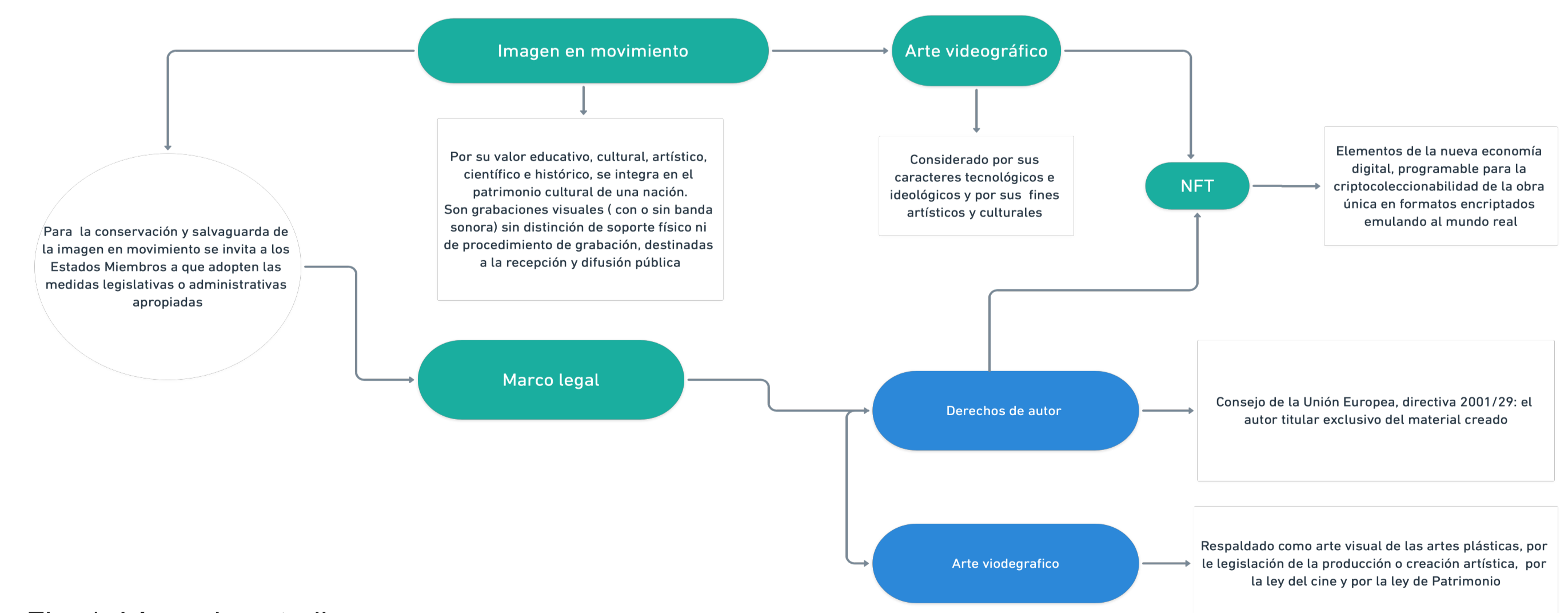


Fig. 1. Línea de estudio. *Elaboración propia*

## Resultados

El análisis de la legislación europea de los Derechos de Autor y Derechos Afines a los Derechos de Autor, en comparación con la que los estados miembro de la Unión Europea dirige a la protección de los creadores de las producciones artísticas, manifiesta que el autor de la obra es el titular de los derechos que comporta su creación, cesión y distribución. Encontrándose diferencias en el apartado referido a la cláusula de rescisión de contrato de cesión (Fig. 2), lo que supone que un 36,36% de los países no especifican los términos concretos de la rescisión; y son un 13,64% los países en que el autor es quien define las cláusulas.

Para el caso del arte videográfico, el 86,36% de los países trata la obra como un objeto audiovisual o cinematográfico artístico. Además hay países en los que se admite la producción o creación artística refiriéndose a este género, suponiendo un porcentaje del 50%. Solo en un país (Bélgica) se presenta el arte videográfico como una de las artes plásticas (Fig. 3). Asimismo, se ha observado que en países como Austria, Bélgica y Suecia, se pone en valor el término videoarte.

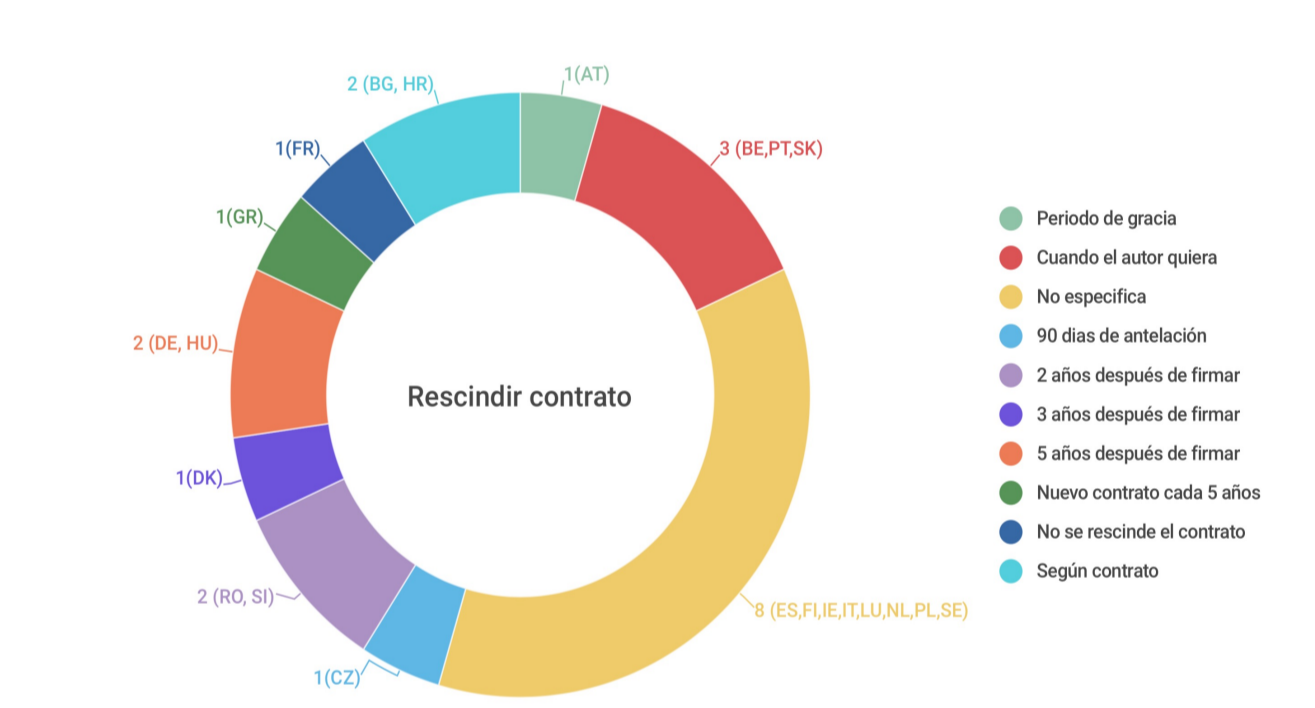


Fig. 2. Periodos de rescisión de contrato. *Elaboración propia*

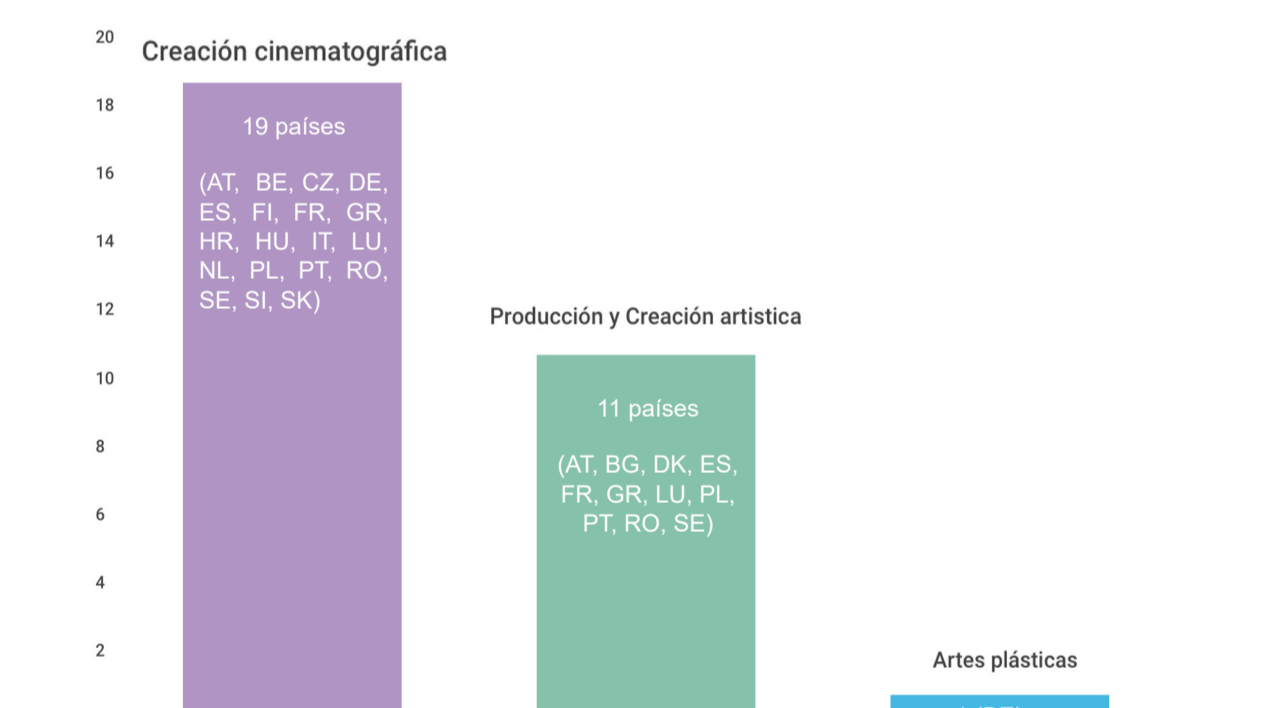


Fig. 3. Consideraciones de videoarte en el marco normativo europeo. *Elaboración propia*

## Conclusiones

Considerando los procesos de defensa del arte videográfico dentro del marco normativo europeo y de los países estados miembro de la Unión, se ha observado que todavía las artes visuales y el cine van ligados en cuanto a definición. Esto provoca que el arte vídeo aparezca como un subgénero del capítulo cinematográfico, definiéndolo como cine experimental o cine de autor.

Esto provoca que las distintas normativas estudiadas, no plasmen la realidad existente, ya que es el artista, por su libertad creadora, quien será el depositario de los derechos de autor. De este modo se define una nueva concepción de la imagen en movimiento que no presenta únicamente la adaptación del arte video a las nuevas tecnologías visuales, sino que las muestra marcadas con sus propias directrices y acuñándolas como un género de las artes plásticas.

La reciente aparición de las posibilidades del NFT en el campo de la conservación del arte videográfico, abre un campo inmenso de actuaciones y debate en el mundo de la creación, distribución y transacción.







## Resumen

El movimiento feminista ha propiciado la producción de una tipología artística que se centra en la reivindicación de la mujer en la sociedad. Este póster se centra en el videoarte feminista por ser un medio audiovisual especialmente empleado por las artistas dada su capacidad divulgativa y comunicativa. Las instituciones más influyentes no cuentan en su colección con este tipo artístico, aislando la visibilización de estas piezas a un sector social que pierde representación y valor. Esta falta de intención conservativa plantea el desafío de preservar lo que se invisibiliza, siendo función del conservador dar espacio para que las representaciones de este movimiento subversivo sea legado a las generaciones futuras. Para tratar de revertir este proceso se propone una Guía de Buenas prácticas para la aplicación de la perspectiva de género en el ámbito de la conservación del videoarte feminista.

**Palabras claves:** videoarte feminista; conservación; perspectiva de género; feminismo; patrimonio.

## Objetivos

**Objetivo principal.** Plantear las problemáticas conservativas de las obras de arte feministas asociadas a su carácter crítico, cuestionando la habitual apuesta hegemónica y androcéntrica en las exposiciones y los museos para abordarla desde el punto de vista de la preservación del patrimonio.

**Objetivos específicos:**

- Compilar reflexiones teóricas, a través de la búsqueda sistematizada de fuentes de información documental y gráfica, de autoras que ayuden a concretar las dificultades en la preservación.
- Analizar los datos existentes respecto a la exposición temporal y permanente de las obras producidas por mujeres en algunos de los principales museos españoles.
- Diseñar una propuesta de guía de buenas prácticas dónde se mencionen las cuestiones más relevantes a tener en cuenta para la mejor conservación de piezas con contenido feminista.

## Estado de la cuestión

Históricamente en la sociedad las mujeres han quedado relegadas a un segundo plano, siendo las encargadas del cuidado del hogar y la familia. No fue hasta finales del siglo XIX, con la segunda ola feminista, cuando en Europa las mujeres adquirieron el derecho de acceso a los estudios universitarios, aunque con muchas dificultades tanto económicas como sociales. Actualmente, en las facultades de Bellas Artes el 60% del conjunto del alumnado son mujeres, aún así la balanza se invierte y dentro del mercado del arte los artistas alcanzan mayor reconocimiento. Este fenómeno se relaciona directamente con la función de los museos y la concepción del patrimonio actual, establecida en España por la Ley de patrimonio del 1985 que, como se evidencia, requiere una actualización que recoja la realidad de este término.

Desde los años 60 son muchas las artistas que han realizado obras con carácter feminista, siendo el videoarte una de las principales manifestaciones. Sin embargo, la dificultad para acceder a alguna de estas obras de manera casual, e incluso intencionada, en cualquier colección permanente evidencia la carencia de intencionalidad conservativa ligada a la posesión de una obra por parte de las instituciones museísticas.

**¿Por qué cuando se entra en un museo no se encuentra obra que refleje nuestra realidad como mujeres? ¿Están los museos cumpliendo su función como “guardianes” del arte si ignoran aquel con el que un gran sector de la sociedad, concretamente el 50%, se siente identificado?**

## Discurso

En sus inicios el videoarte fue una práctica artística feminizada por la falta de reconocimiento y prestigio. A su vez ha sido y es un medio ampliamente empleado por las artistas feministas dada su capacidad divulgativa y transformadora, por dar espacio a una visión nueva, deconstruyendo el imaginario colectivo que caracterizaba a la mujer.

Con estas producciones artísticas se empezó a cuestionar el protagonismo que poseían los varones en la historia del arte planteando un cambio mediante la ruptura del modelo de representación tradicional, centrado en la perpetuación de la jerarquización de los géneros. El videoarte es un medio a través del cual se trabaja con la identificación del espectador con la imagen y los personajes, por ello el arte feminista propone una nueva visión, replanteándola y adaptándola a todas las realidades.

- **Las implicaciones del concepto “patrimonio”.**

Según la legislación española aprobada el año 1985 (Ley 16/1985, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español), el patrimonio se concibe asociado casi exclusivamente a los elementos monumentales y significativos desde un punto de vista histórico, que generalmente representan a una única clase social. Actualmente son dos los elementos que interfieren en el concepto tradicional de patrimonio: contemporaneidad y género. En este aspecto las instituciones y museos incumplen, en cierto modo, la legalidad ya que evaden el concepto de ciudadanía que subyace al de patrimonio dado que, como recoge esta ley, no existiría el patrimonio sin una ciudadanía que se reconociera en él y viceversa. Se hace evidente pues la necesidad de aplicar las fórmulas para que la sociedad en conjunto pueda verse representada, teniendo acceso a su herencia cultural y construyendo una identidad colectiva sin sesgos.



Fuente: INFORME MAV Nº 19 Comparativa de autoría de exposiciones individuales en diferentes museos y centros de arte en España (2014-2019), respecto a los informes: INFORME MAV #5 (1999-2009) e INFORME MAV #12 (2010-2013)

En el caso de la producción de arte feminista, y concretamente el videoarte, queda relegada a exposiciones temporales fuera del circuito museístico, evidenciando en cierto modo que no se considera “patrimonio”. Estas manifestaciones artísticas son ignoradas, desvalorizando las obras y a las artistas, porque incorporan una intencionalidad transgresora y de reivindicación social muy clara. De este modo el videoarte feminista no alcanza la misma visibilidad que otras creaciones artísticas, segregando a la población que se identifica con ésta.

Las conservadoras tienen el deber de preservar y velar por la integridad del patrimonio para que las generaciones futuras puedan acceder a este y disfrutarlo. En este aspecto, y teniendo en cuenta los paradigmas conservativos de una obra de arte contemporánea, la divulgación artística es una herramienta esencial para el cumplimiento de su función. Por tanto se deberá abordar su conservación de forma activa pudiendo dar respuesta al vacío expositivo, y sus consecuencias, por parte de los museos.

## Resultados

Con la intención de revertir la problemática descrita anteriormente, se propone implementar tanto a nivel educativo como museístico una Guía de Buenas prácticas para la aplicación de la perspectiva de género en el ámbito de la conservación del videoarte feminista.

En cuanto a los centros universitarios se plantean una serie de medidas para complementar la formación del conservador:

- Incluir la relectura de la Historia del Arte desde una perspectiva de género con la intención de ampliar la concepción contextual en la que fueron creadas las obras, haciendo especial hincapié en la coyuntura socio-política de la creación de arte feminista.
- Estudiar y plantear la realidad expositiva a la que se enfrentan las artistas, entendiendo que los *obstáculos* derivados de su género determinan su carrera profesional para potenciar así el pensamiento crítico del estudiante respecto a las bases y planteamientos formulados en la teoría de la conservación.
- Organizar jornadas formativas especializadas en las que a través de mesas redondas se planteen debates en torno a casos reales de tratamientos conservativos de videoarte feminista, con la intención de potenciar espacios en los que se propongan de forma activa diferentes medidas para revertir la situación discriminatoria.

Por otra parte y en cuanto a los profesionales de los museos se proponen diversas prácticas para aplicar la perspectiva de género:

- Releer la historia, revisar y reinterpretar las fuentes utilizadas para los estudios tal y como se está realizando en campos de investigación como la historia del arte e impulsar esta iniciativa en la conservación-restauración.
- Impulsar la preservación del arte feminista como reflejo social, mediante la cesión de espacios y la visibilización de las artistas, promoviendo una mayor participación de mujeres dentro del circuito museístico con más alcance mediático.
- Plantear encuestas y fomentar la participación ciudadana en la reescritura de las exposiciones y museos, actuando como nexo de unión entre las instituciones y la sociedad.

Con relación a esta última medida el visitante adquiere un papel fundamental, ya que la demanda es el método más efectivo para estimular la oferta, que en este caso representa el videoarte feminista.

## Conclusiones

En los museos se recogen los bienes considerados como patrimonio donde, como se ha expuesto anteriormente, se encontraría el arte feminista dado que es reclamo, reivindicación y reflejo del movimiento social que conforma la identidad de un grupo. De este contexto debe ser plenamente consciente la conservadora para poder llevar a cabo la intervención desde una óptica de conservación activa. Es en este punto donde entra en juego la perspectiva de género para comprender los motivos y la realidad de la artista que la llevaron a realizar la pieza. Por lo que es necesario una actualización en el sistema educativo para que todas estas estrategias lleguen de nuevo a profesionales capaces de hacerse cargo de la correcta conservación de las obras, romper el canon impuesto y releer las exposiciones para que estas estén en continuo cambio.



Proyecto MICIU de I+D+i *EshID: Estéticas híbridas de la imagen en movimiento. Videoarte español y dinámicas identitarias en el mapa global (2019-2021)*,  
Referencia: PGC2018-095875-B-I00.

*Archivo ARES. Estéticas, identidades y prácticas audiovisuales en España*  
([www.aresvisuals.net](http://www.aresvisuals.net)).

Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Castilla-La Mancha.

#### Organiza



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

Ares EshID



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CIENCIA, INNOVACIÓN  
Y UNIVERSIDADES



UNIÓN EUROPEA



PLAN  
ESTATAL DE  
INVESTIGACIÓN

#### Colabora



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Universidad de  
Castilla-La Mancha  
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Visu@ls

Cultura visual y políticas de identidad  
Grupo de investigación de la UCLM

LABORATORIO DE LUZ  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



DEPARTAMENT  
DE PINTURA

facultad de  
bellasartes  
cuencia

IRP INSTITUTO DE RESTAURACIÓN DEL PATRIMONIO  
CENTRO AVANZADO DE INVESTIGACIÓN



DEPARTAMENT  
D'ESCULTURA



departament de Dibuix  
Universitat Politècnica de València

DCADHA  
DPTO. DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE



Departamento de  
Filosofía, Antropología,  
Sociología y Estética



GENERALITAT  
VALENCIANA