



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

DEPARTAMENTOS ESCULTURA Y PINTURA

MÁSTER ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA



**PROYECTO FINAL DE MÁSTER**

**AUSCHWITZPARK:**

**PROYECTO APLICADO Y ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS TEMÁTICOS**

Realizado por:  
Epifanio García Ferrero  
Dirigido por:  
María José Martínez de Pisón  
Valencia, diciembre 2010



## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
I. ESPACIOS DEL ESPECTÁCULO	19
1.1. LUGARES MUTANTES	26
1.2. CONMOCIÓN Y CLICHÉ	32
1.3. MEMORIA COLECTIVA Y ESPECTÁCULO BÉLICO	41
II. AUSCHWITZ Y LOS MEDIOS DE MASAS	51
2.1. BREVE HISTORIA Y ESTRUCTURA DE AUSCHWITZ	53
2.2. SACRALIZACIÓN DEL HOLOCAUSTO	61
2.3. EL AURA DE AUSCHWITZ	76
2.4. AUSCHWITZ TURÍSTICO	82
2.5. HOLLYWOOD Y AUSCHWITZ	94
III. PARQUES TEMÁTICOS. SPREEPARK	
3.1. PARQUES TEMÁTICOS.	119
3.1.1. MECANIZACIÓN DEL OCIO	128
3.2. SPREEPARK	139
3.2.1. BREVE HISTORIA Y ACTUALIDAD DEL PARQUE	140
IV. PROYECTO APLICADO	
4.1. INTRODUCCIÓN	151
4.2. DISEÑO DE LA INFORMACIÓN	152
4.2.1. SELECCIÓN DEL MATERIAL	152
4.2.2. COMPOSICIÓN DE LOS PANORAMAS	155
4.2.3. EDICIÓN Y POSPRODUCCIÓN DE LOS VÍDEOS	159
4.2.4. CREACIÓN Y EDICIÓN DE LOS SONIDOS	166
4.3. DISEÑO DE LA INTERACCIÓN. REFERENTES	169
4.3.1. DIAGRAMAS DE FLUJO	173
4.3.1. PROGRAMACIÓN DE LA PIEZA	178

4.4. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN: LA INSTALACIÓN AUDIOVISUAL _____	193
V. A MODO DE CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO _____	195
VI. BIBLIOGRAFÍA _____	199
6.1. DOCUMENTOS TELEMÁTICOS _____	202
6.2. TESIS DOCTORALES Y PROYECTOS FINAL DE MÁSTER _____	205
6.3. PÁGINAS WEB _____	206
6.4. REFERENCIAS AUDIOVISUALES _____	213
6.4.1. OTROS AUDIOVISUALES _____	216
6.4.2. CONSULTAS ON-LINE DE REFERENTES ARTÍSTICOS _____	217

## **ANEXOS: DVD\_ROM**

PROYECTO FINAL DE MÁSTER AUSCHWITZPARK [PDF]

**AUSCHWITZPARK:** Carpeta que contiene los “motores” del audiovisual interactivo: .exe y .app — se recomienda para su mejor funcionamiento grabar toda la carpeta al disco duro del ordenador que visualizará el prototipo.

**PROCESO:** Carpeta que contiene un archivo pdf con una selección de:

- FICHAS REFERENTES ARTÍSTICOS
- ESQUEMAS Y MAPAS MENTALES
- ESTUDIO Y BOCETOS DE LAS PANORÁMICAS
- ESQUEMAS Y BOCETOS DE DIAGRAMAS DE FLUJO
- SELECCIÓN PUBLICACIONES ACTUALES EN VARIOS MEDIOS
- GUÍAS TURÍSTICAS, *FLYERS*, DÍPTICOS Y TRÍPTICOS

## **Agradecimientos**

Muy especialmente a Mj Martínez de Pisón, por todos los conocimientos que me ha transmitido y por guiarme en todo el proceso, y cómo no, por todo el interés, ánimo y paciencia incondicionales.

A todas/os las/os que han aportado un incalculable aporte de información e ideas: Vicent Belda, "Ola" Aleksandra Leszczynska, Artur Tajber, Arti Grabowski, Małgorzata Brodzińska, Gonzalo Girones, Dr. Kaláshnikov y Antoni Calvo, gracias por inyectar incontables vitaminas culinarias en los momentos anémicos.

A mi familia, a mi madre por toda su energía y a mi padre que aportó gran parte de lo que soy.

En resumen, a todas/os aquellos que participaron de muchas formas en el proceso de este Trabajo Final de Máster, y que han padecido mis altibajos en todo este tiempo.

También quiero incluir como agradecimiento lo que me ha aportado este trabajo para hoy expresar mi respeto y preocupación con todas las víctimas de los campos de concentración, para que sus duras vivencias no caigan en la banalización.



## INTRODUCCIÓN

La investigación que presentamos a continuación se acoge a la tipología de proyecto aplicado, adscrito a la línea de investigación Lenguajes Audiovisuales, Creación Artística y Cultura Social que propone el Máster en Artes Visuales y Multimedia. Con él se pretende examinar la transformación de los espacios históricos y de ocio, para formular una visión crítica sobre la mutación mercantilista y política que suponen, enfocando concretamente a las relaciones que se producen entre los espacios de Auschwitz y Spreepark, y analizando los conceptos fundamentales que intervienen en el proyecto desde diferentes áreas del conocimiento como filosofía, arquitectura y sociología.

En algunos momentos todos hemos podido ser víctimas —incluso sin ser conscientes— de esa inmersión en los espacios de ocio o espacios de relevancia histórica que supuran discursos moralistas, políticos y por supuesto de consumo. Hablamos de espacios recreados, reconstruidos, donde la finalidad primordial es cautivar al visitante utilizando diversas formas de sugestión para crear una experiencia impactante. Es a este tipo de lugares donde remite el proyecto *Auschwitzpark*, en el que nos referiremos al estudio de dos espacios dispares en esencia, pero semejantes en decadencia, con el objetivo de analizar en ambos las formas en que presentan su “atracción” para sus diferentes fines turísticos.

Somos conscientes de lo que supone realizar una aproximación híbrida del *Miejsca Pamięci i Muzeum Auschwitz-Birkenau*, Polonia, (Museo de la Memoria de Auschwitz-Birkenau) en relación con los parques temáticos, concretamente el *Spreepark* de Berlín, que será al parque temático al que nos referiremos tanto en el marco teórico como en la parte práctica de este trabajo. Por eso creemos oportuno incidir ahora —y señalarlo también en otros puntos de esta

investigación— la posibilidad de interpretaciones no deseadas que lleven a cierta banalidad del tema. Nada más lejos de nuestra intención, esperamos que el método seguido para tratar y presentar la información estudiada ayude a despejar cualquier frivolidad sobre el tema, anunciando ya que se trata de un inicio de investigación sobre los espacios mutantes que esperamos seguir desarrollando en las siguientes fases de investigación doctoral.

No podemos dejar al margen la actualidad del tema en los medios de comunicación, cinematográficos, documentales, libros, publicaciones..., así como el actual auge de políticas xenófobas y partidos de extrema derecha —cada vez con más importancia— en varios países de la UE. Por esta razón nos vemos obligados a mostrarnos reacios a los espacios “fabricados” para el turismo, donde infinidad de guías turísticas utilizan el reclamo de un espacio histórico para presentarlo como una mera atracción de feria. Esto es, a nuestro entender, lo que nos resulta desquiciante y peligroso: el mercantilismo histórico.

El proyecto *Auschwitzpark* se ha desarrollado bajo el formato de audiovisual interactivo, constituido por una serie de apropiaciones filmicas que funcionan como una serie de pequeñas piezas audiovisuales insertadas en diferentes panorámicas fotográficas, donde el usuario podrá decidir entre los caminos propuestos para explorar el proyecto interactivo.

### **Motivación Personal**

Siempre me interesó la parte más oscura de las acciones humanas, desde el punto de vista analítico en sus comportamientos y acciones. De este interés por las sombras, bien pudieran ser responsables: Walpole, Brocken, Shelley, Poe, Wilde, Stoker, Lovecraft, Kafka, Schulz, Sade, Baudelaire, Panero, Fromm, Freud..., la lista de influencias es demasiado larga para citarlas al completo. No obstante, creo importante incidir en mi forma de observar la realidad desde este filtro carente de luz, siempre desde una posición crítica que se dirige hacia temas sociales.



Todo empezó con mi marcha a Cracovia gracias a la beca *European Region Action Scheme for the Mobility of University Students*, más conocida como ERASMUS. Esta oportunidad ofrecida por la Facultad de Bellas Artes de Valencia, fue el detonante más directo de la motivación del proyecto, me refiero a la posibilidad de estar en uno de los países más castigados por el nazismo y posteriormente, también hay que decirlo, por el comunismo. Allí fue como estudiando en la *Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie* escuché de nuevo la palabra Auschwitz. Fue una primera aproximación, pues tan solo se formaban imágenes prediseñadas en mi memoria, una memoria que, como veremos en este Trabajo Final de Máster, estaba construida por películas y audiovisuales visionados hacía mucho tiempo.

La primera visita al “campo” fue inducida por el profesor de *Department of Intermedia* Arti Grabowski y el decano de *Performance Art Studio*, Artur Tajber. La propuesta trataba en descontextualizar el espacio con los hechos sucedidos en el pasado, y crear un vídeo sin posterior edición de Auschwitz en versión humorístico. El proceso fue largo y complejo, pues los condicionantes eran evidentes. Me introduje en Auschwitz con un objetivo, con una perspectiva de búsqueda que fue la que me ayudó a percibir el espacio de manera crítica, suponiendo que allí se pueda alcanzar alguna objetividad. Pude observar, ya en ese momento, la cantidad de gente que un día normal visita los campos de Auschwitz y Birkenau (Auschwitz I y II) y eso me llamó sumamente la atención, ya que todo estaba organizado para el turismo, con circuitos obligados, guías, planos, souvenirs..., todo por el módico precio (los más baratos) de 110 złoty por persona (unos 29 euros). En ese momento utilicé la cámara de fotos para registrar esos multitudinarios grupos, así como el espacio que nos rodeaba.

De este modo empezó mi interés por el tratamiento turístico del campo de concentración más grande que creó el fanatismo nazi. En ese momento me pareció sorprendente la cantidad de publicidad que ofertaba la visita al campo de Auschwitz, acompañada de otras atracciones culturales y de ocio. Todo esto bajo eslóganes y diseño como si de un parque temático se tratara.

Seguidamente visite de nuevo Berlín, y como ya conocía la ciudad, gracias a un gran amigo pude conocer otras zonas. De esta manera descubrimos el

parque temático *Spreepark*, llamado *Kulturpark Plänterwald* hasta 1989, coincidiendo con la nueva visión de la Alemania reunificada hacia occidente.

Es un parque de atracciones destartalado y abandonado, pero sin embargo muy vigilado, este fue el segundo elemento motivador para el presente trabajo. Allí encontré la conexión que necesitaba para Auschwitz. Al igual que el campo de concentración, *Spreepark* estaba en ruinas, agonizaba. Era un espacio construido, vallado y originalmente creado para reunir a gente y ofrecer una experiencia de entretenimiento mediante atracciones, juegos y zonas temáticas de otros lugares. Un espacio artificial, que al igual que los campos de concentración, estaba protegido con vigilantes y perros guardianes. Esto fue un “shock” para mi, pues no entendí tal exceso de seguridad por esas ruinas de hierro y plástico. Vigilancia que no impidió una primera incursión en el *Spreepark*, y poder experimentar la auténtica soledad que todo aquello desprendía. La sensación se parecía a las que se experimentan en los sueños donde todo es “normal”, pero el silencio y la ausencia de gente, genera un vacío existencial. Por no hablar de todos los detalles que tanto en el marco teórico como en el práctico se irán desvelando.

Regresé tanto Auschwitz como a Spreepark tres veces más a lo largo de dos años. De esta forma pude documentar gráficamente esos espacios con más rigurosidad y conocerlos mucho más, hasta que se volvieron en cierta manera “familiares”.

En relación a estos espacios comencé a trabajar previamente en la asignatura Proyectos II de la licenciatura en Bellas Artes con el profesor Paco de la Torre, iniciando así el proceso de mis motivaciones referidas a estos dos espacios. Al retomar el tema, me interesaba subrayar la relación social actual que los mantiene vinculados, y a la vez distanciados de su propia historia. La relación de la experiencia humana del pasado y del presente, así como las funciones que hoy mantienen esos espacios respecto a su estructura del pasado.

## **Limites en la investigación**

Somos conscientes de nuestras limitaciones teóricas y técnicas, no obstante pensamos que a raíz de todo el proceso desarrollado hemos entendido las dificultades y carencias que han ido surgiendo. No por ello y sin desánimo, intentaremos afrontar y presentar este proyecto, conscientes de que requiere una mayor profundización que esperamos abordar posteriormente con su continuación en la tesis doctoral.

La naturaleza de la investigación, marcada por las fuertes connotaciones que ya la palabra Auschwitz nos transmite de forma inmediata, señala la necesidad de limitar el trabajo. Son muy numerosos los estudios, textos literarios y material audiovisual sobre el tema, pensamos que hemos revisado los más destacados para el objetivo que se propone nuestro trabajo, una selección necesaria que está también vinculada a las limitaciones temporales que acotan este Trabajo Final de Máster.

Estas acotaciones inciden también en los referentes artísticos analizados. Hemos seleccionado referencias artísticas multidisciplinares; video-instalación, video-creación, video-interacción, escultura, cómic, video-performance, y fotografía, relacionadas tanto con los espacios temáticos como con la iconografía que los sustenta. La mayoría son obras de artistas polacos actuales que refuerzan el marco teórico presentado, ya que sus obras reflejan la influencia actual que aun tiene la historia de su país.

Hemos creído conveniente acotar los referentes al concepto de los espacios temáticos y concretamente en relación a los campos de concentración, para poder centrarnos en la idea conceptual de la práctica. Somos conscientes que, por falta de tiempo, dejamos muchos artistas sin mencionar relacionados con la interacción audiovisual y los nuevos medios, pero hemos creído oportuno dejar su desarrollo para una futura tesis.

## Objetivos

Pretendemos analizar el espacio de Auschwitz en relación con su transformación en Museo de la Memoria. Observar los vínculos que esa transformación mantiene con estructuras turísticas que tematizan acontecimientos para la fácil digestión del público, llegando a deformar y banalizar hechos que deberían ser abordados desde otras perspectivas e intereses.

Revisar el creciente interés por conocer espacios histórica y culturalmente aceptados, a partir de discursos críticos sobre las funciones que estos espacios desempeñan en la actualidad: ¿qué tipo de experiencia nos aportan?, y ¿de qué manera afecta a nuestra realidad social?

Analizar los sistemas de control y vigilancia que se dan en estos espacios, en relación a los que se dieron en el pasado, en unos con finalidades próximas a la esclavitud o segregación en pro de la pureza racial, y por el contrario en otros con finalidades consumistas y de transformación de la masa humana en “producto” con fines básicamente comerciales e ideológicos.

Mostrar el impacto de las imágenes, ideogramas, símbolos, iconos..., para la comprensión de un suceso o un espacio, así como el poder de la fotografía o el documental audiovisual como muestra de la “realidad”, analizando diferentes representaciones fílmicas que ha producido la industria del entretenimiento, para acercarnos con ello al debate sobre la sacralización del Holocausto y sus efectos en nuestra cultura visual.

Observar la utilización de las ruinas y el horror, siguiendo argumentos tanto estéticos como psicológicos, y que establecen conexiones con el recuerdo individual. Especialmente cuando estos acontecimientos son transmitidos en los diferentes medios de comunicación, creando en muchos casos un espectáculo del horror.

Añadir nuestra pequeña aportación dentro del estudio de los nuevos medios audiovisuales y sus posibilidades de narración no-lineal interactiva que permiten al usuario una cierta aproximación con los espacios y las temáticas

abordadas, para la comprensión del fenómeno Auschwitz en la actualidad. Los diferentes audiovisuales incorporados en el proyecto, están pensados para reflexionar sobre la relación con el nuevo espacio creado, con esa nueva realidad virtualizada en la que de alguna manera estamos inmersos.

## **Metodología**

En principio iniciamos la investigación con una metodología cualitativa, ya que nos referimos al análisis subjetivo e individual de los espacios anteriormente citados, formulando hipótesis interpretativas al respecto. Esto nos llevó a incluir aspectos de otras metodologías que creímos apropiadas para nuestra investigación, realizando finalmente una confluencia entre ellas:

*hipotético-deductivo:* A través de observaciones realizadas de un caso particular como Auschwitz, nos planteamos un problema. Este problema nos llevará a las teorías sobre el espacio como “no lugar”, para formular una hipótesis referida a la banalización de la historia, que a través de un razonamiento deductivo intenta validar la hipótesis empíricamente.

*Correlacional:* Hemos medido el grado de relación entre los dos espacios conceptualmente diferentes: Auschwitz y Spreepark. Su relación con el funcionamiento artificial de los parques temáticos y con los medios que potencian el consumo del ocio.

*Acción:* En todo momento hemos unido el proceso de investigación teórica con la práctica a través de pruebas y ensayos en cuanto a funcionamiento de los diferentes audiovisuales, panoramas y esquemas del flujo de interacción con el usuario. Una retroalimentación entre las dos partes que creímos necesaria para este proyecto teórico-práctico, donde las ideas se han visto reforzadas por el estudio de autores durante el proceso de investigación.

*Documental y de campo:* el empleo de libros, revistas, *websites*, documentales, filmografías, y piezas artísticas han sido los elementos de nuestra investigación. Destacar el aporte de artistas y profesores polacos, que ayudaron a clarificar conceptos de algunas obras incluidas en el proyecto. El

trabajo de recopilación gráfica, vídeos, apuntes e información se realizó *in situ* en los propios espacios que tratamos.

El plan de trabajo seguido ha sido, respecto a la parte teórica:

1. Búsqueda: La búsqueda bibliográfica de autores que tratan el tema del espacio, Holocausto, parques temáticos, el impacto de la imagen iconográfica..., así como referentes artísticos que estuvieran involucrados en la problemática del espacio y producto de Auschwitz y su sacralización.

Hemos creído pertinente seleccionar en nuestra investigación a diferentes autores que mantienen una postura crítica sobre el Holocausto y su relación con los medios de comunicación. Sin descartar otros que ayudaron a entender los conceptos de artificialidad de los parques temáticos y su habitual utilización para otros fines.

Como introducción a una futura tesis, hemos creído conveniente centrarnos más en el concepto teórico que ayude a la comprensión intelectual del proyecto, dejando otros autores o artistas que trabajan más sobre los modos de interacción y los lenguajes de los nuevos medios reservados para la futura tesis doctoral.

Toda la labor de búsqueda de ha organizado mediante mapas mentales que se adjuntan como anexo al trabajo.

2. Revisión de fuentes bibliográficas y videográfica: Hemos intentado seguir un método riguroso para la revisión de las fuentes bibliográficas, es decir, en la medida de lo posible, evitar la identificación con el punto de vista de los textos, para ello se han realizado fichas de lectura, citas y resúmenes. En esta revisión bibliográfica y videográfica se centra el marco teórico del trabajo que se inició con el desarrollo de un blog que recoge el proceso: <http://epineuraska.blogspot.com/>
3. Síntesis y relación de los conceptos analizados: Tras la revisión bibliográfica y la producción de la aplicación práctica, se ha revisado transversalmente el trabajo, relacionando los conceptos analizados de cara a las conclusiones del proyecto.

En la parte práctica el plan de trabajo seguido, ha sido:

1. Revisión y organización del material audiovisual realizado en Auschwitz y Spreepark.
2. Composición de la información: diseño de los panoramas
3. Diseño de la interacción: Diagramas de flujo
4. Edición y posproducción de los vídeos
5. Programación de la aplicación.

### **Estructura de la investigación**

El proyecto ha sido estructurado en dos partes: corpus teórico y corpus práctico.

En el primer capítulo del corpus teórico, denominado *Espacios del espectáculo*, hemos realizado una exposición de los diferentes conceptos relacionados con el espacio público, espacios de tránsito, transformaciones tematizadas y su convivencia con la arquitectura del pasado. Como los sistemas de encierro y control en relación al individuo-masa que se puede observar en vínculos del poder con la estructura del espacio para finalidades políticas y comerciales; o la importancia de la imagen fotográfica en la formación de la memoria colectiva; y como punto final de capítulo, analizamos aspectos del espectáculo bélico y sus relaciones sociales.

Situados frente a los espacios tematizados y de ocio, entraremos en el capítulo dos: *Auschwitz y los medios de masas*. Tras una introducción breve de la historia y estructura del campo de concentración de Auschwitz [para entender la envergadura e importancia de este espacio tematizado en la actualidad], se revisan los principales textos que se refieren a la sacralización del Holocausto, destacando los aspectos de iconicidad y aura [o falsa aura] de este espacio. También se abordan cuestiones relativas a su transformación en espacio turístico, así como los problemas que se observan por la reconstrucción de

algunos lugares que alteran, de cara al espectador, los acontecimientos horribles que por desgracia tuvieron lugar allí. Para finalizar este capítulo, se hace una revisión crítica de la vasta producción cinematográfica de Hollywood sobre el Holocausto y su influencia sobre el imaginario colectivo de esa parte de la historia; este análisis se intercala con el de otros audiovisuales europeos más críticos y menos comerciales en relación con el Holocausto.

El último capítulo del corpus teórico se centra en *Parques Temáticos: Spreepark*, y se inicia con una breve revisión histórica de los parques temáticos, incluyendo también las exposiciones universales. Daremos una visión actual de los espacios que nos rodean, relacionados con las nuevas infraestructuras del neo-capitalismo. Podremos ver el perfil del turista que busca estos espacios fabricados y controlados, así como la mecanización del ocio y su conexión con los estudios sobre interacción hombre-máquina. Para finalizar este último capítulo del corpus teórico, haremos una breve historia y análisis de la actualidad del parque temático: Spreepark.

En la parte de aplicación práctica hemos intentado describir el proceso de producción del prototipo, organizándolo según el esquema aprendido en el Máster:

1. Diseño de la información: recoge el proceso de selección del material fotográfico y audiovisual propio y también el apropiado de otros autores; la composición de los panoramas y la edición y posproducción de vídeos y sonidos
2. Diseño de la interacción: Diagramas de flujo y programación de la pieza.
3. Diseño de la presentación: Esquemas de la disposición de los elementos que componen la instalación audiovisual interactiva.



## **I. ESPACIOS DEL ESPECTÁCULO**



## 1. ESPACIOS DEL ESPECTÁCULO

[...] Las dos manos bajo el mentón, desde lo alto de la bohardilla,  
Yo veré el taller que canta y que charla;  
Las chimeneas, los campanarios, esos mástiles de la cité,  
Y los amplios cielos que hacen soñar con la eternidad.  
Es grato, a través de las brumas, ver nacer  
Las estrellas en el azur, la lámpara en la ventana,  
Los vahos del carbón trepar al firmamento [...] <sup>1</sup>  
Charles Baudelaire

Jean Starobinski<sup>2</sup> retoma esta poesía de Baudelaire, *Cuadros Parisienses*, para explicar la esencia de la modernidad, y ciertamente al leer este fragmento observamos cómo en la modernidad se entrecruzan los lugares, una visión en la que conviven torres de campanarios y chimeneas de fábricas.

Presencia del pasado en el presente que lo desborda y lo reivindica.<sup>3</sup>

Las ciudades desde la Edad Media están organizadas alrededor de la iglesia que se encuentra situada dentro de la protección de los muros del castillo: paisaje centrado. En la revolución industrial esta ordenación cambiará, transformando el paisaje urbano: las fábricas pasan a formar parte de la estructura urbana y del paisaje de las ciudades.

Tanto el parque temático Spreepark en Berlín como el campo de concentración Auschwitz en Oswiecim, son construcciones cargadas hoy simbólicamente por su connotación disfuncional, llegando a ser objetivo de un reclamo turístico que les otorga nuevas funciones. Como veremos en este proyecto, en el caso de los campos de concentración se pretende la re-construcción de la memoria y recuerdo de las víctimas, mientras que *Spreepark* se visita para la re-

---

<sup>1</sup> BAUDELAIRE, Ch., *Las flores del mal*, Madrid: Edaf, 2009, pág. 168.

<sup>2</sup> STAROBINSKI, Jean, "Les cheminées et les clochers", *Magazine littéraire*, nº 280, septiembre de 1990. Presses du CNRS, 1989 .

<sup>3</sup> AUGÉ, Marc, *Los no Lugares*, Barcelona: Editorial Gedisa, 2008, Pág. 81.

construcción de un pasado no muy lejano. Se conserva para ser visto y experimentado por un tipo de visitantes que anhelan un pasado no vivido.

[...] la modernidad no los borra sino que los pone en segundo plano. Son como indicadores del tiempo que pasa y que sobrevive.<sup>4</sup>

Debord observa, desde una perspectiva crítica, el espacio unificado que desarrolla el capitalismo, rompiendo las barreras de corporaciones artesanales propias de la edad media y unificándolas para incrementar sus intereses económicos y políticos.

Esta unificación es al mismo tiempo un proceso extensivo e intensivo de *banalización*.<sup>5</sup>

Así pues, los productos realizados en serie tienen un espacio homogeneizado donde estructurar el comercio, frente a los productos artesanales más característicos de zonas rurales.

Subproducto de la circulación de mercancías, la circulación humana considerada como un consumo, el turismo, se reduce fundamentalmente al ocio de ir a ver aquello que ha llegado a ser banal. La organización económica de la frecuentación de lugares diferentes es ya por sí misma la garantía de su *equivalencia*. La misma modernización que ha retirado del viaje el tiempo le ha retirado también la realidad del espacio.<sup>6</sup>

Este nuevo espacio para el consumo es en el que actualmente se basan tanto las ciudades como los parques temáticos y —como veremos más detalladamente en este Trabajo Final de Máster— resulta una manera más efectiva de control sobre la población, y un modo de educar para los objetivos del sistema capitalista.

---

<sup>4</sup> AUGÉ, Marc, *op.cit*, pág. 82.

<sup>5</sup> DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, 1967, [texto on-line] <http://www.sindominio.net/ash/espect7.htm> [Fecha de consulta 22-01-2010]

<sup>6</sup> *Ibíd.*

Debord apunta a la dispersión de los espacios de ocio y consumo en las periferias de las ciudades, producido —como él denomina— por “la dictadura del automóvil [...]”<sup>7</sup>. Surgiendo una nueva organización urbana alrededor de estos espacios de consumo.

[...] la organización técnica del consumo no es más que el primer plano de la disolución general que ha llevado a la ciudad a *autoconsumirse* de esta manera.<sup>8</sup>

Se le atribuye a las ciudades el nacimiento de la historia, este triunfo que Marx considera como uno de los mayores méritos revolucionarios de la burguesía es el hecho que "ha sometido el campo a la ciudad", cuyo *aire emancipa*.<sup>9</sup>

Pero en este espacio social se controla tanto al campo como a la ciudad, es el centro del poder. Aquí se modela la sociedad cómodamente, ya que en cierta manera una ciudad es un espacio de encierro, donde la población trabaja, consume y muere en un espacio artificialmente autosuficiente.

Este sistema de encierro y control fue proyectado a los campos de concentración, creando una micro ciudad de opresión y sometimiento a los contrarios políticamente y a los diferentes.

Tal como vimos en el Seminario impartido por Miguel Morey en el máster, en un principio están las sociedades disciplinarias que Foucault analizó en los siglos XVIII, XIX, situando en el siglo XX su culmen.

El individuo pasa sucesivamente de un círculo cerrado a otro, cada uno con sus leyes: primero la familia, después la escuela ("ya no estás en tu casa"), después el cuartel ("ya no estás en la escuela"), a

---

<sup>7</sup> Ibidem.

<sup>8</sup> Ibidem.

<sup>9</sup> Ibidem.

continuación la fábrica, cada cierto tiempo el hospital y a veces la cárcel, el centro de encierro por excelencia.<sup>10</sup>

De este modo, el encierro en las fábricas concentra a los individuos, repartiendo el espacio de trabajo y creando un orden en el tiempo de producción.

Este modelo de sociedad disciplinar fue sucesor de las sociedades de soberanía, con fines totalmente distintos. Parece ser que en tiempos napoleónicos es donde sucede esa transición entre sociedades de soberanía en sociedades disciplinarias.

La sociedad disciplinaria sufrió un cambio después de la segunda guerra mundial. Este progresivo cambio es, según Deleuze, lo que estamos dejando de ser actualmente: "las sociedades disciplinarias son nuestro pasado inmediato"<sup>11</sup>

Como consecuencia de esta transición de nuestro modelo de sociedad disciplinar, los centros de encierro atraviesan una crisis generalizada: cárcel, hospital, fábrica, escuela, familia. Está surgiendo un nuevo modelo "sociedades de control", Deleuze señala la autoría de este nuevo término a Burroughs que ve "al nuevo monstruo" en el futuro próximo enunciado por Foucault.

Existe un "lenguaje común a todos los centros de encierro, es un lenguaje analógico [...] Los encierros son moldes o moldeados diferentes, mientras que los controles constituyen una modulación".<sup>12</sup>

Esta modulación de los sistemas de control es constante y deforma a su antojo la sociedad. La fábrica ya no será vista como centro de trabajo donde lo que importa es la máxima producción, sino como empresa donde harán sentir "falsamente" al trabajador cómplice del proyecto.

---

<sup>10</sup> DELEUZE, Gilles, "Pos-escritum sobre las sociedades de control" en *Conversaciones*, Valencia: Pre-textos, 1999, pág. 277.

<sup>11</sup> *Ibíd.*

<sup>12</sup> *Ibíd.*, pág. 278.

La empresa individualiza más si cabe al individuo: competición, incentivos..., de forma diferente a su pasado de fábrica, donde los trabajadores estaban asociados en sindicatos y estos podían movilizar a la masa. La fábrica hacía de todos un cuerpo.

Este modulador de la empresa, incentivando los méritos de los trabajadores se aplica inclusive en otros centros de encierro:

[...] igual que la empresa, toma el relevo de la fábrica, la formación permanente tiende a sustituir a la escuela, y el control continuo tiende a sustituir al examen. Lo que es el medio más seguro para poner la escuela en manos de la empresa.<sup>13</sup>

Del mismo modo, los campos de concentración de la Alemania nazi englobaban tanto a los militares como a los carceleros (la mayoría de ellos judíos) con el “proyecto” o “empresa”. Utilizando la mismas técnicas de competición e incentivos para la máxima efectividad en los resultados de los diferentes campos de concentración.

En las sociedades disciplinarias siempre había que volver a empezar (terminada la escuela, empieza el cuartel, después de éste viene la fábrica), mientras que en las sociedades de control nunca se termina nada: la empresa, la formación o el servicio son los estados metaestables y coexistentes de una misma modulación, una especie de deformador universal.<sup>14</sup>

El poder individualiza y al mismo tiempo masifica, nociones no incompatibles en las sociedades disciplinarias. Crea un cuerpo configurado de la individualidad de los que lo componen, previamente moldeados.

---

<sup>13</sup> Ibídem.

<sup>14</sup> Ibídem.

Foucault encontraba el origen de este doble objetivo en el poder pastoral del sacerdote —el rebaño y cada una de las ovejas—, si bien el poder civil se habría convertido, por su parte y con otros medios, en un "pastor" laico).<sup>15</sup>



En cambio en las sociedades de control, lo esencial es la contraseña. El lenguaje es numérico, y da la posibilidad de acceder o no acceder a la información.



Del mismo modo a los prisioneros de Auschwitz se les asignaba un número cosido en sus "uniformes" o tatuado como identificación. Les servía también como pase a pabellones o zonas restrictivas. El tipo de signos y número variaba según la procedencia, raza, sexo... Una cosa era segura, los que no pasaban la selección no eran tatuados y por consiguiente tenían pocas horas de vida.

Fig. 1 y 2. Ejemplos de codificación numérica de los individuos

Ya no estamos ante el par "individuo-masa". Los individuos han devenido "dividuales" y las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados o "bancos".<sup>16</sup>

Los tipos de máquinas expresan las formaciones sociales que las han creado y que las utilizan; cada sociedad configura sus tipos de máquinas para garantizar la operatividad de los sistemas de control.

En las sociedades de soberanía se operaba con máquinas simples; palancas, poleas. En las sociedades disciplinarias utilizaron máquinas energéticas "con el riesgo pasivo de la entropía y el riesgo activo del sabotaje [...] En las

<sup>15</sup> Ibídem.

<sup>16</sup> Ibídem.



sociedades del control actúan mediante máquinas informáticas y ordenadores cuyo riesgo pasivo son las interferencias y cuyo riesgo activo son la piratería y la inoculador de virus"<sup>17</sup>

En el apartado Parques Temáticos: Mecanización del ocio, diferenciamos algunos tipos de máquinas relacionadas con los usuarios. Máquinas que al mismo tiempo individualizan al usuario para formar parte del “cuerpo” de nuestra sociedad de control dentro de estos espacios de ocio.

---

<sup>17</sup> *Ibíd.*

## 1.1. LUGARES MUTANTES

Para entender la transformación de los lugares o espacios, debemos observar las diferencias de significado que se otorgan a estos términos. Para Augé, el lugar alude a: lugar de identidad, relacional e histórico; mientras que el término espacio adquiere sentido de un no lugar. La palabra espacio es abstracta y carece de identidad, ni relacional ni histórico. Defiende que la sobre-modernidad produce estos "no lugares", espacios que no son en sí lugares antropológicos y que no integran los lugares antiguos.

Un mundo donde se nace en la clínica y donde se muere en el hospital.<sup>18</sup>

Espacios de tránsito y ocupaciones provisionales, del mismo modo que Auschwitz y Spreepark son hoy lugares de paso, no se desarrollan raíces ni hay una evolución antropológica. Por este motivo podemos decir que estos dos espacios, tanto para el horror como para el ocio, son "un no lugar". Aunque posteriormente se ha reconstruido Auschwitz como lugar de peregrinaje en recuerdo a las víctimas, no debemos olvidar que en ese espacio artificial no se desarrolló ni evolucionó nada. Como bien sabemos, el espacio del campo de concentración era sinónimo precisamente del final de cualquier evolución por lo que no hay raíces que se pudieran producir.

No se puede definir exactamente en su estado puro lo que sería un "lugar" o un "no lugar". Un "lugar" existe también como "no lugar". De igual modo, el "lugar" nunca queda totalmente borrado, y el "no lugar" no se cumple nunca de forma plena, es decir no hay un estado puro que ayude a entender exactamente esos lugares o no lugares; "juego intrincado de la identidad y de la relación"<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> AUGÉ, Marc, *Op. cit.*, pág. 83.

<sup>19</sup> *Ibíd.*, pág. 84.

Para Augé los medios de transporte, aeropuertos, parques de recreo, supermercados..., son la medida de la época. Son los espacios donde la gente pasa un tiempo de espera, ocio, consumo..., pero no hay en ningún momento una evolución producida por el público.

Las víctimas del holocausto hicieron de un “no lugar” un “lugar”, aportando todo ese horror sucedido en relación al lugar. Pero ciertamente no deja de ser un espacio expositivo del horror. No hay nada que se pueda relacionar con la evolución cultural, ya que allí no vivía realmente nadie. Como en los centros comerciales, aeropuertos... la gente estaba de “paso”.

Una obra relacionada con el “no lugar” del artista polaco Miroslaw Bałka donde realiza una vídeo-instalación sobre el espacio de Auschwitz llamada: *Bambi (Winterreise)* en 2003. Vemos un espacio donde los ciervos pastan entre las ruinas de lo que fue Birkenau II, la naturaleza se apodera del campo de concentración, la absorbe. En el pasado, este espacio juntó a los prisioneros en manada, en un apacible espacio natural, con árboles, plantas..., la naturaleza misma como representación del espacio de muerte, no hay evolución antropológica, ni raíces, tan solo los residuos y ruinas, consecuencia de la destrucción final de la guerra y del paso del tiempo.<sup>20</sup>



Fig. 3. Miroslaw Bałka - *Bambi (Winterreise)*, (2003).

---

<sup>20</sup> Ver más información en Anexo: Fichas Referentes Artísticos.

Por otra parte tenemos la relación viajero-espectador con el espacio, donde hay una ruptura que impide ver allí un lugar. La posibilidad de reencontrarse en él plenamente con el vacío queda amortiguada por guías turísticas, relatos de viajes..., que ayudan a familiarizarnos con el espacio. De ahí que en los parques temáticos insistan en que conozcamos el espacio con un colorido mapa y con atractivos nombres que designan zonas diferentes dentro del espacio.



Fig. 4. Tríptico original de Sachsenhausen – Berlín.



Fig. 5. Tríptico original de Spreepark – Berlín años noventa.

Cierto es que un "espacio" turístico nunca puede ser vivido como un lugar para nosotros, las únicas raíces que tenemos en el son teóricas, visuales... y esto produce ese vacío entre nosotros y el espacio. Los títulos, nombres que utilizan para diferenciar las diferentes zonas, crean una distancia si cabe más agudizada en los futuros visitantes.

Augé se refiere al "peso de las palabras" sobre espacios que no conocemos "personalmente" si no por lo que es contado o mostrado por los diferentes medios de comunicación. Y, retomando estudios de Michel Certeau, designa como "no lugar" a dos realidades complementarias pero distintas: "Espacios constituidos con relación a ciertos fines (transporte, comercio, ocio..) y la relación que los individuos mantienen con esos espacios" y "La mediación que

establece el vínculo de los individuos con su entorno en el espacio del no lugar pasa por las palabras, hasta por los textos."<sup>21</sup>

Según Norman Klein “vivimos en la era en la que *scripted spaces* (espacios tematizados e historizados) prevalecen no solamente en el arte, sino también en la arquitectura y el urbanismo, en parques temáticos y en los nuevos medios. Razón suficiente para él como para hablar de la necesidad de un nuevo canon en la historia del arte”.<sup>22</sup>

Estos *scripted spaces* sitúan al visitante como parte central del espacio, donde será dirigido para hacerle formar parte de la historia y entretenerlo. El sistema de control mencionado anteriormente acuñado por Deleuze, es elemental para la modulación de este tipo de espectadores.

En lugar de abstracción nos encontramos ahora con la tematización irónica del espacio. En lugar de la tradición de la Iluminación sobre el ser de la realidad nos encontramos con la artificialidad, el arte del espacio ilusorio.<sup>23</sup>

El canon en este tipo de espacios estará más orientado a la arquitectura, creando una realidad tematizada y “trazará el final de la ironía desde el pop hasta el *home-entertainment*”<sup>24</sup>.



Fig. 6. Marina d'Or - Ciudad de Vacaciones (Castellón)



Fig. 7. Balneario de Marina d'Or

---

<sup>21</sup> *Ibíd*em, pág. 98.

<sup>22</sup> BOUWHUIS, Jelle, “Un nuevo canon. Norman Keim sobre “Scripted spaces”, *Revista de arte Metropolis M*, 2007 Nr 4. [texto on-line] <http://www.metropolism.com/magazine/2007-no4/een-nieuwe-canon/> [fecha de consulta 12/07/2010] Traducción: <http://cronicas-urbanas.blogspot.com/2007/09/scripted-spaces.html>

<sup>23</sup> *Ibíd*em.

En los años cincuenta, se modificó el modo de “interpretación” de los espacios públicos en EEUU. Ejemplos de ello son parques temáticos como Disneylandia, las primeras ampliaciones de Las Vegas, Mc-Donald’s y los primeros centros comerciales. Una transformación estética entre la cultura y el diseño para el consumo de las masas.

El turismo cultural se ocupa de que las partes restantes cambien rápidamente en parques temáticos. Los museos comienzan a parecerse cada vez mas a monasterios culturales mientras la cultura urbana cambia de una forma vertiginosa.<sup>25</sup>

Nos encontramos frente a una globalización estética, donde los patrones que incitan al consumo son exportados y aplicados de igual manera en los diferentes continentes. Las grandes superficies, los nuevos complejos de ocio, parques temáticos... tienen un denominador común: unificación.

La producción capitalista ha unificado el espacio, que ya no está limitado por sociedades exteriores. Esta unificación es al mismo tiempo un proceso extensivo e intensivo de *banalización*.<sup>26</sup>

Estos espacios preparados para el consumo y donde “todo” es posible gracias al dinero, crea una falsa libertad de selección. Los usuarios somos parte de ese mecanismo, pues nos proporciona poder decisión en los complejos de ocio, y en los casos de los museos del horror como Auschwitz cierta anestesia espiritual por hacer de peregrinos al “reino del mal” y depositar nuestro “granito de arena”.

Subproducto de la circulación de mercancías, la circulación humana considerada como un consumo, el turismo, se reduce fundamentalmente al ocio de ir a ver aquello que ha llegado a ser banal. La organización económica de la frecuentación de lugares diferentes es ya por sí misma

---

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> DEBORD, G., *op. cit.*

la garantía de su *equivalencia*. La misma modernización que ha retirado del viaje el tiempo le ha retirado también la realidad del espacio.<sup>27</sup>

Hemos creado y transformado lugares en espacios temáticos con fines puramente comerciales e ideológicos. Espacios que suplantán las salidas al aire libre y la conexión necesaria con la naturaleza, espacios donde nos “educan” frívolamente sobre cualquier temática, espacios que moldean nuestra perspectiva frente una realidad banal que digerimos constantemente.



Fig. 8. Terra Mítica - Parque temático situado en Benidorm (Alicante)

---

<sup>27</sup> *Ibíd.*

## 1.2. CONMOCIÓN Y CLICHÉ

La impresión que causan las imágenes configuran muchas veces la visión previa de esos espacios que son representados. Los medios de comunicación como: televisión, vídeo, cine... vehiculan las imágenes con que nos rodeamos y de donde nos llega la información. Pero para Sontag, la imagen fotográfica cala más hondo en el recuerdo.

La memoria congela los cuadros; su unidad fundamental es la imagen individual.<sup>28</sup>



Fig. 9. Iconos propios de los "no lugares".

Toda una serie de mandatos, consejos, comentarios, mensajes (carteles, pantallas...) forman parte del paisaje contemporáneo de los no lugares. Compras en un supermercado, aeropuerto... gire a la derecha, prohibido, información, entra usted en... Ideogramas explícitos que nos educan hasta tal punto que sin ellos seríamos incapaces de movernos por estos espacios.

---

<sup>28</sup> SONTAG, Susan, *Ante el dolor de los demás*, Madrid: Alfaguara, 2003 , pág. 30.



El paisaje toma sus distancias, y sus detalles arquitectónicos o naturales son la ocasión para un texto, a veces adornado con un dibujo esquemático.<sup>29</sup>

Auschwitz también posee sus ideogramas, carteles de información de lo que se puede encontrar en cada espacio, información histórica de los acontecimientos..., un sin fin de información que de alguna manera impulsa al espectador a penetrar en el circuito de la tragedia y el horror. Todo este circuito está configurado mediante historias individuales, de presos/as en el campo de concentración, que sensibilizan y ablandan los corazones de los “valientes” visitantes.

Pasando por habitaciones, calabozos, celdas de castigo, paredones de muerte, oficinas burocráticas, tribunales, cámaras de gas, fosas comunes, museos del horror (de cada país afectado más directamente con el nazismo), un "no lugar" repleto de referentes del pasado, un espacio de urnas exhibitivas y reconstrucciones con sabor dantesco.

Los parques temáticos, también poseen los ideogramas, gráficos que guían y sitúan al visitante en el espacio creado para su experiencia personal. Una experiencia independientemente del mundo externo, donde absolutamente todo, dentro del parque, está bajo control.

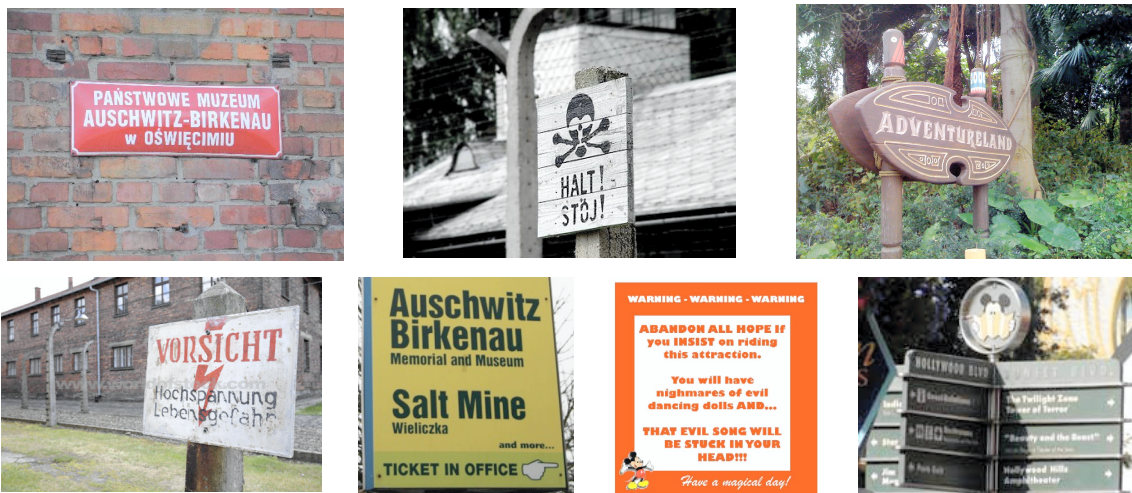


Fig. 10. Ideogramas gráficos de Auschwitz

<sup>29</sup> AUGÉ, Marc, *op. cit.*, pág. 100.

Refiriéndose a las imágenes sobre la Guerra Civil Española (1936-1939) como la primera guerra atestiguada en sentido moderno, Sontag describe la manera en que estas imágenes impactan en la gente que no conoce ni ha vivido una guerra. Y cómo estas imágenes se vuelven reales para ese "público" lejos del campo de batalla.

Imágenes perturbadoras, dramáticas, con fuerza..., así es como se desarrolla la empresa fotográfica. Parte del valor de nuestra cultura y del estímulo de consumo. Su carácter de realismo es superior a la pintura así como la captación de un momento espacio/tiempo "real". Lo que nos lleva a las palabras de Breton: "La belleza será convulsiva o no será".<sup>30</sup>

Referente a este protagonismo de la fotografía bélica, Sontag selecciona una serie de citas para contrastar diferentes opiniones sobre el impacto de la fotografía en la vida político-cultural, la validez como documento, y la aceptación social. Por el interés que tienen para contextualizar nuestro proyecto, seleccionamos algunas de estas citas:

Descubrimos en medio de todo esto que resulta tan difícil las propias palabras como tolerar los pensamientos propios. La guerra ha agotado las palabras; se han debilitado, se han deteriorado...

Henry James - The New York Times - 1915

Las fotografías ejercen en la actualidad la misma suerte de autoridad en la imaginación que la ejercida por la palabra impresa antaño, y por la palabra hablada antes. Parecen absolutamente reales.

Walter Lippmann - 1922

Las fotografías no son un argumento; son simplemente la burda expresión de un hecho dirigida a la vista.

Virginia Wolf

---

<sup>30</sup> Giménez Frontín, J. L. *El surrealismo: en torno al movimiento bretoniano*, Barcelona: Montesinos, 1983, pág. 72.

Como contrapunto al poder de la fotografía, Sontag destaca *Los desastres de la guerra* de Francisco de Goya.<sup>31</sup> Con esta serie de 82 grabados realizados entre 1810 y 1815, Goya lleva al espectador cerca del horror, y lo hace eliminando las galas de lo espectacular en sus representaciones bélicas: el paisaje es oscuro, apenas finalizado (esbozado).

Para Goya la guerra no es un espectáculo, sus imágenes son una síntesis que evoca el sufrimiento y horror de esos momentos, haciendo reflexionar al espectador.

Una fotografía solo muestra un encuadre, y por lo tanto, la exclusión de un todo. Sin embargo, *Los desastres de la guerra* pueden ser aplicados a cualquier conflicto bélico, ya que muestran la cara más oscura del ser humano que todavía hoy, por desgracia, perdura.

*Los desastres de la guerra* requieren un firme análisis y un espacio exclusivo para entender las relaciones que se establecen entre los aspectos más devastadores de nuestra especie. Por ello será una de las premisas a desarrollar en la futura tesis doctoral.



Fig. 11. *Desastres de la guerra* nº 36. Goya.

---

<sup>31</sup> SONTAG, Susan, *op.cit.*, pág. 55-58.

La fotografía bélica se prepara en muchos de sus casos pero se muestra en los medios como lo real. Así pues estamos ante una coreografía de la barbarie que es la que los medios nos muestran como idea de guerra.

Destacar el trabajo del polaco *Zbigniew Libera*, llamado: *Nepal* de su serie *Pozytywy*, 2002-2003 (Positives). *Libera* juega intelectualmente con los estereotipos de cultura contemporánea, recrea, manipula y denuncia las diferentes imágenes icónicas para presentar otra perspectiva inquietante.

Vemos la construcción de los iconos fotográficos de nuestra cultura desde una doble lectura: en primer lugar la que el icono nos muestra y en segundo la que *Libera* nos propone. Una invitación a la reflexión sobre lo que vemos y lo que sentimos ante estas imágenes.



Fig. 12. Nick Ut , *Kim Phuc* (1972)



Fig. 13. Zbigniew Libera, *Nepal* (2003)

Añadiremos otro trabajo de *Zbigniew Libera* denominado *El Che siguiente imagen*. La fotografía original de Alborta nos documenta y testimonia la muerte de Ernesto Che Guevara en un pequeño pueblo llamado Higuera, en Bolivia. Más que un testimonio de su muerte es una foto típica de caza, donde se muestra la presa y se ostenta el poder de los cazadores. Libera recoge la disputa sobre la credibilidad de la fotografía del Che muerto, nos muestra la coreografía y preparación de lo que supone una foto icónica. De esta forma podemos ver al Che compartiendo un buen cigarro habanero con sus verdugos, una especie de *make off* antes de la pose dramáticamente final<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Ver más información en Anexo: Fichas Referentes Artísticos.



Fig. 14. Freddy Alborta, *Imagen del Che muerto*, 1967



Fig. 15. Zbigniew Libera, *El Che siguiente imagen*, 2003

De la misma forma se nos ofrece lo sucedido en Auschwitz, “gracias” a las imágenes y películas grabadas por los aliados al final de la 2GM. Esta realidad documentada por los aliados no se puede valorar con una alta fiabilidad, ya que no era la realidad ordinaria de Auschwitz en activo.

Así, Cornelia Brink nos explica que estas imágenes son consideradas como “icons of extermination” en muchos países desde 1945<sup>33</sup>. La evolución de estos iconos ha estructurado una visión equivocada y política de los acontecimientos trágicos que sucedieron en Auschwitz.

En todo caso, la fotografía conserva el encanto y la autenticidad de la época que celebra un ideal ya desaparecido de entereza nacional y sangre fría. Con el tiempo, muchas fotografías trucadas se convierten en pruebas históricas, aunque de una especie impura, como casi todas las pruebas históricas.<sup>34</sup>

Fotografías bélicas de África, Países Árabes, América Latina..., imágenes que muestran la guerra presentes en la conciencia pública como iconos establecidos; hambre de niños africanos desnutridos con ojos grandes, oscuros turbantes empuñando armas, generales y militares por las calles de América Latina... vemos estas imágenes desde una distancia física y cultural puesto que las imágenes muestran una realidad lejana a nuestra “relativa” tranquilidad, estas fotografías son mostradas con cierto cinismo occidental.

---

<sup>33</sup> BRINK, Cornelia (2000). “Secular icons: Looking at Photographs from nazi concentration camps” en *History & Memory*, vol. 12, nº.1, Indiana University Press, Spring/Summer 2000, pág. 145.

<sup>34</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 66-69.

Pero no podemos olvidar que Europa tiene un pasado reciente de campos de exterminio, fusilamientos, dictaduras, genocidio, represión... como la guerra de Bosnia en los años noventa.

Por lo general, los cuerpos gravemente heridos mostrados en las fotografías publicadas son de Asia y África. Esta costumbre periodística hereda la antigua práctica secular de exhibir seres humanos exóticos; es decir, colonizados: africanos y habitantes de remotos países asiáticos eran presentados como animales de zoológico en exposiciones etnológicas organizadas en Londres, París y otras capitales europeas desde el siglo XVI hasta comienzos del XX.<sup>35</sup>

Estas exhibiciones se pueden ver hoy en museos como Museo Memorial del Holocausto de los Estados Unidos (USHMM), donde se pueden observar desde fotografías hasta un furgón utilizado por los nazis para transportar a las víctimas. De la misma forma en Auschwitz I encontraremos diferentes museos de exhibición del horror, mediante acumulaciones de utensilios de los presos, barracones, cámaras de gas... En el capítulo II, Auschwitz y los medios de masas, se analizan con más profundidad estos aspectos.

No dan un céntimo para aliviar a un cojo, pero se gastan diez en ver a un indio muerto.<sup>36</sup>

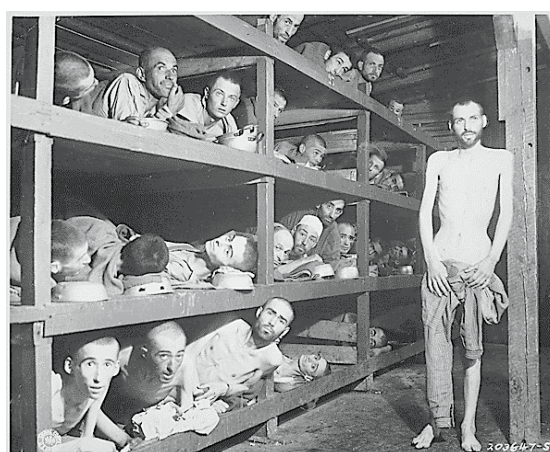


Fig. 16. Prisioneros puestos en libertad del campo de concentración Nazi - Abril 1945.

---

<sup>35</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 85,86.

<sup>36</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 85,86.

Brink observa una influencia de la tradición pictórica en las imágenes de los campos de concentración. Se refiere, a los cuerpos desnutridos, castigados de los campos con el cuerpo del sufrimiento de Cristo crucificado, los tormentos “Dios y hombre” como “una vida muerta” en definitiva; una “imagen que presenta la pasión en general”<sup>37</sup>: Las víctimas como ejemplo del porvenir, sacrificio y redención.



Fig. 17. Museo del Holocausto Yad Vashem en Jerusalén. Foto: Orel Cohen, EFE

Por su parte, Sontag hace referencia a un pequeño texto de *Leonardo da Vinci* llamado *Instrucciones para pintar una batalla*:

"Los vencidos mostrarán su abatimiento en la palidez del rostro, en la elevación del entrecejo y en los numerosos y doloridos pliegues de la carne que les queda... y los dientes superiores estarán separados de los inferiores, como para dar paso a un grito quejumbroso... Mostrarás cadáveres cubiertos a medias por el polvo... y pintarás la sangre con su color propio, brotando del cuerpo y perdiéndose en los tortuosos giros, mezclada con el polvo; y los hombres que, apretando los dientes, resolviendo los ojos y retorciendo las piernas, se golpearan la cara con los puños en la agonía de la muerte".<sup>38</sup>

Podemos realizar varias conexiones con el efecto que producen este tipo de imágenes bélicas: crean horror y temor en un público concreto; escenas de crucifixión también son vistas con una mirada de amor (creyentes), escenas de la primera guerra mundial y sus rostros desfigurados, las escenas y cuerpos después de las bombas atómicas lanzadas en Hiroshima y Nagasaki, los machetes de Ruanda...

---

<sup>37</sup> BRINK, Cornelia *op. cit.* pág. 140.

<sup>38</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 87, 88.

Sontag formula la pregunta "...¿es correcto afirmar que la gente se acostumbra a la guerra?"<sup>39</sup>

La idea que tenemos de la guerra está relacionada con la mirada fotográfica que nos muestra, casi cotidianamente, los horrores bélicos. Los medios de comunicación consiguen habituarnos a la imagen de estas desgracias, adentrándose en la atrocidad —en muchos casos— con una falta de coherencia argumentativa. Se muestra el horror sin más.

Al igual que se puede estar habituado al horror de la vida real, es posible habituarse al horror de unas imágenes determinadas [...] La gente quiere llorar. El patetismo, en su aspecto narrativo, no se desgasta.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 96, 97.

<sup>40</sup> *Ibíd.*



### 1.3. MEMORIA COLECTIVA Y ESPECTÁCULO BÉLICO

Toda memoria es individual, no se puede reproducir y muere con la persona. Lo que se denomina "memoria colectiva" no se basa en el recuerdo, sino en una selección de hechos e imágenes.

Las ideologías crean archivos probatorios de imágenes, imágenes representativas, las cuales compendian ideas comunes de significación y desencadenan reflexiones y sentimientos predecibles.<sup>41</sup>

El desarrollo institucional de las imágenes bélicas y en definitiva del sufrimiento humano, nos ha dado una serie de espacios públicos donde se asegura que todos estos crímenes sigan constando en la conciencia de las personas. De esta forma se crean museos de la memoria, donde los supervivientes, familiares y público en general acude a un espacio donde se reflexiona y se lamenta.

Yad Vashen en Jerusalén; Museo Conmemorativo del Holocausto en Washinton D.C.; Museo Judío en Berlín; fotografías y films como *Shoah*, de Claude Lanzmann (1985) o *Noche y Niebla*, de Alain Resnais (1956) están en circulación en los diferentes medios para que no se olvide lo sucedido.

Las fotografías del sufrimiento y el martirio de un pueblo son más que recordatorios de la muerte, el fracaso, la persecución. Invocan el milagro de la supervivencia [...] La gente quiere ser capaz de visitar —y refrescar— sus recuerdos"<sup>42</sup>

Los pueblos que han sido víctimas de la barbarie en la guerra quieren o solicitan un museo de la memoria, un templo donde puedan contemplarse sus sufrimientos. Pero solo algunos de estos pueblos tienen estos "museos de la memoria".

---

<sup>41</sup> Ibídem, pág. 100.

<sup>42</sup> Ibídem, pág. 101.

Así los Armenios han reclamado desde hace mucho tiempo un museo del recuerdo en Washinton; genocidio contra el pueblo de Armenia por los Turcos otomanos en 1915-17 durante la primera guerra mundial.

La República Turca, sucesores de los turcos otomanos, niegan que existiera un genocidio contra el pueblo armenio, que las muertes fueron por los combates étnicos, hambre, enfermedades... este tipo de explicación referente a las masacres se podrán escuchar en repetidas ocasiones negando la realidad de un pueblo desaparecido prácticamente.

Tanto Filkenstein como Sontag coinciden en la falta de un "Museo de la Historia de la Esclavitud" en EEUU. Donde hay un porcentaje importante de población afroamericana.

Al parecer es un recuerdo cuya activación y creación son demasiado peligrosas para la estabilidad social.<sup>43</sup>

El Museo Conmemorativo del Holocausto en Washington (judío) está dedicado a lo que no sucedió allí, si no lejos de sus fronteras. Así se limita el riesgo social contra la autoridad. La creación de un museo de la esclavitud en Estados Unidos situaría el "mal" en sus fronteras y a los estadounidenses les gusta imaginar que el "mal" se encuentra fuera de sus fronteras.



Fig. 18. US Holocaust Memorial Museum. Washington, DC.

Como apunta Finkelstein el Museo del Holocausto en Washington excluyó el genocidio gitano que, según menciona: "son aproximadamente equivalentes a

---

<sup>43</sup> Ibídem, pág. 102.

las del genocidio judío”.<sup>44</sup> Reconocer el genocidio gitano supondría para los judíos perder sus derechos exclusivos sobre el Holocausto, con la consiguiente disminución de “capital moral”.

Jozef Szajna artista plástico y escenógrafo realiza su propio recuerdo como superviviente en los campos de Auschwitz-Birkenau y Buchenwald. En su trabajo hay una clara referencia al anonimato de las víctimas, ni judíos, ni gitanos; víctimas. Pone de manifiesto el sufrimiento del pueblo polaco, acusado en múltiples ocasiones de colaborar con la política nazi. Szajna nos muestra con coreografías, performances, pinturas y dibujos su experiencia como superviviente.

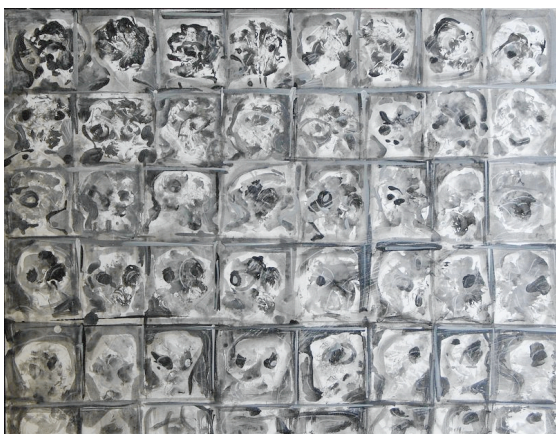


Fig. 19. Jozef Szajna, *Genų inžinerija IV*, (1991)



Fig. 20. Jozef Szajna, *Replica III*, performance, (1973)

Podríamos exponer otros "genocidios" como el de los indios en América Latina por parte de los españoles desde 1492, así como el "genocidio" Guanche de las Islas Canarias y más actuales: Vietnam, ex-Yugoslavia, Ruanda, Irak, Afganistán, Palestina..., la lista puede ser demasiado larga.

Pero cuando se habla de genocidio, se establece automáticamente una vinculación al genocidio judío: el "comprobado", aceptado, discutido..., pero contiene también veladuras oscuras.

¿Por qué un genocidio perdura hasta hoy y otros ni se mencionan?

---

<sup>44</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *La Industria del Holocausto*, Madrid: Siglo XXI, 2002, Pág. 84, 85.

En el capítulo II. Auschwitz y medios de masas, encontraremos algunas de las causas de ¿por qué?, ¿un genocidio? Norman Finkelstein en su libro *La Industria del Holocausto*, analiza y expone algunas de las causas de esta exclusividad del Holocausto.

Como hemos mencionado antes, la referencia que se tiene de los nazis y la segunda guerra mundial viene dada, en gran parte, por el recuerdo de las imágenes tomadas por los aliados en 1945. No es que el recuerdo funcione por medio de estas fotografías, sino que tan solo se recuerdan las fotografías. Esta transformación hace recordar la imagen, no los acontecimientos históricos.

Las narraciones pueden hacernos comprender. Las fotografías hacen algo más: nos obsesionan.<sup>45</sup>

Mediante el ejemplo de unas fotografías de linchamientos de víctimas negras en Estados Unidos entre 1890 y 1930 que fueron expuestas en New York en el año 2000, la exposición explica la inhumanidad y la perversidad humana.

La desvergüenza de fotografiarlo es intrínseca a la perpetración de este mal.<sup>46</sup>

Muchas de estas fotos eran recuerdos de estos actos por parte de los cristianos convencidos de su superioridad. Sontag incide en que: "La exhibición de estas fotos nos convierte en espectadores también"<sup>47</sup>, espectadores como los que aparecen en las fotografías, pero con distancia, que tal vez sea lo más peligroso.

Este tipo de exhibiciones formula una serie de preguntas y sensaciones en el público, que en muchos casos puede llegar a ser confusa. No sabemos si nos instruyen algún valor, o simplemente se trata de ver el horror para crearnos la sensación de repugnancia y tristeza. Es complicado valorar el objetivo de este tipo de imágenes al ser expuestas públicamente.

---

<sup>45</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 103, 104.

<sup>46</sup> *Ibidem*, pág. 106-108.

<sup>47</sup> *Ibidem*, pág. 106-108.

La pregunta es: ¿a quién queremos culpar? Con más exactitud, ¿A quién creemos que tenemos derecho a culpar?<sup>48</sup>

Para Kertész, superviviente de Auschwitz, los culpables es la misma realidad que hizo posible Auschwitz en su momento, pero al mismo tiempo la realidad pudo impedir que sucediera por más tiempo "[...] todos somos supervivientes, lo cual condiciona nuestro mundo intelectual perverso y atrofiado. Auschwitz. Y luego esos cuarenta años que tenemos a nuestras espaldas".<sup>49</sup>

Finkelstein pretende reducir la dimensión física del holocausto nazi y "aumentar su dimensión moral" ya que de alguna forma "Todos somos víctimas del holocausto"<sup>50</sup>. La barbarie debe ser analizada por todos, pues no hay culpables más crueles que los que no se sienten afectados en alguna medida.

Mirar fotografías de grandes crueldades puede ser en algún caso una obligación, pero siempre pensando lo que intentan demostrar, mas allá de la imagen. En qué medida estas imágenes están analizadas por la razón y la conciencia.

Algunas imágenes de cuerpos atormentados, mutilados..., pueden provocar un efecto lascivo en el espectador. Imágenes de violación de un cuerpo atractivo, serían pornográficas en alguna medida. Al igual que las imágenes repulsivas generan también atracción y fascinación al verlas.

Calificar esos deseos como mórbidos evoca una rara aberración, pero el atractivo de esas escenas no es raro y es una fuente perenne de un tormento interior.<sup>51</sup>

Como contraposición "Los desastres de la guerra" de Goya, no se puede observar en sus representaciones un aspecto lascivo. Los cuerpos son pesados y con ropa, es el ambiente y la realidad creada lo que nos perturba.

---

<sup>48</sup> *Ibíd.*

<sup>49</sup> KERTÉSZ, Imre, *Dossier K*, Barcelona: Acantilado, 2007, Pág. 166.

<sup>50</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op. cit.*, pág. 13.

<sup>51</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 111.

Sontag cita un pasaje del cuarto libro de la república de Platón, donde Sócrates describe la lucha entre la razón y el deseo. Al mismo tiempo que la inclinación por la degradación y el dolor.

Platón (referente a la función mental):

La razón - la cólera (indignación) - apetencia (deseo)

Esta rendición frente al espectáculo del horror es ilustrada por el relato que cuenta Sócrates de una historia que oyó sobre Leoncio, hijo de Aglayón:

"Subía del Pireo por la parte exterior de la muralla norte cuando advirtió tres cadáveres que estaban echados por tierra al lado del verdugo. Comenzó entonces a sentir deseos de verlos, pero al mismo tiempo le repugnaba y se retraía; y así estuvo luchando y cubriéndose el rostro hasta que, vencido de su apetencia, abrió enteramente los ojos y, corriendo hacia los muertos, dijo: ¡Ahí los tenéis, malditos, saciaos del hermoso espectáculo!"<sup>52</sup>

El Marqués de Sade nos situaría el sadismo dentro de esta percepción, como el placer que produce observar las crueldades del mundo exterior debidas a la acción del observador. Refiriéndose a la intensidad de la acción, Sade defiende que la sensación "[...] de dolor es mucho más fuerte que la de placer... uno se da cuenta de ello, la emplea, y alcanza la satisfacción".<sup>53</sup>

Para Fromm la dominación sádica se caracteriza por el deseo de hacer del objeto un instrumento pasivo en las manos de la persona sádica, una visión de placer frente a la víctima, frente al frágil.

Al referirnos al sadismo pensamos generalmente en la destructividad y hostilidad que tan manifiestamente se relacionan con él. Por cierto que

---

<sup>52</sup> *Ibidem*, pág. 112, 113.

<sup>53</sup> SADE, Donatien A, *Juliette o El vicio recompensado*, Madrid: Clásicos Babilonia, Testimonio Siglo XXI, 1991, Pág. 29.

nunca deja de observarse, en grado mayor o menor, una conexión entre la destructividad y las tendencias sádicas.<sup>54</sup>

Respecto a esta visión destructiva, Sontag destaca la aportación de Edmund Burke en *Investigación filosófica sobre el origen de nuestra idea acerca de lo bello y lo sublime* (1757), señalando la conexión sádica de la mirada frente a las desgracias ajenas.

Estoy convencido de que nos deleitan, en no poca medida, los infortunios y sufrimientos de los demás [...] No hay espectáculo buscado con mayor avidez que el de una calamidad rara y penosa.<sup>55</sup>

Burke ve la exclusión mutua entre lo sublime y lo bello, como la luz y la oscuridad. Debido a la saturación o ausencia de luz que nubla la visión del objeto o se oscurece, de esta manera nuestra mente es arrastrada hacia ese estado incierto, oscuro. Un horror que implica un placer estético, que Burke denomina: sublime.

De este modo, describe lo sublime como un temor controlado que atrae al alma, presente en cualidades como la inmensidad, el infinito, el vacío, la soledad, el silencio, etc. Califica la belleza como “amor sin deseo”, y lo sublime como “asombro sin peligro”.<sup>56</sup>

Referente a esta atracción a las imágenes con cierta capa siniestra y atracción por la belleza del espectáculo dantesco, cabe destacar la hipótesis de Eugenio Trías sobre lo bello y lo siniestro. Nos parece muy interesantes estos tres puntos ya que vemos una buena adaptación para el proceso creativo y analítico de imágenes con estas características:

1. Lo bello, sin referencia (metonímica) a lo siniestro, carece de fuerza y vitalidad para poder ser bello.

---

<sup>54</sup> FROM, Erich, *El Miedo a la Libertad*, Barcelona: Paidós, 1982, Pág. 183.

<sup>55</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 113.

<sup>56</sup> Algunos datos sobre el concepto de lo sublime se han obtenido de Wikipedia, the free encyclopedia, Sublime.[texto on-line] <http://es.wikipedia.org/wiki/Sublime> [consulta: 22/08/2010]

2. Lo siniestro, presente sin mediación o transformación (elaboración y trabajo metafórico, metonímico), destruye el efecto estético, siendo por consiguiente límite del mismo.

3. La belleza es siempre un velo (ordenado) a través del cual debe presentirse el caos<sup>57</sup>

---

<sup>57</sup> TRÍAS, Eugenio, *Lo Bello y lo Siniestro*, Barcelona: Ariel, 2001, pág. 51, 52.



## **II. AUSCHWITZ Y LOS MEDIOS DE MASAS**



## 2. AUSCHWITZ Y LOS MEDIOS DE MASAS

Al iniciar el estudio de este capítulo éramos conscientes de que no iba a ser fácil adoptar un punto de vista personal y, aunque la decisión de analizar críticamente los textos revisados nos parecía un recurso eficaz para definir con claridad esa posición personal, el carácter problemático del tema ha hecho que algunas veces nuestra voz se pierda en la vehemencia de los discursos de otros, o incluso en posibles aspectos anecdóticos que queríamos evitar.

No hay objetividad posible, no hay tampoco una experiencia personal directa con aquellos hechos, pero aun así, como si de una atracción al abismo se tratara, no hemos querido cambiar el objeto de estudio por otros acontecimientos que nos permitirían mostrar también la transformación de un hecho histórico en entretenimiento turístico.

Pretendemos entender mejor la estructura y la autonomía<sup>58</sup> de los tres campos de Auschwitz y la importancia de la mano de obra de los prisioneros para las diferentes industrias que aprovecharon las circunstancias en aquel momento. Tema delicado, puesto que muchas empresas y marcas conservan todavía su nombre, y otras que lo cambiaron para limpiar ese pasado colaborativo con el sistema nazi. Le hemos prestado atención a este hecho ya que de alguna forma los diferentes medios de comunicación se centraron más en la consideración de las víctimas que en la de los esclavos.

Veremos diferentes enfoques del término Holocausto, con las discrepancias y transformaciones para hacer de él un uso político-económico, que muchos supervivientes no comparten. La magnificencia del término es atribuida a una parte de las víctimas, excluyendo a otras no menos importantes. Para poder situarnos en este contexto y comprender lo referido ha sido necesario manejar

---

<sup>58</sup> Nos referimos con autonomía al hecho de que los diferentes campos de Auschwitz, muchos periféricos, abastecían de todo tipo de productos que se pudiese necesitar para el funcionamiento del campo.

una suma importante de textos, de los que esperamos poder ofrecer una idea más clara del término y su “aura”. En relación con ello, analizaremos los diferentes iconos creados en relación a Auschwitz y el Holocausto así como su consecuencia en el público y el arte. Por ese motivo, en este punto hemos creído conveniente introducir diferentes obras de arte para reforzar mejor el contenido y poder ubicarnos en el proyecto de Auschwitzpark.

Comprobaremos de qué forma el espacio de Auschwitz es utilizado como reclamo turístico, depositando sobre la mesa el dilema abierto de si con ello se entienden los acontecimientos pasados, la historia de los hechos, las consecuencias o por el contrario, al igual que con el cine, libros, museos..., banalizamos y deformamos la historia que tuvo que padecer la Europa del siglo XX.

## 2.1 BREVE HISTORIA Y ESTRUCTURA DE AUSCHWITZ

Auschwitz-Birkenau se encuentra a unos 45 kilómetros al oeste de Cracovia, Polonia, cerca de las pequeñas poblaciones de Oświęcim y Brzezinka. Fue construido después de la invasión nazi de Polonia en 1939, siendo uno de los campos de concentración más grandes (considerado también como un conjunto de campos) de los setenta y uno que fueron construidos en Europa antes y durante la 2GM.

Auschwitz-Birkenau se compone de tres campos bien diferenciados [además de treinta y nueve campos auxiliares que fueron creados para abastecerlo de forma independiente, por ejemplo, los productos agrícolas estaban subordinados a Auschwitz-Birkenau, la producción de armamento e industrial estaba subordinada a Auschwitz III en Monowitz], estos tres campos eran:

Auschwitz I: es el campo original ubicado en Oświęcim. En 1947, el Parlamento polaco decidió convertirlo en “Museo de la Memoria”; es el primero al que acceden los visitantes por la icónica entrada con el lema: *Arbeit mach frei*. En su interior se articulan diferentes exposiciones distribuidas por pabellones, como por ejemplo: *Exterminio, condiciones sanitarias y de vivienda; Vida del prisionero, pruebas de los crímenes, bloque de la muerte*, o los pabellones nacionales con exposiciones dedicadas a los ciudadanos de diferentes naciones: *Polonia, Exterminio de los gitanos europeos, tragedia de los judíos eslovacos, los presos de Chequia en KL Auschwitz, Yugoslavia, Austria, Historia del martirio de los judíos, Ciudadano traicionado, A la memoria de las víctimas del Holocausto de Hungría, deportados desde Francia, Bélgica, Persecución y deportación de los judíos desde Holanda en el periodo 1940-1945, Italia.*



Fig. 21. Entrada Auschwitz I



Fig. 22. Pabellones (museos) Auschwitz I

También se puede acceder a otros espacios: cámara de gas y crematorio I; paredón de la muerte, plaza de recuento y horca colectiva; almacenes de Zyklón B y de bienes confiscados a los prisioneros; cocina del campo; casa del comandante del campo; comandancia; administración de las SS; sede de la Gestapo; recinto del centinela de la SS...

A unos tres kilómetros se encuentra Auschwitz II (Birkenau), donde se puede acceder mediante autobuses que salen de Auschwitz I o individualmente.

Es el campo más grande y el referente visual -cuando nos referimos al campo de Auschwitz- por su entrada, la torre de vigilancia, por debajo de la cual penetraban los trenes de prisioneros hasta el mismo centro del campo.



Fig. 23. Interior del campo Auschwitz II – Birkenau



Fig. 24. Interior torre de vigilancia Auschwitz II



Fig. 25. Ruinas: crematorios y cámaras de gas - Auschwitz II

Auschwitz II tenía capacidad para unas 100.000 personas que no eran recluidas como fuerza laboral si no para ser eliminadas bajo la “solución final”. Para ello contaba con cuatro grandes crematorios, y sus respectivas cámaras de gas.

Auschwitz II fue abierto a los visitantes en la década de los años sesenta. Se pueden visitar casi trescientos barracones, algunos de los cuales han sido reconstruidos para el turismo, y también la torre de vigilancia, antes mencionada, desde la que se percibe la gran dimensión del campo. Las ruinas de los crematorios y cámaras de gas quedan en la parte trasera de Auschwitz II.

Por otra parte Auschwitz III fue construido como campo industrial en Monowitz.<sup>59</sup>

Fue el campo de trabajo más grande en 1942, vinculado con la industria alemana, “principalmente en las áreas militar, metalúrgica y minera (...)Este campo estaba asociado con la planta Buna-Werke de la empresa IG Farben y producía combustibles líquidos y goma sintética”.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> LOZANO, Álvaro, *El Holocausto y la cultura de masas*, Barcelona: Melusina, 2010, pág. 64-65.

<sup>60</sup> Algunas fechas históricas y datos estadísticos se han obtenido de Wikipedia, the free encyclopedia, Auschwitz.[texto on-line] <http://es.wikipedia.org/wiki/Auschwitz> [consulta: 28/11/2009]

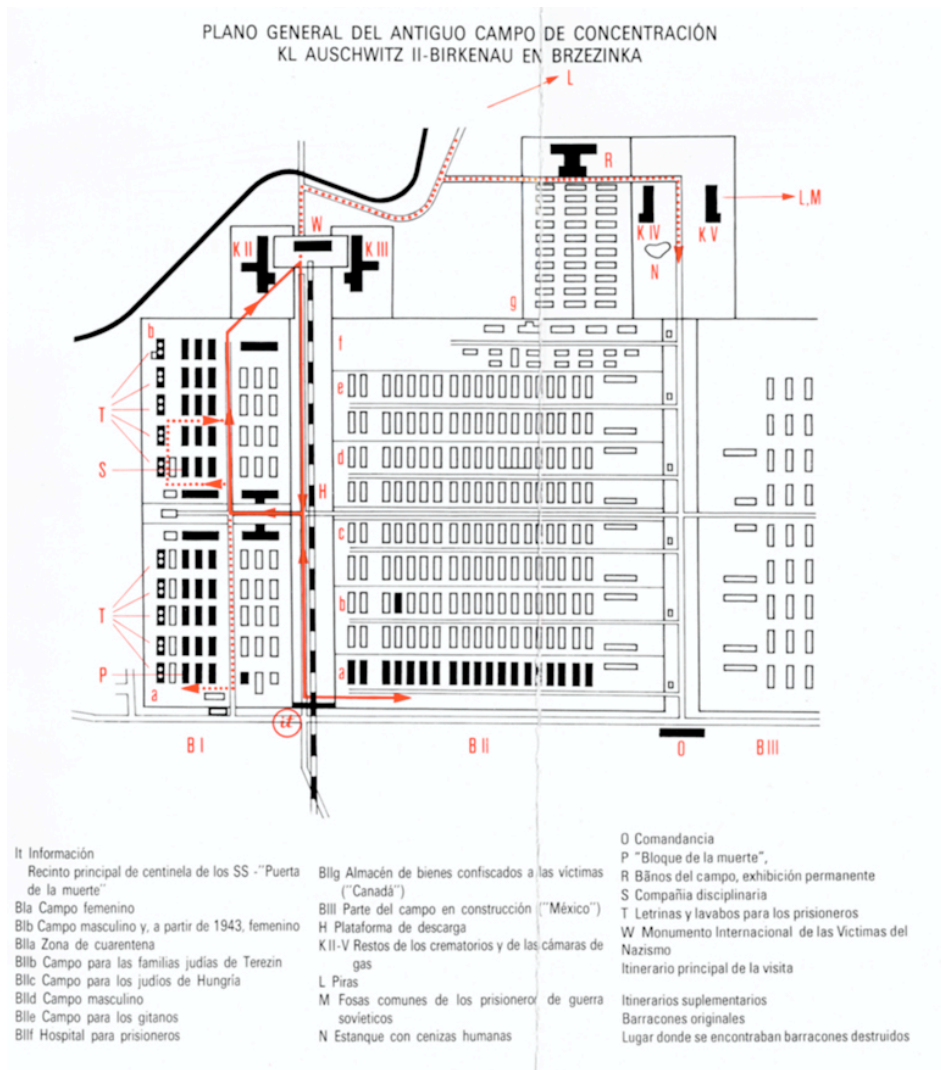


Fig. 26. Plano orientativo para la visita de Auschwitz II.

No podemos descartar la relación con otras empresas y fines puramente esclavistas, así lo sugiere *Víctor E. Frankl* en su libro *El Hombre en Busca de Sentido*. Desde su visión analítica y psiquiátrica del campo nos da razones para entender que los trabajos realizados fuera del campo de Auschwitz II, no eran solamente para los nazis sino para empresas privadas vinculadas al régimen.<sup>61</sup>

<sup>61</sup> FRANKL, Viktor E. *El hombre en busca de sentido*, Barcelona: Herder, 1991, pág. 28.





Fig. 27 y 28. Campo industrial – Auschwitz III

Vamos a resumir brevemente algunos datos sobre la evolución del campo de Auschwitz, para hacernos una idea aproximada a su dimensión:

### **1940**

Se crea Auschwitz I como centro administrativo y campo de prisioneros políticos. Inicialmente retenía prisioneros de la resistencia e intelectuales polacos, que de algún modo eran elementos peligrosos para el régimen nazi en Polonia.

### **1941**

Se incorporaron prisioneros de guerra soviéticos dado que Alemania estaba avanzando por el frente oriental. También encerraron y juzgaron prisioneros comunes alemanes, elementos antisociales y homosexuales. Desde el primer momento llegaron asimismo prisioneros judíos. El campo albergaba generalmente entre 13.000 y 16.000 prisioneros, alcanzando la cifra de 20.000 en 1942.<sup>62</sup>

### **1942**

Debido a la alta población del campo de Auschwitz se construye Bikernau o Auschwitz II, como campo de exterminio. Relacionado estrechamente con la llamada solución final.

---

<sup>62</sup> Algunos datos históricos y estadísticos se han obtenido de Wikipedia, the free encyclopedia, Auschwitz.[texto on-line] <http://es.wikipedia.org/wiki/Auschwitz> [consulta: 28/11/2009]

Rudolf Hös, comandante del campo fue el responsable de la tarea de construir un campo más extenso para la aniquilación de judíos, gitanos y otras etnias, así en 1942 se construyó Auschwitz-Bikernau.

Auschwitz I estaba demasiado visible, así que Hös decide trasladar las operaciones de gas a tres kilómetros del campo principal, un lugar más extenso y mejor resguardado.

De esta forma Auschwitz-Bikernau fue el mayor campo de exterminio y de trabajo nazi.

### **1943-1944**

Auschwitz-Birkenau está en pleno funcionamiento llegando a eliminar un alto porcentaje de personas –no entraremos en cifras ya que son diversas y confusas. Considerado como campo ejemplar por los altos mandatarios nazis.

En 1944, se construye un ramal de tren directo a Bikernau. El tren penetra dentro del campo para evitar desplazamientos a pie de los presos desde el ramal original que queda entre Auschwitz y Bikernau.

### **1945**

El 27 de enero de 1945 los prisioneros de Auschwitz fueron liberados por el ejercito soviético. Previamente los campos de Auschwitz y Majdanek fueron destruidos mayormente por los nazis, para borrar pruebas de lo allí sucedido.

### **1947**

El gobierno polaco decide realizar en Auschwitz un memorial en honor “al martirio de la nación polaca y de otras naciones”, no se eleva el asesinato de los judíos por encima del sufrimiento polaco.

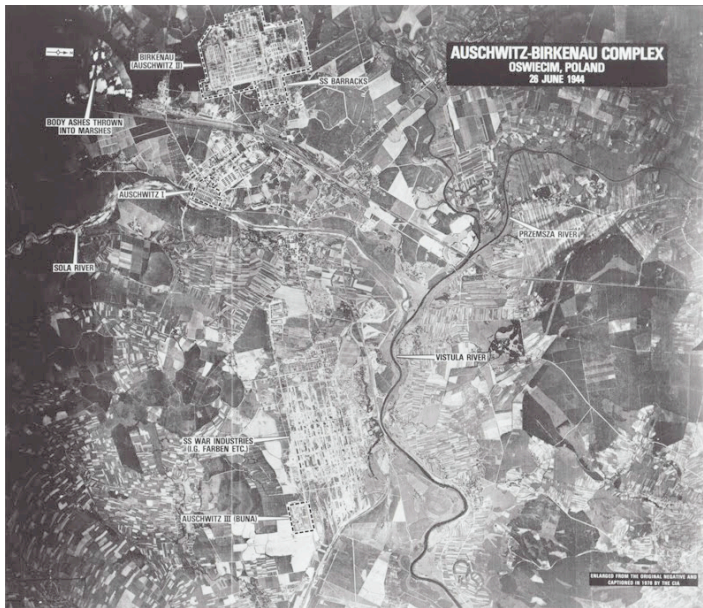


Fig. 29. Imagen aérea de la zona donde se encuentran los campos de Auschwitz – Imagen de la CIA.

Creemos importante terminar este apartado con la obra gráfica de Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*, que relata gráficamente la historia de su padre Vladek Spiegelman, judío polaco, que durante la 2GM fue recluido en los campos de concentración. El espacio y tiempo del relato salta desde los años 80 en la ciudad de Nueva York cuando el padre le cuenta a Art Spiegelman su paso por Auschwitz II, y los *flashbacks* de la historia de Maus (Rata en alemán) sobre el pasado en la Europa de la 2GM.

Art Spiegelman usa dibujos de animales con rasgos antropomórficos para establecer la metáfora de lo que supuso la ratonera de Polonia en la ocupación nazi.

Ratones: judíos, gatos: alemanes, cerdos: polacos, ranas: franceses, ciervos: suecos, perros: estadounidenses y peces: ingleses.

Cada nacionalidad está vinculada a un instinto animal, en los acontecimientos que describe Art de la Europa nazi, y está sometido a un determinado nivel de revisión crítica según su mayor o menor implicación en los sucesos que tuvieron lugar en la Europa de la década de los 40.



...Y POR LA NOCHE NOS OBLIGABAN A MARCHAR DE VUELTA, NOS CONTABAN Y NOS ENCERRABAN.

Fig. 30. Viñetas de *Maus: A Survivor's Tale*. Planeta-DeAgostini, 2001, Página 108.

## 2.2. SACRALIZACIÓN DEL HOLOCAUSTO

En griego clásico, holocausto es un adjetivo que significa: “todo quemado”, Finkelstein utiliza dos denominaciones de holocausto, en primer lugar el "Holocausto nazi se emplea para designar el hecho histórico real" y "Holocausto, para referirse a su representación ideológica" ésta última aprovechada por Israel, una de las potencias militares más preparadas que utiliza el "(...) Holocausto como arma ideológica".<sup>63</sup>

Kertész, superviviente de Auschwitz, respecto al uso del término holocausto comenta "(...) utilizo la palabra porque la han vuelto inevitable, pero la considero tal como es; un eufemismo, una ligereza cobarde y carente de fantasía"<sup>64</sup>. Muy crítico con la utilización de las víctimas como medio político, pese a ser judío observa con cierto cinismo a los que defienden la “memoria” del Holocausto, generalmente judíos norteamericanos.

Elie Wiesel, escritor de origen húngaro que sobrevivió a los campos de concentración, crea un áurea de misterio y sacralización en torno al holocausto, situándolo fuera de la historia, al considerar que es algo imposible de describir o comprender. Apunta a la “destrucción de la historia”<sup>65</sup> dado que no da la posibilidad de reflexionar y aprender sobre los acontecimientos, sino por el contrario limita el estudio del mismo. Wiesel es uno de los “ideólogos” del holocausto, y piensa que “comparar el Holocausto con los sufrimientos de otros grupos es, en opinión de Wiesel, una “traición absoluta a la historia judía”.<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *La Industria del Holocausto*, Madrid: Siglo XXI, 2002, págs. 7-13.

<sup>64</sup> KERTÉSZ, Imre, *Dossier K*, Barcelona: Acantilado, 2007, pág. 69.

<sup>65</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op.cit*, págs.. 51-53.

<sup>66</sup> WIESEL, Elie, *Against Silence*, vol. III, New York: Irving , 1985, pág. 146.

El hecho de subrayar la singularidad del holocausto implica en cierta manera una superioridad sobre los demás, crea unos derechos que según Finkelstein justifican “en efecto, la mejor coartada de Israel”.<sup>67</sup>

El escritor israelí Boas Ebron en su libro *Holocaust. The uses of disaster*, señala que se trata de “un adoctrinamiento propagandístico oficial, una producción masiva de consignas y falsas visiones del mundo, cuyo verdadero objetivo no es la comprensión del pasado sino la manipulación del presente”. Y añade que “la memoria del exterminio llegó a convertirse en poderosa herramienta en manos de los dirigentes israelíes y los judíos del extranjero”<sup>68</sup>, excusando y alimentando la paranoia contra las otras culturas, siempre a la defensiva y bajo un prisma donde convergen el “odio judío” por parte de los no judíos y la idea de que todo el mundo colaboró con los nazis contra los judíos.

Finkelstein recuerda el juicio de Eichmann: los servicios de espionaje israelí capturaron a Eichmann en 1960, al margen de las leyes argentinas, y lo llevaron a Israel para ser juzgado. Utilizaron el recuerdo del holocausto y de las víctimas para poder tener un resultado óptimo: Eichmann fue ahorcado en Jerusalén en 1962.

Después de comprobar su utilidad, la comunidad judía estadounidense empezó a utilizar el recuerdo del holocausto como escudo defensivo ante las críticas internacionales a los actos de Israel y sus intereses políticos<sup>69</sup>, incorporándose el concepto político de “Holocausto” -desde el final de la guerra árabe-israelí en 1967- en la vida judía estadounidense.

Hablamos de un panorama de la vida estadounidense en el que el holocausto nazi era prácticamente inexistente y en algunos casos desconocido para

---

<sup>67</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op.cit.*, págs. 54, 55.

<sup>68</sup> EVRON, Boas, “Holocaust: The uses of disaster” en *Radical America* vol.17, nº4, julio-agosto, 1983, pág. 15.

<sup>69</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op.cit.*, pág. 36.

muchas personas. Como menciona Susan Sontag, las diferentes barbaries ocurren en otros lugares lejos de nuestros hogares cálidos y confortables.<sup>70</sup>

A partir de la década de los años sesenta, la industria del holocausto empezó a desarrollar una ideología propia, sirviendo como arma defensiva a Israel y su aliado Estados Unidos frente a la nueva situación estratégica en los países árabes, y más tarde como elemento de extorsión hacia los países europeos involucrados de alguna forma en el pasado nazi.

Referente a todo este clima de victimismo y manipulación *Kertész* declara: “me repugnaba la autocompasión judía, no me interesaba la religión y me molestaba la suspicacia, el hecho de considerar antisemita a todo el mundo”<sup>71</sup> de ahí que surgiera el “odio gentil” desde el lado de los que defienden el holocausto como exclusividad de los judíos.

*Gentil*: 1. adj. Entre los judíos, se dice de la persona o comunidad que profesa otra religión.<sup>72</sup>

*Finkelstein* expone este “odio gentil” mediante palabras del ya citado *Wiesel*, donde explica que los judíos murieron porque los gentiles así lo deseaban, “el mundo libre y civilizado” puso a los judíos en manos del verdugo “(...) hubo quien actuó como asesino y quien guardó silencio”<sup>73</sup>, en cierta manera fue de este modo, pero no podemos olvidar que no solo fueron los “gentiles” quienes colaboraron con los nazis; es sabido que incluso los judíos ayudaron a los nazis a realizar las listas para la organización de guetos, creación de policía judía..., y tal como indica *Kertész*, las decisiones del Consejo Judío de Hungría aun conociendo lo que sucedía en Auchwitz.<sup>74</sup>

---

<sup>70</sup> SONTAG, Susan, *op.cit.*, pág. 129.

<sup>71</sup> KERTÉSZ, Imre, *op.cit.*, pág. 89.

<sup>72</sup> Real Academia Española

<sup>73</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op.cit.*, págs. 56, 57.

<sup>74</sup> KERTÉSZ, Imre, *op.cit.*, pág. 19.

En marzo de 1944 los alemanes ocupan Hungría y en Birkenau se preparan las infraestructuras para la recepción de los judíos húngaros “...empezaron a ampliar los crematorios y a colocar nuevos raíles de tren.” Describe una situación lamentable, en la que un alto oficial de las SS, llega a Budapest y es recibido por el Consejo Judío con una gran suma de dinero. Al mismo tiempo este mismo Consejo Judío recibió el

Esta “conciencia del holocausto”, como señala el escritor israelí *Boas Evron*, es en realidad “un adoctrinamiento propagandístico oficial, una producción masiva de consignas y falsas visiones del mundo, cuyo verdadero objetivo no es en absoluto la comprensión del pasado, sino la manipulación del presente” así “la memoria del exterminio nazi” llegó a convertirse, en palabras de *Evron*, “en poderosa herramienta en manos de los dirigentes israelíes y los judíos del extranjero”.<sup>75</sup>

Podemos establecer dos dogmas básicos del Holocausto, por un lado la singularidad histórica que se defiende desde las líneas judías y su ya citado “odio gentil”. Antes de la guerra de 1967 (guerra árabe –israelí o guerra de los seis días) no existían estos dogmas, basados en el judaísmo y el sionismo. Establecemos su inicio desde el juicio de *Eichmann* en 1962 y con el alto poder militar y de coacción del estado de Israel gracias a la ayuda de Estados Unidos.

Mediante la propagación de la “paranoia”, del supuesto “odio gentil” y la utilización de la singularidad del Holocausto, se excusa y se perdonan las acciones inflingidas a los no judíos por parte de Israel, o desde las principales organizaciones judías de Estados Unidos.

La mitología dominante sostiene que todo el mundo colaboró con los nazis para destruir a la comunidad judía, y en consecuencia, los judíos lo tienen todo permitido en su relación con otros pueblos.<sup>76</sup>

Esta sacralización del holocausto vendrá acompañada por el auge de las publicaciones de libros, documentales, películas... que incitan la “peregrinación” a los diferentes campos de concentración, como a los museos

---

protocolo llamado: “Vrba. Rudolf Vrba.” un prisionero eslovaco que se fugó de Auschwitz y que redactó con detalle lo que ocurría en el campo de concentración. También, redactó los detalles de las nuevas infraestructuras en construcción para la deportación de los judíos de Hungría. “El Consejo Judío de Hungría discutió el protocolo y decidió no comunicar su contenido a los cientos de miles de miembros de la población judía que, por cierto, ya estaba siendo reunida por la gendarmería en guetos establecidos a toda prisa.”

<sup>75</sup> EVRON, Boas, *op.cit.*, pág.15.

<sup>76</sup> OZICK, Sitia, “All the World Wants the Jews Dead”, *Esquire*, noviembre 1974.



de la Memoria Judía. Todo un complejo sistema efectivo acuñado por *Finkelstein* como: *La industria del Holocausto*.

Es importante incidir en el papel que han jugado las fotos tomadas por los aliados en los campos de concentración alemanes a finales de 1945, estas imágenes han formado parte de la memoria colectiva de occidente, siendo pruebas de la “realidad” de los acontecimientos para la mayoría del mundo.

Para Cornelia Brink, la difusión de esas fotografías de los campos de concentración pretendía mostrar una “realidad franca e inequívoca” aceptada por la gran mayoría de personas, “no como una interpretación específicamente fotográfica de aquella realidad abierta al análisis”<sup>77</sup> sino que otorgan a la fotografía el valor de realidad, de documento histórico; donde el análisis no tiene cabida, puesto que la fuerza de su contenido colapsa todo camino analítico.

Hay una reclamación “moral de estas imágenes para ser aceptadas sin cuestionamiento”, muestran una idea anti-nacionalsocialista y representan la realidad de los campos de concentración y el exterminio judío. Se crean unos símbolos de la barbarie: alambre de espino, la puerta de entrada, torres de vigilancia, cuarteles, chimeneas de los crematorios..,“(…) estructuran nuestra visión, nuestro punto de vista de las atrocidades contemporáneas”.<sup>78</sup>

Las imágenes de los campos se han convertido en iconos, utilizados en otros contextos. Brink establece una relación entre las imágenes religiosas y las de los campos de concentración. Le interesa “las analogías exactas que puedan tener o las carencias análogas entre ellas”, evitando ciertos estudios de moda sobre relaciones en el mundo de la religión. Para Brink “(…) el término icono es la llave que ilustra las complejidades implicadas en relación con los campos de concentración”<sup>79</sup>. Para ello se pregunta cómo fueron recibidas estas fotografías en los diferentes lugares, tanto de Europa, EEUU, Israel y Alemania; así como

---

<sup>77</sup> BRINK, Cornelia *op. cit.*, págs. 135, 136.

<sup>78</sup> *Ibidem*.

<sup>79</sup> *Ibid.*, págs. 137, 138.

las diferentes funciones de estas imágenes dentro de la memoria colectiva. No estamos acostumbrados a establecer una analogía entre estas fotografías y los iconos, pues siempre se relacionan con contextos políticos o educativos, pero no bajo formas de culto.

Coloquialmente utilizamos el término icono con imágenes que “hacen historia”, reconocibles rápidamente. El término “icono secular” fue acuñado por Vicky Goldberg, historiadora de fotografía, refiriéndose a “fotografías con un impacto simbólico intenso”. Goldberg se refiere a los “iconos seculares como las representaciones que inspiran algún grado de temor, quizás una fusión con el temor, la compasión, o la aspiración -y esto describe una época o un sistema de creencia”.<sup>80</sup>

Las fotografías de los campos de concentración nazis están cada vez más asociadas con los iconos. Estos iconos son aplicados a fotografías y películas sobre campos como Bergen-Belsen y Auschwitz, que poseen “gran poder de simbolización”. Elementos como: la entrada de Auschwitz, la rampa de la muerte, crematorios, vitrinas exponiendo pelos de las víctimas, maletas, cazos..., también están considerados como “iconos del exterminio”.

Mediante estos iconos “el pasado es representado, pero para muchos visitantes parecen representar el inmediato presente”<sup>81</sup>. El recuerdo de estos “iconos” a nivel colectivo ha sido aceptado gracias a su difusión en “periódicos, carteles, en folletos y películas, y más tarde en exposiciones, manuales, publicaciones para estudiantes y también libros de fotografía populares.”<sup>82</sup>

Estos iconos no pueden ser comprendidos por el espectador espontáneamente. “La persona está forzada a mirar la matanza de montones

---

<sup>80</sup> GOLDBERG, Vicky, *The Power of Photography: How Photographs Changed Our Lives*, New York:Abbeville, 1991, pág. 135.

<sup>81</sup> Peter Reichel, “Steine des Anstoßes,” en E. François, H. Siegrist y J. Vogel, eds., *Nation und Emotion*, Göttingen, 1995, pág. 184.

<sup>82</sup> BRINK, Cornelia, *op.cit.*, pág. 142.

de cadáveres, deben transformar la percepción inmediata de fría muerte de miles y miles de personas en un conocimiento totalmente coherente.”<sup>83</sup>

La primera impresión al ver estas imágenes es la “paralización” y raras veces incita a preguntas sobre los orígenes y el empleo de estas fotografías. Esta “paralización”, el acto de callarse, de no poder decir nada frente a las imágenes es lo que reproduce el “mito”.

Debemos añadir, que el empleo constante de esas imágenes ayuda a crear unos símbolos sobre la historia de los campos de concentración y el nacionalsocialismo.

Mostraremos una serie de obras de diferentes artistas, para entender mejor este punto, donde la presentación icónica de los diferentes elementos que simbolizan el campo de concentración de Auschwitz, nos hace reflexionar sobre acontecimientos actuales, política y socialmente.



Fig. 31. Imágenes de la instalación *Arbeitsdisziplin* de Rafał Jakubowicz, 2002.

La obra *Arbeitsdisziplin* de Rafał Jakubowicz fue presentada en la Medium Gallery de Bratislava, en el 2002. La instalación consta de una caja de luz, que

---

<sup>83</sup> CLAUSSEN, Detlev, *Grenzen der Aufklärung: Die gesellschaftliche Genese des modernen Antisemitismus*, Frankfurt/M: Erweiterte Neuauflage, 1994, pág.19.

presenta una postal de la fábrica de la Volkswagen de Poznan, y un vídeo de la misma fábrica.

En la tarjeta postal iluminada vemos la fábrica de la Volkswagen situada detrás de una alambrada de espinos, un elemento muy peculiar del campo de concentración de Auschwitz. La estructura de la factoría nos recuerda la entrada de Auschwitz-Birkenau, de este modo Jakubowicz, asimila uno de los iconos más importantes y extendidos de Birkenau. Esa torre panóptica de control con sus iniciales: V W, es presentada de manera similar a la mayoría de las imágenes que recogen la torre del campo de concentración de Birkenau. El encuadre, los rojos colores y las amenazantes nubes, refuerzan la sensación de inestabilidad y acerca la imagen a los iconos absorbidos por los medios de comunicación.

Por otra parte, presenta un vídeo registrado en la misma fábrica. En sus imágenes podemos observar el sistema de vigilancia, que de nuevo establece asociaciones con los campos de concentración. La valla delimitadora con alambre de espinos, el hombre que guarda la seguridad y que además, nos lanza miradas frías hacia el exterior, todo son elementos relacionables con sistemas de control de los campos de concentración. Al mismo tiempo se alude a la historia, la empresa alemana y al problema de la disciplina corporativa contemporánea.

Como tantos otros trabajos sobre este tema, *Arbeitsdisziplin* fue censurado en un principio en la Gallery Municipal Arsenal de Poznan y finalmente se realizó en la Medium Gallery de Bratislava, en el 2002.<sup>84</sup>

Debemos señalar también los trabajos vinculados con uno de los iconos más destacados, el letrero de la entrada de Auschwitz I: "Arbeit Macht Frei". Siendo un tema de actualidad reciente, este icono ha sido empleado en muchas expresiones artísticas, así como objeto deseado por coleccionistas.

---

<sup>84</sup> Información consultada en las siguientes webs [fecha de consulta 02/11/2010]:  
[http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum\\_II\\_2002.htm](http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_II_2002.htm)  
[http://www.indeks73.pl/pl\\_web\\_journal\\_,50\\_,144.php](http://www.indeks73.pl/pl_web_journal_,50_,144.php)  
[http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os\\_jakubowicz\\_rafal](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os_jakubowicz_rafal)

En la madrugada del 18 de diciembre de 2009 este icono fue robado, y la noticia difundida en numerosos medios de comunicación. Este hecho tuvo una respuesta desmedida por parte de las fuerzas de seguridad de Polonia.

La policía local ha ofrecido una recompensa de 5.000 zloty (más de 1.200 euros) [...] Este lugar está protegido, pero independientemente de eso, era impensable que tal cosa pudiese ocurrir. Este robo es un acto atroz. Espero que las acciones policiales que han comenzado concluyan con éxito [...], explicó el portavoz del museo, Jaroslaw Mensfelt [...] Para los agentes, recuperar la placa es: una cuestión de honor.<sup>85</sup>

Los responsables del Museo de Auschwitz-Birkenau, instalaron una réplica para que la entrada de Auschwitz pudiera ser vista, fotografiada y vivida por los turistas que diariamente acuden al ex-campo de concentración. En tres días el letrero fue recuperado y detenidos los autores.

En el año 2006 el letrero "Arbeit Macht Frei" fue restaurado para eliminar la erosión del tiempo. En concreto se detectaron trece manchas de "óxido" repartidas por el letrero. También entonces fue reemplazado por una copia producida en Polonia, mientras restauraban el original. En el mismo año, Israel fabricó otro letrero de "Arbeit Macht Frei" para el museo Israelí.

La obra de Amir Yatziv, *Arbeit Macht Frei*, de 2009, subraya la casual fabricación de los citados emblemas al mismo tiempo. El desconocimiento mutuo por parte de los fabricantes de la realización de un mismo trabajo, un mismo producto, en diferentes lugares.

En la primera parte de la exposición, podemos observar un corto documental, donde Yatziv, realiza una serie de comparaciones con los dos diferentes grupos de trabajadores. Comparar conocimientos sobre la procedencia del emblema, el lugar donde se ubica y la inversión de la letra B del mismo letrero original.

---

<sup>85</sup> "Roban histórica inscripción en campo nazi de Auschwitz" [texto on-line] [fecha consulta 12/08/2010]  
<http://www.lanacion.cl/roban-historica-inscripcion-en-campo-nazi-de-auschwitz/noticias/2009-12-18/091247.html>

La segunda parte de la exposición, está compuesta por grandes ampliaciones fotográficas de las manchas de óxido del citado icono. Ampliadas unas mil veces, crean unas manchas de colores y texturas que descontextualizan su procedencia. Así estas manchas funcionan por sí mismas como representación del tiempo, de acontecimientos ocultos en sus escamas de óxido. Una imagen "atractiva" de un contexto horrible.

Amir Yatziv amplía el horror del campo de concentración, y lo presenta de manera conceptual mediante estas ampliaciones de óxido. Selecciona esos detalles banales, imperceptibles de la realidad y los presenta como la síntesis del proceso creativo.<sup>86</sup>



Fig. 32. Fotograma del documental de Amir Yatziv.

Fig. 33. Fotografía de óxido. Amir Yatziv.

La litografía de Miroslaw Balka: *B*, fue exhibida en su exposición retrospectiva del IMMA (Irish Museum of Modern Art) titulada *Tristes Tropiques*, en 2007. Pertenece a una serie de más de veinte piezas, y en ella se muestra el aislamiento de la letra "B" de la icónica frase "Arbeit Macht Frei" sobre distintas imágenes de vídeo (fotogramas) que hacen de fondo y se visualizan a modo de textura.

---

<sup>86</sup> información extraída en:

[http://www.culture.pl/pl/culture/artykuly/wy\\_wy\\_yatziv\\_arbeit\\_warszawa](http://www.culture.pl/pl/culture/artykuly/wy_wy_yatziv_arbeit_warszawa)

<http://www.obieg.pl/recenzje/16943>

<http://www.zdg.md/social/arbeit-macht-frei-sau-ce-nu-a-apucat-sa-vada-vlad-filat-in-varsovia-ii>  
[fecha consulta 18/09/2010]

Sobre la “B” recae toda una serie de metáforas interpretativas, ya que en el campo Auschwitz I, el letrero “Arbeit Macht Frei” tiene la letra “B” invertida. Según algunas interpretaciones, era un aviso para los nuevos prisioneros, indicando que entraban en una especie de mundo invertido donde el trabajo no llegaría hacer libre a nadie, si no más bien un fatídico final.

Otras interpretaciones atribuyen la inversión de la letra “B” a un preso en cautiverio llamado Jan Liwacz, que siendo cerrajero en el campo de concentración realizó varios trabajos para las SS. La inversión de la letra estaba en relación con el “Zyklon B”, insecticida utilizado en las cámaras de gas en Auschwitz.

No podemos afirmar ninguna de estas interpretaciones como verdadera, pero realmente resulta inquietante el hecho de que la letra esté al revés. Pues los alemanes suelen ser muy metódicos en todos los aspectos, y tener un letrero con una letra invertida en el campo de concentración más importante, me hace sospechar que ese detalle no se les podría escapar.

De hecho a nadie se le escapa la “B” de la entrada, y como icono del Holocausto Miroslaw Balka realiza esta extracción de la “B” del contexto original, otorgándole una nueva visión más gráfica, más de diseño gráfico que de protesta de los presos.



Fig. 34. Litografía de Miroslaw Balka, 2007.

(...) Balka propone una reflexión sobre el genocidio judío por parte de los nazis, pero también sobre la representabilidad del mismo. Lo crítico de su obra, la necesidad de disponer de una amplia información contextual, no accesible de entrada, plantea al mismo tiempo la dificultad de hacer transmisible la magnitud del Holocausto y la función de la obra

de arte (...) La sensación de opresión es perceptible por el visitante, pero los referentes de esa sensación, su anclaje en un episodio concreto de la historia reciente de la humanidad, o la posibilidad de trascender el significado simbólico de ese episodio a otros que se han producido desde entonces, son elementos a los que difícilmente puede uno llegar, y que convierten la recepción de la obra en un acto de fe más que en un proceso de interpretación. Alrededor de esta cuestión está el debate sobre la imposibilidad la representación de la Shoa y su posible banalización en el acto mismo de su representación (recuerden los debates surgidos ante películas como *La lista de Schindler*, de Spielberg, o *Shoa*, de Claude Lanzman). De ahí que Balka opte por la alegoría, la referencia indirecta y el significado abierto, proponiendo al visitante experiencias físicas e intelectuales que le hagan comprender la tragedia y la imposibilidad de transmitirla<sup>87</sup>

Otra obra interesante es *Nie tylko dobro przychodzi z gory* (No sólo lo bueno viene de arriba) realizada en el año 2008 por Hubert Czerepok. La obra fue presentada durante el festival: *Supervivencia, Revisión del Arte Joven en Condiciones Extremas*. Como finalidad, el festival de “Supervivencia”, tenía la idea de mostrar la obra de arte en espacios públicos, concretamente en el “Distrito de la Tolerancia” en la ciudad polaca de Wroclaw.

La obra de Czerepok fue suprimida antes del inicio del festival, “gracias” al rabino Yitzhak Jaim Rapoport, de Wroclaw. Se refirió a la obra como antisemita, cosa que afectó a los organizadores y tomaron una decisión sobre su desmantelamiento.

El uso de la iconografía, que está directamente relacionada con el fascismo, nos obliga a reflexionar sobre el problema después de Auchwitz, también en el problema de la memoria. Nos muestran el Holocausto, conocemos el Holocausto, ¿de qué nos sirve?, ¿ha servido en nuestro presente?

---

<sup>87</sup> El Cultural.es, “Balka o la representación imposible. Reflejos Condicionados”, [texto on-line] [fecha de consulta 16/10/2010] [http://www.elcultural.es/articulo\\_imp.aspx?id=22019](http://www.elcultural.es/articulo_imp.aspx?id=22019)



Muchos artistas trabajan con esta iconografía para indicar distintos tipos de opresión, la violencia de los sistemas simbólicos, la hipocresía que tantas veces encontramos en los discursos oficiales. Podemos llegar a ver un acto de hipocresía en la utilización del símbolo “Arbeit Macht Frei” como elemento sugestivo, para que artistas como Czerepok replanteen nuestro presente.

Al parecer el lema que Hubert Czerepok, presenta mediante la forma del símbolo ya citado de los campos de concentración, es muy ambigua. Concretamente Czerepok realiza un extracto de la historia de la organización oculta Vrill, vinculada a la ideología nazi.



Fig. 35. *Nie tylko dobro przychodzi z gory*, Hubert Czerepok

Otra lectura sería; si creemos que todo está en manos de “dios”, que todo es don suyo, entonces debemos aceptar que también viene de él la maldad, el mal inimaginable, el fascismo, el Holocausto ... de aquí podríamos formular las siguientes preguntas: ¿es o no posible creer en Dios después del Holocausto?, ¿todavía podemos creer en la bondad?, ¿diferenciamos el bien del mal?

La obra nos habla de la relación con los diferentes órdenes de poder, la violencia simbólica a la que estas órdenes son introducidas. En un lenguaje cotidiano “los de arriba” simboliza el poder en el que estamos inmersos, así *Nie tylko dobro przychodzi z gory* (No sólo lo bueno viene de arriba) invita a la reflexión político-social.

Podemos ver el trabajo de Czerepok como un aviso para estar atentos. No se debe confiar en los gobiernos, poder..., y es necesario tener una visión crítica, para que la historia no se repita. Además es un aviso en el que otro sistema fascista podría instalarse sin darnos cuenta, en una supuesta democracia que

delega en el capitalismo su sistema económico. Podríamos decir que definitivamente es un trabajo anti-fascista. En cierto sentido, anarquista, subversivo, contra toda lógica iconoclasta. Pero desde un sentido positivo, ya que es un trabajo que obliga a dudar, y que nos hace reflexionar.

Lo peor es que esta obra, como otras, fueron censuradas. La tolerancia parece un eslogan vacío, y el poder simbólico, en este caso perpetrado por el rabino Yitzhak Jaim Rapoport, ha demostrado su fuerza.

La frase "Arbeit Macht Frei" (El trabajo hace libre), viene derivada en alemán de la extendida tradición protestante, en la cita del Evangelio de Juan (Jn 8, 32) Wahrheit macht frei (literalmente, la verdad hace libres, o - de acuerdo a la Biblia del Milenio - la verdad os hará libres).

En 1872, el autor alemán de extrema derecha Lorenz Diefenbach tituló así su libro, y más tarde se convirtió en el eslogan popular en los círculos nacionalistas. En los años treinta del siglo XX fue utilizado por la propaganda nazi en Alemania, en los programas para combatir el desempleo. El general de las SS Theodor Eicke, utilizó la frase como una inscripción colocada en la puerta de entrada en varios campos de concentración alemanes (Auschwitz, Dachau, Gross-Rosen, Sachsenhausen, Theresienstadt, Flossenbuerg).

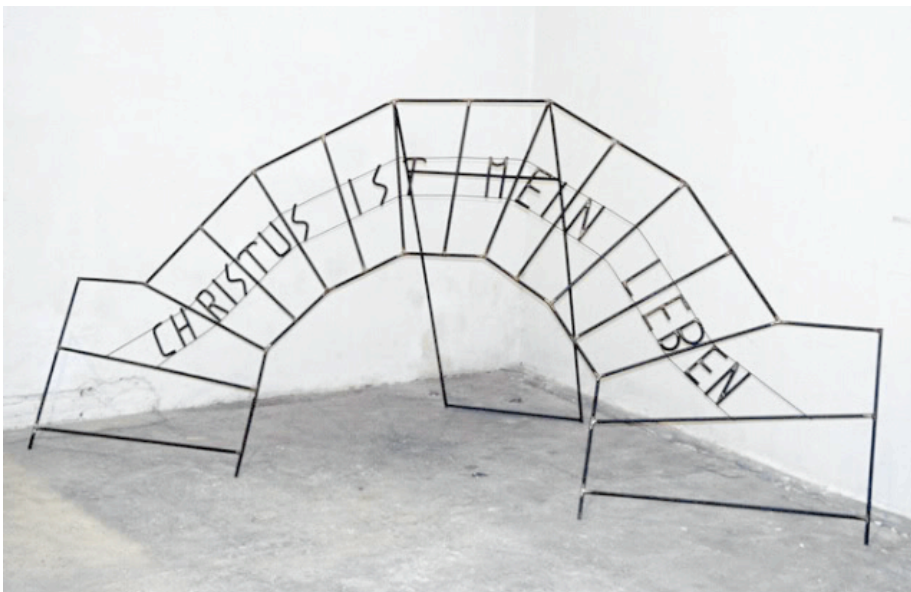


Fig. 36. *Christus ist Mein Lieben* (1990), de Zbigniew Libera,

La obra de Zbigniew Libera, 1990, *Christus ista Mein Lieben* (Cristo es mi amor) ofrece una reflexión sobre la nueva realidad polaca, una mezcla de religión y capitalismo. El paso de la ocupación nazi a la ocupación rusa en la guerra fría, para más tarde, en los noventa, pasar a una realidad capitalista inmersa en el “fanatismo” católico que se respira en el país.

Zbigniew Libera realiza una conexión atemporal entre distintos estadios de la realidad polaca, recurriendo al mismo icono: “Arbeit Macht Frei”. La estructura metálica con forma de arco, recuerda la entrada de cualquier espacio espiritual. Una doble lectura, utilizada ya por los nazis, donde Zbigniew Libera provocativamente, toca la fibra religiosa como realidad polaca. El refugio de los fieles, es ironizado mediante la relación de la doble lectura. Reflexión sobre los símbolos del pasado, que sin duda afectan al presente mediante su recuerdo.

### 2.3. EL AURA DE AUSCHWITZ

Auschwitz fue liberado por el Ejército Rojo el 27 de enero de 1945, este hecho fue “relativamente” ignorado en Europa Occidental, hasta la década de los años sesenta. En cada lado del telón de acero tenían sus lugares simbólicos del pasado nazi:

En Occidente: Bergen-Belsen (Alemania), campo no relacionado con la solución final. Allí falleció Ana Frank.

En el Este: Auschwitz (Polonia), icono que posteriormente simboliza el Holocausto y el colapso de la civilización.

El filósofo Adorno aludió al campo de Auschwitz en una de las frases más conocidas y controvertidas: “Escribir poesía después de Auschwitz es bárbaro”.

Imre Kertész, superviviente de Auschwitz, criticó esta manifestación de Adorno: “Bueno, si se me permite formularlo sin ambages, considero la frase una bomba fétida moral que infesta de forma superflua el aire, que de todos modos huele mal”<sup>88</sup>. Le cuesta entender que una mente como la de Adorno, diga que el arte debe renunciar a representar o desarrollar creaciones del “trauma más grande del siglo XX”.

Auschwitz era uno de los seis campos con cámara de gas: Chelmno, Sobibor, Treblinka, Belzec y Majdanek. La mayoría de campos de exterminio se encontraban fuera de Alemania, salvaguardando la pureza de la tierra germánica.

Álvaro Lozano analiza las distintas posiciones que mantienen los historiadores sobre el holocausto, en una de ellas están aquellos que “(...) consideran que el horror de ese asesinato masivo no puede y no debe ser nunca asumido”,

---

<sup>88</sup> KERTÉSZ, Imre, *Dossier K*, Barcelona: Acantilado, 2007, págs. 102-104.

porque el esfuerzo para entender el holocausto tiende a “(...) convertirlo en algo abstracto, académico y distante”<sup>89</sup>

Es una posición muy común entre las víctimas del holocausto rechazar que se teorice sobre él y menos si se trata de gente que no estuvo allí aunque padeciera las consecuencias. Así en el documental *Shoah* de *Claude Lanzmann*, un superviviente de los que aparecen relatando sus experiencias en los diferentes campos de concentración, dice lo siguiente:

“Esto no puede contarse. Nadie puede representar lo que ocurrió aquí. Es imposible. Nadie puede comprenderlo”.<sup>90</sup>

Con esta postura se crea, a nuestro entender, una singularidad “mágica” del holocausto. Es decir, poner en duda cualquier estudio que no sea de un superviviente y, paralelamente, un superviviente está tan condicionado por sus vivencias dentro de ese espacio del recuerdo que tampoco puede hacerlo. En definitiva, es como dotar de un aura especial y misterioso a un hecho histórico, que pese a no ser el único acto de barbarie en la historia, sí es uno de los más significativos en la primera mitad del s. XX.

Otra de las posiciones analizadas por Álvaro Lozano recoge a los autores que piensan que el “(...) Holocausto fue perpetrado por seres humanos y puede, por tanto, ser comprendido por otros seres humanos (...) no hay nada único en el Holocausto (...) que impida ser comprendido”.<sup>91</sup>

Estos historiadores demandan su estudio casi como una obligación, para evitar su repetición en un futuro. Aunque todos/as sabemos que se ha repetido a otras escalas en Camboya, ex-Yugoslavia o Ruanda, por ejemplo.

Lozano se detiene en la experiencia del superviviente y novelista Yehiel De-Nur, “(...) Auschwitz era otro planeta, cuyos habitantes respiraban bajo diferentes leyes de la naturaleza”. Pero tras mencionar esto, De-Nur relata una

---

<sup>89</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 13.

<sup>90</sup> LANZMANN, Claude, *Shoah*, Premierent, Francia, 1985.

<sup>91</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 14.

serie de pesadillas que tuvo durante treinta años, en relación al campo de Auschwitz. En estas pesadillas otorga a sus verdugos un alma humana, unos sentimientos y la posibilidad del intercambio de papeles dentro del campo. De esta forma De-Nur cambia su concepción del campo, pasando de no poder expresarlo a poder explicarlo lo que le lleva a rechazar la imagen de “otro planeta” concluyendo que “allí donde esté la humanidad, allí se encuentra Auschwitz (...)”.<sup>92</sup>

No es fácil poner en entredicho lo que dice un superviviente, ya que, tal como señala Norman Finkelstein, “(...) se les reverencia hoy día como si fueran santos profanos”<sup>93</sup>. Ser “superviviente del holocausto” ha sido redefinido en los últimos tiempos y no solo engloba a los que lo sufrieron directamente, sino también a aquellos que lograron huir a otros países bajo la presión nazi. Esto dificulta más poder contrastar la autenticidad de las experiencias de muchos de estos “supervivientes”, ya que como en todos los aspectos de la vida hay gente que aprovecha las circunstancias para sus fines personales.



Fig. 37. *Legó Concentration Camp* (1996), de Zbigniew Libera

<sup>92</sup> Ibid, págs. 15,16.

<sup>93</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op.cit.*, págs. 90, 91.

A raíz del debate de la representabilidad del Holocausto, debemos mencionar otra obra de Zbigniew Libera *Lego Concentration Camp*, 1996. Está compuesta por siete cajas diseñadas donde se pueden montar tres juegos, mediante los conocidos ladrillos de Lego. La construcción resultante son módulos y personajes dentro de un campo de concentración.

Esta pieza alude a los mecanismos de educación y los condicionantes culturales. La empresa Lego financió el material para el proyecto de Libera, pero sin conocimientos previos de su finalidad. Esto fue aprovechado por Libera para incluir el “patrocinio” de Lego en su proyecto, dando a entender que la obra “producto” no está bajo su responsabilidad ya que se puede construir cualquier cosa con los materiales ofrecidos por Lego.

Libera realiza fotografías, vídeo-creaciones, instalaciones, objetos, dibujos... jugando intelectualmente con los estereotipos de la cultura contemporánea. En la década de los 90, se centra en la creación de "Dispositivos de Corrección", modificando objetos existentes y producidos para el consumo de masas. Centra su atención en la comercialización y su impacto en la cultura popular, así como una crítica sobre las instituciones con las que tuvo que crecer en Polonia a finales de la década de los ochenta. El resultado ha sido una forma de arte pop bien definido, que tal vez establece un límite en la representación del pop-art y al mismo tiempo provoca muchas preguntas del discurso sobre el Holocausto.



Fig. 38 y 39. Detalles de *Lego Concentration Camp* (1996), de Zbigniew Libera

Nada extraño es que *Lego Concentration Camp*, tuvo fuertes críticas por parte de la comunidad judía, acusándole de ser antisemita y la famosa frase: *esto no es arte*. De hecho, mucha gente del ámbito artístico dudaron de si realmente era una obra de arte, o más bien era una producción especial de Lego que se podía adquirir en cualquier tienda de juguetes.

Esta obra puede tener más respuestas sobre la “construcción” del Holocausto y el genocidio que otras formas artísticas tradicionales. Libera nos presenta un “Kit” donde tenemos la opción de construir un campo de concentración, nuestro propio campo de concentración formulando una pregunta sumamente importante: ¿Dónde y cómo surge un campo de concentración? Los orígenes de la construcción de un sistema para selección de “esclavos” para diferentes fines, entre los que algunos eran desestimados. El instinto de esos orígenes todavía sigue siendo discutido por los diferentes historiadores, ya que el nazismo no tuvo la opción de inspiración del “kit” de *Lego Concentration Camp*, sin embargo, Libera construyó esta controvertida obra con los mismos materiales que Lego utiliza en sus diferentes productos —cabe destacar algunas excepciones que tuvo que adaptar para el resultado final— no obstante es una construcción que al igual que Lego, el régimen nazi utilizó y adaptó los “materiales sociales” para crear su propio juego.

De nuevo nos enfrentamos al límite artístico respecto a lo que se supone un tema “santificado”, pues, entre otras lecturas, Libera propone la posibilidad de que el Holocausto está esperando en cajas para ser de nuevo montado, en cualquier lugar. Ese posible “Holocausto” o genocidio, nos rodea, y de alguna forma espera ser “construido” y “utilizado” en un contexto idóneo para su fin. *Lego Concentration Camp* no realiza una introspección en el pasado, si no la participación con el debate de nuestro futuro.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Algunos dato extraídos de:

<http://www.othervoices.org/2.1/feinstein/auschwitz.html>

<http://albertis-window.blogspot.com/2010/03/liberas-lego-concentration-camp.html>



Por último, referenciamos también la obra de video-performance *AUFMERKSAMKEITSSCHULE BIRKENAU* (Atención Birkenau Escuela) de Noah Warsaw, Tomas Ruller, Matthias Crepel y Tom Hodbod, realizada en la 1ª edición de acciones performáticas en Enero del 2010. Consiste en el registro de cinco performances en paralelo con una duración de 35 minutos. Los cinco performers interactúan en los alrededores de la entrada principal de Auschwitz II.

Uno de los performers que participan es Zygmunt Piotrowski más conocido como Pio, ó Pio Troski. Este performer fue uno de los que fundaron la primera Black Market Internacional (BMI) en Polonia, en el año 1985.

“AUFMERKSAMKEITSSCHUL BIRKENAU” es la experiencia de resistencia física y mental del ser frente a la llamada “escuela Birkenau”. La escuela obviamente, enseña y educa para crear una sociedad mejor y preparada. El campo de concentración como fatídica experiencia del pasado, como la re-educación del presente. El gesto de estas acciones supone una toma en contacto con el espacio de Bikernau, mediante el cuerpo se realiza una aproximación metafísica con lo hechos allí acontecidos.



Fig. 40 y 41. Imágenes de la performance *AUFMERKSAMKEITSSCHUL BIRKENAU*

## 2.4. AUSCHWITZ TURÍSTICO



Fig. 42. Fotografía tomada en Auschwitz

“A principios del siglo XXI, Auschwitz se ha convertido tanto en un lugar de peregrinaje como un lugar de turismo de masas. La experiencia turística comienza en la puerta con el célebre rótulo: *Arbeit mach Frei*, y finaliza en el crematorio. Se trata, sin duda, de un tour manipulado que afirma ser auténtico y que, sin embargo, debe mucho al símbolo construido de Auschwitz”.<sup>95</sup>

---

<sup>95</sup> LOZANO, Álvaro, *El Holocausto y la cultura de masas*, Barcelona: Melusina, 2010, Pág. 79.

Como comentamos anteriormente, en 1947 los visitantes solamente podían acceder a Auschwitz I, donde estuvieron los prisioneros de ámbito político contra las ideas nazi: polacos, soviéticos y otros enemigos alemanes. En Bikernau o Auschwitz II, donde perecieron la mayoría de los judíos y gitanos de Europa, no se pudo acceder hasta la década de los sesenta.

Debido a la destrucción de las cámaras de gas y crematorios por parte de los nazis, para borrar pruebas al final de la guerra, se reconstruyó una cámara de gas y crematorio en Auschwitz para poder ser visitada. Estas reconstrucciones para la peregrinación de turistas genera inconvenientes y problemas: la chimenea reconstruida de los crematorios está desconectada de los hornos; las cámaras de gas no tienen puertas y en ellas se ven indicios de paredes derribadas; se construyó una cámara de gas en Auschwitz I donde originalmente había un refugio antiaéreo en 1943.

Estas reconstrucciones juegan un papel importante en el discurso negacionista, que cada vez toma más importancia en Europa debido, en parte, a la “Industria del Holocausto”, como explica Finkelstein en su libro con el mismo nombre<sup>96</sup>, señalando el problema de su transformación en un “parque temático” del holocausto, trivializando el pasado y domesticándolo para finalmente abandonarlo<sup>97</sup>. La construcción de un “Auschwitz mítico” un “Auschwitz para turistas” puede distorsionar la realidad del Auschwitz histórico, y convertirse en un objetivo prioritario para los negacionistas.

Susan Sontag en su libro *Ante el dolor de los demás*, puntualiza que la visión de las imágenes y películas de los campos de concentración resultan engañosas porque, en el mejor de los casos, devienen de la documentación distribuida por los aliados al final de la segunda guerra mundial.

Lo que vuelve insoportables tales imágenes —las montañas de cadáveres, los sobrevivientes esqueléticos— no era de ningún modo lo habitual en los campos, pues en ellos, cuando estaban en funcionamiento, exterminaban a

---

<sup>96</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *La Industria del Holocausto*, Madrid: Siglo XXI, 2002.

<sup>97</sup> LOZANO, Álvaro, op.cit, pág. 76.

los presos sistemáticamente (con gas, no con la hambruna y la enfermedad), y después los incineraban de inmediato. Y las fotografías hacen eco de otras.<sup>98</sup>

No queremos profundizar en el debate sobre las cifras de fallecidos, pero sí señalar las contradicciones e invenciones al respecto (otra cuestión que se ha convertido en objetivo para los negacionistas). Friedländer, historiador respetado del holocausto nazi, así como otros historiadores sustentan que: el número de judíos supervivientes de los campos que fueron liberados en 1945, no ascendía a más de 100.000, una de las cifras más altas que manejan los estudiosos. Por otro lado "(...) Dinnerstein afirmaba que un estudio de autoridad reconocida: "60.000 judíos (...) salieron de los campos de concentración. Al cabo de una semana, más de 20.000 habían muerto".<sup>99</sup>

Pero la industria del holocausto pidió indemnizaciones para 135.000 judíos esclavizados todavía vivos en 1999. La cifra en total de supervivientes era de 250.000. Los supervivientes prácticamente se habían multiplicado por diez desde 1945.<sup>100</sup>

Nos encontramos ante el juego del número de víctimas, ese "regateo" desemboca en un incremento del antisemitismo y, al mismo tiempo, la industria del holocausto mejora la imagen del nazismo.

Todas las reconstrucciones, los diferentes museos en el interior de Auschwitz I y las cifras de víctimas, son fruto de unos intereses ajenos al análisis de los acontecimientos, y en muchos casos exponen una visión banal de la historia, buscando más el efecto de *shock* en los visitantes. La visita en ningún momento refleja autocrítica, ni análisis, tan solo se muestra el horror de los acontecimientos como reclamo turístico: "El Holocausto es ya, para bien o para mal, un producto de consumo".<sup>101</sup>

---

<sup>98</sup> SONTAG, Susan, *op.cit.*, pág. 98.

<sup>99</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op.cit.*, págs. 138-139.

<sup>100</sup> *Ibid*, pág. 140.

<sup>101</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, págs. 78-80.

Imre Kertész, premio Nobel de literatura y superviviente de Auschwitz, refleja en sus obras una visión irónica, e incluso de humor negro, sobre su experiencia en el campo. Kertész visitó Auschwitz en el año 2000, invitado por la Academia Alemana y sus declaraciones a posteriori en prensa fueron las siguientes:

No puedo negar que Auschwitz se ha convertido en un parque temático.<sup>102</sup>

Kertész también manifestó "la vergüenza de esa excursión me perseguirá mucho tiempo", pues su recuerdo de Auschwitz nada tiene que ver con ese espacio fabricado para turistas. La emotividad en estos actos carece de sentido para él, cuenta como una persona de la Academia Alemana se le abalanzó en los brazos llorando "(...) y yo lo acogí como si le diera la absolución. En ese momento me percaté realmente de lo grotesco de la situación".<sup>103</sup>



Fig. 43 y 44. Fotografías tomadas en Auschwitz

Al pasear por Auschwitz no se experimenta en ningún momento la historia real del campo de concentración, si no un pasado re-configurado para nuestra visión actual. Hay un peligro evidente, y es el referido a los diferentes fetiches creados en relación con Auschwitz: ruinas, objetos, fotografías, espacios... pudiendo confundir la parte por el todo. No se puede sustentar la existencia de lo sucedido con los objetos-reliquias: maletas, restos de cabello, botes Zyklon

---

<sup>102</sup> ANTÓN, Jacinto, "El Nobel ante el espejo, Imre Kertész se enfrenta a sus recuerdos en su nuevo libro, «Dossier K»" [texto on-line] [fecha de consulta 15/8/2010]  
[http://www.elpais.com/articulo/cultura/Nobel/espejo/elpepicul/20070927elpepicul\\_5/Tes](http://www.elpais.com/articulo/cultura/Nobel/espejo/elpepicul/20070927elpepicul_5/Tes)

<sup>103</sup> KERTÉSZ, Imre, *op.cit.*, pág. 183.

B, cucharas, gafas, zapatos..., acumulados en diferentes grandes vitrinas para ser exhibidos al público en Auschwitz I.

Cada persona mantiene una visión particular ante al dolor de los demás y las reacciones pueden ser totalmente diferentes e incluso opuestas, un grito a la paz, un grito de venganza o la confusión de la conciencia. En la visita al campo de Auschwitz, el espectador reconoce esa “realidad” casi como un *déjà vu*, como señala Cornelia Brink, debido a la persistente difusión en los medios de estas imágenes durante décadas.<sup>104</sup>

Para el historiador Tim Cole, “aunque parezca banal, cuando no un sacrilegio sugerir que parte de la popularidad de la “tierra de Auschwitz” proviene de ser un lugar de muerte en masa, no existe ninguna duda de que un cierto grado de voyeurismo constituye el núcleo duro del “turismo del Holocausto (...) Se trata de fisgonear, de poder pasar y presenciar la tragedia de otros individuos. Visitando los lugares de la muerte sentimos un cierto grado de excitación, aunque sea una excitación camuflada bajo motivos más [válidos]”.<sup>105</sup>



Fig. 45. Trípticos turísticos.

<sup>104</sup> BRINK, Cornelia (2000). *op.cit.*, pág 142.

<sup>105</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 77.

Auschwitz tiene un alto valor turístico, está incluido en los tours como visita obligada al igual que: Minas de Sal de Wieliczka, Zakopane y las montañas Tatry, Cracovia y Kazimierz o incluso La Ruta de Juan Pablo II. Todo se encuentra al mismo nivel, los autobuses turísticos recorren la belleza natural de las montañas de Zakopane o la “belleza” de las ruinas de Auschwitz. Y como todas las grandes superficies de entretenimiento, Auschwitz cuenta con un equipo de gestión y conservación para que el campo esté siempre listo para las beneficiosas visitas “(...) alambre de púas envejecido artificialmente” ya que los originales desaparecieron por la erosión natural. “(...) cuanto más grande es la manipulación, más grande es el efecto”<sup>106</sup>. Situación que nos lleva a imaginar a los turistas preocupados por tener tiempo después de ver el campo, para comprar recuerdos de Auschwitz como regalo para familiares y amigos.

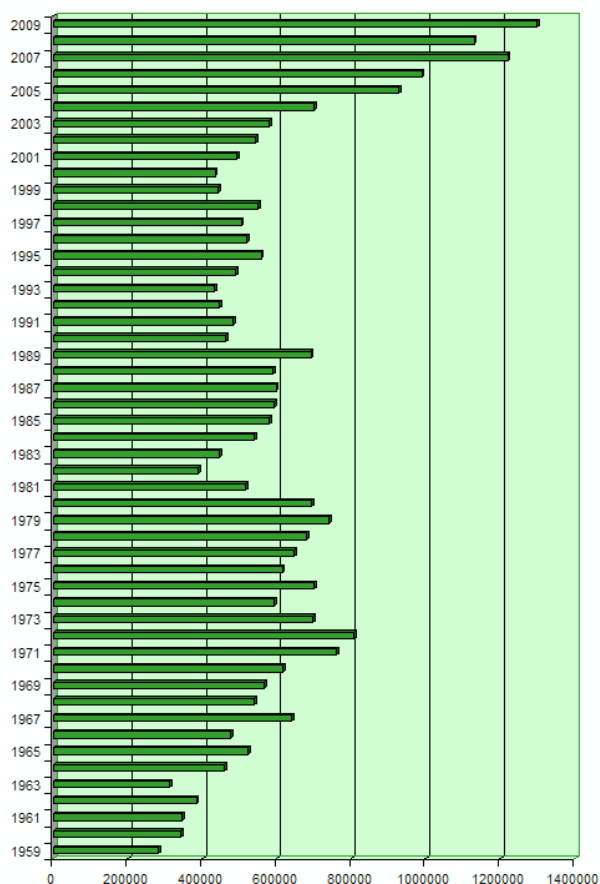


Fig. 46. Gráfico visitas de Auschwitz desde 1959-2009

<sup>106</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 80.

Desde el contexto del arte crítico se ha abordado esta cuestión, vamos a analizar brevemente algunas piezas que consideramos significativas. En la obra *AUSCHWITZWIELICZKA*,(2009) Mirosław Bałka realiza una reflexión sobre los actuales fenómenos socioculturales en Polonia, y en la cultura contemporánea en general, en esta obra retoma diferentes publicidades que agencias de turismo realizan en Cracovia: "Con tan solo ocho horas tendrá la oportunidad, primero, de ver los campos de exterminio en Auschwitz y Birkenau, y, después, para visitar las hermosas minas de sal de Wieliczka - verlos es muy divertido".<sup>107</sup>



Fig. 47. *AUSCHWITZWIELICZKA*(2009), de Mirosław Bałka

*AUSCHWITZWIELICZKA*, no es sólo la combinación obvia de los nombres de dos localidades. Este neologismo es también una manera de entender y denominar a una nueva actitud turística, inmersa en la actitud de la cultura contemporánea: la prisa frenética en busca de nuevas sensaciones, "lugares de interés turístico y atracciones de tic-tac", la obsesión de pasar tiempo en un ambiente cómodo y agradable, sin importar donde esté; una fusión desconsiderada, en los diferentes espacios, historias y experiencias totalmente incomparables e incompatibles.<sup>108</sup>

---

<sup>107</sup> ArtBoom Tauron Festival, [texto on-line], [fecha consulta 15/10/2010] .

[http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/wy\\_in\\_auschwitzwieliczka\\_balka\\_krakow](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/wy_in_auschwitzwieliczka_balka_krakow)

<sup>108</sup> Algunos datos de "AUSCHWITZWIELICZKA" se han extraído de las siguientes webs:

[http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/wy\\_in\\_auschwitzwieliczka\\_balka\\_krakow](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/wy_in_auschwitzwieliczka_balka_krakow)



Otra obra de Balka, *How It Is*, se mostró en la Turbine Hall de la Tate Modern de Londres, del 13.10.2009 al 5.04.2010. Balka presenta un gran contenedor metálico de treinta metros de largo, trece metros de altura. La base del contenedor, se asienta en una serie de pilotes metálicos de dos metros de altura.

El espectador, puede penetrar dentro del contenedor mediante una amplia rampa, o también esta la posibilidad de caminar por la parte inferior de la gran pieza, escuchando los pasos de los visitantes que penetran en el interior del contenedor. Dentro del contenedor esta la oscuridad, tan solo los visitantes se guían mediante todos los sentidos menos con la visión. La oscuridad pesa en la mente y la sensación es de autentica claustrofobia y desorientación.

Tanto la rampa de ingreso a la pieza, como el interior de ella, esta pensada para transmitir la aproximada sensación que sentían los presos y victimas en Auschwitz o Treblinka. En estos campos, las rampas eran el medio para ingresar a las cámaras de gas, al Ghetto de Varsovia o a los camiones donde transportaban y gaseaban a los judíos. De hecho muchos supervivientes recuerdan este tipo de estructura como el inicio del final.<sup>109</sup>



Fig. 48. *How It Is* (2009), de Mirosław Bałka

---

[http://www.miesiacwkrakowie.pl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=464:auschwitz-birkenau-mirosaw-baka&catid=44:galerie&Itemid=94](http://www.miesiacwkrakowie.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=464:auschwitz-birkenau-mirosaw-baka&catid=44:galerie&Itemid=94)

[fecha de consulta 24/09/2010]

<sup>109</sup> Ver *Shoah*, documental de Claude Lanzmann, de 1985.

Balka ofrece una experiencia personal y colectiva a los visitantes, creando una serie de experiencias sensoriales y emocionales a través del sonido, contrastando luces y sombras, la experiencia individual y la conciencia de los demás, tal vez provocando sentimientos de temor, emoción o la intriga.

La pieza de *How it is* es muy sencilla, característico de las obras de Balka. Sencilla pero con un alto valor simbólico del pasado y presente de Polonia.

La instalación irónicamente está patrocinada por la empresa Unilever, creada en 1930 en Holanda, más tarde se uniría con la empresa inglesa Lever Brothers. Entre los artículos que ofrecen Unilever se encuentran: cosméticos, jabones, comidas, bebidas... acusada de experimentar sus productos con animales y su vinculación empresarial con el sistema nazi. Curiosamente en la actualidad muchos de sus directivos son de corte judío.<sup>110</sup>

No podemos dejar de destacar otra obra más de Miroslaw Balka: *Tristes tropiques*, (El viaje sin fin) fue una exposición de 26 obras, presentadas como instalaciones escultóricas e instalaciones audiovisuales, en el Irish Museum of Modern Art en Noviembre del 2007.

Toma el título del libro: *Tristes tropiques* que Lévi-Strauss publicó por primera vez en 1955, cuyo protagonista promueve la conciencia de sí mismo en aras del progreso social y humano. Balka se ocupa en esta exposición del recuerdo colectivo y personal, referente a su educación católica y la vivencia de la fracturada historia polaca, su país natal.

---

<sup>110</sup> Algunos datos de *How it is* se han extraído de las siguientes webs:  
[http://www.miesiacwkrakowie.pl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=464:auschwitz-birkenau-mirosaw-baka&catid=44:galerie&Itemid=94](http://www.miesiacwkrakowie.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=464:auschwitz-birkenau-mirosaw-baka&catid=44:galerie&Itemid=94)  
<http://www.mybufferguest.com/index.php/el-caos-y-la-claustrofobia-de-miroslaw-balka/>  
<http://dai1grupodsantacanapablo.blogspot.com/2009/10/miroslaw-balka-en-la-turbine-hall-de-la.html>  
[fecha de consulta 27/09/2010]

Utiliza materiales simples, objetos cotidianos y sencillez en sus instalaciones para otorgar mayor fuerza al rito, al recuerdo y a la oscura historia de la ocupación nazi en Polonia. Emplea la mezcla del olor de acero con jabón en diferentes esculturas, creando una sensación extrañamente metálica. Los materiales industriales conviven en la exposición con: agua, sal, pelo y ceniza. Residuos que expulsa o deja el cuerpo humano.



Fig. 49 y 50. *Blue Gas Eyes*, (2004), Miroslaw Balka,.

En varias obras Balka, cruza la línea entre la vida y la muerte. La sal, elemento que utiliza en muchas obras, simboliza la sustancia que da vida y las cenizas, como residuo de la muerte. La sal como sustancia que se encuentra naturalmente, tanto en minas, la mar y emitida por el cuerpo humano. Balka utiliza la sal como soporte de proyección, sugiriendo miles de lágrimas como cuerpo de la proyección. Connotación de purificación, la preservación, sudor y lágrimas.

La pieza audiovisual *Blue Gas Eyes* dentro de la serie *Tristes tropiques*, está compuesta por acero, sal y dos proyecciones audiovisuales a nivel de tierra. Esta obra poética, recuerda las tragedias del Holocausto mediante una abstracción simbólica. Residuos de memoria, presencia y ausencia. De alguna forma, esta meditación sobre la historia pasada, deja unas repercusiones psíquicas que se alude en el objeto abstracto (audiovisual). Este queda atado al cuerpo y a la memoria de los que viven en el presente.<sup>111</sup>



Fig. 51 y 52. *Original Souvenirs Auschwitz-Birkenau* (2001) de Agata Siwek

Agata Siwek presentó en el año 2001 la instalación *Original Souvenirs Auschwitz-Birkenau*. Esta artista polaca multidisciplinar, crea una serie de souvenirs de Auschwitz y Birkenau, recreando en su instalación una auténtica tienda de estos productos de consumo turístico.

---

<sup>111</sup> Algunos datos de *Tristes tropiques* se han extraído de las siguientes webs:

<http://www.recirca.com/reviews/2008/texts/mb.shtml>

[http://www.modernart.ie/en/page\\_170568.htm](http://www.modernart.ie/en/page_170568.htm)

<http://www.obieg.pl/rozmowy/1429>

<http://www.umass.edu/fac/calendar/universitygallery/events/MIROSLAWBALKA.html>

<http://www.recirca.com/reviews/2007/texts/balka.shtml>

[fecha de consulta 24/09/2010]

Se puede observar desde velas con forma de la típica entrada de Auschwitz; camisetas con la imagen de la calavera con dos tibias, rediseñada, actualizada; bolsos con rallas típicas de los "pijamas" de los presos; llaveros con el letrero "arbeit mach frei"; gorras (con horrenda tipografía); platos decorativos; posters; pañuelos serigrafiados para las lágrimas..., un sin fin de utensilios absurdos para el consumo turístico. Todo estos productos los situó en un mercadillo de arte en Den Bosch, Holanda.

Los sectores más conservadores de Holanda se opusieron a esta instalación artística, pidiendo la retirada de la misma. Pero algo francamente curioso y sorprendente es, que el Museo Histórico Judío de Ámsterdam no se opuso a la exhibición.

Daniel Bouw, portavoz del museo, declaró que "si un artista quiere prevenir a la gente de las consecuencias del Holocausto y ella lo hace a su modo, ¿quiénes somos nosotros para decir que se equivoca?"

Como no podría ser menos, las declaraciones de Agata tienen connotaciones del lenguaje del souvenir, pop y kitch: "Llevarte un llavero de éstos es una forma de recordarte que el mal está dentro de todos nosotros. Auschwitz es el símbolo supremo del mal."

Salomon Zanten, superviviente de Auschwitz, declaró que él tenía "un souvenir de verdad, como todos los supervivientes. Está en mi brazo".

Agata Siwek fuerza el "banalismo" hasta la creación de una serie de productos relacionados únicamente con el consumo, eso sí, con más diseño y más posibilidades, si cabe.<sup>112</sup>

---

<sup>112</sup> Información extraída de las siguientes webs:

<http://www.siwek.nl/>  
[http://ww2freak.blogspot.com/2007\\_02\\_01\\_archive.html](http://ww2freak.blogspot.com/2007_02_01_archive.html)  
<http://www.nytimes.com/2004/09/15/arts/design/15buch.html>  
[fecha de consulta 30/09/2010]

## 2.5. HOLLYWOOD Y AUSCHWITZ

A partir del juicio de Eichmann, realizado en Israel en 1961, el holocausto ingresó en los hogares de todo el mundo mediante la transmisión en directo, por radio y televisión, del juicio. Esto convirtió “al Holocausto en una experiencia judía única”. A partir de este momento los supervivientes tendrán: “un aura especial derivada de su experiencia”, dando paso a la transformación del “Holocausto en el imaginario estadounidense”.<sup>113</sup>

Antes del juicio de Eichmann, el Holocausto había jugado un papel marginal en la cultura popular israelí.<sup>114</sup>

La industria del Holocausto, creada en la década de los años sesenta, a tenido un lugar importante en otra industria del entretenimiento: Hollywood. Un pequeño análisis nos da algunos datos significativos:

**Años 50.** 3 películas: *The Juggler*, dirigida por Edward Dmytryk; *Singing in the Dark* dirigida por Max Nosseck y *The Diary of Anne Frank* dirigida por George Stevens.

**Años 60.** 3 películas: *Exodus*, dirigida por Otto Preminger; *Judgment at Nuremberg* dirigida por Stanley Kramer y *The Pawnbroker* dirigida por Sidney Lumet.

**Años 70.** 7 películas y 1 miniserie TV: *Cabaret* dirigida por Bob Fosse; *The Day the Clown Cried* dirigida por Jerry Lewis (nunca proyectada al público general); *Ilsa, She-Wolf of the SS* dirigida por Don Edmonds; *The Hiding Place* dirigida por James F. Collier; *The Man in the Glass Booth* dirigida por Arthur Hiller; *Marathon Man* dirigida por John Schlesinger; *The House On Garibaldi Street* dirigida por Peter Collinson y la miniserie *Holocaust* dirigida por Marvin J. Chomsky (que retomaremos más adelante).

**Años 80.** 8 películas y 5 miniseries, las películas fueron: *Sophie's Choice* dirigida por Alan J. Pakula; *The Wall* dirigida por Robert Markowitz; *To Be Or Not To Be* dirigida por Alan Johnson; *Wallenberg: A Hero's Story* dirigida por Lamont Johnson; *Enemies, a*

---

<sup>113</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 34.

<sup>114</sup> *Ibid.*, págs. 29, 30.

*Love Story* dirigida por Paul Mazursky; *Pursuit* dirigida por Ian Sharp; *Music Box* dirigida por Costa-Gavras y *Triumph of the Spirit* dirigida por Robert M. Young.

**Años 90.** 16 películas 6 series de TV: en 1992 *Alan and Naomi* dirigida por Sterling Van Wagenen; en 1993 *Schindler's List* dirigida por Steven Spielberg, el éxito y los 7 oscars dieron lugar a que en esa década se duplicaran las producidas en los 80's.

**Años 2000-10:** 10 películas y 5 series TV.

La industria cinematográfica de Hollywood duplicó la filmografía sobre el Holocausto y el nazismo, a partir de la película "*La Lista de Schindler*" dirigida por *Steven Spielberg*.

En muchas de estas películas se crea una imagen deformada e incompleta del Holocausto, pero Hollywood sabe como crear interés y atractivo para el gran consumo.

En relación a este creciente interés Álvaro Lozano señala "la mayor parte de las películas y series sobre el Holocausto, los hechos resultan simples, demasiado simples tal vez".<sup>115</sup>

Se ha denominado con desprecio "Holocaustomanía" a todo este interés de los medios, haciéndonos cuestionar si ayudan a la comprensión del holocausto y de la historia.

En Cracovia, al antes mencionado tour turístico del holocausto, se han sumado otros espacios vinculados con las diferentes localizaciones de las escenas de *La Lista de Schindler*, rodada mayoritariamente en esta ciudad. Así, el antiguo barrio judío Kazimierz es muy visitado, para ver donde se rodó la expulsión de los judíos en la película de *Spielberg*.

Por otra parte, está la visita obligada a la fabrica del "héroe" *Oskar Schindler*, ubicada en la calle Lipowa, dentro del gueto alemán, al otro lado del río Vístula. Los judíos vivieron en esta zona de la ciudad (Ghetto de Kraków) después de ser expulsados de Kazimierz en marzo de 1941.

---

<sup>115</sup> Ibid, pág. 17.

Curiosamente la mayoría de museos sobre el Holocausto se encuentran en EEUU, como el *Holocaust Memorial Museum* de Washington. Con grandes cantidades de visitas anuales.

*Tom Segev*, periodista israelí se refiere a este incremento de museos en Estados Unidos: “(...) los judíos norteamericanos han robado la *Shoah*”<sup>116</sup>, nada extraño después de conocer la trama judía estadounidense en el libro: *La Industria del Holocausto*, de Finkelstein.

Lo incongruente sobre esta situación, es que Judíos que en su gran mayoría no son descendientes de las víctimas del nazismo y que además renuncian a ser ciudadanos de Israel, reflexionan y organizan eventos sobre el Holocausto: “americanización del Holocausto”. Es a través de la basta producción de Hollywood, como Estados Unidos ha generado la conciencia popular sobre el holocausto, de ahí su gran poder mediático.

La conciencia del holocausto es asimilada a través de los medios de comunicación y no por estudios de investigadores o historiadores. El holocausto y sus penurias se han convertido en otro argumento más en las tramas de Hollywood, explotándolo como veremos a continuación.

Hay una saturación del Holocausto en nuestra cultura occidental y una basta producción audiovisual, nos centraremos brevemente en el análisis de algunas producciones audiovisuales que nos parecen más significativas para valorar los distintos puntos de vista; el orden cronológico permite también percibir esos cambios de criterio tras la década de los 60.

### ***Nuit et brouillard (Noche y Niebla), de Alain Resnais (1956)***

Esta película-documental de apenas de treinta minutos dirigida por Resnais, con guión de Jean Cayrol, superviviente del campo de concentración de Gusen

---

<sup>116</sup> LOZANO, Álvaro, *op. cit.*, pág. 22.



en Alta Austria, no se concentra exclusivamente con el horror de los hechos sucedidos, sino por el contrario analiza y explora, mediante material de archivo y material filmado posteriormente, los mecanismos de poder para tapar la realidad de los campos de concentración. De ahí la alusión del título, como elementos para ocultar las deportaciones a los diferentes campos, como el velo creado al pueblo alemán durante el régimen nazi, y como no, la responsabilidad colectiva de toda Europa y de la humanidad entera, respecto a las atrocidades nazis.

La película fue presentada a varios festivales, pero en el Festival de Cannes de 1956 fue retirada de la programación por las protestas del gobierno de la República Federal Alemana y por el deseo del gobierno Francés de no levantar polémicas innecesarias, a esto Resnais replicó: “No sabía yo que la Alemania Nazi iba a estar representada en el festival de Cannes”.

En *Noche y Niebla*, Resnais muestra de qué manera “la máquina funciona” en las masas. La máquina del poder político mediante el patriotismo y camuflando la pérdida de libertad de pensamiento. Incide en la construcción de los campos de concentración como si de un hotel se tratara, donde antes no había nada, tan solo campos se construye a manos de empresarios, sobornos..., y deciden un estilo y estructura para las funciones que desempeñarán estos espacios. Una metáfora muy acorde a lo que supone la creación de una empresa que espera la mano de obra para producir.

Jean Cayrol utiliza para definir la “vida” del campo en el guión el concepto de “Campo como otro planeta”, como el novelista Yehiel De-Nur<sup>117</sup> que vimos anteriormente. Se refiere a la humillación humana y todo el sistema de identificación de los presos: tatuajes, símbolos o uniformes a rayas.

Bajo este “decorado”, simulando cuadras campesinas, refiriéndose a los barracones de los campos de concentración, se esconde la mano de obra para “fabricas subterráneas de producción industrial”, para empresas privadas que

---

<sup>117</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, págs. 15,16.

el Tercer Reich tenía bien consideradas para la evolución de la nueva época germana.

“Interesa la mano de obra. Hay fábricas que tienen sus Campos propios. Atteyer, Krupp, Heinckel, I.G. Farben, Siemens, Goering, se proveen de estos mercados. En esto basarían su economía si ganaran la guerra”.



Fig. 53 y 54. Fotogramas extraídos de *Nuit et Brouillard* (1956)

Irónicamente nos presenta los personajes y lugares del campo como si de una ciudad se tratara, el kapo, la burocracia, el hospital (experimentaciones médicas), la casa del comandante y su familia, un zoo, un burdel (de presas), invernadero... “Las SS dieron al campo. Apariencia de ciudad con hospital, barrio reservado, residencial hasta una cárcel.”

Un crematorio desde el exterior puede parecer una postal. Más tarde, hoy, los turistas se sacan fotos.

Muestra la liberación del campo desde el punto de vista de los prisioneros, extrañados, como si no estuvieran creyendo lo que sucede. Una realidad que desconocen después de haber estado un tiempo “corto” pero interminable en los campos de concentración.

Cuando los aliados abren las puertas...Todas las puertas... Los deportados miran sin comprender.¿Están siendo liberados? ¿La vida cotidiana los aceptará?

Debemos valorar el final del documental-película por su llamamiento a las conciencias dormidas de la nueva humanidad capitalista y consumista de finales de la década de los años cincuenta. Una reflexión sobre la memoria necesaria para poder entender el poder y el discurso de las palabras en manos de enfermos totalitarios.

Trato de poner al espectador en un estado mental crítico, incluso considerando que el impacto puede no ser inmediato. Mi objetivo es poner al espectador en un estado mental en que en una semana, o seis meses, o incluso un año después, confrontados con un problema, el o ella puedan evitar la trampa, se sientan impulsados a actuar libremente... La gente necesita que le sacudan sus certezas, que los despierten, que cuestionen la intangibilidad de sus valores convencionales.<sup>118</sup>

Las últimas frases son agrias, pues nos incluye a todos y a todas como parte de la maquinaria que creció imparable durante demasiados años. Una “acusación” para poder tener la conciencia despierta ante futuras escenas semejantes o diferentes.

Yo no soy responsable, dice el kapo. Yo no soy responsable, dice el oficial. Yo no soy responsable. Entonces, ¿quién es el responsable?

Hay una visión final donde utiliza las ruinas de los crematorios como metáfora para creer que el “monstruo” yace bajo ellas, como si estuviera derrotado eternamente, como si estuviéramos sanos “(...) como si fuésemos curados de una vez por todas, de la peste de los campos de concentración, como si de verdad creyésemos que todo esto ocurrió sólo en una Época y en un solo país. Y que pasamos por alto las cosas que nos rodean, y que hacemos oídos sordos al grito que no calla”.<sup>119</sup>

---

<sup>118</sup> Algunos datos se han obtenido de MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, Enrique, “Alain Resnais: El documental militante de la «Rive gauche»” [texto on-line] <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/documentrecuerdo.htm> [consulta: 28/07/2010]

<sup>119</sup> [todas las citas del fragmento *Nuit et brouillard* (Noche y Niebla), de *Alain Resnais* (1956) extraídas de los subtítulos de película] RESNAIS, Alain, *Nuit et brouillard* (Noche y Niebla), Francia, 1956.

### ***Judgment at Nuremberg*, de Stanley Kramer (1961)**

Pese a ser una película de la industria de Hollywood, hemos querido rescatarla y valorar su aporte crítico y las diferentes demandas de responsabilidad que en ella se tratan: el drama histórico sobre la responsabilidad del pueblo alemán respecto al Holocausto. También realiza unas críticas más suaves, si cave, sobre la responsabilidad de otros países que ayudaron a la Alemania de Hitler, así como la aplicación de las políticas de esterilización y eugenesia en la Alemania nazi.

En principio, *Judgment at Nuremberg* fue escrita para televisión, pero finalmente acabo siendo una película con muchos premios y muchos Oscars, al trabajo tan delicado que trata la película sobre los Juicios de Nuremberg o Procesos de Nuremberg. Procesos jurisdiccionales a manos de los países aliados, después de la segunda guerra mundial. La búsqueda de las diferentes responsabilidades en manos de funcionarios y colaboradores en la Alemania y la Europa ocupada nacionalsocialista.



Fig. 55 y 56. Fotogramas del film *Judgment at Nuremberg* (1961)

La película narra la llegada de un juez norteamericano para hacerse cargo del juicio a altos cargos nazis, cuatro jueces por su complicidad en la aplicación de las políticas de esterilización y eugenesia del Tercer Reich. A partir de este momento la defensa y la acusación aportarán una serie de pruebas y argumentos para determinar si los jueces nazis tenían conocimiento o no, del exterminio. Al mismo tiempo se deja entrever en la película los acontecimientos referidos a la Guerra Fría, donde los vencedores discrepan a nivel político ante una Alemania ocupada, en fase de reconstrucción.

La película trata temas delicados, de los que Finkelstein valora su impresión al respecto:

No deja de ser sorprendente que, en *Judgment at Nuremberg* (1961), Stanley Kramer se refiriese explícitamente a la decisión del magistrado del Tribunal Supremo, Oliver Wendell Holmes, de dar luz verde a la esterilización en 1927, lo que sería un precedente de los programas de eugenesia nazis; a las alabanzas que Winston Churchill prodigaba a Hitler ya en 1938; a los industriales estadounidenses sin escrúpulos que proveyeron de armas a Hitler; y a la oportunista absolución de los industriales alemanes por el tribunal militar estadounidense una vez finalizada la guerra".<sup>120</sup>

La trama se centra en el juicio, pero también incorpora algunas escenas exteriores al juicio de poca importancia para el guión, si cave, estas escenas exteriores refuerzan los conceptos que se barajan en el juicio. La película invita al espectador a una reflexión sobre los sucesos, a la formulación de preguntas sobre la veracidad fuera del espacio donde se desarrolla el juicio.

Resaltaremos la inclusión como prueba de juicio del fiscal, donde utiliza las imágenes de los campos de concentración que los aliados filmaron en su liberación. Vemos ya aquí de qué manera el audiovisual forma parte de la consternación dentro del juicio, y el valor del documento por su barbarie no por su explicación o argumentación, si es que pudiera tener una explicación.

A diferencia de *Nuit et brouillard* (Noche y Niebla) de Alain Resnais, en *Judgment at Nuremberg* nos encontramos frente a una película poco creativa, técnica y artísticamente hablando. Más bien se centra en lo básico, y se respira la clásica estructura de películas sobre juicios como por ejemplo; *Testigo de Cargo* o *Doce Hombres sin Piedad*, ambas de 1957, donde la mayor parte de la película se desarrolla en la sala de vistas.

---

<sup>120</sup> FINKELSTEIN, Norman G, *op. cit.*, pág. 16-17.

No obstante, en la película de Kramer se utilizan los juicios de Nuremberg y en concreto el "Caso Katzenberger" —en el cual un hombre judío fue acusado de "relación impropia" con una mujer aria y sentenciado a muerte en 1942— como base para buscar responsabilidades dentro y fuera de Alemania. Algo que, como veremos, no siempre se muestra en la producción audiovisual sobre estos temas tan delicados y politizados.

### **Serie televisiva “*Holocausto*”, de Marvin J. Chomsky (1978)**

A partir de los años sesenta se realizan una serie de dramas en películas, series y documentales sobre el Holocausto. Empezando a configurar otras visiones más heroicas y estereotipadas, que nada tenían que ver con la realidad de lo sucedido.

La serie televisiva *Holocausto*, emitida en 1978 en la cadena norteamericana NBC, creó una nueva conciencia de los acontecimientos sucedidos en la Alemania de la década de los cuarenta. Una trivialización de la memoria como acuña Elie Wiesel en su artículo en el New York Times: “The Trivialization of the Holocaust: Semi-Fact and Semi-Fiction”. Wiesel, escritor y superviviente de Auschwitz y Buchenwald, atacó la serie acusándola de vulgarizar el Holocausto, “Me espanta la idea de que un día el Holocausto será medido y juzgado a partir de la serie que lleva su nombre (...) El Holocausto debe ser recordado, pero no como una serie de televisión (...) han convertido un acontecimiento ontológico, en una telenovela”.<sup>121</sup>

---

<sup>121</sup> WIESEL, Elie, “The Trivialization of the Holocaust: Semi-Fact and Semi-Fiction” New York Times, 16 de abril de 1978. Artículo relacionado con su ensayo “Trivializing Memory” en WIESEL, Elie, *From the Kingdom of Memory: Reminiscences*, Nueva York: Shocken Books, 1990.



Fig. 57 y 58. Promoción de la serie Holocausto, El Mundo (2010)

El peligro que preocupa a Wiesel es la banalización de los acontecimientos que el mismo vivió. Nos presentan unos supuestos hechos “reales” en formato de la industria de entretenimiento con fines comerciales, a los que Wiesel altamente indignado responde “un insulto a quienes perecieron y a quienes sobrevivieron”.<sup>122</sup>

<sup>122</sup> Ibidem.

Nos encontramos frente a una sociedad donde las representaciones audiovisuales fusionan memoria traumática y memoria de entretenimiento, muy difícil de diferenciar entre ellas, como apunta Andreas Huyssen<sup>123</sup>. Estas representaciones asumen el desafío que supone tratar ciertos tabúes vinculados al Holocausto, pero en muchos de los casos se hace de manera irresponsable.

Bajo el subtítulo *Holocausto: una historia de dos familias. De terror y asesinato. De amor y triunfo*, la serie tuvo un gran impacto a finales de los setenta. Fue pionera en la representación del holocausto desde una perspectiva comercial, y tal como indica Lozano: “En Alemania, se decía con ironía que el “Holocausto”, la serie, había tenido un impacto mayor que el original”.<sup>124</sup>

La serie se distribuyó a varios países de Europa, después de su éxito en Estados Unidos. Uno de estos países fue Alemania, lo que reabrió la herida desde un punto de vista más popular, y donde se utilizó otro término, desconocido hasta entonces, para referirse a los sucesos de los campos de concentración: Holocausto.

La serie de televisión "Holocausto" provoca en la RFA un debate nacional sobre el nazismo.<sup>125</sup>

Hubo partidarios acérrimos a la serie, pues defendían que gracias a ella se dio a conocer lo que escondía la “solución final” un término que para muchos era una expresión puramente burocrática. El valor de la serie reside en la liberación que supuso representar ese tabú que alrededor del holocausto se había creado, llegando a millones de personas en forma de docudrama. La reflexión que produjo sobre el pasado alemán y la forma de representarlo fueron de gran

---

<sup>123</sup> HUYSEN Andreas, *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*, México: Fondo de Cultura Económica, 2002.

<sup>124</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 42.

<sup>125</sup> SIERRA, Julio, “La serie de televisión «Holocausto» provoca en la RFA un debate nacional sobre el nazismo» *El País*, 30/01/1979 [texto on-line] [fecha de consulta 20/06/2010] [http://www.elpais.com/articulo/cultura/ALEMANIA/SIONISMO/NAZISMO/serie/television/Holocausto/provo ca/RFA/debate/nacional/nazismo/elpepicul/19790130elpepicul\\_9/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/cultura/ALEMANIA/SIONISMO/NAZISMO/serie/television/Holocausto/provo ca/RFA/debate/nacional/nazismo/elpepicul/19790130elpepicul_9/Tes/)



interés para algunos críticos, ya que no se había producido anteriormente en Alemania con estas características.

A raíz de la serie “Holocausto” se produjo un interés por la historia y memoria alemana, en un cambio de generación, donde los hijos de los que vivieron en esa Alemania de la década de los cuarenta, se formulan preguntas sobre el pasado de su país.

Debemos destacar el surgimiento de nuevos documentales y películas sobre el Holocausto como *Shoah* de Claude Lanzmann ó *Unser Hitler* de Hans Jurgen Syberberg, que intentan contrarrestar el efecto de las grandes producciones americanas, y atraer una visión europea de los sucesos. La serie de televisión “Holocausto”, había robado e interpretado la historia de Europa de los años treinta y cuarenta produciendo un producto para el consumo, a la vez este producto de consumo despertó el interés y el recuerdo, y fue el punto de partida para que nuevos cineastas europeos trataran el tema desde otras perspectivas más analíticas.<sup>126</sup>

### ***Shoah*, de Claude Lanzmann (1985)**

*Shoah* (del hebreo שואה, "catástrofe") es una película documental de aproximadamente nueve horas de duración. Lanzmann estructura el documental con entrevistas a supervivientes de diferentes campos de concentración, y a los ejecutores directos e indirectos de la “Solución Final”. Utiliza imágenes de los Campos como fondo a las experiencias que son narradas en formato entrevista, realizando panorámicas y travellings sobre las ruinas de las cámaras de gas, barracones, algunas entrevistas son con cámara oculta y otras cara a cara. Destacamos las diferentes tomas y entrevistas realizadas en pequeños pueblos colindantes con los campos de concentración: Treblinka, Oświęcim-Brzezinka... donde percibimos la vida y la estructura de

---

<sup>126</sup> Algunos datos sobre la serie para televisión *Holocausto* están extraídos del capítulo IV del libro: BAER, Alejandro, *Holocausto. Recuerdo y representación*, Madrid: Losada, 2006.

cualquier pueblo agrícola, a sus vecinos y el recuerdo que tienen de aquellos tiempos.

Podemos decir que *Shoah* es una película documental de “historia oral”, que con sus testimonios variados nos configura el recuerdo mediante las diferentes vivencias de estos. Lanzmann durante los diez años de recopilación de estas entrevistas tiene un papel fundamental, puesto que él pregunta y evoca los recuerdos de cada entrevistado transformándose muchas veces en momentos difíciles para los invitados “Lanzmann insiste en el deber del invitado de seguir hablando”<sup>127</sup>. Y pone el dedo en la llaga en diferentes momentos a lo largo de *Shoah*, realizando preguntas técnicas y de pequeños detalles que en principio no parecen tener demasiada importancia, pero que el director aprovecha para relacionar la implicación de los entrevistados con la realidad social del momento.

En *Shoah* al igual que en films como *Berlín, sinfonía de la gran ciudad* (1927), se utiliza el tren, como símbolo del cambio espaciotemporal, a lo que se añade la carga fundamental del transporte: presos, simbolizando una trayectoria y un espacio con dirección sin retorno. Un juego sutil para viajar durante el documental por los diferentes campos de concentración, y poder observar en estas escenas los paisajes planos de la fría Polonia.

Lanzmann en ningún momento del documental introduce imágenes de archivo tomadas por los aliados en 1945, ni la recreación del pasado y en ningún momento tiene banda musical para enfatizar momentos. Por el contrario nos presenta las ruinas, los restos y la transformación de un pasado no muy lejano, presentando los diferentes espacios de manera más cercana e inquietante, pues nos aproxima a los acontecimientos pasados desde un punto de vista actual. Nos muestra el presente de esos espacios, entrevistando a los invitados allí mismo, o por el contrario, utiliza el sonido de la entrevista para superponerla a las imágenes tomadas.

---

<sup>127</sup> Algunos datos se han obtenido de Wikipedia, the free encyclopedia, Shoah (película).[texto on-line] [http://es.wikipedia.org/wiki/Shoah\\_\(película\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Shoah_(película)) [consulta: 06/07/2010]

En muy pocas ocasiones aparece la “voz en off” —ya que Lanzmann busca esa historia oral y la configuración del pasado a raíz de las diferentes entrevistas— uno de los momentos de “voz en off” se refiere al final del capítulo dos, de la primera parte de *Shoah*, donde se lee un documento oficial de 1942, referente a las rectificaciones técnicas que deben aplicarse a los camiones que gasean a las víctimas, trayecto del campo de concentración de Chelmno (Polonia), hacia las fosas internadas en el bosque. Aquí el propio director cree necesario leer el documento por el interés metódico de la burocracia nazi, mientras la escena muestra un camión *Saurer* circulando actualmente.<sup>128</sup>

Por otra parte, en las entrevistas a los diferentes campesinos y gentes en general de aldeas y pueblos de Polonia, nos hace pensar con cierta ironía por la insistencia sobre preguntas en relación con la vida social conjunta

---

<sup>128</sup> LANZMANN, Claude, *Shoah, Premierent*, Francia, 1985. [Fragmento: Primera época, Capítulo 2, 01:48:03,465 - 01:54:20,820] Documento en voz en off:

LA RUHR - "GEHEIME REICHSSACHE" - ASUNTO SECRETO DEL REICH: Berlín, a 5 de Junio de 1942. Cambios a efectuar en los vehículos especiales actualmente en servicio en Kulmhof, Chelmno, y en los que están en construcción.

Desde el mes de diciembre de 1941, 97.000 han sido tratados - en alemán "verarbeitet"- por los tres vehículos en servicio sin incidentes mayores. Sin embargo, teniendo en cuenta las observaciones hechas hasta hoy, los siguientes cambios técnicos se imponen: PRIMERO: La carga normal de los camiones es generalmente de 9 a 10 por metro cuadrado. En los vehículos Saurer, que son muy voluminosos, la utilización máxima del espacio no es posible. No a causa de una sobrecarga eventual, sino porque un cargamento hasta la capacidad máxima tendría repercusiones sobre la estabilidad del vehículo. Una disminución del espacio de carga parece por lo tanto necesaria. Sería indispensable reducir ese espacio de un metro en lugar de tratar de resolver el problema, como se ha hecho hasta ahora, disminuyendo el número de piezas por cargar, lo que acarrea la desventaja de un tiempo de funcionamiento más largo, pues el espacio vacío también debe llenarse de Oxido de carbono. En cambio, si se disminuye el espacio de carga, cargando completamente el vehículo, el tiempo de funcionamiento puede reducirse considerablemente. Los constructores de la máquina nos dijeron en una ocasión, que reducir la parte trasera del camión acarrearía un desequilibrio indeseable. El tren delantero según ellos, estaría sobrecargado. Pero en realidad, el equilibrio se restablece involuntariamente por el hecho de que la mercancía cargada muestra, durante el funcionamiento, una tendencia natural a atropellarse en las puertas traseras, y termina, al final de la operación, acostada sobre todo en ese lugar. De esta manera, no se produce ninguna sobrecarga en el tren delantero. SEGUNDO: Es necesario proteger la iluminación de la destrucción más de lo que se ha hecho hasta ahora. Rejillas de hierro deben cubrir las lámparas para evitar su deterioro. La práctica ha demostrado que se puede prescindir de ellas, puesto que aparentemente nunca se han utilizado. Sin embargo, se ha observado que en el momento de cerrar las puertas el cargamento siempre se abalanza fuertemente hacia ellas -hacia las puertas- cuando llega la oscuridad. Esto resulta del hecho de que el cargamento se precipita naturalmente hacia la luz cuando oscurece, lo que dificulta el cierre de las puertas. Además se pudo observar que por el carácter inquietante de la oscuridad, los gritos estallan siempre en el momento del cierre de las puertas. Sería pues oportuno encender las luces antes y durante los primeros minutos del funcionamiento. TERCERO: Para facilitar la limpieza del vehículo, es necesario situar un orificio de drenaje hermético en medio del piso. La tapa del orificio, de un diámetro de 200 a 300 milímetros estará provista de un sifón plano, de forma tal, que los líquidos fluidos puedan evacuarse durante el funcionamiento. En el momento de la limpieza, el orificio de desagüe servirá para evacuar las inmundicias más gruesas. Los cambios técnicos mencionados arriba deben ser aplicados a los vehículos en servicio sólo cuando tengan que ser reparados. Respecto a los 10 vehículos nuevos pedidos a Saurer, deben estar, en lo posible, equipados con todas las innovaciones y cambios como resultado de la práctica y de la experiencia. Sometido a la decisión del Gruppenleiter II D, SS-Obersturmbalf,er Walter Rauff. Firmado: Just".

anteriormente con los judíos. Donde vemos a lo largo de la película, ese odio injustificado por parte del pueblo polaco que todavía perduraba —con ciertos matices diferentes— hasta la época en que se rodó el documental de *Shoah*.

(...) la mayoría de los polacos eran antisemita lo que hacia muy difícil la salvación de los judíos.<sup>129</sup>

En la presentación en 1993 de *La lista de Schindler*, Claude Lanzmann lanzaba dos críticas a Steven Spielberg que resumían todo lo que, en su opinión, no debe hacerse: “usar actores que imiten el sufrimiento de personas reales y reconstruir los escenarios en los que tuvo lugar”<sup>130</sup>. Para Lanzmann el hecho de construir el recuerdo carece de sentido, ya que para el director solamente regresar a los espacios en la actualidad donde ocurrieron semejantes actos, nos da una idea más acertada de como el olvido se instaura en nuestra sociedad actual.

Lanzmann, como hemos visto, no utiliza en *Shoah* ninguna imagen de archivo, pues para el director estas imágenes “petrifican el pensamiento y aniquilan todo poder de evocación”. Es decir, de memoria<sup>131</sup>. A Lanzmann le interesa los que sobrevivieron, como únicos testigos de los hechos, como “portavoces de los muertos” que allí perecieron.

Shoah tiene como único tema la radicalidad de la muerte. Trata sobre la ausencia de huellas. Fueron asesinados, cremados, reducidos a cenizas...<sup>132</sup>

---

<sup>129</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, pág. 46.

<sup>130</sup> J. R. M., “Sin mirar a la cámara “ en *El País* 19/04/2009.[texto on-line] [consulta: 20/08/2010] [http://www.elpais.com/articulo/sociedad/mirar/camara/elpepisoc/20090419elpepisoc\\_2/Tes](http://www.elpais.com/articulo/sociedad/mirar/camara/elpepisoc/20090419elpepisoc_2/Tes)

<sup>131</sup> *Ibidem*.

<sup>132</sup> De la redacción de *El Litoral*, “Se inauguró una exposición que recuerda el horror del Holocausto” en *El Litoral*, 20/05/2007.[texto on line], [Fecha de consulta: 20/08/2010] <http://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2007/05/20/personaysociedad/PER-01.html>



Fig. 59 y 60. Fotograma de la entrevista con Raül Hilberg; *Shoah, Primera época* - Capítulo 2, 1985.

Lanzmann evita en *Shoah* la estetización del horror, algo común en las representaciones artísticas de casi todos los tiempos y a lo que el Holocausto no ha sido ajeno. El academicismo de *Shoah* se basa en la memoria trivial de declaraciones bastante ambiguas y la memoria seria de supervivientes, esta fusión crea en algunos momentos del film cierta confusión. Si añadimos si cabe, la persistencia del director de forzar a los entrevistados a narrar con lagrimas sus recuerdos.

*Shoah* se centra básicamente en las víctimas judías, dejando de lado otros temas de sumo interés como la burocracia nazi, los intereses empresariales y sobretodo del papel del resto de Europa y del mundo frente a tan fatídica realidad que vivieron millones de personas. Podemos rescatar del film la entrevista que Claude Lanzmann realiza a Raül Hilberg, donde vemos un punto de vista más crítico sobre los acontecimientos.

Hilberg, historiador austriaco conocido por sus estudios sobre el holocausto, describe bajo su punto de vista, las referencias históricas que los nazis aplicaron en su política. Las influencias y las invenciones dentro de la persecución de los judíos, a lo que Hilberg asegura que no inventaron nada. La única invención que Hilberg otorga a los nazis es la “solución final”, y a pesar de esta invención, ve una progresión lógica que culminó con la “solución final”.<sup>133</sup>

### **La lista de Schindler, Steven Spielberg (1993)**

Después de la mencionada serie *Holocausto* para televisión en 1978, se producirá en los años ochenta un debate relacionado con el pasado en Europa, coincidiendo con el 40 aniversario del final de la guerra y la caída en 1989 del muro de Berlín. En esta Europa reunificada surgirán supervivientes del

---

<sup>133</sup> LANZMANN, Claude, Shoah, Premierent, Francia, 1985. [Primera época - CAPITULO 2, 00:26:07,356 - 00:31:20,155] Entrevistador: Claude Lanzmann - Entrevistado: Raúl Hilberg.

Raúl Hilberg: No comencé por las grandes preguntas pues temía pobres respuestas. Escogí, al contrario, darle importancia a las precisiones, a los detalles, para organizarlas en una "Gestalt": Una estructura que me permitiera si no explicar, al menos describir más completamente lo que sucedió. Fue así como examiné el proceso burocrático de destrucción —así fue en efecto— como la sucesión de etapas que se seguían en un orden lógico y que se basaban por encima de todo en la experiencia, en la experiencia pasada, las medidas administrativas para el arsenal psicológico y también la propaganda. Muy poco fue inventado hasta el día en que, claro, tuvieron que ir mas allá de todo lo hecho y gasear a toda esa gente, es decir, aniquilarlos en masa. Entonces estos burócratas se volvieron inventores. Pero como todos los fundadores, no patentaron sus realizaciones, prefirieron la oscuridad. C. Lanzmann: ¿Qué tomaron los nazis del pasado? Raúl Hilberg: El propio contenido de las leyes que promulgaron, por ejemplo: La exclusión de judíos de los cargos públicos, la prohibición de matrimonios mixtos, la prohibición de emplear en sus hogares a criadas arias de menos de 45 años, los decretos de marcado, en particular la estrella amarilla, el ghetto obligatorio, la puesta bajo tutela de todo testamento judío redactado con la intención de excluir de la herencia a un cristiano. Un gran número de estas medidas habían sido moldeadas a lo largo del tiempo, durante más de mil años, por las autoridades de la Iglesia y después por los gobiernos seculares que siguieron esas huellas. Y la experiencia así acumulada se convirtió en una reserva que ellos utilizaron, en verdad, hasta un grado sorprendente. C. Lanzmann: ¿Piensa usted que se puede comparar una medida con otra? Raúl Hilberg: Se pueden comparar un gran número de leyes y de decretos alemanes con sus correspondencias en el pasado y establecer paralelos absolutos, incluso en el detalle, como si existiera una memoria que se prolongara automáticamente hasta los años 1933, 1935, 1939 y más. C. Lanzmann: ¿Respecto a eso, no inventaron nada? Raúl Hilberg: Inventaron muy poco, ni siquiera el retrato del judío que también fue copiado de unos textos que remontan al siglo XVI. Así que, aún en la propaganda, mundo de la imaginación y de la invención, aún ahí, siguieron las huellas de sus predecesores, de Martín Lutero al siglo XIX. Ahí tampoco inventaron nada. Ellos solo inventaron con la "solución final". Esa fue su gran invención, eso fue lo que hizo a este proceso diferente de todo lo que había precedido. A este respecto, lo que se produjo, cuando la solución final fue adoptada, o para ser más preciso, cuando la burocracia se la apropió, fue un giro decisivo en la Historia. Aún aquí, yo sugeriría una progresión lógica que llegó a madurar en lo que podría llamarse una culminación. Pues desde los primeros tiempos, desde el siglo IV, el siglo V y el siglo VI, los misioneros cristianos les habían dicho a los judíos: "Ustedes no podrán vivir entre nosotros como judíos." Los jefes seculares que los siguieron a partir de la alta Edad Media decidieron entonces: "Ustedes ya no pueden vivir entre nosotros". Y al final los nazis decretaron: "Ustedes ya no pueden vivir".

Holocausto, contando nuevas historias que serán proyectadas por los medios de comunicación.

El Holocausto empieza a configurarse como referente simbólico de esta nueva Europa, creando gran cantidad de producción cinematográfica de temática nazi y del Holocausto. Esta producción distorsiona en muchos ángulos la historia real, banalizándola en la mayoría de los casos y creando un tipo de cine nazi, como puede ser de terror, dramático, aventuras..., más próximo al entretenimiento que a la historia.

Una película sobre el Holocausto equivale hoy a una película del Oeste.<sup>134</sup>

Con *Shoah* en 1982, Lanzmann estipula un nuevo canon y un punto de vista crítico frente a la representación y plasmación del Holocausto. Pero después de la reunificación de Europa, no tardará Hollywood en reabrir el debate entorno al Holocausto con la *La lista de Schindler*, en 1993.

Desde 1993, *La Lista de Schindler* se convirtió en sinónimo del Holocausto, dotando al film de vida autónoma y diferenciada del Holocausto histórico. Se pasó del enfoque de las víctimas del Holocausto, a los supervivientes y a los salvadores que habían hecho posible su supervivencia. Hablamos de los estereotipos propios de Hollywood donde el “malo” es representado por Amon Göth; siendo el nazi malísimo arquetipo del asesino del Holocausto del campo de concentración de Plaszow. Nos encontramos al “bueno” en la figura de Oskar Schindler; nazi-cristiano salvador de judíos, arquetipo de héroe de Hollywood que nos presenta un hombre de negocios como salvador, relacionado con el capitalismo como sistema salvador. Por último están las víctimas, curiosamente como parte del telón de fondo donde no deciden ni tienen ninguna importancia entre la lucha entre el bien y el mal.

En *La Lista de Schindler*, explica Lozano; “la supervivencia no depende de la suerte, sino que es el resultado de la habilidad de un hombre o de una

---

<sup>134</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit*, págs. 20, 21.

comunidad para marcar la diferencia. El mensaje es análogo: a través de la bondad y la habilidad se podía sobrevivir al Holocausto y alcanzar la salvación” el film confunde, pues el Holocausto “no se caracterizó por el rescate y la redención” sino por el contrario “(...) la historia del Holocausto es la del asesinato en masa y la del fracaso moral de la humanidad”.<sup>135</sup>

Lozano escoge las palabras de Rally Grubman, superviviente: “Desean convertirnos en héroes y crear una experiencia heroica para los supervivientes. Sin embargo, el Holocausto nunca fue una historia de coraje y de supervivencia. Fue la destrucción de gente inocente y no es correcto convertirla en algo que nunca fue”.<sup>136</sup>

Este tipo de películas crean unas barreras psicológicas entre lo que estamos dispuestos a reconocer y la realidad terrible de los acontecimientos. La esperanza o el heroísmo, conceptos utilizados por la industria de Hollywood para reinventar una nueva visión de los acontecimientos del holocausto. Un engaño cruel, pues significa, como también apunta Finkelstein, un arma de doble filo donde el pensamiento negacionista del Holocausto podría alimentarse, y así está sucediendo.

El intento de honrar la bondad del hombre de esas películas es sin duda noble, pero engañoso.<sup>137</sup>

No nos engañemos, el señor Schindler, era un empresario. Un empresario que como muchos colaboraron con el régimen nazi. Con mejor o peor corazón, el dinero era su objetivo, y sus “esclavos” educados para desempeñar el trabajo eran valorados por su rentabilidad. Una persona inteligente y “sensible” como Schindler, puede oler el final del nazismo y las repercusiones de los partícipes con el sistema nazi. Él piensa como un empresario y planifica beneficiosamente su futuro.

---

<sup>135</sup> *Ibidem.*

<sup>136</sup> *Ibidem.*

<sup>137</sup> *Ibidem.*



Schindler es presentado en la película como un héroe, un salvador, un icono del ejemplo de los que lucharon contra el final fatídico de los judíos en la Europa del siglo XX. Observamos cierto rechazo entre las representaciones comerciales de la historia y la comprensión de la historia mediante estudios analíticos y racionales.

Spielberg alcanza un efecto de lo real en la película, de hecho muchas críticas apuntan que todo es demasiado real. El mismo Spielberg se refiere a su propia película como un “documento” histórico. Filmada en blanco y negro nos da la sensación de ser un documental, como si fuera *cinema vérité*, con movimientos de cámara de reportaje bélico, cámara al hombro, estética de la imperfección, con la renuncia al color y en ocasiones un cierto granulado como imágenes rodadas en la época configuran los elementos evocadores de una cultura audiovisual del Holocausto “Las fotografías y el metraje de archivo resuenan en el recuerdo fílmico de la audiencia y sitúan así la recreación en un espacio discursivo distinto, más real, más creíble”.<sup>138</sup>



Fig. 61 y 62. Fotogramas del film *La Lista de Schindler*

---

<sup>138</sup> BAER, Alejandro, “Auschwitz en el cine y la televisión”, en *Holocausto. Recuerdo y representación*, Madrid: Losada, 2006. [En línea] <http://tinyurl.com/3yaj5vu> [dirección web reducida], pág. 9.

Como ya explicamos anteriormente, en la actualidad existen tours turísticos sobre los pasos de rodaje de la película de Spielberg: Kazimierz, el campo de Plaszow, la fabrica de Schindler y como no Auschwitz, confundiendo aun más el sentido de los espacios históricos al mezclarse con el imaginario de ficción.

En 1996, Hillary Clinton señaló en el Congreso norteamericano que las imágenes de los refugiados kosovares huyendo de las tropas serbias le recordaba escenas de *La Lista de Schindler* a lo que un disidente serbio replicó (...) en The New York Times: Las personas que aprenden historia en las películas de Spielberg no deberían decirnos cómo tenemos que vivir.<sup>139</sup>

Spielberg manipula la historia, inclusive como colofón de la película, donde Schindler realiza esa escena “bíblica” de salvador de los judíos. Cosa que nunca pasó, ya que Oskar Schindler abandonó el país con su mujer, amante y con una maleta llena de dinero.

En su relato del Holocausto parece que la mayoría de judíos sobreviven y muestra el lado más positivo de la naturaleza humana. Nada más lejos de los acontecimientos históricos. Acontecimientos tan espeluznantes deberían dejarnos humillados y sobrecogidos, pero sin embargo, Spielberg presenta un atípico hecho de bondad, que realmente no fue en ningún caso la realidad del momento.

La película proporciona así a los cristianos, muy especialmente a los estadounidenses, una forma de sentirse bien con un tema que en el pasado fue objeto de culpabilidad.<sup>140</sup>

Una distancia notable con la visión de Claude Lanzmann, con su prohibición de la representación directa en *Shoah*, se refiere a que *La Lista de Schindler* nos lleva a lugares no vistos antes en la pantalla. Lugares terroríficos y sagrados del Holocausto como las cámaras de gas. Originalmente Spielberg quiso construir falsas cámaras de gas dentro de Auschwitz, para realizar las tomas

---

<sup>139</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.*, págs. 87-88.

<sup>140</sup> *Ibid.*, pág. 99.

tan impactantes dentro de ellas, pero ante las quejas del Congreso Mundial Judío, Spielberg construyó sus propias cámaras de gas privadas, en suelo polaco.

Mostrar la cámara de gas, reconstruirla como escenario o plató cinematográfico y llenarla de actores que encarnan a las víctimas, implicaría la exclusión de toda imaginación y transgredir, como expresa Hector Schmucler, “los límites de ese último pudor sin el cual dejaríamos de ser hombres”.<sup>141</sup>

No entraremos en el tratamiento tramposo y peligroso de mostrar en el film, unas cámaras de gas que no arrojan Zyklon B, sino agua. Muy en relación con las afirmaciones de los negacionistas.

Debemos reconocer el valor estético, y el efectismo de las imágenes del espacio que Spielberg representa, la fuerza visual, de la secuencia de la entrada del tren en Auschwitz II-Birkenau por debajo de la torre de vigilancia, la icónica puerta principal al campo. Una visión oscura del campo donde grandes focos iluminan la estructura de la entrada. El espacio se deja entrever a modo de dispersión debido al humo producido por los motores de vapor del tren, así como la nieve. Crea una ambientación tensa y violenta del espacio.

Al final de la película “los judíos dejan una Europa en blanco y negro para emerger en technicolor en la Jerusalén actual. Abandonan el sufrimiento del pasado europeo para ingresar en el victorioso Israel del presente [...] Spielberg no capta la verdadera naturaleza del Holocausto y menos aún la del desmoronamiento de la cultura occidental [...] La *Lista de Schindler* se mantiene dentro de los confines más conocidos de la industria de Hollywood (...) supone la canalización de un acontecimiento profundamente trágico y constituye una traición a las millones de víctimas del nazismo que no tuvieron la fortuna de ser salvadas”.<sup>142</sup>

---

<sup>141</sup> SCHMUCLER, Hector, “Memoria de la comunicación”, en *Spielberg y el escándalo de estetizar el horror*, Buenos Aires: Biblos, 1997, págs. 241-242.

<sup>142</sup> LOZANO, Álvaro, *op.cit.* pág. 112.

Nos encontramos frente a la banalización de la historia, donde los medios audiovisuales, entre otros, pretenden rescatar un pasado que no tuvo lugar. Un pasado de heroísmo, triunfo y dignidad de las personas frente a la realidad de la injusticia, desesperanza y la utilización del ser humano como elemento de producción en algunos casos y como elemento de desecho en otros.

Es en esa negación de triunfo final en donde reside la comprensión y la aceptación plena de la devastadora experiencia del Holocausto.<sup>143</sup>

Todos los iconos del holocausto y del nazismo están presentes en gran variedad de formatos: películas, novelas, cómics, teatro... las imágenes son multiplicadas, recicladas e interpretadas. A lo largo de su recorrido se tiende a desdibujar su referente, lo real es absorbido en la simulación, una especie de *déjà vu* referido a las imágenes que hemos absorbido previamente. En palabras de Geoffrey Hartman, el cine y la televisión serían “la solución final de la historicidad de todo acontecimiento”.<sup>144</sup>

---

<sup>143</sup> *Ibid.*, pág. 25.

<sup>144</sup> HARTMAN, Geoffrey, "Preserving the Personal Story: The Role of Video Documentation", en M. Litell, R. Libowitz y E. Bodek Rosen (eds.), *The Holocaust Forty Years After*, Lewiston: E. Mellen Press, 1989, pág. 53.

### **III. PARQUES TEMÁTICOS. SPREEPARK**



### 3.1. PARQUES TEMÁTICOS



Fig. 63. Port Aventura. Zona Far West

¿Quién no se ha sentido en algún momento en un parque temático? Consciente o inconscientemente nos encontramos en muchas ocasiones en espacios temátizados, me refiero a las nuevas infraestructuras del neo-capitalismo, cuyo origen podemos encontrar en los grandes eventos vinculados a las ferias o exposiciones internacionales que se iniciaron en el siglo XIX, durante el siglo XX se desarrollaron y empezaron a filtrar algunas de sus características a otras construcciones institucionales, como los aeropuertos, o en las infraestructuras de turismo, como los *resort*. Hoy en día esos rasgos vinculados con el ocio y entretenimiento los vemos en centros comerciales, barrios históricos, e incluso museos.

Las exposiciones internacionales surgen con el desarrollo y expansión industrial, Gran Bretaña realiza en 1851 la primera Exposición Industrial titulada: *Great Exhibition of the Works of Industry of all Nations*<sup>145</sup>. La importancia de esta exposición no reside únicamente en los contenidos presentados, sino también en su continente. Una nueva presentación espectacular como el *Crystal Palace*, donde la arquitectura forma parte imprescindible de estas exposiciones.



Fig. 64. Crystal Palace.

No entraremos en el análisis de todas las Exposiciones Universales, pero sí destacar el tipo de construcciones efímeras para estos eventos mundiales, puesto que los parques temáticos crean y construyen realidades de “cartón piedra” para englobar la dualidad continente-contenido en una nueva relación contradictoria: ocio-negocio pretendiendo otorgar a ese conjunto la cualidad de “cultura”.

Cabe destacar la importancia de las nuevas tecnologías en estos espacios lúdicos, la relación de la máquina con el ser humano, y sobretodo la retroalimentación de estos y demás factores de los nuevos medios con el objetivo principal de impulsar el consumo. Un mundo de artificialidad donde los usuarios olvidan por un corto tiempo su realidad rutinaria para consumir compulsivamente.

Esa rigidez y artificialidad la comparte el parque temático con las utopías: de hecho, el parque temático viene a ser la vulgarización de la

---

<sup>145</sup> CANOGAR, Daniel, *Ciudades efímeras, Exposiciones Universales: Espectáculo y Tecnología*, Madrid: Julio Ollero Editor, 1992, pág. 55.



utopía para el ocio y el consumo, cargada además de ideología en el sentido más crítico de la palabra.<sup>146</sup>

El parque temático, aspira a crear un lugar y tiempo aparte, un hiato que haga olvidar la vida rutinaria, mediante estrategias de pura distracción.

Esa sensación de "burbuja de irrealidad" que supone la experiencia en un parque temático, es como estar en un mundo de "cuento" de pago. Su naturaleza se rige por su total artificialidad: "El parque temático es a la ciudad lo que el parque sin más es al bosque".<sup>147</sup>

Realmente son simples aglomeraciones de servicios. No hay evolución social dentro de él, solamente repiten las mismas funciones para los usuarios que llegan (casi siempre diferentes).

Estas características se pueden aplicar ya a muchos espacios de paso, como: aeropuertos, museos, parques de recreo, supermercados... a los que el ya citado Marc Augé, señala como "no lugares".<sup>148</sup>

Félix Duque observa también en la actualidad una "troquelación industrial del espacio mundial del ocio", referido tanto a instalaciones hoteleras como parques temáticos.

Podríamos hablar de espacios o ciudades turísticas como parques temáticos, donde los "visitantes/turistas" tienen preparadas las atracciones para "entender" la ciudad, la cultura y la historia de forma dulce, segura y nada crítica.

De hecho hoy en casi todas las ciudades tenemos una atracción común para ver el entorno urbano desde una perspectiva totalmente mecanizada; me refiero a los buses turísticos.

---

<sup>146</sup> GEA, Juan Carlos, "Gijón, Parque Temático. Cuatro improvisaciones", en *Otro Valor* nº 33, Agosto 2002, [texto on-line] [http://xixon.izquierdaxunida.com/documentos/otro\\_valor33\\_agosto\\_2002.pdf](http://xixon.izquierdaxunida.com/documentos/otro_valor33_agosto_2002.pdf), [consulta: 16/02/2010]

<sup>147</sup> Ibidem.

<sup>148</sup> AUGÉ, Marc, *Los no Lugares*, Barcelona: Gedisa, 2008, pág. 84.

Con el automóvil, el individuo y la máquina quedan integrados física y conceptualmente en un todo indivisible, pero al juntarse con la dinámica de la máquina, el individuo se distanciaba somáticamente del entorno. El pasajero de un automóvil se relacionaba con el exterior de una forma exclusivamente óptica, es decir, como un espectador de la realidad. El parabrisas del automóvil equivalía a la pantalla de cine<sup>149</sup>.



Fig. 65. Bus turístico de Valencia.

Aquí el contacto con la ciudad y sus gentes es mecánico, frío y de auténtico espectáculo. No se deambula, no hay descubrimientos ni experiencias fuera del circuito impuesto sino por el contrario, una experiencia visual por un circuito ya preestablecido.

Es en este punto donde los dos capítulos que constituyen el marco teórico de este proyecto se entrecruzan, las visitas turísticas a Auschwitz, donde todo está preparado para el visitante, recreando sensaciones de un pasado no vivido.

---

<sup>149</sup> CANOGAR, Daniel, *op.cit.*, pág. 67.

Así, Auschwitz ofrece una serie de experiencias visuales dentro de un circuito preparado para el consumo de los acontecimientos allí sucedidos.

La globalización, transportes y medios de comunicación han igualado formas y experiencias, hasta el punto que casi da igual donde ir, pues todo parece igual. El turista puede estar en cualquier parte del mundo, pero las cadenas de hoteles y estructuras turísticas son las mismas. Sin salir de las instalaciones hoteleras, o viendo el país a través de la ventanilla de los autobuses de rutas turísticas, le dará una seguridad que como Duque explica:

[...] no necesita ni le importa saber en que país está: siempre estará como en casa, sólo que sin trabajar.<sup>150</sup>

Este turista no quiere riesgos, un turismo que prefiere las "cosas" en conserva para ser digeridas en la tranquilidad de un espacio prefabricado cerca de casa.

Las diferentes culturas de los continentes se viven prácticamente igual, están informados y entretenidos por los medios de la misma manera que nosotros.

La neoburguesía vive en una fachada de tecnología y diseño, creando sensaciones de "extrañeza" y "aventura" fuera de su espacio de trabajo.

El hecho de viajar a países "no seguros" crea una sensación de aventura en muchos turistas. Aún así en estos diferentes países hay zonas "seguras" donde el turista puede acceder y prefiere realizar sus aventuras dentro de ese marco de seguridad esencial para él.

Pero el turista desconfía, y esa desconfianza hace surgir un turismo que según Duque, empieza en primer término por la transformación tecnológica de las "verbenas de barrio [...] y de los parques de atracciones en las afueras, después"<sup>151</sup>. Creando unos microclimas temáticos, en los que el turista pueda disfrutar de las falsas sensaciones "exóticas" o de riesgo que ofrecen estos parques temáticos.

---

<sup>150</sup> DUQUE, Félix, *Arte Público y Espacio Político*, Madrid: Akal, 2001, pág. 134.

<sup>151</sup> *Ibid.*, pág. 135.

No sólo en los parques temáticos se ofrecen "emociones fuertes", como atracciones mecánicas, "[...] si no que el público puede aprender allí también historia"<sup>152</sup>, tanto del pasado como de un futuro próximo, al igual que en las exposiciones universales donde con los cineoramas y montajes arquitectónicos anunciaban el día del mañana.

El cinematógrafo "gigante" de los hermanos Lumière, el Cineorama de Raoul Grimoin Sanson, el Mareorama (simulación por medio de estructuras movibles para producir la sensación de estar en un barco en alta mar) con panorámicas mecanizadas para proyecciones de imagen y sonido del paisaje del atlántico. Vemos la importancia del audiovisual cada vez más en estos espacios de entretenimiento hoy día producidos por medio de los dispositivos IMAX u Onminax.

Para el público, este tipo de dispositivos generan una percepción mecanizada del entorno, así como la atracción o deseo para interactuar con la máquina.

Como Canogar explica, el público ve en las exposiciones universales un escapismo a su realidad. En 1939 la ciudad de New York realiza la mayor exposición universal del periodo de entre guerras. Ciudad que fue el origen de la crisis económica mundial<sup>153</sup>. El lema de la exposición de New Cork fue: "Construyendo el mundo del mañana" creando un futuro inmediato dentro de la exposición.

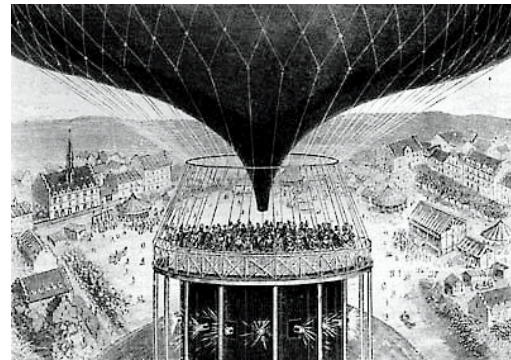


Fig. 66. Cineorama.

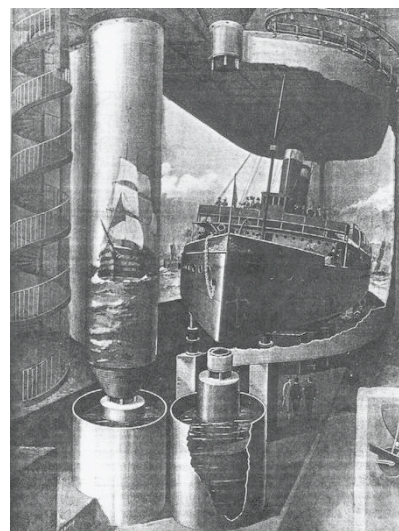


Fig. 67. Maeorama.

---

<sup>152</sup> Ibid., pág. 135-137.

<sup>153</sup> CANOGAR, Daniel, *op.cit.*, pág. 72-74.

Cuando el público entraba por las puertas del recinto, la realidad cotidiana del país quedaba sumida en el olvido; los visitantes se veían mágicamente transportados al prestigioso mundo del mañana.<sup>154</sup>

A partir de esta exposición de 1939 serán los ingenieros y diseñadores industriales los que dan forma a estas exposiciones, mostrando más interés por la ambientación general que por detalles arquitectónicos específicos. Era más importante que los edificios parecieran modernos a que fueran realmente novedosos en su ejecución: "fachada antes que edificio, la superficie antes que el contenido".<sup>155</sup>



Fig. 68. Pabellón Brasil. Exp.1939 New York

Cabe destacar de la exposición de 1939 en New York el *Futurama*, compuesto por un gran diorama móvil que sumía a los espectadores sobre un paisaje futurista de 1960. Norman Bel Geddes fue el diseñador industrial que lo construyó encargado por la General Motors. Se estaba construyendo una nueva arquitectura de comunicación de masas, con un fin de atracción y consumo.

El arte, según Duque, se encuentra en la "impudicia", pues los mismos responsables de los parques temáticos confiesan no imitar la naturaleza ni la historia<sup>156</sup>. Lo que se imita es un "mundo en segundo orden [...] que significa; mucho más real que el externo y cotidiano".<sup>157</sup>

---

<sup>154</sup> Ibidem.

<sup>155</sup> Ibidem.

<sup>156</sup> DUQUE, Félix, *op. cit.*, pág. 139.

<sup>157</sup> Ibidem.

No se refiere por el efecto que produce en los visitantes, viajar, conocer..., si no por el resultado económico, gracias al consumo dentro de este espacio.

El parque está hecho de la materia de los sueños de los visitantes, sueños alimentados por los medios de comunicación, Internet, películas... imitando los "films de aventuras, que a su vez imitaban a los grandes relatos del siglo pasado, que a su vez imitaban las narraciones de viajeros o conquistadores, a su vez nutridos por las novelas de caballería, las cuales recogían los mitos clásicos y los amalgamaban con las tradiciones populares".<sup>158</sup>

Ese planteamiento de reciclado y fusión de medios, refleja lo que ellos mismos ofrecen al público. Su retroalimentación es lo que les hace existir, una energía alimentada por diferentes elementos que persiguen un mismo objetivo: consumo.

No solo consumo, sino lo que supone consumir, ese estado de embriaguez cultural de la materia innecesaria.

Una vez visitado el parque, no tiene sentido volver a ver lo ya visto y experimentado. Por esta razón se apodera de los dueños esa ansia frenética "por estar siempre presentando nuevas atracciones, espectáculos..., para tener un aliciente para el regreso de los visitantes".<sup>159</sup>



Fig. 69. Imagen de Las Vegas

---

<sup>158</sup> Ibidem.

<sup>159</sup> Ibidem.

Duque pone como ejemplo la ciudad parque por excelencia: Las Vegas, donde las atracciones y los espectáculos cambian continuamente creando una ciudad inestable para los visitantes-usuarios.

[...] es casi imposible estudiar y analizar algún espectáculo, porque ya ha sucedido.<sup>160</sup>

Todo es tan poco duradero, que contradice la promesa de solidez, estabilidad y seguridad, que es en definitiva lo que anhela el visitante al penetrar en este mundo artificial. Todo se consume, al disfrutar una atracción o un espectáculo nada se puede retener, ya que en los parques todo es cuestión de tiempo.

---

<sup>160</sup> *Ibid.*, pág. 139.

### 3.1.1. MECANIZACIÓN DEL OCIO

La Noria de George Ferris fue el inicio del proceso que introduce el cuerpo humano dentro de un gran aparato tecnológico con la finalidad de divertirse. Daniel Canogar explica la gran importancia tecnológica de George Ferris; joven ingeniero inspirado en su infancia por la rueda hidráulica que llenaba con agua una gamella de caballos en Nebraska, decide fabricar lo que se denomina hasta nuestros días: La Noria<sup>161</sup>. Todo un éxito en el momento tanto tecnológico, económico como social en la exposición universal de Chicago 1893.



Fig. 70. Noria de George Ferris.

Russel Nye, en su ensayo *Eight Ways of Looking at an Amusement Park* [Ocho formas de ver el parque de atracciones] explica que los parques de atracciones "no eran un escapismo de la vida urbana, sino un viaje a una versión intensificada de ésta, donde el individuo podía mezclarse con las mismas muchedumbres de la ciudad en un contexto diferente".<sup>162</sup>

Contrasta esta excitación por las atracciones mecánicas de los usuarios muchos de ellos proletarios, con la soledad y retraimiento emocional en las fábricas, donde tenían un elemento en común: las máquinas. El parque muestra la cara divertida de la máquina.

El humor tenía un efecto curativo sobre el público ya que conseguía una domesticación psicológica de los procesos industriales [...] Con

---

<sup>161</sup> CANOGAR, Daniel, *op. cit.*, pág. 55.

<sup>162</sup> *Ibid.*, pág. 68.



frecuencia, esta mecanización del tiempo de ocio busca una distorsión de la estabilidad sensorial del individuo. El vértigo, el susto y la velocidad comenzaron a ser ingredientes imprescindibles de los parques de atracciones en las exposiciones universales. El público se sometía temerosamente a las diversas instalaciones mecánicas, para comprobar su progresiva adaptación al mundo de las máquinas.<sup>163</sup>

El público no acudía a las exposiciones universales por la estimulación intelectual de nuevos conocimientos desarrollados en diferentes épocas, ni para entender mejor la historia de su presente, sino por el entretenimiento y diversión que le procuraban los dispositivos técnicos allí instalados. Las exposiciones cada vez más optan por elementos pensados para la distracción del público dentro de los recintos, como trenes que recorren las diferentes instalaciones y la tecnología del momento, incluida la cinematográfica, para entretener a un público con ansias de experiencias diferentes a las de su realidad ordinaria.

Sobre esta relación hombre-máquina, Huhtamo investiga algunos antecedentes culturales e históricos en relación al juego como medio interactivo. Centrándose en los juegos electrónicos.<sup>164</sup>

Desde finales del s. XVIII, hasta principios del XX el hombre con la maquina fue una cuestión económica, social y cultural primordial. Las máquinas necesitan operadores para poner en funcionamiento la producción. Cambiando la naturaleza del trabajo.

El trabajo artesanal tenía una privacidad y una autonomía en la gestión del tiempo empleado. Con las máquinas esta independencia relativa desaparece, concentrando a los trabajadores en espacios de producción con ritmos de trabajo relacionados íntegramente con las máquinas.

---

<sup>163</sup> *Ibid.*, pág. 69.

<sup>164</sup> HUHTAMO, Erkki, "Máquinas de diversión, máquinas de problemas", en *Artnodes. Interseccions entre arts, ciències i tecnologies* nº 7, UOC, 2007 [revista en línea] [fecha consulta 06/07/2010] <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/huhtamo.pdf>

James Phillips Kay escribió en 1832 sobre las condiciones laborales en las fábricas de tejidos de algodón de Manchester: «Mientras el motor corre la gente debe trabajar –hombres, mujeres y niños son enyuntados con hierro y vapor».<sup>165</sup>

También los trabajadores de oficinas en la segunda mitad del s. XIX fueron incorporados a la máquina: calculadoras, máquinas de escribir, centralitas de teléfono..., el inicio de las máquinas en la esfera laboral fuera de las fábricas.

El uso de máquinas para propósitos productivos en fábricas y oficinas proporcionó unos antecedentes para la aparición de otros tipos de máquinas, pensadas para el entretenimiento y el descanso, a lo que Huhtamo denomina máquinas «inútiles».<sup>166</sup>

El paso de las máquinas autómatas a las automáticas se ubica en la segunda mitad del s. XIX cuando se desarrollan máquinas cuya función no recae en las fábricas ni en producción industrial: máquinas de utilización voluntaria.<sup>167</sup>

Particularmente a partir de la década de 1880, se desarrollaron muchos tipos diferentes de máquinas: distribuidores automáticos, «estimuladores de comercio», máquinas de azar, máquinas medidoras de fuerza (strength testers), máquinas adivinas, máquinas de descargas eléctricas, máquinas de juegos, teatros en miniatura automáticos (o «modelos de trabajo»), máquinas de visión y escucha, básculas automáticas.<sup>168</sup>

---

<sup>165</sup> *Ibidem.*

<sup>166</sup> *Ibidem.*

<sup>167</sup> *Ibidem.*

<sup>168</sup> *Ibid.*, pág. 49.

El papel del usuario frente a la máquina automática está limitado a una acción momentánea, simple y no continua. Después de la acción inicial, la última parte de la experiencia es pasiva. El usuario no afecta en ningún modo la naturaleza de la atracción.

Huhtamo explica la incorporación de estas máquinas automátatas como reclamo en la vía pública y las tiendas. La relación moneda-máquina era la interacción básica en la que el usuario podía tocar la máquina. Esta relación se ha denominado “círculo mágico” con consecuencias psicológicas entre usuario y máquina.



Fig. 71. Fortune Ball Gum Vendor, 1929

El usuario decide el inicio mediante una moneda, la máquina obedece esta acción humana y realiza su acción maquina. La fascinación ejercida por las máquinas de ranuras podría compararse con el placer que proporcionan las diversiones de los parques de atracciones. Sin embargo, la posición del usuario de estos aparatos es bastante diferente. Mientras que las máquinas de ranuras requerían alguna forma de actividad física consciente por parte del usuario, en las diversiones de los parques de atracciones “[...] la persona se rendía a la máquina, la cual, a su vez, liberaba el cuerpo de algún modo de sus limitaciones normales de ubicación y movimiento de la vida diaria”.<sup>169</sup>

Estos diferentes tipos de placer creados por las máquinas de «protoactivas» frente a las «pasivas», como la noria, montaña rusa..., formulan una serie de preguntas que, como apunta Huhtamo: “[...] se han activado de nuevo en el contexto de los medios interactivos, considerados categóricamente diferentes a los espectáculos «pasivos» como ir al cine o ver la televisión”.<sup>170</sup>

---

<sup>169</sup> HUHTAMO, Erkki. "Máquinas de diversión, máquinas de problemas" op.cit.

<sup>170</sup> HUHTAMO, Erkki. "Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion," in Simon Penny, editor, *Critical Issues in Electronic Media*, SUNY Press, 1995. pág. 54.

Los principios de las máquinas protointeractivas se basaban en la acción repetida y continua del usuario, a la que la máquina «respondía» de varios modos. “La tactilidad de la relación era esencial: para activar la máquina uno tenía que tocarla mediante una interfaz”.<sup>171</sup>

Estas máquinas estaban pensadas para tener un efecto hipnótico sobre el usuario, creando otro “círculo mágico” más, un bucle de respuesta intensivo que conectaba el jugador con el aparato. La repetición mecánica era para inducir a la repetición psicológica, que a veces se manifestaba como comportamiento compulsivo.



Fig. 72. Baffle Ball, 1930

Vemos como la sociedad (parte) se pasaba el día trabajando con las máquinas en sus fábricas y oficinas, para después en su tiempo de "ocio" utilizar otras máquinas como vía de escape.

Todavía se puede ver estas reacciones en casinos, boleras, tragaperras... Las formas y colores de estas máquinas fueron transformándose para ser más atractivas e hipnóticas para los usuarios.

Huhtamo cita al sociólogo Yves Hersant, que ha analizado la naturaleza de estas máquinas contrastándolas con el mundo del trabajo:

Están todas basadas en la negación de trabajo, y es particularmente irónico que en su contexto social la máquina de ranuras haya invertido su papel capitalista e industrial, consumiendo así más riqueza que la que produce. Está claro que este instrumento paradójico podría encontrarse sólo en un mundo orientado a la mecánica, como producto derivado y como contra-producto de la mecánica.<sup>172</sup>

---

<sup>171</sup> HUHTAMO, Erkki. "Máquinas de diversión, máquinas de problemas" op. cit.

<sup>172</sup> Ibidem.

Los valores sociales de estas máquinas eran conservadores y sexistas, dado que habían y hay máquinas donde están ligadas la fuerza bruta, belicismo, iconos sexuales femeninos, agilidad visual, azar... estas máquinas reflejaban en los usuarios este tipo de impresiones, convirtiendo esa relación hombre-maquina en una herramienta de afirmación y autoestima frente a la comunidad.

En este sentido destaca el clásico cinematográfico *The Crowd*<sup>173</sup>, trata temas sobre la moral y sobretodo el desengaño del sueño americano. King Vidor nos muestra una realidad social mecanizada dentro y fuera del contexto laboral, bajo el manto del amor de los protagonistas.

En un fragmento de la película, observamos un vivo retrato de la voluntad de las mujeres trabajadoras por sumergirse en las nuevas atracciones mecanizadas. Mediante la dirección de sus compañeros sentimentales, estas mujeres van pasando por las diferentes atracciones de un iluminado y gran parque de ocio.

Atracciones móviles, toboganes, carrusel, simuladores mecánicos de movimiento..., son algunas de las atracciones que experimentan. Los personajes se introducen en el diorama móvil donde, transportados mecánicamente por un recorrido de acontecimientos históricos, uno de los compañeros se levanta del transportador en signo de euforia ante el diorama mecánico de corte militar, a lo que su amigo replica:

Sit down! You don't look historical... you look hysterical!<sup>174</sup>



Fig. 73 y 74. Dos fotogramas de la película *The Crowd* de Vidor King, 1928

---

<sup>173</sup> KING, Vidor, *The Crowd*, Metro-Goldwyn-Mayer, USA, 1928.

<sup>174</sup> Ibidem.

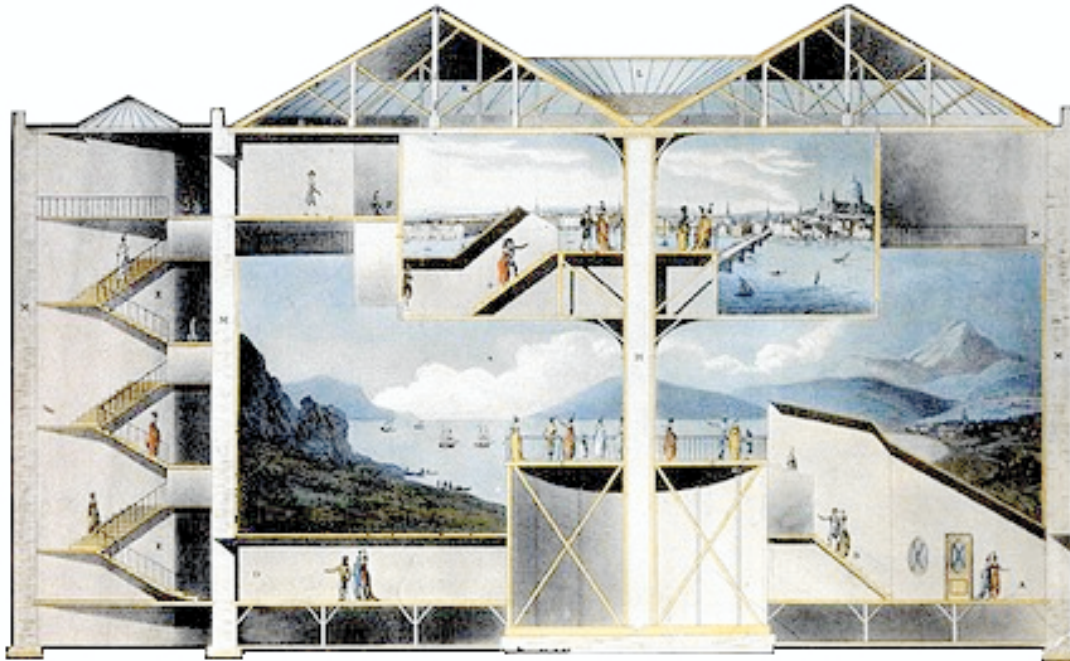


Fig. 75. Panorama de Robert Baker, 1778.

Destacaremos la importancia del panorama, patentado por Robert Baker en 1787. Muy populares en su momento para representar los paisajes y acontecimientos históricos. Mediante estos panoramas el campo llega a la ciudad; "La ciudad se ensancha hasta ser paisaje en los panoramas".<sup>175</sup>

A raíz de la confrontación pintura-fotografía, Benjamin puntualiza la emancipación de la pintura con los panoramas, así como la coincidencia de surgimiento de los panoramas con los pasajes: lugares donde los panoramas son mecanizados con artificios técnicos, imitando la naturaleza y sus efectos climatológicos.

Es muy importante tener en cuenta la anticipación de estos panoramas con cine y el cine sonoro. Ya que en estos pasajes sumergen al espectador en una representación ficticia de acontecimientos de temática natural.

---

<sup>175</sup> BENJAMIN, Walter, *Sobre la Fotografía*, Valencia: Pre-textos, 2007, págs. 111, 112.

Los panoramas, que anuncian un vuelco en la relación del arte con la técnica, son al mismo tiempo expresión de un nuevo sentimiento vital.<sup>176</sup>

En el panorama de Robert Baker, podemos ver una sección en la imagen (Fig.12), está compuesta por varias alturas donde el público puede caminar por las diferentes escenas estando dentro del entorno propuesto. El panorama simula el punto de vista de un espectador en una escena real, siempre con un realismo pictórico para sumergir al observador en esa escena.

Esta interacción del espectador con los panoramas es aceptado como algo natural, ya que por su forma curva simula el mundo real y nosotros como centro de él. Tal vez esta es la razón psicológica por lo que fueron tan populares.

A principios del siglo XX se realizaron una serie de variaciones de los panoramas, más técnicos y efectistas como por ejemplo el Cinerama: en el que las imágenes cinematográficas se proyectan sobre una superficie circular que abarca 180 grados. Vemos una sola imagen pero en realidad es el juego de tres proyecciones diferentes, mejorando la inmersión en ese mundo ficticio creado por el panorama.

Otra variación es el Sensorama, efectos como el sonido estéreo y olores fueron utilizados para simular un viaje en motocicleta a través de Brooklyn, Nueva York.<sup>177</sup>

---

<sup>176</sup> Ibidem.

<sup>177</sup> Más información en: Visgraf, Vision and Graphics Laboratory, visorama, [texto on-line] <http://www.visgraf.impa.br/visorama/WEBingles/textos/overview.html> [consulta: 15/08/2010]

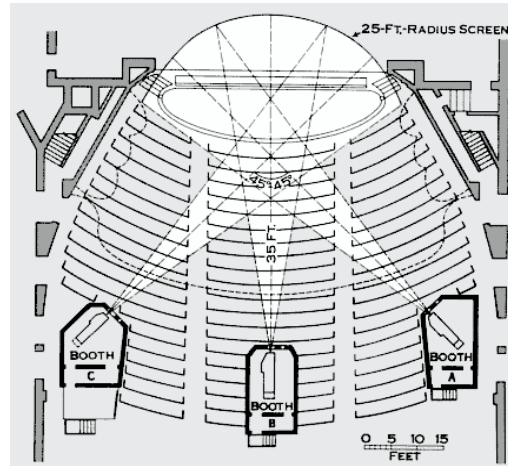


Fig. 76 y 77. Cinerama Dome, Los Ángeles. Diseñado en 1963 por el arquitecto Pierre Cabrol, utiliza la cúpula geodésica de Fuller.

En 1915 se crea un diorama móvil en la Exposición Internacional de San Francisco. Este diorama móvil consiguió entretener y educar a la gente simultáneamente.

Los diseñadores de las muestras comenzaron a estudiar con mayor detenimiento los dioramas y panoramas mecanizados que tanto éxito tenían en las zonas de entretenimiento, para adaptarlas a los montajes más importantes de una exposición universal.<sup>178</sup>

Los pasajeros de estos dioramas viajan por un espacio imaginario. El diorama mecánico facilita una ordenación visual de la maqueta, imitando la experiencia cinematográfica. Se explica que estos dioramas y panorámicas mecanizados no sobrevivieron por su alto coste y su complicado funcionamiento. El cine llega a una audiencia mucho mayor, en menos tiempo y con gastos infinitamente menores.

Con todo este tipo de máquinas en nuestra vida, es imposible salir de ese denominado "círculo mágico". Por el contrario, estamos cada vez más inmersos en él, creando dependencias sociales, laborales, culturales y de ocio.

Gran parte de las atracciones que tienen que ver con otras culturas son tratadas frívolamente para mostrar su lado más exótico y ocultar la historia del

---

<sup>178</sup> CANOGAR, Daniel, *op. cit.*, pág. 67.



sufrimiento de estos pueblos, como explica Félix Duque, hay una ocultación de la historia real, por sus relaciones con dictaduras, genocidios o cualquier otro tipo de conflictos del pasado.<sup>179</sup>

Vemos que se intenta estar al detalle, para que la seguridad del turista en el espacio sea también ideológica y cultural.

El parque temático a imitar en estructura, política y filosofía sería Disneyland. Su pretensión no es reflejar la realidad, sino imitar aparentemente los sueños, porque aquí los supuestos sueños son sinónimo de consumo. Un lugar utópico en el que los signos son tratados como mercancía.

Como bien indica Duque, Disneyland no solo se centra con el espacio en sí, sino que tiene un circuito de "retroalimentación" gracias a su expansión mediante: "películas, tiendas (merchandising), publicidad, (...) Internet".<sup>180</sup>

Disneyland engloba: "Mundo de la aventura", "Mundo de la Fantasía" y "Mundo del Mañana" culminando con el "Carrusel del Progreso" en el centro un monorriel que recorre el parque. Vemos sus antecedentes con las estructuras de las exposiciones universales, al igual que *Spreepark* tiene sus antecedentes con parques como Disneyland.

---

<sup>179</sup> DUQUE, Félix, *op. cit.*, pág. 137.

<sup>180</sup> *Ibid.*, pág. 138.

# Disneyland

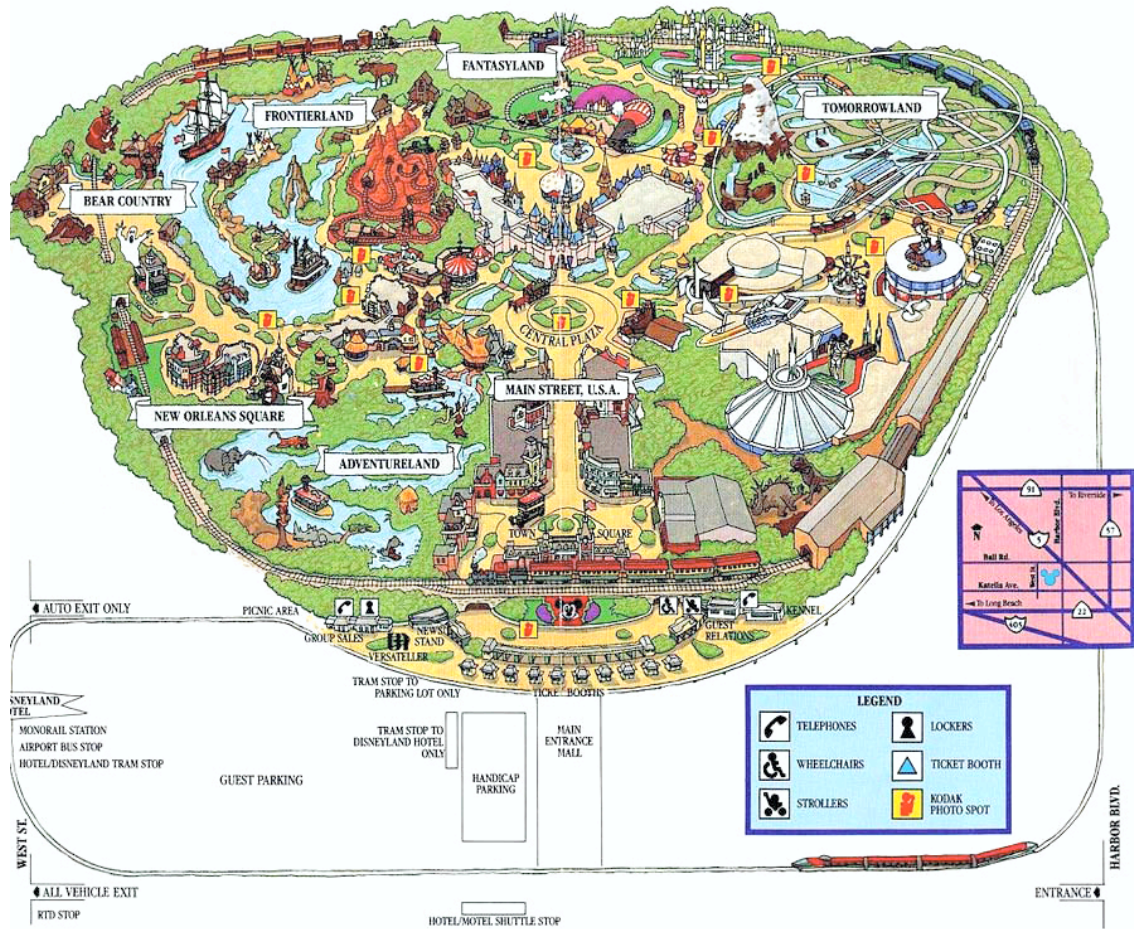


Fig. 78. Mapa orientativo Disneyland. Todos los parques temáticos siguen un esquema similar.

### 3.2. SPREPARK



Fig. 79. Imagen publicitaria de Speepark.

### 3.2.1. BREVE HISTORIA Y ACTUALIDAD DEL PARQUE



Fig. 80 y 81. Imágenes del parque extraídas del film *Achterbahn*.

*Spreepark* fue un parque de entretenimiento situado al norte de Plänterwald en el distrito berlinés de Treptow-Köpenick. En muchas fuentes de consulta aun se encuentra referenciado por su primer nombre *KulturPark Plänterwald*. Antes de analizar los rasgos que hacen de este lugar una referencia para nuestro proyecto, vamos a hacer un pequeño recorrido temporal por algunos acontecimientos del parque:

#### **1969-1989**

Fue inaugurado en 1969 con el nombre de *VEB KulturPark Plänterwald*, cubriendo un área de 29,5 hectáreas que ahora yace al norte de Pläntewald muy próximo al río Spree. Fue el único parque de atracciones en la República Democrática de Alemania (RDA) y después de la caída del muro, el único en todo Berlín.

Una atracción especial era la noria, que fue sustituida en 1989 por una de mayor dimensión con 36 cestas y con una altura de 45 metros. Durante muchos años, la noria fue un punto de referencia urbano para los barrios de los alrededores. En los tiempos de la RDA, el parque atrajo hasta 1,7 millones de visitantes al año.

## 1989-2001

Las autoridades municipales de las dos partes de Berlín impulsaron la renovación del parque, y bajo el nombre *Spreepark Berlin*, se terminó en 1991. La compañía Spreepark Berlin GMBH recibió el contrato, pero las dificultades económicas y de gestión de la compañía no fueron muy positivas para el futuro del parque.

Spreepark GMBH agregó nuevas atracciones y modificó el concepto del parque, con ello el número de visitantes alcanzó 1.5 millones por año. El parque fue poco a poco transformándose en un parque recreativo con un modelo más occidental. Desde ese momento, se impuso un precio de entrada global (adultos 29 DM, niños 27 DM) que incluía la entrada a todas las atracciones, en lugar de que los visitantes pagasen únicamente por aquellas atracciones a las que subían, tal y como se había hecho hasta ese momento.



Fig. 82. Fotomontaje realizado para la parte práctica.

En 1999 el parque tuvo que hacer frente a grandes deudas, la subida de la entrada a 30DM por persona y la falta de aparcamientos, contribuyeron al descenso de visitantes hasta que en 2001 solamente 400.000 visitaban el parque. En 2001 la compañía GMBH Spreepark se declaró insolvente.

Desde 2002 el parque se cerró a los visitantes, y en agosto de 2002 se declaró insolvente. Las deudas llegaron al nivel de 11 millones de euros y el área cayó

en deterioro. La noria todavía permanece en el área como un resto de aquellos tiempos.<sup>181</sup>

En la actualidad nos encontramos con un parque en ruinas, un paisaje desolador con cierto gusto romántico por el que el mismísimo Friedrich se sentiría atraído.



Fig. 83. *Monje a la orilla del mar* (1808-1810), Caspar David Friedrich.

Fig. 84. Fotografía Spreepark.

Con el perímetro vallado y personal de seguridad, estos restos del parque de atracciones parecen guardar un gran valor. Las medidas de seguridad del parque se justifican para disuadir acciones vandálicas y posibles accidentes en su interior. No obstante, en la tradición berlinesa de colectivos “okupas” que aprovechan lo abandonado para crear espacios culturales y de ocio, Spreepark reúne las instalaciones deseadas para el sueño “okupa”.



Fig. 85 y 86. Fotografías tomadas en Spreepark.

---

<sup>181</sup> Algunos datos históricos y estadísticos se han obtenido de Wikipedia, the free encyclopedia, Spreepark.[texto online] <http://en.wikipedia.org/wiki/Spreepark> [consulta: 22/11/2009]

De forma similar al ya mencionado “turismo de la muerte”<sup>182</sup> —citado por Lozano en el apartado Holocaustomanía de este proyecto— se crea un “turismo de plástico” hacia el parque de atracciones Spreepark.

El reclamo es ver las atracciones abandonadas, perdidas en el tiempo y en el espacio del parque. El silencio, no propio de un lugar con esas características, en definitiva: experimentación de un pasado que se pierde en el tiempo.

Esta misma experimentación temporal podemos observarla con el pasado fatídico proyectado en las ruinas del campo de concentración y fotografías de Auschwitz. Atracción que los visitantes reclaman entre otras visitas turísticas.

En medio del paisaje natural en Berlín se sitúa este montaje tecnológico creando un espacio que, según Duque: "surge pues en el parque esa vieja y esquiva flor del mal: la tierra"<sup>183</sup>. La tierra como succionadora de sueños Duque se refiere en concreto a un parque en activo pero a pesar de este inevitable final, no hay problema, ya que el parque seguirá "fingiendo vida, seguirá ocultando que lo imitado por él es, en el fondo, la muerte".<sup>184</sup>

---

<sup>182</sup> LOZANO, Álvaro, *op. cit.*, pág. 79.

<sup>183</sup> DUQUE, Félix, *op. cit.*, Pág. 140.

<sup>184</sup> *Ibidem.*



Fig. 87. Fotografía tomada en Spreepark.

Coincidiendo con el 40 aniversario de la fundación del parque, se han iniciado de nuevo las visitas, pero el reclamo turístico ya no es el uso de las atracciones de feria sino la nostalgia, el abandono y cierto carácter *underground* como fenómenos de atracción en sí mismas.

Ahora, Spreepark organiza el clásico tour de toda la vida con recorrido guiado (en riguroso alemán) por sus instalaciones abandonadas, descuidadas y fantasmagóricas. Ya no es necesario infiltrarse furtivamente en Spreepark. Las visitas guiadas se implantaron en agosto de 2009 con motivo del 40 aniversario de la fundación de este parque actualmente destartalado.<sup>185</sup>

En estas visitas guiadas por el Spreepark actual, somos cómplices visuales de la agonía de una realidad artificial en descomposición. De un mundo creado para el ocio y consumo, repleto de creatividad plástica para la atracción de los visitantes.

---

<sup>185</sup> ARTEAGA TACORONTE, P., "Spreepark, el parque de atracciones fantasma" [texto on-line] [http://www.alemaniaparati.diplo.de/Vertretung/mexikogic/es/09/Berlin/Spreepark\\_\\_s.html](http://www.alemaniaparati.diplo.de/Vertretung/mexikogic/es/09/Berlin/Spreepark__s.html) [fecha de consulta 21/07/2010]



El arte, como velada *praeparatio mortis*: una función oculta por la brillante superficialidad del parque, oculta en y para el parque mismo y sus promotores. Eso es Kitsch.<sup>186</sup>

El mapa de colores que se reparte en publicidad y como guía dentro de los parques temáticos, es entendido como plano ficticio hacia un espacio de diversión. Una manera de entender el espacio mediante símbolos, ilustraciones y formas tridimensionales. Un plano para manejarse por el espacio sin dificultad, acotado para la permanencia dentro de él.



Fig. 88. Carteles publicitarios de Spreepark.

En este espacio se recrean zonas icónicas como: “Las Vegas Country” o “Dinoworld”, donde se observa una prefabricación similar en todas sus construcciones de cartón piedra que simulan lo que no existe.

Con la renovación de *Spreepark* en 1991, la superficie asfaltada que había alrededor de la noria se convirtió en un paisaje de agua y también se incorporaron al parque una montaña rusa, dos juegos para los cauces de agua, un escenario, una ciudad del oeste y una aldea inglesa.

Observamos que desde la privatización del parque, después de la caída del muro de Berlín en 1989, la dirección del parque hizo lo posible por occidentalizarlo. El objetivo era reformar el parque del antiguo régimen y dotarlo de la “modernidad” de los parques del bloque occidental.

---

<sup>186</sup> DUQUE, Félix, *op. cit.*, pág. 140.

La noria era el icono por excelencia de *Spreepark*, que todavía queda en pie con sus 45 metros de altura, estática en la rueda del tiempo.



Podemos penetrar en las ruinas de lo que fue *Cinema 2000*, donde los espectadores se situaban en el centro de una gran tienda abovedada para disfrutar la proyección de diferentes películas en 360°.



Como referencia audiovisual, destacaremos el documental alemán sobre Spreepark titulado *Achterbahn*<sup>187</sup> que refleja las penas y glorias de Norbert Witte desde el inicio del parque de atracciones en manos de este visionario y empresario.

Fig. 89 y 90. Fotografías tomadas en Spreepark.

Interesantes documentos audiovisuales de la década de los noventa nos muestran el parque en funcionamiento, así como otros elementos de retroalimentación: anuncios televisivos o publicidad gráfica del momento.

*Achterbahn* se centra en el drama del encarcelamiento del hijo de Witte en Lima (Perú) por motivos de narcotráfico, relacionado con la autogestión en su momento del parque de atracciones. Muestra la impotencia de la familia Witte acompañada de las ruinas de *Spreepark*.

[...] el paisaje de la devastación sigue siendo un paisaje. En las ruinas hay belleza.<sup>188</sup>

---

<sup>187</sup> DÖRFLER, Peter, *Achterbahn*, Mitterauer Buchhandel, Alemania, 2009.

<sup>188</sup> SONTAG, Susan, *op. cit.*, pág. 89.



Fig. 91.Fotografía tomada en Spreepark.



## **IV. PROYECTO APLICADO**



#### **4. 1. PROYECTO APLICADO. INTRODUCCIÓN**

Presentamos en este apartado el proceso de trabajo aplicado para la realización del audiovisual interactivo. Mostraremos la selección del material, bocetos previos, construcción de panoramas, edición y posproducción de los audiovisuales, composición y edición de las piezas sonoras, diagramas de flujo y programación para el diseño de la interacción, y por último, el diseño de la instalación para la presentación del prototipo.

Valoramos más el proceso de trabajo de esta aplicación práctica que su resultado final; pues los problemas surgidos en la realización del proyecto que expondremos en este apartado, han servido para adquirir nuevos conocimientos y nuevas maneras de hacer que desconocíamos en principio. Por ese motivo, somos conscientes de que el resultado final no aporta grandes avances referidos a la interacción del/la usuario/a, ni a la experimentación audiovisual, pero sí a la visión de los espacios y acontecimientos expuestos en el Trabajo Final de Máster. De cada punto del proceso, realizaremos una serie de conclusiones para poder entender mejor los avances y límites, que esperamos poder desarrollar positivamente en un trabajo futuro.

## 4.2. DISEÑO DE LA INFORMACIÓN

Del trabajo de campo que realizamos en los dos espacios: Auschwitz y Spreepark, seleccionamos una basta información gráfica y audiovisual que fue la base para el inicio del proyecto práctico. La información recopilada se centró en la toma de fotografías, vídeos e información gráfica propia de cada espacio (publicidad, mapas, tarifas...) así como declaraciones de personas que tuvieron una experiencia directa con el espacio. Apuntaremos que en el caso del campo de concentración de Auschwitz, esas declaraciones no provienen de supervivientes del campo, sino de personas que han conocido el proceso de transformación de Auschwitz en un espacio “turístico”, a principios de la década de los sesenta, cuando Polonia formaba parte del bloque soviético.

### 4.2.1. SELECCIÓN DEL MATERIAL

El material tomado en Auschwitz I, se centró en la masa humana que visita el campo, así como el icono y “lema” de la entrada “Arbeit mach frei”. De este icono se realizó un vídeo a partir de los *frames* extraídos de la webcam que tiene ubicada el Museo de la Memoria de Auschwitz-Birkenau en la citada entrada<sup>189</sup>. Recopilamos una gran cantidad de información de cada pabellón donde se exhiben fotografías de los presos, utensilios, pelos, maletas, gafas, etc. No incluimos este material en el prototipo, porque se referían directamente a las víctimas y nuestro planteamiento buscaba una visión más conceptual y abstracta de los hechos. Aunque en algunos momentos se utiliza esta descripción visual para ubicar el espacio o para señalar algunos momentos puntuales de importancia para el cuerpo del prototipo.

En Auschwitz II, denominado también Birkenau, recopilamos información básicamente fotográfica, referida a la dimensión del espacio. Este material fue tomado en principio con la idea de realizar panoramas que nos ubicaran en el

---

<sup>189</sup> Adjuntamos el link de la webcam en la página Web del Museo de la Memoria Auschwitz-Birkenau, donde se podrá ver casi a tiempo real (refrescando cada vez) la imagen de la entrada al campo I: [http://en.auschwitz.org.pl/z/index.php?option=com\\_content&task=view&id=55&Itemid=1](http://en.auschwitz.org.pl/z/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=1)



amplio espacio del campo. Así como para introducirnos visualmente en el contexto de ese campo de ruinas. Seleccionamos las imágenes de los barracones reconstruidos con fines turísticos, pero siempre mostrando el espacio sin público. El icono por excelencia del campo de Birkenau es la entrada y la torre de vigilancia, con los raíles del tren que penetra hasta el interior campo. Aquí se realizaron varias tomas con diferentes perspectivas de la torre. También se registró la zona donde se encuentran las ruinas de las cámaras de gas y crematorios, pero no han sido incluidas en este prototipo, para centrarnos más en el espacio y su transformación turística, considerando que su implicaba otro tipo de desarrollo teórico y práctico. De este modo también desestimamos muchas zonas referidas a las víctimas como el lago de las cenizas, fosas comunes, etc.

Las diferentes visitas realizadas al parque temático de Spreepark, permitió recopilar bastantes tomas fotográficas y de vídeo. Pese a la vigilancia que guarda el parque de “intrusos”, pudimos registrar las zonas más emblemáticas, como son la gran noria, *Dinoworld*, y montaña rusa. También registramos otras zonas del parque como Las Vegas Country, el poblado inglés pero no las hemos incluido en el presente prototipo por considerarlas poco representativas del parque. La noria es el máximo icono del parque, su actual aspecto deteriorado nos ayuda a reflejar el paso del tiempo y su vinculación con la memoria y el recuerdo, como una imagen atemporal, reforzada también por los restos de dinosaurios que hay cerca. La zona de *Dinoworld*, fue seleccionada por facilitar la metáfora de un tiempo remoto y su relación con la extinción de una especie, por ese motivo forma parte de una panorámica híbrida con Birkenau. El material seleccionado de la montaña rusa nos resulta de suma importancia para realizar vínculos de comunicación entre los panoramas. Cabe destacar su relación con los raíles del tren, con el transporte de personas y la experiencia sensitiva que proporcionaba en la atracción.

En la estructura de conexión entre panoramas, los raíles cumplen distintas funciones: establecen una relación significativa con el transporte de prisioneros de los campos de concentración; también favorecen la conexión por similitudes formales entre los diferentes espacios; y sobretudo por la relación hombre-máquina, que nos remite a una visión acelerada y rápida del entorno, en relación a los tours turísticos.

Respecto al material audiovisual no generado directamente por nosotros, hemos seleccionado una serie de documentales sobre la 2GM, propaganda nazi y el Holocausto: *Nuit et Brouillard* (Noche y Niebla) de Alain Resnais, 1956; *Shoah*, de Claude Lanzmann, 1985; *Triumph des Willens* (El triunfo de la voluntad) de Leni Riefenstahl, 1935 entre otros, que aparecen analizados en el apartado 2.5. Hollywood y Auschwitz.

Esta selección se ha basado en imágenes de archivo de los documentales, así como entrevistas puntuales a supervivientes y colaboradores del régimen nazi. Hemos visionado, analizado y seleccionado las partes de los audiovisuales que pensamos en principio que íbamos a utilizar en el proceso de edición. Tenemos gran cantidad de material audiovisual descartado para este prototipo, ya que requeriría un proceso más largo de relación e investigación visual.

En cuanto a cine comercial hemos utilizado fragmentos de dos películas: *Judgment at Nuremberg* (Los juicios de Nuremberg), de Stanley Kramer, 1961; y la película que fue el motor de la nueva representación del Holocausto, *Schindler's List* (La lista de Schindler) de Steven Spielberg, 1993, por la ambigüedad que muestra la película, entre la estética del cine y la estética del documental, hemos utilizado pequeños fragmentos que contribuyen “irónicamente” a esa nueva construcción del Holocausto para el turismo.

Sobre Spreepark, además de las fotografías y vídeos que realizamos en el propio parque, no hemos podido recopilar mucho más material audiovisual. En Internet encontramos pequeñas cuñas publicitarias que se realizaron en la década de los ochenta. Posteriormente encontramos el documental *Achterbahn*, de Peter Dörfler, 2009, que recoge secuencias del pasado de Spreepark (Kultur Park) en los años setenta y ochenta que nos interesaron en la selección audiovisual. De la antigua RDA rescatamos una serie de televisión para jóvenes, denominada *Spuk unterm Riesenrad* de Günter Meyer, 1979. Cuatro capítulos de la serie fueron rodados en el *Kultur Park Plänterwald* (Spreepark posteriormente), donde los personajes de la serie interactuaban en el espacio del parque. De esta serie alemana, pudimos seleccionar bastante material para incorporarlo en el trabajo de edición.

#### 4.2.2. COMPOSICIÓN DE LOS PANORAMAS

A partir del material seleccionado de cada uno de los espacios, se inició la fase de composición con la realización de bocetos<sup>190</sup>, para configurar la serie de falsos-panoramas en los que se insertan los links a los audiovisuales, a la espera de ser visionados. El prototipo contiene cinco falsos-panoramas, que configuran cinco niveles de realidad construida para ser explorada. Dos de ellos corresponden al resultado del trabajo seleccionado con las atracciones de Spreepark: *Muntanya Rusa* y *Nòria*. Otros dos falsos-panoramas hibridan imágenes de los dos espacios, Auschwitz y Spreepark, denominados; *Lluna* y *Birkenau*. El último falso-panorama se denomina *Auschwitz*. Los nombres empleados para denominar los falsos panoramas no tienen mayor interés que el de diferenciarlos, si bien en un principio se planteó generar distintas zonas temáticas, aludiendo a la organización típica de los grandes parques temáticos, como *Disneyworld* que contiene áreas dedicadas a: Adventurland, Fantasyland, Tomorrowland, etc. Esta idea fue descartada, ya que no se pretendía construir realmente un parque temático sobre Auschwitz, si no por el contrario, comunicar una visión dispar y crítica de los espacios que banalizan la historia para un uso mercantilista, sirviéndonos de las ruinas tanto de Auschwitz como de Spreepark.



Fig. 92. Falso-panorama: *Nòria*.

La composición de los panoramas referidos únicamente a Spreepark: *Muntanya Rusa* y *Nòria*, están contruidos a modo de atracción, creando formas lineales que siguen el movimiento del falso-panorama programado para

---

<sup>190</sup> Más información sobre bocetos previos en Anexo.

su navegación, de modo que su visionado funciona como una nueva atracción, en cada panorama, que nada tiene que ver con la imagen original tomada en Spreepark. Se puede apreciar en la composición de los falsos-panoramas los límites o cortes de las fotografías, dando a entender una “realidad” reconstruida, en relación a los parques temáticos y a la conservación y reconstrucción de zonas de Auschwitz. En definitiva, son cicatrices que desvelan el proceso del fotomontaje y que a su vez construyen otra configuración diferente a la que muestran las imágenes originales tomadas en el lugar.



Fig 93. Falso-panorama: *Muntanya Rusa*.

Este mismo proceso de construcción de falsa-panorámica se siguió en la panorámica de *Birkenau*, y en menor medida o casi anulado en las panorámicas de *Lluna* y *Auschwitz*, este cambio de planteamiento se debe a la carga “romántica” de las fotografías seleccionadas, además del contenido audiovisual que contienen, reflejando un carácter más profundo y sensitivo. *Birkenau* es la panorámica (híbrida) más larga, basada íntegramente en los exteriores de los dos espacios. Las alambradas de espino del campo de Birkenau se funden, mediante corte fotográfico, con la zona “jurásica” y las construcciones a modo de “barracones de feria” situadas junto a la noria de Spreepark. Todo ello en ruinas. El nexo de fusión entre los dos espacios es su gama cromática, pues el verde de la hierba y el cielo azul nos da una vinculación “intrínseca” a cualquier espacio abandonado, donde la naturaleza se apodera de lo construido.



Fig 94. Falso-panorama: *Birkenau*.



Fig 95. Falso-panorama: *Auschwitz*.

El falso-panorama llamado Auschwitz presenta el icono de la entrada y torre de Birkenau, el campo con más infraestructura de muerte. En esta panorámica ese pasa de esa visión exterior al interior de uno de los barracones de prisioneros reconstruido para el turismo, por ese motivo vimos conveniente realizar una fusión suave con el fotomontaje, para integrar el cambio sin cortes. La panorámica llamada *Lluna*, la más simple pero más intensa, plantea su navegación en vertical y en la hibridación, las imágenes de los dos espacios están más integradas, creando una continuidad “verosímil” que remite en cierto modo a los paisajes románticos de Friederich. En un principio esta panorámica funcionaba como las demás, pero, como veremos posteriormente en el Diseño de la interacción, posteriormente se le ha dado más importancia, y funciona como continuidad de la introducción al sistema de panoramas dentro del audiovisual interactivo. Se decidió este cambio porque comunica bien la hibridación de los dos espacios de Auschwitz y Spreepark, nada más comenzar la navegación. Además, el panorama vertical *Lluna* enlaza con dos imágenes realizadas a través de *google maps*, que funcionan como mapas actuales de los dos espacios que tratamos, aportando información física-real de las zonas de Auschwitz y Spreepark.

El software utilizado para realizar estos panoramas ha sido Adobe Photoshop CS4.



Fig 96. Falso-panorama: *Lluna*.



Fig 97. Mapa: *Auschwitz y Birkenau*.



Fig 98. Mapa: *Spreepark*.

### 4.2.3. EDICIÓN Y POSPRODUCCIÓN DE LOS VÍDEOS

Las diferentes piezas audiovisuales que están dispuestas en los diferentes panoramas, han sido construidas básicamente de tres maneras: apropiación, creación y animación.

La elección de apropiación recoge en su mayoría imágenes y videos de diferentes épocas en relación a cada espacio. Se muestran a modo de documento real, salvo que en la edición se le otorga otra realidad contextual para nuestra finalidad conceptual. Apropiación como reclamo de manipulación, la misma que sufrieron las fuentes originales, las mismas a las que estamos acostumbrados en los nuevos medios audiovisuales. Ser participe, en nuestro caso, de la nueva construcción irónica y conceptual de la actualidad. El *ready made* de *Duchamp* aplicado a la creación, generando nuevos significados con elementos heterogéneos ya existentes.

Referida a la creación, son imágenes que surgen del trabajo de campo, así el desarrollo de estas piezas audiovisuales son íntegramente originales. Al igual que la animación, la creación ha sido en muchos casos material de fusión con las apropiaciones citadas, creando un híbrido entre lo propio y la apropiación.

Realizamos un breve repaso a la edición y postproducción de las piezas más significativas de nuestro proyecto, las presentamos por el orden que refleja el diagrama de flujos que veremos posteriormente.

La introducción del audiovisual interactivo se ha realizado con clips de vídeo filmados en el interior de un tren vacío en marcha, se le ha dado un carácter inquietante mediante la manipulación de saturaciones en blanco y negro. Vagón vacío, en movimiento violento, metáfora de la descarga de los trenes que realizaban el viaje a los campos de concentración llenos de prisioneros y regresaban totalmente vacíos.



Fig 99 y 100. Fotogramas de la secuencia que introduce el audiovisual.

En la panorámica *Montanya Rusa*, se enlazan tres vídeos. Dos de estos vídeos los hemos denominado “*video puerta*” y, como veremos en el apartado Diseño de la Interacción, son vídeos que al terminar su reproducción nos trasladan a otra panorámica. Uno de estos video-puerta consiste en la animación de una composición fotográfica de la montaña Rusa de Spreepark, reviviendo la atracción en ruinas al dotarla de movimiento. El segundo vídeo-puerta se refiere al túnel del terror, representándolo desde un punto de vista infantil, fusionando imágenes del túnel del terror de Spreepark con imágenes de las juventudes nacionalsocialistas de la época. Observamos las diferentes generaciones de alemanes relacionadas en un túnel de la educación del terror. Por último, un vídeo que recoge imágenes de la carga de esclavos en los trenes, extraídas de imágenes de archivo. Este vídeo está editado con multi-pantalla que se van desplegando y superponiendo en la panorámica, mostrando distintos puntos de vista de lo que sucede en el vídeo.

Como referentes al cine editado a partir de bases de datos, destacamos Greenaway y Vertov, por sus narraciones multi-canal. En el desarrollo del audiovisual fusionamos de manera atemporal la inclusión de imágenes de uno de los maquinistas que conducían esos trenes, extraído del documental *Shoah*. Hemos querido mostrar los largos recorridos de tren mediante las diferentes multi-pantallas y la duración del tiempo del vídeo. Para finalizar la multi-pantalla queda reducida a un fondo de vídeo que sustenta dos pequeñas pantallas, donde vemos la entrevista de testigos que vieron esos trenes, observando la complicidad y conocimiento de los hechos. Finaliza con un vídeo invertido



temporalmente del maquinista en posición de arrepentimiento, la inversión del vídeo alude a la memoria, al pasado.



Fig 101, 102 y 103. Fotogramas de los tres vídeos que enlazan desde la panorámica *Montanya Rusa*.

Los siguientes seis audiovisuales corresponden a la panorámica denominada *Auschwitz*. En primer lugar veremos los videos de la parte exterior vinculados a la entrada de Birkenau con la vía de tren hacia el espectador. Aquí se enlaza a un vídeo muy corto con la imagen de un tren que avanza hacia el espectador. En la parte de la torre de vigilancia y la entrada enlazan dos videos; el primero realiza un lento *travelling* hacia la torre-puerta de vigilancia, apropiación del documental *Shoah*, en su desarrollo se van intercalando fotografías animadas de turistas que acuden al campo de Birkenau y de grupos de israelíes que pertenecen a la llamada “Marcha de los Vivos”. El vídeo finaliza en la puerta de Birkenau. El segundo vídeo corresponde a la visión interna de la torre de vigilancia, y mediante un *travelling* semicircular muestra la dimensión del campo de Birkenau. Al igual que en el anterior, se intercalan imágenes de turistas caminando por el campo, y al final se establece un fundido ente la imagen fotográfica actual de un grupo de turistas entrando a un barracón reconstruido con una toma de archivo de un camión avanzando entre los barracones y de fondo el crematorio tirando un humo negro. Pretendemos aproximar el campo de Birkenau con códigos visuales que juegan entre el pasado y el presente, aproximando la idea de montaje turístico.

Por ese motivo, de modo irónico, hemos incluido dos pequeñas zonas que activan unas pequeñas imágenes de atracciones de Spreepark.



Fig 104, 105 y 106. Fotogramas de los tres vídeos que enlazan desde la panorámica *Auschwitz*.

En la parte “interior” de la panorámica *Auschwitz*, dentro del barracón de prisioneros, se enlazan tres vídeos más. Dos vídeos del mimo Marcel Marceau. Independiente de su carga emocional hemos elegido a Marceau por ser testigo directo de la 2GM y por padecer la persecución nazi ya que provenía de familia judía. Su padre murió en Auschwitz. Con el lenguaje del silencio Marceau “trabaja” en relación a la fragilidad de la vida, y esta fragilidad es la que intentamos expresar con las apropiaciones de sus espectáculos. Los vídeos se han editado con croma y transparencia, así la silueta de Marceau resalta sobre el fondo fijo del pabellón, creando una imagen fantasmagórica que incide en el concepto de la fragilidad de la vida.



Fig 107, 108 y 109. Fotogramas de los tres videos de Marceau, panorámica *Auschwitz*.

En la panorámica *Noria* se enlazan otros tres videos, uno de ellos actúa como vídeo-puerta y está compuesto por fragmentos fotográficos de la noria de Spreepark. Al igual que el vídeo de la montaña rusa, visto anteriormente, este vídeo de la noria está realizado por una animación que revive y recrea una nueva atracción. Estos video-puerta funcionan como vasos comunicantes entre los panoramas.

El segundo enlace es un video-collage de la noria actual, que por medio de ventanas va configurando su totalidad como atracción. Realizamos incisos al pasado del parque insertando pequeños fragmentos de vídeo de la noria en marcha, y el vídeo finaliza con algunas de las atracciones en los tiempos de esplendor del Spreepark. Mostramos un presente en ruinas, frente al pasado bullicioso propio de un lugar temático. El tercer vídeo está compuesto por videos de archivo, tanto de Spreepark como de la 2GM. Observamos las dos realidades atemporales, una en guerra y la otra de ocio, son fusionadas para crear el desconcierto que supone ver dos realidades tan antagónicas.



Fig 110, 111 y 112. Fotogramas de los tres vídeos de la panorámica *Nòria*.

La panorámica *Lluna* enlaza con dos subpanorámicas, como hemos mencionado antes, dos fragmentos de mapas en los que se puede navegar por las zonas donde se encuentran Auschwitz y Spreepark. Estas imágenes fueron extraídas por fragmentos de *Google Maps* y montadas posteriormente para que tuvieran buena definición. En el mapa de la zona de Auschwitz (denominada Oświęcim) se enlazan dos vídeos insertados como máscara que delimitan los dos campos: Auschwitz I y Birkenau o Auschwitz II. El referido a Auschwitz I, muestra un bucle creado a partir de la captura de imágenes de la webcam que tiene el museo en la entrada del campo. Allí vemos cómo el público entra en grupos pasando por el icónico letrero de *Arbeit mach frei*. El video recoge seis fotogramas de cada hora, es decir, seis fotogramas representan un minuto de una hora. Así se registro las veinticuatro horas del día 1 de Noviembre de este año 2010, fecha que corresponde al día de Todos los Santos o día de los muertos en México.

El siguiente vídeo, situado en la máscara de Birkenau muestra el campo con todos los barracones desde la perspectiva de un avión aliado en 1945. En el mapa referido a Spreepark hay un vídeo de imágenes aéreas de Spreepark, extraídas del documental *Achterbahn*.

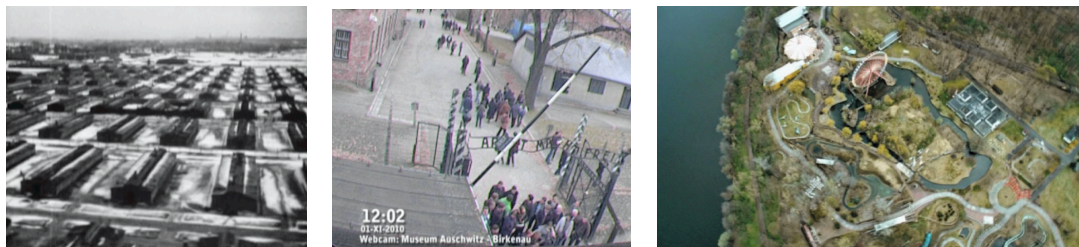


Fig 113, 114 y 115. Fotogramas de los tres vídeos de los mapas vinculados a la panorámica *Lluna*.

Por último hay cinco vídeos, una vídeo-puerta y dos foto-animaciones en la panorámica *Birkenau*. Esta panorámica híbrida es la más larga y la que más información de vídeos contiene. El primer vídeo hace referencia a *Blondie*, la hembra de pastor alemán a la que Hitler tenía mucho cariño. Vemos la cara “amable” del responsable de millones de asesinatos en los campos de concentración. Una paradójica aparición de Hitler en el campo de Birkenau, que simula ser para él un espacio natural, de ocio, de juego con su querida perra. Mediante la edición hemos re-formulado una serie de cortes que simulan la agresión del fiel animal al amo. En otro de los vídeos se entremezclan fotografías del interior del campo de concentración y de la vida fuera del campo. Otro de los videos recoge fragmentos de la película *La Lista de Schindler*, y, a modo de ventanas animadas, los vídeos se deslizan por la panorámica de Birkenau, como grietas en el tiempo. El vídeo referido a la atracción de tiro, muy habitual en las clásicas ferias, encontramos una especie de juego en el que la usuaria/o puede interactuar simbólicamente disparando a los tres responsables que formaron el bando de los aliados, como culpables de la destrucción de Berlín y las agresivas políticas posteriores que desembocaron en la guerra fría. Por último, un vídeo que mediante animación representa un televisor que emite imágenes de las empresas que tuvieron relación y sacaron

partido económico en el sistema nazi. Mediante sus logotipos, imágenes de productos, vamos mostrando relaciones con su pasado nazi.

El único video-puerta de la panorámica de Birkenau, se refiere a un audiovisual que muestra al público de Spreepark, de los campos de concentración, de los guetos..., la masa humana como material de beneficio económico, tanto en el ocio como en el esclavismo. Para finalizar el propio panorama tiene dos pequeñas foto-animaciones de dos dinosaurios, que de modo autómata realizan movimientos cada vez que el cursor pasa sobre ellos. La animación está realizada mediante la manipulación de cada fragmento fotográfico.



Fig. de 116 a 123. Fotogramas de los seis vídeos y dos foto-animaciones en la panorámica *Birkenau*.

Software utilizado: Adobe Premiere Pro CS4, Adobe Alter Effects CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4, Toon Boom Studio v4.0.

#### 4.2.4. CREACIÓN Y EDICIÓN DE LOS SONIDOS

Los sonidos que hemos trabajado para cada audiovisual, han sido creados buscando el concepto de ambientación sonora. Recogidos de grabaciones en espacios públicos; ciudad, máquinas... para después ser tratados y distorsionados. También la apropiación de fragmentos de varias piezas sonoras de música ambiental, sonidos *noise* y música industrial. Destacar la utilización de archivos “corruptos”, digitalmente hablando, donde la interpretación del “error” informático nos dio una gama de sonoridades íntegramente electrónicas.

Esta selección de sonidos se debe al interés por crear ambientes específicos en cada audiovisual y panorámica. Los panoramas de Auschwitz y Spreepark, se diferencian por el uso de sonidos naturales para el campo de concentración e industriales y distorsionados para los panoramas de Spreepark, siendo estos un reclamo de la máquina, ruido metálico y autómeta, para agudizar la sensación de cada panorámica mediante el sonido.

Es cierto que en algunos audiovisuales incorporamos fragmentos de música clásica, que evoca el recuerdo y de otros sonidos un tanto melódicos como por ejemplo en uno de los videos de Marceau. Excepto en este tipo de sonidos peculiarmente aceptados para reforzar el mensaje del audiovisual planteado, todos los demás sonidos tratan de conducir a la usuaria/o por caminos más densos y profundos. Los bucles sonoros han ayudado a potenciar la inmersión sensitiva, creando resultados a nuestro entender interesantes en relación con nuestro proyecto.

La apropiación del sonido también abarcado marchas militares, extraídas del documental de *El triunfo de la voluntad*, de Riefenstahl. Pero siempre son fusionadas con otras ambientaciones, que en conjunto crean unas nuevas texturas sonoras. El sonido creado es al mismo tiempo fusionado con el sonido real de las acciones, mostrando una realidad inquietante en la mayoría de los casos.

Debemos recordar que la mayoría de las imágenes de archivo no tienen sonido real, ya que están narradas en voz en off o con música que creyeron oportuna en su momento. Esto nos ha llevado a tener que buscar una gran variedad de sonidos como: trenes, bombas, cierres de puertas, pasos, etc. Toda esta búsqueda de sonidos específicos se ha realizado a través de otras producciones filmicas, en Internet (bancos de sonidos) y algunos específicos grabados y retocados para su inclusión.

Consideramos que el sonido es de gran importancia, al mismo nivel que los vídeos, panoramas o el trabajo de interacción, pues sustenta y modula el desarrollo del audiovisual. Todos los sonidos y músicas ajenas a nuestra creación, así como fragmentos, serán citados en el anexo correspondiente de este Trabajo Final de Máster.

Software empleado: Reason, Sound forge, Pro Tools 9.





### 4.3. DISEÑO DE LA INTERACCIÓN. REFERENTES

En el Trabajo Final de Máster no nos hemos centrado en la *interacción* como objetivo teórico, y nos hemos basado en sistemas existentes propios de la navegación en websites o DVD-ROM para el prototipo que presentamos. Para ello analizamos algunas obras de interacción, que pensamos importantes para nuestro prototipo y decidimos hacer un diseño simple y funcional. Como hemos comentado anteriormente, en las referencias artísticas no hemos ahondado en trabajos relacionados con la interacción de la usuaria/o. Pero sí hemos analizado algunos proyectos que nos inspiraron e incitaron a tomarlos como referentes para nuestro diseño interactivo. Es así el ejemplo de algunos proyectos The Labyrinth Project con audiovisuales interactivos como *Tracing the decay of fiction*, realizado en 2002, y *Bleeding through: Layers of Los Angeles, 1920-1986*, de 2003. Esta iniciativa de investigación sobre la narrativa interactiva, nos ha servido como referente directo a la hora de abordar la interacción en nuestro proyecto. Sus estructuras rotas mediante bucles, caminos repetitivos y la inclusión de material filmico en sus panoramas, son algunos de los elementos que motivaron la realización de nuestro diseño de interacción. Aunque ambos trabajos están realizados con el software Director de Macromedia, en este momento consideramos más adecuado realizar nuestro prototipo con Flash porque funciona mejor con vídeo.



Fig. 124. Fotograma de uno de los vídeos de *Tracing the decay of fiction*

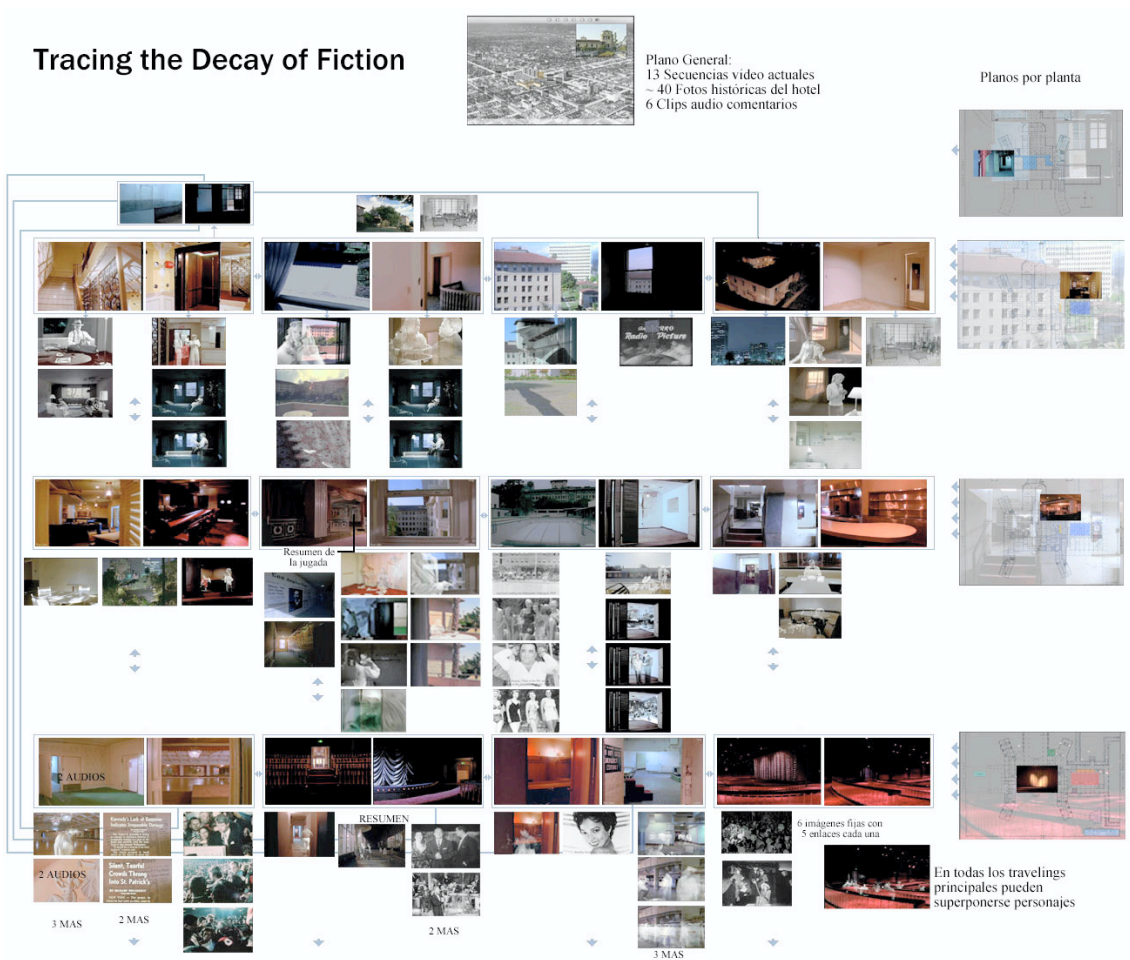


Fig. 125. Diagrama de flujo de *Tracing the decay of fiction*.<sup>191</sup>

La obra *Field-Work@Alsace* de Masaki Fujihata, 2002. Nos motivó la forma espacial de presentar la información, en una estructura rizomática donde toda la información está interconectada mediante una especie de hilos de conexión. La usuaria/o puede acceder a cada vídeo (entrevistas) a través de un disco táctil situado en un pedestal, dando la posibilidad de moverse por el interfaz 3D y ver su contenido de manera arbitraria. Desestimamos este tipo de interacción finalmente, por su dureza visual y poco cinematográfica para nuestro objetivo.

<sup>191</sup> Diagrama on-line <http://www.upv.es/laboluz/2222/esquema.htm> [fecha de consulta 16-07-2010]

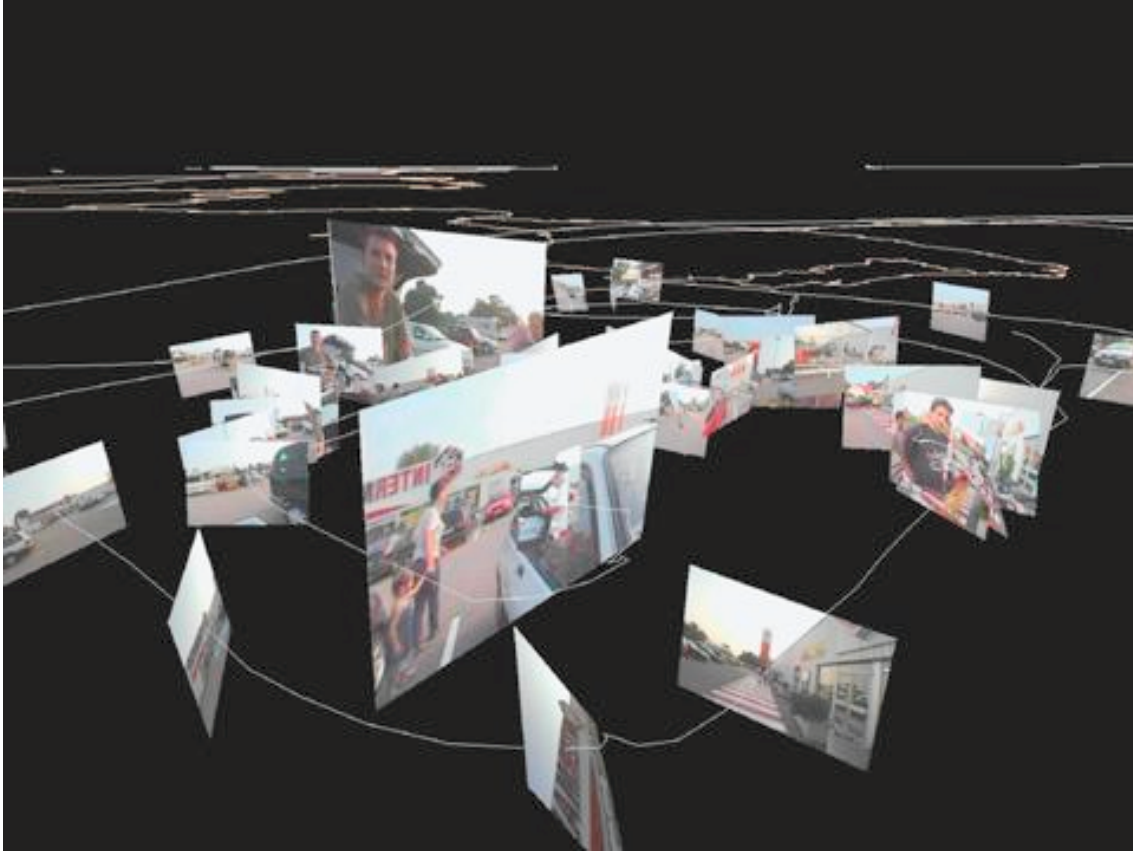


Fig. 126. *Field-Work@Alsace* de Masaki Fujihata, 2002.

Por último señalar el trabajo realizado entre el Laboratorio de Luz de la Universidad Politécnica de Valencia y el Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais de la Universidade Federal do Rio Grande Sul de Brasil, titulado: *Interfaces Digitais, Poa\_Val,Laboratório 1*. Se trata de una instalación interactiva compuesta de panoramas que entrelazan vistas de las ciudades de Porto Alegre y Valencia.



Fig.127. Fragmento del panorama del Mercado de Porto Alegre de *Interfaces Digitais, Poa\_Val,Laboratório 1*

En la instalación los espectadores interactuaban por medio de un AirMouse, un ratón aéreo que se comunica de forma inalámbrica con el ordenador que contiene la aplicación flash de los panoramas.



Fig.128 y 129. Exposición *Interfaces Digitais, Poa\_Val,Laboratório 1* en la Pinacoteca del Instituto de Artes de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul y en la Sala Josep Renau de la Facultad de Bellas Artes de Valencia

El estudio de estos referentes nos permitió apreciar que la “interacción” reviste unos límites, ya que las posibilidades de navegación del usuario están sujetas a decisiones previas. A pesar de ello, creemos que esta “navegación” resulta interesante para mostrar información mediante ciclos temporales que pasan de un lugar a otro.

En el diseño realizado para nuestro trabajo, somos conscientes de su efecto “plano” y poco profundo para mostrar los contenidos. Nos preguntamos si la relación del interface con la usuaria/o ayuda a entender y asimilar la información ofrecida, o si la experiencia se pierde en parte por la continua búsqueda de los puntos de interacción. Creemos que es muy difícil llegar a una conclusión al respecto, pero en el desarrollo de trabajos futuros se profundizará más sobre estas y otras incógnitas referidas a la experiencia interactiva.

Respecto a los botones, descartamos una serie de diseños que rompían la estética de los panoramas, además de no integrarse con los conceptos abordados a lo largo del marco teórico-práctico. Por esta razón empleamos para detectar los videos y videos-puerta con la distorsión sonora de la zona donde se encuentran.

### 4.3.1. DIAGRAMAS DE FLUJO

El diseño de los diagramas de flujo constituyó uno de los problemas al iniciar el proyecto, ya que debíamos buscar un sentido conceptual y una lógica funcional. Las relaciones entre panoramas eran complejas, por un lado tenemos dos panorámicas híbridas de los dos espacios, dos referidas a Spreepark y una panorámica de Auschwitz. Buscamos el equilibrio entre ellas pero fue engañoso, pues nos dimos cuenta finalmente que realmente estaban relacionadas. Así que decidimos otorgar a cada panorámica dos “entradas” y dos “salidas” hacia otros panoramas, pero las panorámicas son cinco.

Realizamos varios bocetos de formas de relación<sup>192</sup>: por temática de los espacios, formas rizomáticas, espirales, laberínticas..., decidiendo en un primer momento una forma de relación de diferentes caminos. Es decir, desde el inicio se ofrecían dos opciones que daban a panorámicas distintas. La mirilla de cámara de fotos conducía a Spreepark y la mirilla de arma a Auschwitz.

Desde aquí por medio de botones y vídeos-puerta se creaba la relación entre las diferentes panorámicas a modo de círculo cerrado. Otra opción muy semejante consistía en el mismo sistema, pero se entraba a las dos panorámicas de Spreepark, con cada una de las mirillas comentadas anteriormente. La panorámica de Birkenau no tenía salida, representando el final del viaje, en relación a los hechos del campo de concentración.

---

<sup>192</sup> Ver más bocetos de diagramas de flujo en Anexo.

Ejemplos de bocetos previos para diagramas de flujo.

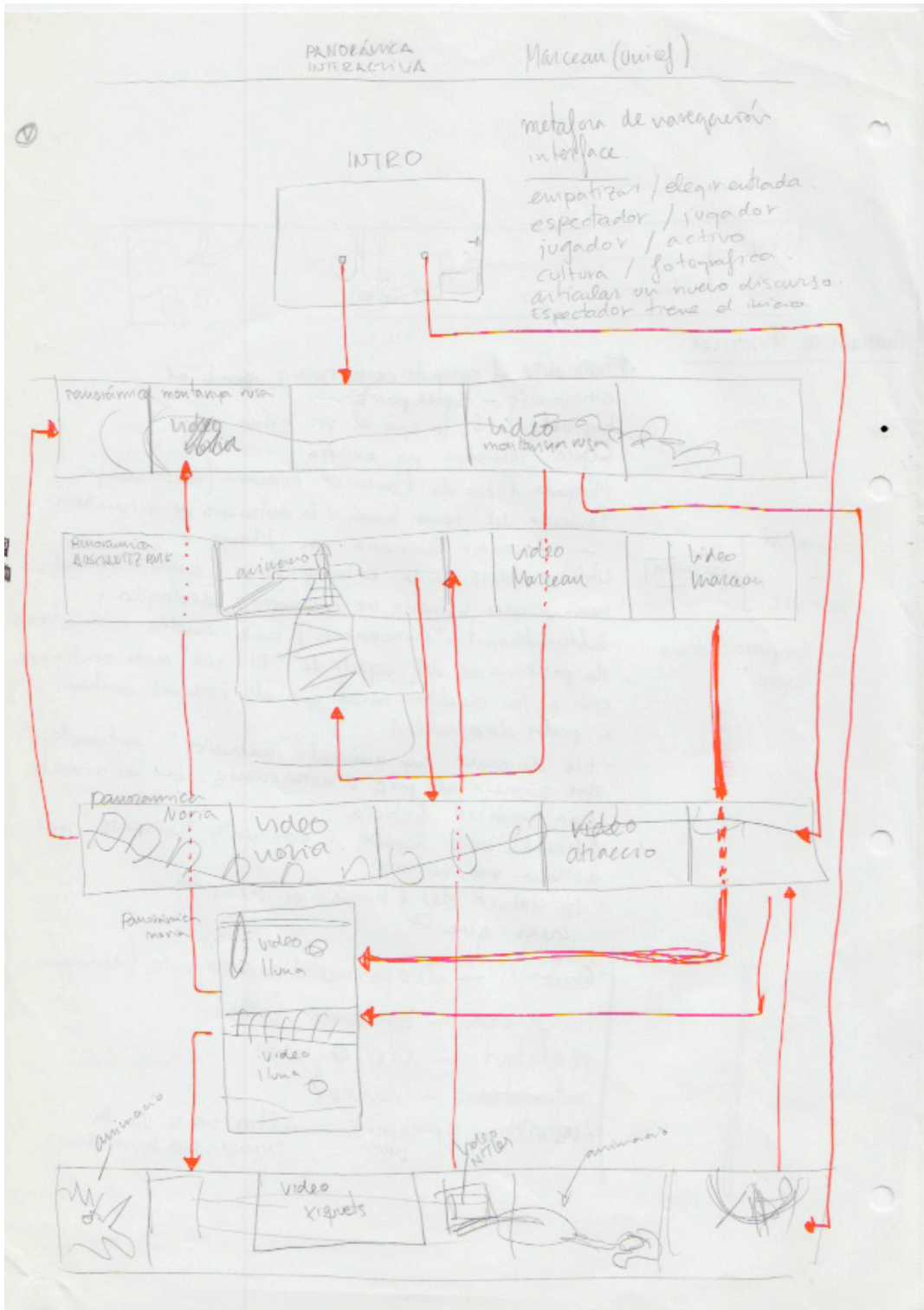


Fig.130. Boceto Diagrama de flujo.



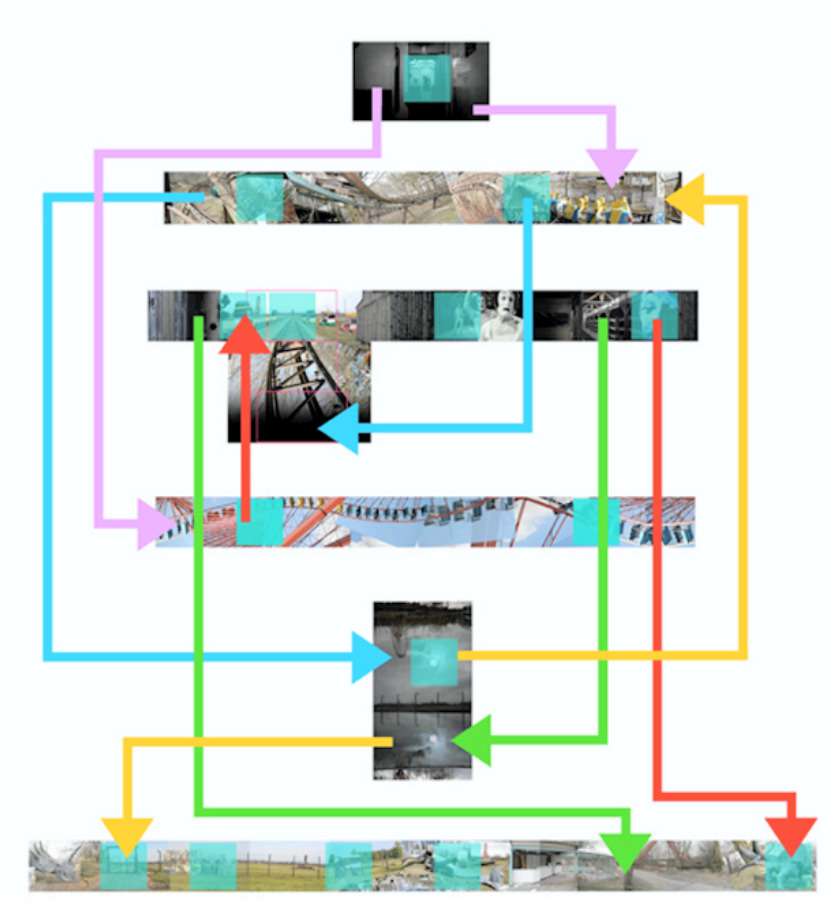


Fig.132. Boceto Diagrama de flujo.

Realizando pruebas con la programación y con la inclusión de los dos mapas de cada espacio en la panorámica *Lluna*, llegamos a la conclusión de incrementar la importancia de esta panorámica híbrida, que pasó a ser la entrada interactiva al audiovisual de Auschwitz y Spreepark. Por ello se incorporaron los mapas correspondientes a cada espacio, así como pequeños videos descriptivos de cada espacio, una salida por la que se accede a la panorámica de Auschwitz, y dos video-puerta que llevan a la panorámica Birkenau (híbrida), de aquí será donde por medio de un botón “S” y un video puerta accedemos a las dos panorámicas restantes de Spreepark. A través de ellas se inicia un círculo de navegación entre todas las panorámicas, hasta que la usuaria/o decide salir con un submenú que hemos incluido en el plano inferior derecho.

Se dará la opción de que las usuarias/os tengan diferentes experiencias en cuanto a recorrido y visualización de video-creaciones. Somos concientes que



el prototipo tan solo incluye cinco falsos panoramas o niveles, más los dos mapas vinculados a la panorámica *Lluna*, no es un recorrido muy largo pero las opciones son muy variadas y la experiencia personal puede ser diferente para las usuarias/os. Esperamos poder desarrollar un sistema más complejo en cuanto a experiencia se refiere, en un futuro proyecto.

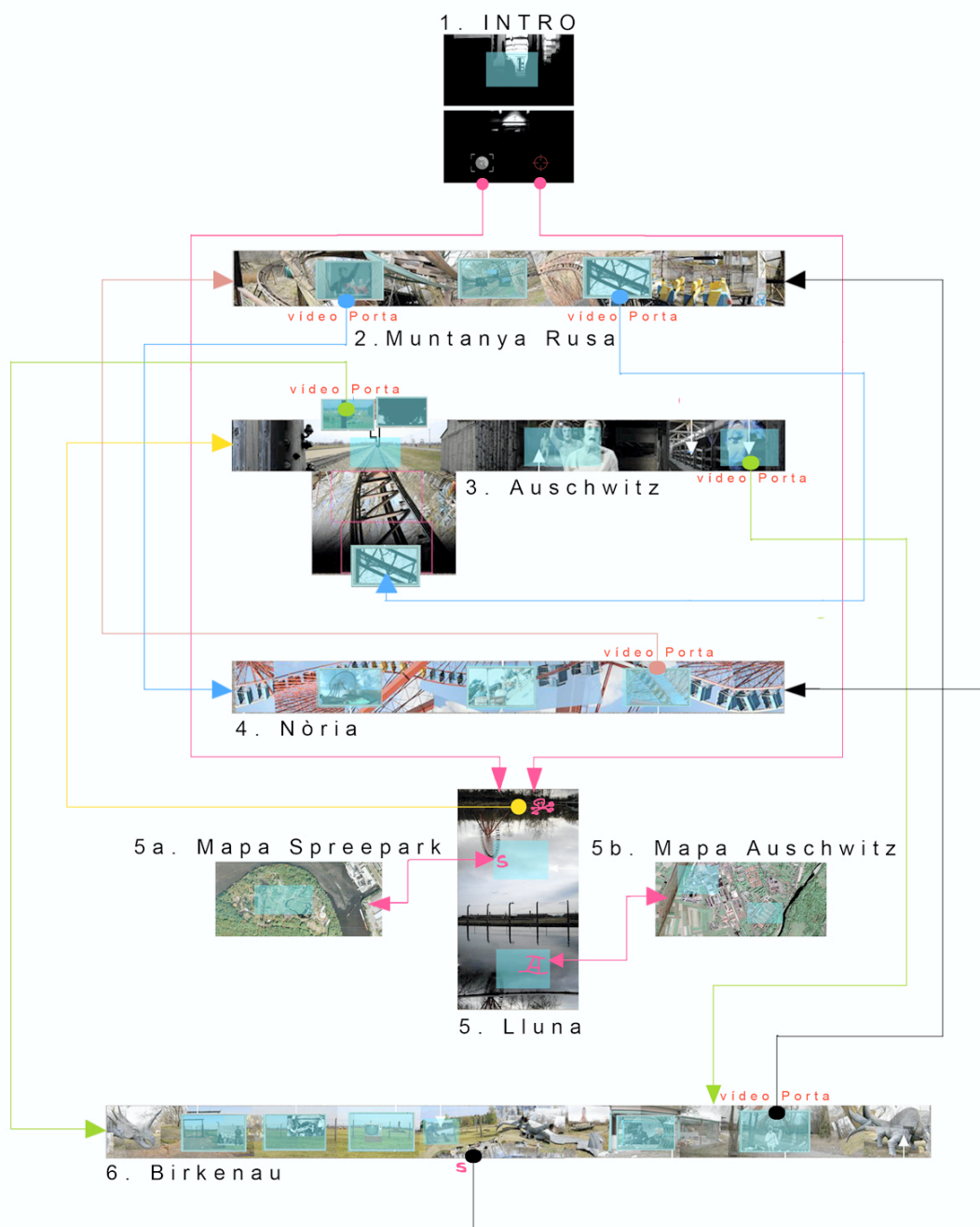


Fig.133. Diagrama de flujo Final.

#### 4.3.2. PROGRAMACIÓN DE LA PIEZA

El prototipo se ha realizado con el software Flash CS4 y programado en actionScript 02.

En la programación de la pieza he contado con la ayuda de Gonzalo Girones, amigo y profesional en diseño y programación de *websites*. Por el nivel de complejidad que iba tomando el proyecto y las limitaciones de tiempo, sin su ayuda no hubiera sido posible llegar hasta aquí.

Vamos a analizar algunos de los puntos de programación referidos a los panoramas, vídeos y botones. Debemos añadir que el efecto drag-Zoom, en los mapas de Auschwitz y Spreepark, fue bajado de Internet<sup>193</sup>. Desconocíamos ese código, pero lo vimos idóneo para incluirlo en nuestro prototipo.

Planteamos, desde el principio, una navegación por niveles, separando en diferentes capas los audiovisuales por tipo de interactividad y jerarquía funcional. Pensando en futuras incorporaciones, hemos decidido realizar cinco niveles de separación entre cada uno, excepto en algunos casos que veremos a continuación. Cada audiovisual está en formato de película flash, .swf, codificado con canal alfa en algunos casos. Estas películas están separadas en diferentes directorios para mantener un orden y estructura de los archivos. Las carpetas corresponden a los diferentes escenarios y funcionalidades de la navegación, como podemos ver en el siguiente esquema:

---

<sup>193</sup> Image zoom in/out and drag- ActionScript.org Forums [fecha de consulta 24/10/2010] <http://www.actionscript.org/forums/showthread.php3?t=72499>

Nivel	Archivo	Funcionalidad	Carpeta
0	<u>Setup</u> [.exe y .app]	Lanza las películas y la configuración de la presentación	<u>Auschwitzpark</u>
1	<u>Intro.swf</u> + <u>panorames.swf</u>	Escenario de la <u>intro</u> , donde se desarrolla la acción principal	Carpetas de <b>01 a 06</b> Contienen los elementos de navegación
7	De <u>video01.swf</u> a <u>video04.swf</u>	Nivel donde se reproducen los videos	<b>videos</b> [contiene también todos los archivos <u>.flv</u> ]
20	<u>mireta.swf</u> + <u>camera.swf</u>	Nivel donde se muestran los diferentes tipos de cursor	<b>CURSORS</b>
25	<u>audio.swf</u>	Nivel donde se reproduce el audio	<b>musica</b> [contiene también todos los archivos <u>.mp3</u> ]
30	<u>menu.swf</u>	Nivel donde se muestra el menú de los créditos y reproducción	<b>credits</b>
35	<u>marc.swf</u>	Nivel de una máscara de 1024 x 576 <u>px</u> , que oculta los elementos que deben quedar fuera del marco visual.	<b>credits</b>

A continuación realizaremos un breve resumen de la programación de los diferentes niveles y películas, para entender a grandes rasgos el proceso de programación que hemos realizado en el prototipo:

## NIVEL 0 – SETUP

Se refiere a la película de lanzamiento. Esta primera película funciona como base o fondo de toda la navegación. Define las dimensiones, fotogramas por segundo, color de fondo, etc. Desde el primer fotograma podemos llamar y definir todas las características genéricas:

```
fscommand("FullScreen", true); /* para que la reproducción de la
    película siempre sea a pantalla completa.*/
stage.align="CC"; /* Alineamos el reescalado del escenario desde
    el centro de la pantalla.*/
stage.scaleMode="noScale"; /* Para que no se reescalen los
    diferentes soportes, ya que podría deformar el
    resultado final, siempre trabajaremos a partir del
    formato 1024 x 576 px.*/
```

A continuación cargamos las películas en los diferentes niveles:

```
loadMovie("credits/marc.swf", 35); /* carga el marco en
    primer lugar, para que no se vean los elementos
    externos del escenario.*/
loadMovie("01/intro.swf", 1); /* carga en el nivel principal la
    primera de las películas flv. En este caso cargamos la
    intro que se encuentra en el directorio 01.*/
stop(); /* nos aseguramos que la película se quede parada,
    aunque realmente no es necesario ya que solamente hay
    un fotograma.*/
```

## NIVEL 1 – ESCENARIO PRINCIPAL

En primer lugar cargamos la `intro.swf`, referida a una película particular en cuanto a funcionalidad. El resto de panoramas funcionan básicamente igual.

El funcionamiento de la `intro` es el siguiente:

Creamos un clip de película en el primer fotograma de la escena principal, donde entran los créditos simultáneos a la música de introducción. Mientras la escena principal esta parada: `stop()`;

Una vez aparece el título `Auschwitzpark` el clip llama a la escena principal para que se reproduzca: `_root.play()`;

Comienza la reproducción de la película en bucle de la escena principal o introducción:

```
import mx.video.*;
videoclip.autoPlay = true;
var listenerObject:Object = new Object();
listenerObject.ready = function(eventObject:Object):Void {
    //Desde 0 reproduceix
    videoclip.seekPercent(0);
    // Reproduceix
    videoclip.play();
};
videoclip.addEventListener("ready",listenerObject);
//Llamamos al video correspondiente en el directorio
videoclip.contentPath = "videos/INTRO-02bucle_2.flv";
var listenerObject:Object = new Object();
listenerObject.complete = function(eventObject:Object):Void {
    videoclip.play(); /*cuando el vídeo ha completado su
    reproducción, vuelve a reproducirse para crear
    el bucle.*/
};
videoclip.addEventListener("complete",listenerObject);
```

Simultáneamente a la importación y reproducción del vídeo, la escena principal va llamando a las películas de los diferentes niveles:

```
loadMovie("credits/menu.swf", 8); /* Llamamos a la película
    créditos y una vez todo cargado, se para la
    escena principal para dejar funcionar el
    bucle.*/
```

En el último fotograma de la escena principal creamos dos clips, correspondientes a los diferentes cursores. Cada clip llama a un cursor diferente y envía una variable dependiendo del cursor elegido. Al mismo tiempo llama una función, previamente definida, para realizar un fadeOut en el audio del bucle, para así cuando el bucle ha finalizado lanzar la película de destino.

## ACCIÓN DE LOS BOTONES

```
on (press) {
    _root.bt01._visible=false; /* deja el botón invisible para
        evitar reiteraciones.*/
    _root.bt02._visible=false; /* deja el botón invisible para
        evitar reiteraciones.*/
    _root.mireta.gotoAndStop("fora"); /* lleva el clip a un
        fotograma vacío.*/
    _root.camera.gotoAndStop("fora"); /* lleva el clip a un
        fotograma vacío.*/
    _root.fadeOut(); // llama a la acción.
    Mouse.hide(); // oculta el cursor.
    loadMovieNum("CURSORS/mireta.swf", 20);
        // llama al cursor correspondiente, en este caso
        la mirilla.
    _level0.cursor = "mireta"; // define la variable del cursor.
    _root.destino = "05"; // define el destino del directorio.
}
```

## FUNCIÓN FADEOUT

```
// localizamos el audio del vídeo

videoclip.addEventListener("complete",listenerObject);
videoclip.attachAudio(videoclip);
var audio_sound:Sound = new Sound(videoclip);

vol = 100; // defenimos una variable para dar un valor al volumen.
function fadeOut() {
    this.onEnterFrame = function() {

        if (_root.vol>=0) {
            _root.vol--;
            // si el volumen es mayor que 0 el volumen baja
            _root.volumen = Math.round(_root.vol);
            _root.audio_sound.setVolume(_root.volumen);
        }
        if (_root.vol<=0) {
            _root.vol = 0;
            stopAllSounds();
            /* si el volumen es menor que 0 paramos todos los
            sonidos y llamamos a las películas de destino.*/
            loadMovieNum(_root.destino+"/panorama.swf", 1);
            // se carga la película.
            delete this.onEnterFrame; // paramos la acción.
        }
    };
}
```

## PANORAMAS

Todos los panoramas del prototipo tienen un funcionamiento similar, tan solo varía la dirección del movimiento de un panorama que es vertical y el resto horizontal.

En primer lugar la escena principal llama al menú de créditos, para evitar su desaparición en algún momento de la navegación.

```
loadMovie("../credits/menu.swf", 30);
```

A continuación creamos un fundido negro, para mostrar suavemente la imagen de fondo. Una vez finalizado el fundido, nos centraremos en el efecto del panorama (hay diferentes efectos), tomando como ejemplo el movimiento horizontal según la coordenada del cursor:

```
frame = 1;
_root.onEnterFrame = function() {
    total = photos._totalframes;
    if (_root._xmouse>750) {
        step = 1;
    } else if (_root._xmouse<340) {
        step = -1;
    } else {
        step = 0;
    }
    frame = frame+step;
    if (frame>total) {
        frame = 1;
    } else if (frame<1) {
        frame = total;
    }
    _root.photos.gotoAndStop(frame);
};
```

Consiste en definir las coordenadas del cursor sobre el escenario: “\_x” si se trata de una panorámica horizontal, e “\_y” en el caso de la panorámica vertical. Dependiendo del movimiento del cursor, si supera o no esas coordenadas, el clip de película avanzará o retrocederá un fotograma simulando el movimiento de la panorámica. Nos decidimos por este tipo de efecto en el panorama ya que nos permitía incluir interactividad en su interior, y lo más importante: definir puntos exactos de desplazamiento. Al tratarse de fotogramas podemos añadir un nombre al fotograma deseado y relacionarlo en una ubicación del clip, accediendo a esa ubicación fácilmente.

De esta forma, cada instancia de clip `_root.photo` está animada desde un punto inicial a uno final, recorriendo toda la panorámica. Dentro de la panorámica hay dos clips de película más, que contienen los botones que activan vídeos cuando el usuario interactúa. Una vez definido el efecto del panorama se procede a la reproducción del audio ambiente, definiendo unas funciones en el último fotograma de navegación:



```

_level10.numcan = 1; //el nº del sonido en la lista de
                    reproducción.
loadMovie("musica/audio.swf", 25);
    // carga el archivo del reproductor.
    // llama al clip del cursor definido en la intro
loadMovieNum("CURSORS/"+_level10.cursor+".swf", 20);

```

Una vez centrados en la panorámica, existen cinco tipos de botones o de acciones:

#### TIPO A (REPRODUCCIÓN DE VÍDEO SIMPLE)

```

on (release) {
    _parent._parent._parent.gotoAndStop("video01");
    // centra la imagen al fotograma correspondiente
    // en la ubicación del vídeo.
delete (_root.onEnterFrame);
    // anula el efecto del panorama.
_level10.destino = "MR-01";
    // llama al nombre del vídeo que se reproducirá.
loadMovie("videos/video01.swf", 7);
    // carga la película que se va a reproducir.
_root.sound_apaga();
    // llama a la función para apagar el audio
    // ambiental del panorama.
}

```

#### TIPO B (REPRODUCCIÓN DE VÍDEO PUERTA)

```

on (release) {
    _parent._parent._parent.gotoAndStop("video02");
    // centra la imagen en el fotograma correspondiente de
    // la ubicación del video.
delete (_root.onEnterFrame);
    // anula el efecto del panorama.
_level10.destino = "MR-02";
    // llama al nombre del vídeo que se va reproducir.
loadMovie("videos/video02.swf", 7);
    // carga la película de vídeo.
_level10.ruta = "04/panorama.swf";
    // define la ruta de la próxima película a cargar.
_root.sound_apaga();
    // llama a la función para parar el audio ambiental del
    // panorama.
}

```

### TIPO C (SALIDA DIRECTA)

```
on (release) {
    _root.sound_apaga();
    // llama a la función para parar el audio ambiental.
    loadMovie("03/panorama.swf", 1);
    // llama a la próxima película para que se cargue.
}
```

### TIPO D (VIDEO BUCLE)

Solamente aparece en la panorámica Birkenau II, y es utilizada para reproducir un vídeo en bucle.

```
on (release) {
    _parent._parent._parent.gotoAndStop("tiro");
    // centra la imagen al fotograma correspondiente a
    // la ubicación del video
    delete (_root.onEnterFrame);
    // anula el efecto del panorama
    loadMovie("videos/video03.swf", 7); // llama al tipo de
    // vídeo.
    _root.sound_apaga(); // anula el sonido.
}
```

### TIPO E (ANIMACIÓN FLASH)

También aparece únicamente en la panorámica Birkenau II. El botón no está en el panorama, sino dentro de una película que se reproduce en un contenedor. Se utiliza con los dos dinosaurios para dar activar la animación.

El primer fotograma se queda en stop(); mientras un clip de película reproduce un bucle de la respiración del dinosaurio. Sobre un botón que hay en el mismo fotograma, se le da la acción de play así pasa al siguiente fotograma que contiene la animación completa del dinosaurio dentro de otro clip de película que también incorpora el audio. Una vez finaliza el clip, vuelve al primer fotograma de la escena principal donde vuelve a reproducir el bucle de la respiración del dinosaurio.

## NIVEL 7 – VIDEOS

Hemos creado tres tipos de videos para ser reproducidos en un panorama: simple, puerta y bucle.

### VIDEO SIMPLE

Para reproducir un video simple se llama a el archivo videos/videos01.swf, este archivo contiene la siguiente programación:

En primer lugar desactivamos los cursores y el menú de navegación para dejar solamente el video activo:

```
_level18.unloadMovie(); // anulamos el menú  
_level20.unloadMovie(); // anulamos el cursor
```

Una vez anulados los cursores y el menú de navegación, nos centramos con la reproducción del vídeo:

```
destino = _level10.destino; // llamamos a la variable definida  
                por el botón del video.  
video_tmp = "videos/"+_level10.destino+".flv";  
//conectamos la reproducción.  
var conexion:NetConnection = new NetConnection();  
conexion.connect(null);  
var stream:NetStream = new NetStream(conexion);  
mi_video.attachVideo(stream);  
stream.play(video_tmp);  
stream.setBufferTime(10);  
onEnterFrame = function () {  
    bu_cargado.text = stream.bufferLength;  
    temps = stream.time;  
    bu_total.text = Math.round(stream.bytesTotal/1024)/1000+"  
mb";  
};  
stream.onStatus = function(info) {  
    if (info.code == "NetStream.Play.Stop") {  
        // una vez finalizada la reproducción, volvemos a  
        cargar el audio ambiente de la panorámica.  
        loadMovie("musica/audio.swf", 25);  
        _level11.activa(); // activamos los botones  
        loadMovie("credits/menu.swf", 8);  
        // llamamos de nuevo al menú
```

```

        _level17.unloadMovie();
        // descargamos película del nivel 7
    }
};

```

## VIDEO PUERTA

Cuando se quiere reproducir un video que al finalizar nos redirija a una nueva panorámica, se llama a el archivo videos/videos02.swf, este archivo tiene la misma programación que videos/videos01.swf, pero con la siguiente modificación:

```

        // Una vez reproducido el video se llama a la escena
        // principal para realizar las siguientes acciones.
    if (info.code == "NetStream.Play.Stop") {
        gotoAndPlay("fora"); // nombre del fotograma que crea
        un fundido en negro.
    }

```

## FOTOGRAMA “FORA”

Realiza un fundido desde negro con la siguientes acciones de fotograma:

```

loadMovie("credits/menu.swf", 8); // carga de nuevo los créditos.
loadMovieNum(_level10.ruta, 1); // carga el panorama correspondiente al
        nivel 1.
_level17.unloadMovie(); // descarga la película.

```

## VIDEO BUCLE

Para reproducir un video en bucle se llama al archivo videos/videos03.swf, este archivo tiene la misma programación que el video de la intro, pero al tener interactividad se le crea un boton fuera del vídeo que con un rollover pueda descargar la película.

```

on (rollover) {
    loadMovie("credits/menu.swf",8); // cargamos el menú.
    _level25.fadeIn(); // llamamos a el audio ambiente.
    _level11.activa(); //llamamos a la activación del panorama.
    _level17.unloadMovie(); // descargamos el vídeo.
}

```

## NIVEL 20 – CURSORES

Los cursores creados para el prototipo: mirilla y cámara, ocultan el cursor original por un clip de película. Dependiendo de la variable que se envía desde la intro, el cursor que aparecerá corresponderá a uno de los dos archivos: mireta.swf o camera.swf. La programación de los cursores es la siguiente:

```
onClipEvent (load){
    // sobre el clip de película anulamos el cursor.
    Mouse.hide();
}
onClipEvent (mouseMove) {
    // cuando se mueve el cursor le damos la propiedad de
    // coordenadas al clip.
    setProperty (this, _x, _root._xmouse);
    setProperty (this, _y, _root._ymouse);
    updateAfterEvent(mouseMove);
}
```

## NIVEL 25 – AUDIO

Está compuesto por un reproductor de listas mp3 desde un archivo xml. Este reproductor lee los sonidos con el orden que marca el xml, entonces desde el nivel 1 se envía el número del sonido correspondiente al panorama.

```
// se define el número del sonido de la lista de reproducción.
_level10.numcan = 1;
```

Con la función de iniciar el sonido se recoge la variable enviada desde el nivel 1.

```
function playSong() {
    numcan = _level10.numcan;
    ...
}
```

Para suavizar los cambios de los sonidos o la anulación del sonido cuando se esta reproduciendo un vídeo, hemos creado unas funciones fadeIn y fadeOut.

Estas funciones son llamadas por los botones de las panorámicas y por los archivos de vídeo:

```
function fadeout() {
    // parecida a las del vídeo de la intro.
    this.onEnterFrame = function() {

        if (_root.var>=0) {
            // si es mayor que cero, se resta.
            _root.var--;
            _root.volume = Math.round(_root.var);
            _root.MySound.setVolume(_root.volume);
        }
        if (_root.var<=0) {
            /* si ya es cero se queda fijo en cero y se
            descarga el clip de audio*/
            _root.MySound.setVolume(0);
            _root.var = 0;
            _level25.unloadMovie();
            if (_root.apaga == true) {
                _level25.unloadMovie();
            }
            delete this.onEnterFrame;
        }
    };
}

function fadeIn() {
    // para hacer entrar el audio en el caso de no
    descargar la película.
    this.onEnterFrame = function() {
        if (_root.var<=100) {
            _root.var++;
            _root.volume = Math.round(_root.var);
            _root.MySound.setVolume(_root.volume);

        } else if (_root.var>=100) {
            _root.var = 100;
            _root.MySound.setVolume(100);
            delete this.onEnterFrame;
        }
    };
}
```

## NIVEL 30 – MENÚ

Para que funcione el menú, sin crear conflicto en la navegación, hemos hecho que cada vez que se pulse sobre el botón del menú se llame a la función `faceOut` y se anulen los panoramas. Una vez seleccionado aparecen cuatro opciones en cuatro botones diferentes:

```
on (release) {
    fscommand("quit");
    // para salir completamente de la navegación.
}

on (release) { // para reiniciar la reproducción.
    _level11.unloadMovie();
    _level15.unloadMovie();
    _level17.unloadMovie();
    _level20.unloadMovie();
    _level25.unloadMovie();
    loadMovie("01/intro.swf", 1);
    _level18.unloadMovie();
}

on (release) {
    gotoAndStop("credits");
    // para mostrar un fotograma con los créditos
}

on (release) {
    _root.gotoAndPlay("fora"); /* para mostrar un fotograma donde se
    descarga la película del menú y vuelve el audio al
    conectar y el efecto del panorama.*/
}
```





#### 4.4. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN

El prototipo *Auschwitzpark* será presentado a modo de instalación de vídeo con la proyección del audiovisual interactivo. Se utilizará una peana para situar un ratón de ordenador que permitirá navegar por la interface interactiva. Dentro de esta peana se encontrará el ordenador que procesará la información, y se proyectará la imagen frente a la usuaria/o.

El audio *stereo* será distribuido por cuatro altavoces, con la opción de incorporar un *subwoofer* frontal al usuario para dotar el sonido de más graves. En principio se planteó trabajar con audio multicanal 5.1 Dolby Digital. Finalmente se desestimó la idea por problemas de tiempo y además porque algunos audios “apropiados” para nuestro prototipo, no tienen este sistema y las posibilidades se reducen para componer lo que sería un multicanal.

No obstante, también se contempla la idea de que la pieza se distribuya como DVD-ROM, tal como se presenta en este Trabajo Final de Máster. Pensamos que el prototipo pasa por la experiencia personal, su visualización individual en los espacios deseados por cada usuaria/o.

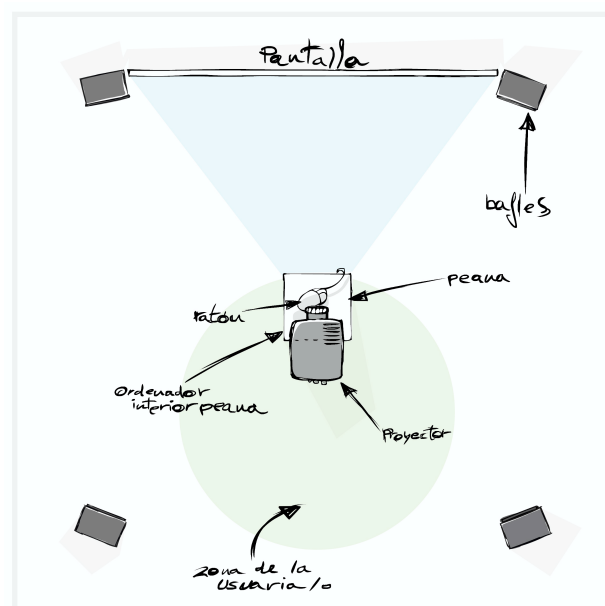


Fig.134. Plano de la vídeo-instalación



Fig.135. Simulación de la vídeo-instalación.

## V. A MODO DE CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO

Queremos diferenciar varios tipos de conclusiones dentro de este apartado, relativas a:

- Conclusiones del proceso de realización del proyecto
- Conclusiones del proyecto
- Conclusiones generales sobre los audiovisuales interactivos

Como proceso de aprendizaje, el desarrollo de este proyecto nos ha aportado niveles de conocimiento y experiencia que en un principio no podíamos ni plantear. Durante la formación en Bellas Artes nunca había desarrollado un proyecto artístico siguiendo una metodología tan compleja, especialmente en el proceso de análisis y revisión crítica. Reconocemos que esta experiencia tanto en el marco teórico como en la praxis del prototipo, nos ha ayudado a entender y ubicar nuestras ideas dentro del contexto artístico, así como enfrentarnos a la autocrítica constantemente. En este sentido, debemos también incidir en el aporte de las asignaturas impartidas en el Máster de Artes Visuales y Multimedia, pues durante la realización de este trabajo hemos podido valorar y constatar la utilidad de la información aportada en cada una de las asignaturas a nivel analítico y crítico, al igual que los referentes estudiados y ejercicios desarrollados. Obviamente han habido asignaturas más próximas a nuestra idea del trabajo final, pero no desestimamos las otras materias pues moldearon de alguna forma aspectos de nuestra idea de prototipo.

El estudio de los conceptos de “*no lugar*” de Auge, de “*La sociedad del espectáculo*” de Debord y de los sistemas de encierro y control de Foucault, han aportado un sentido sólido a nuestro trabajo referido a los espacios “mutantes”. Estos espacios tematizados e historizados son los espacios en los que vivimos, y que Norman Klein ha denominado *scripted spaces*. Estos conceptos aplicados a espacios artificiales y creados para el consumo turístico, nos conducen al segundo tipo: conclusiones del proyecto, ya que ha sido la base para entender el espacio híbrido de nuestro prototipo.

Así, en las conclusiones del proyecto destacamos también la importancia de las imágenes para suscitar conmoción y generar clichés referidos a los acontecimientos y espacios que tratamos. Hablamos del poder de las imágenes que son transformadas en iconos, y que Cornelia Brink denomina “*Secular icons*” y en particular “*icons of extermination*” referidos a los campos de concentración.

También Susan Sontag enfocó, nuestra visión crítica a los medios de información, llegando a entender en la práctica el poder de la imagen en nuestro prototipo. Ese espectáculo bélico ansiado por los medios de comunicación, es uno de los temas con más importancia que hemos desarrollado dentro del marco teórico y práctico.

Otra conclusión importante del trabajo de investigación teórica, está referida a la sacralización del Holocausto. Totalmente relacionada con las conclusiones anteriores, esta sacralización a llevado a una falsa aura y banalización del espacio de Auschwitz. Esto establece una fusión entre el tipo de turismo propio de los campos de concentración con los visitantes de parques temáticos. Vemos importante mostrar este tratamiento de los diferente medios de comunicación, así como de los poderes, organizaciones que utilizan la historia de las víctimas para objetivos ideológicos y económicos. Estamos frente a la espectacularización de sucesos históricos, que con los diferentes tratamientos literarios, cinematográficos, etc., son víctimas de la transformación en mero espectáculo para un turismo que en muchos de los casos no tienen un conocimiento previo y personal para poder contrastar lo “representado”.

Las diferentes emociones y experiencias que creemos vivir fuera de nuestra cotidianidad se producen en espacios artificiales, en los que mediante el uso de las nuevas tecnologías de la imagen, maquinaria técnica y demás infraestructuras de entretenimiento, esa otra realidad da la vuelta para no ser más que otra cara de la misma cotidianeidad. Vivimos en ciudades temáticas, donde se preparan circuitos turísticos para “conocer” la cultura del país, así como el tiempo de ocio es desarrollado en centros comerciales y parques temáticos. En cierta forma estamos bajo sistemas de control, ya que formamos parte de espacios controlados mediante códigos y máquinas. La relación de las

“máquinas” con el mundo “virtual” nos educa o adiestra para un acercamiento al sistema de control, y un alejamiento a nuestros orígenes expresivos y naturales. Esto bien podría ser la quinta conclusión que hemos desarrollado en todo el proceso teórico-práctico.

Respecto a las conclusiones relativas a los audiovisuales interactivos nos gustaría apuntar las siguientes virtudes y carencias:

- Valoramos el medio interactivo para mostrar la información audiovisual, pero observamos, tanto en nuestro proyecto como en las piezas referenciales analizadas, unas carencias en la capacidad de atención del usuario. En la bifurcación de la atención entre la información transmitida y el sistema de interactividad a través de la interface, observamos una pérdida de intensidad del contenido, tal vez debido a que el proceso de exploración y búsqueda de los elementos interactivos aproxima la experiencia al juego, cayendo con ello a algo muy próximo a los aspectos negativos que hemos analizado sobre los espacios mutantes.
- La estructura narrativa no-lineal es más acorde a nuestro presente y debería comunicar al usuario —mediante audiovisuales, imágenes, panoramas y sonidos— unas sensaciones y conceptos que creemos importantes en el actual contexto político-social. En proyectos futuros debemos profundizar en el vehículo que transmita ese tipo de narrativas y evitar los problemas detectados.
- Somos conscientes de la visión estéticamente plana del prototipo, tal vez por el trabajo realizado en las panorámicas, donde parece todo muy estático. Las ventanas de vídeo flotantes, también ayudan al estatismo cuadrangular de la imagen final.

Por todo ello, la última conclusión es la expectativa de mantener la investigación en trabajos futuros para abordar las carencias detectadas con la experiencia que nos ha aportado este Trabajo Final de Máster. Sobretodo carencias en el desarrollo técnico que es necesario replantear y abordar desde otras perspectivas en cuanto a programación. También considerar la opción de incluir entornos 3D, que podría resultar de gran

ayuda para crear la experiencia de espacio virtual. Muchas son las cosas que deberíamos revisar para realizar un proyecto consistente, pero la consistencia se alcanza gracias a pequeñas aportaciones que como ésta suman su pequeño grano de arena.

## VI. BIBLIOGRAFÍA

AGAMBEN, Giorgio, *Lo que queda de Auschwitz*, Valencia, Pre-Textos, 2000.

AMÉRY, Jean, *Más allá de la culpa y la expiación*, Valencia, Pre-Textos, 2001.

AUGÉ, Marc, *Los no Lugares*, Barcelona, Gedisa, 2008.

BAER, Alejandro, *Holocausto. Recuerdo y representación*, Editorial Losada, Madrid, 2006.

BAUDELAIRE, Charles., *Las flores del mal*, Madrid: Edaf, 2009

BENJAMIN, Walter, *Sobre la Fotografía*, Valencia: Pre-textos, 2007

BOZAL Fernández, Valeriano; *Imagen de Goya*. Barcelona: Lumen, 1983.

BOZAL, Valeriano, *Francisco Goya, vida y obra*, (2 vols.) Madrid: TF., 2005.

BRINK, Cornelia. "Secular icons: Looking at Photographs from nazi concentration camps" en *History & Memory*, vol. 12, nº.1, Spring/Summer 2000, Indiana University, EEUU.

CANOGAR, Daniel, *Ciudades efímeras, Exposiciones Universales: Espectáculo y Tecnología*, Madrid: Julio Ollero Editor, 1992.

CLAUSSEN, Detlev, *Grenzen der Aufklärung: Die gesellschaftliche Genese des modernen Antisemitismus*, Frankfurt/M., 1994.

DELEUZE, Gilles, *Pos-escritum sobre las sociedades de control, Conversaciones*, Valencia: Pre-textos, 1999.

DUQUE, Félix, *Arte Público y Espacio Político*, Madrid: Akal, 2001.

EVRON, Boas, "Holocaust: The uses of disaster", en *Radical America*, julio – agosto de 1983.

- FINKELSTEIN, Norman G, *La Industria del Holocausto*, Madrid: Siglo XXI, 2002.
- FRANKL, Viktor E., *El hombre en busca de sentido*, Barcelona: Editorial Herder, 1991.
- FROM, Erich, *El Miedo a la Libertad*, Barcelona: Paidós Ibérica, S. A., 1982.
- GIMENÉZ FRONTÍN, J. L. *El surrealismo: en torno al movimiento bretoniano*, Barcelona: Montesinos, 1983.
- GLENDINNING, Nigel, "Los desastres de la guerra", en *Francisco de Goya*, Madrid, Cuadernos de Historia 16 (col. «El arte y sus creadores», n.º 30), 1993.
- GOLDBERG, Vicky, *The Power of Photography: How Photographs Changed Our Lives*, New York: Abbeville Press, 1991.
- HARTMAN, Geoffrey, "Preserving the Personal Story: The Role of Video Documentation", en M. Litell, R. Libowitz y E. Bodek Rosen (eds.), *The Holocaust Forty Years After*, Lewiston: E. Mellen Press., 1989.
- HUHTAMO, Erkki. "Encapsulated Bodies in Motion: Simulators and the Quest for Total Immersion," in Simon Penny (ed.), *Critical Issues in Electronic Media*, SUNY Press, 1995.
- HUYSSSEN, Andreas, *En busca del futuro perdido. Cultura y memoria en tiempos de globalización*, México: Fondo de Cultura Económica, 2002.
- JAY, Martin, *La crisis de la experiencia en la era postsubjetiva*, Ediciones Universidad Diego Portales, Chile, 2003.
- JODOROWSKY, Alejandro, *La danza de la realidad (Psicomagia y psicochamanismo)*, Madrid: Siruela, 2006.
- KERTÉSZ, Imre, *Dossier K*, Barcelona: Acantilado, 2007.
- KRISTEVA, Julia, *Poderes de la perversión*, México: Siglo XXI, 2000.



- LEVI, Primo, *Si Esto Es Un Hombre*, Barcelona: Muchnik, 2002.
- LAFUENTE FERRARI, Enrique; *Las litografías de Goya*, Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- LOZANO, Álvaro, *El Holocausto y la cultura de masas*, Barcelona: Melusina, 2010.
- MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós, 2005.
- OZICK, Sitia, "All the World Wants the Jews Dead", en *Esquire*, noviembre de 1974.
- REICHEL, Meter, "Steine des Anstoßes," en E. François, H. Siegrist y J. Vogel, (eds.), *Nation und Emotion*, Göttingen, 1995.
- SADE, Donatien A, *Juliette o El vicio recompensado*, Madrid: Clásicos Babilonia, Testimonio Siglo XXI, 1991.
- SCHMUCLER, Hector, "Memoria de la comunicación", en *Spielberg y el escándalo de estetizar el horror*, Buenos Aires: Biblos, 1997.
- SONTAG, Susan, *Ante el dolor de los demás*, Madrid: Alfaguara, 2003
- SPIEGELMAN, Art, *Maus: A Survivor's Tale*, Madrid: Planeta-DeAgostini, 2001
- STAROBINSKI, Jean, "Les cheminées et les clochers", *Magazine littéraire*, N° 280, septiembre de 1990. Presses du CNRS, 1989.
- TRÍAS, Eugenio, *Lo Bello y lo Siniestro*, Barcelona: Ariel, 2001.
- WIESEL, Elie, "The Trivialization of the Holocaust: Semi-Fact and Semi-Fiction" en *New York Times*, 16 de abril de 1978.
- WIESEL, Elie "Trivializing Memory", en *From the Kingdom of Memory*, Nueva York: Schocken Books 1990.
- WIESEL, Elie, *Against Silence*, vol. III, New York: Irving , 1985.

## DOCUMENTOS TELEMÁTICOS

ANTÓN, Jacinto, "El Nobel ante el espejo, Imre Kertész se enfrenta a sus recuerdos en su nuevo libro, «Dossier K»" [fecha de consulta 15/8/2010]  
[http://www.elpais.com/articulo/cultura/Nobel/espejo/elpepicul/20070927elpepicul\\_5/Tes](http://www.elpais.com/articulo/cultura/Nobel/espejo/elpepicul/20070927elpepicul_5/Tes)

BOUWHUIS, Jelle, "Un nuevo canon. Norman Kein sobre "Scripted spaces",  
*Revista de arte Metropolis M*, 2007 Nr 4. [fecha de consulta 12/07/2010]

<http://www.metropolism.com/magazine/2007-no4/een-nieuwe-canon/>

Traducción: <http://cronicasurbanas.blogspot.com/2007/09/scripted-spaces.html>

BREA, José L., *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*, [fecha de consulta 14/08/2010]

[http://laerapostmedia.net/pedidos/laepm\\_PDF.html](http://laerapostmedia.net/pedidos/laepm_PDF.html)

DEBORD, Guy, *La sociedad del espectáculo*, 1967, [Fecha de consulta 22-01-2010] <http://www.sindominio.net/ash/espect7.htm>

Redacción El Cultural.es, "Balka o la representación imposible. Reflejos Condicionados", [texto on-line] [fecha de consulta 16/10/2010]

[http://www.elcultural.es/articulo\\_imp.aspx?id=22019](http://www.elcultural.es/articulo_imp.aspx?id=22019)

"Experiments in interactive panoramic cinema", en Scott S. Fisher, Steve Anderson, Susana Ruiz, Michael Naimark, Perry Hoberman, Mark Bolas, Richard Weinberg, *Interactive Media Division*, USC School of Cinema-Television, CA USA [fecha de consulta, 20/11/2009]

<http://www.technohistory.net/wp-content/uploads/2009/06/PanoramicCinema.pdf>

BAL, Mieke, "arte para lo político" [fecha de consulta: 06/03/2010]

[http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/03\\_bal.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/03_bal.pdf)

BACHELARD, Gastón. "La poética del espacio", *La Poética del Espacio*. México D.F. FCE. 1975. [texto on-line] [consulta: 03/02/2010]

<http://agorarosario.blogspot.com/2007/09/la-potica-del-espacio-bachelard-gastn.html>

BOUWHUIS, Jelle, "Un nuevo canon Norman Kein sobre "Scripted spaces",  
Revista de arte Metropolis M, 2007 Nr 4. [texto on-line] [consulta: 09/04/2010]  
<http://www.metropolism.com/magazine/2007-no4/een-nieuwe-canon/>  
Traducción: <http://cronicasurbanas.blogspot.com/2007/09/scripted-spaces.html>

FOUCAULT, Michel, "El ojo del poder", *Entrevista con Michel Foucault, en Bentham, Jeremías, El Panóptico*, eBooket. [consulta: 22/02/2010]  
<http://www.eBooket.net>

GEA, Juan Carlos, "Gijón, Parque Temático. Cuatro improvisaciones", en *Otro Valor* nº 33, Agosto 2002, [consulta: 16/02/2010]  
[http://xixon.izquierdaxunida.com/documentos/otro\\_valor33\\_agosto\\_2002.pdf](http://xixon.izquierdaxunida.com/documentos/otro_valor33_agosto_2002.pdf),

HITZ, Rubén. "Viejos y nuevos modos de contacto entre viejos y nuevos regímenes visuales", [consulta: 03/04/2010]  
<http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/hitz.pdf>

HUHTAMO, Erkki, "Máquinas de diversión, máquinas de problemas", en *Artnodes. Interseccions entre arts, ciències i tecnologies* nº 7, UOC, 2007.  
[fecha consulta 06/07/2010] <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/huhtamo.pdf>

JIMENEZ, Pedro. "Aplicaciones del Cine Interactivo en la Educación Secundaria. Un caso Práctico: Modem.Drama". en *Actas del congreso Luces en el Laberinto Audiovisual*. 2003. [consulta: 18/03/2010]  
<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-lat-0311/msg00042.html>

LÓPEZ NIETO, Daniel. "Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos" [texto on-line] [consulta 20/09/2010]  
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2212686&orden=101262...>

SAUER, Alexander. "Poliexpresividad del Arte y Envejecimiento de la Propiedad Intelectual: un caso de narrativa no lineal", [consulta 01/006/2010]  
<http://carlosmanzano.net/narrativas/narrativas17.pdf>

SIERRA, Julio, “La serie de televisión «Holocausto» provoca en la RFA un debate nacional sobre el nazismo» El País, 30/01/1979 [consulta 20/06/2010]  
[http://www.elpais.com/articulo/cultura/ALEMANIA/SIONISMO/NAZISMO/serie/television/Holocausto/provoca/RFA/debate/nacional/nazismo/elpepicul/19790130elpepicul\\_9/Tes/](http://www.elpais.com/articulo/cultura/ALEMANIA/SIONISMO/NAZISMO/serie/television/Holocausto/provoca/RFA/debate/nacional/nazismo/elpepicul/19790130elpepicul_9/Tes/)

PULEO, Alicia H. “En torno a la polémica igualdad/diferencia”, [consulta 21/07/2010]  
[http://www.nodo50.org/mujeresred/feminismo-a\\_puleo-igualdad-diferencia.html](http://www.nodo50.org/mujeresred/feminismo-a_puleo-igualdad-diferencia.html)

MONTANER, Joseph M. “Traumas urbanos: La pérdida de la memoria”,  
[http://www.cccb.org/rcs\\_gene/josepmariamontaner.pdf](http://www.cccb.org/rcs_gene/josepmariamontaner.pdf) [consulta 11/08/2010]

NIETO Santos, M<sup>a</sup> del Carmen. “Espacios pervertidos. Auschwitz: la otra realidad”, 2007. <http://www.redvisual.net/pdf/26.pdf> [consulta 28/08/2010]

## 6.2. TESIS DOCTORALES Y PROYECTOS FINAL DE MÁSTER

BENAVENTE, Carlos Alberto. *La rebelión contra el cuerpo - Acerca de la introducción del cadáver en las prácticas artísticas contemporáneas*, Tesis de grado en teoría e historia del arte. Santiago, Chile, 2005.

DÍAZ García, Diego José. *De la Plaza al Chat: Análisis de las transformaciones del espacio público desde la práctica artística neomedial*, Programa de doctorado Artes Visuales e Intermedia, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos. 2007.

PIQUERAS Marín, María Dolores. *Instalaciones Interactivas de Configuración Fílmica (IICF). Marco conceptual y ensayo experimental*, Programa de doctorado Artes Visuales e Intermedia, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos. 2007.

COMERON, Octavi. *La fábrica Transparente Arte y Trabajo en la época postfordista*, Programa de doctorado: Desplaçaments en el llenguatge de la Pintura. Bienio 97-99, Departament de Pintura Univerisitat de Barcelona, 2007.

MONTALVO Gallego, Blanca. *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia*, Programa de doctorado Artes Visuales e Intermedia, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos. 2003.

PORTALÉS Ricart, Cristina. *Entornos multimedia de realidad aumentada en el campo del arte*, Programa de doctorado Artes Visuales e Intermedia, Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos. 2008.

MARTÍNEZ Sellés, Francisco. *Luz artificial en la percepción-participación del espacio público arquitectónico contemporáneo*. Proyecto Final de Máster de Artes Visuales y Multimedia Departamentos de Pintura y Escultura Facultad de Bellas Artes de San Carlos – UPV. 2010.

### 6.3. PÁGINAS WEB

Laboratorio de Luz. BBA Valencia [consulta: 22/08/2009]

<http://www.upv.es/laboluz/leer/lecturas.html>

Berliner – Spreepark, [consulta: 23/05/2009]

<http://www.berliner-spreepark.de/>

Disneyland, [consulta: 09/12/2009]

<http://disneyland.disney.go.com/>

<http://www.disneylandparis.es/>

Información de todos los parques temáticos estatales, [consulta: 04/01/2010]

[http://parques\\_tematicos.index.es/#17780](http://parques_tematicos.index.es/#17780)

Parques temáticos del País Valencià:

<http://www.aquopolis.es/>

<http://www.aqualandia.net>

<http://www.gulliveria.com>

<http://www.aquarama.net>

<http://www.jardindelpapagayo.com>

<http://www.zoovalencia.com>

<http://www.cac.es>

<http://www.jardibotanic.org>

<http://www.parquefaunaiberica.es>

<http://www.parqueelpla.com>

<http://www.devesagardens.com>

<http://www.mundomar.es>

<http://www.proyectoadaí.com>

<http://www.marinador.com>

<http://www.arca1.com>

<http://www.safariaitana.com>

<http://www.polapark.com>

<http://www.riosafari.com>

<http://www.terrannatura.com>  
<http://www.botanicotropical.com>  
<http://www.safaripark.es>  
<http://www.saltapins.com>  
<http://www.terramicapark.com>  
<http://www.terrannatura.com>

## **CAMPOS DE CONCENTRACIÓN – HOLOCAUSTO IMPRESIÓN LASER DE UNOS 100**

<http://www.auschwitz.org.pl>  
<http://www.belzec.org.pl>  
<http://www.stichting-sobibor.nl>  
<http://www.topfundsoehne.de>  
<http://www.bfilm.de>  
<http://www.film-kultur.de>  
<http://www.filmforumkoeln.de.vu>  
<http://www.bildungswerk-ks.de>  
<http://www.heritageradio.net>  
<http://www.taz.de>  
<http://www.holocaustcommission.org>  
<http://www.faz.de>  
<http://www.sz.de>  
<http://www.chgs.umn.edu>  
<http://www.friedensdienst.at>  
<http://www.gedenkdienst.org>  
<http://www.hrb.at>  
<http://www.martingilbert.com>  
<http://www.hmlc.org>  
<http://www.lernen-aus-der-geschichte.de>  
<http://www.jmberlin.de>  
<http://www.holocaust-trc.org>  
<http://www.fasena.de>  
<http://www.dietzverlag.de>  
<http://www.amnesty.de>  
<http://www.hr-online.de>  
<http://www.bethshalom.com>

<http://www.auschwitz-und-ich.de>  
<http://www.dora.de>  
<http://www.wn-bda.de>  
<http://www.jmberlin.de>  
<http://www.raymond-faure.com>  
<http://www.inach.net>  
<http://www.natzweiler.info>  
<http://www.umbruch-bildungswerk.de>  
<http://www.crdp.ac-reims.fr>  
<http://www.axishistory.com>  
<http://www.stutthof.pl>  
<http://www.kz-gedenkstaette-dachau.de>  
<http://www.bergenbelsen.de>  
<http://www.belzecpl.webpark.pl>  
<http://www.cympm.com>  
<http://www.sobibor.info>  
<http://www.sobibor.com>  
<http://www.historyplace.com>  
<http://www.chelmno.pl>  
<http://www.chelmno.fr.pl>  
<http://www.stiftung.chelmno.info>  
<http://www.bildungserver.de>  
<http://www.celan-projekt.de>  
<http://www.majdanek.pl>  
<http://www.gis-wf.de>  
<http://www.rudyphoto.com>  
<http://www.historylearningsite.co.uk>  
<http://www.h-net.org>  
<http://www.uni-protokolle.de>  
<http://www.olokaustos.org>  
<http://www.ac-rouen.fr>  
<http://www.jewishgen.org>  
<http://www.lescamps.org>  
<http://www.bildungswerk-ks.de>  
<http://www.shoahproject.org>  
<http://www.holocaust.com.au>  
<http://www.zchor.org>



<http://www.holocaustchronicle.org>  
<http://www.jewishjournal.com>  
<http://www.zuklampen.de>  
<http://www.dtv.de>  
<http://www.amazon.de>  
<http://www.lagergemeinschaft-auschwitz.de>  
<http://www.auschwitz-international.org>  
<http://www.fritz-bauer.de>  
<http://www.holocaust.juden-in-europa.de>  
<http://www.nadir.org>  
<http://www.mdsm.pl>  
<http://www.wsg-hist.uni-linz.ac.at>  
<http://www.tacheles.net>  
<http://www.auslandsdienst.at>  
<http://www.nsberatung.de>  
<http://www.claimscon.org>  
<http://www.amcha.de>  
<http://www.h-ref.de>  
<http://english.gfh.org.il>  
<http://www.tu-berlin.de>  
<http://www.centropa.org>  
<http://www.erinnern-online.de>  
<http://www.mazal.org>  
<http://www.nationalsozialismus.de>  
<http://www.ns-archiv.de>  
<http://www.gedenkstaette-bernburg.de>  
<http://www.sachsenhausen.brandenburg.de>  
<http://www.kz-gedenkstaette-dachau.de>  
<http://www.topographie.de>  
<http://www.dhm.de>  
<http://www.bundesarchiv.de>  
<http://www.memorial-cdjc.org>  
<http://www.vhf.org>  
<http://www.chgs.umn.edu>  
<http://www.yivoinstitut.org>  
<http://www.flholocaustmuseum.org>  
<http://www.ruhr-uni-bochum.de>

<http://www.ifz-muenchen.de>  
<http://www.jewishinstitute.org.pl>  
<http://www.wiesenthal.com>  
<http://www.igf.ini.uni-frankfurt.net>  
<http://www.stiftung-evz.de>  
<http://www.akdh.ch>  
<http://www.kritischeaktionaere.de>  
<http://www.asf-ev.de>  
<http://www.gdw-berlin.de>  
<http://www.jungle-world.com>  
<http://www.hlz.hessen.de>  
<http://www.studienkreis-widerstand-1933-45.de>  
<http://de.wikipedia.org>  
<http://www.fritz-bauer-institut.de>  
<http://www.polen-news.de>  
<http://www.zwangsarbeiterinnen.org>  
<http://www.antisemitismus.net>  
<http://www.extremismus.com>  
<http://www.versoehnungskirche-dachau.de>  
<http://www.jewish-forum.de>  
<http://www.bildungszentrale.de>  
<http://www.ig-zwangsarbeit.de>  
<http://www.judentum.net>  
<http://www.juedisches-archiv-chfrank.de>  
<http://www.holocaust-education.de>  
<http://www.sintiundroma.de>  
<http://www.shoahproject.org>  
<http://www.doew.at>  
<http://www.deathcamps.org>  
<http://www.holocaustcenter.org>  
<http://www.cine-holocaust.de>  
<http://www.holocaustmmb.org>  
<http://www.his-online.de>  
<http://www.teachingholocaust.com>  
<http://www.ajcf.pl>  
<http://www.boehrlau.de>  
<http://www.univie.ac.at>

<http://www.christen-und-juden.de>  
<http://www.juden.de>  
<http://www.aktion-menschen.de>  
<http://www.uni-marburg.de>  
<http://www.memorial-cdjc.org>  
<http://www.isf-freiburg.org>  
<http://www.judaicabooks.net>  
<http://www.centrum-dialogu.oswiecim.pl>  
<http://www.fischer-tb.de>  
<http://www.edition-diskord.de>  
<http://www.annefrank.de>  
<http://www.annefrank.com>  
<http://www.jbs-anne-frank.de>  
<http://www.geschichtsunterricht-online.de>  
<http://www.annefrank.ch>  
<http://www.ghwk.de>  
<http://www.majdanek.pl>  
<http://www.topf-holocaust.de>  
<http://www.zyklon-b.info>  
<http://www.holocaustliteratur.de>  
<http://www.nurinst.org>  
<http://www.buchenwald.de>  
<http://www.ebensee.org>  
<http://www.gusen.org>  
<http://www.mauthausen-memorial.at>  
<http://www.gedenkstaette-grafeneck.de>  
<http://www.schloss-hartheim.at>  
<http://www.shoa.de>  
<http://www.nfhdata.de>  
<http://www.auschwitz-muzeum.oswiecim.pl>  
<http://www.remember.org>  
<http://www.dhm.de>  
<http://www.erziehung-nach-auschwitz.de>  
<http://www.nizkor.org>  
<http://www.yadvashem.org>  
<http://www.ajcf.org>  
<http://www.jewishvirtuallibrary.org>

<http://motlc.wiesenthal.com>  
<http://www.hvitebusser.no>  
<http://www.deportati.it>  
<http://www.holocaustsurvivors.org>  
<http://www.holocaustforgotten.com>  
<http://www.jewishgen.org>  
<http://www.auschwitz.be>  
<http://www.holocaust-info.dk>  
<http://www.holocaust-history.org>  
<http://www.ushmm.org>  
<http://www.shoah.de>  
<http://www.akdh.de>  
<http://www.swr.de>  
<http://www.ard.de>  
<http://www.3sat.de>  
<http://www.brainstormingcenter.com>  
<http://www.uni-protokolle.de>  
<http://www.klarsfeld.org>  
<http://www.pbs.org>  
<http://www.history1900s.about.com>

## 6.4 REFERENCIAS AUDIOVISUALES

### TEMÁTICA HOLOCAUSTO, NAZI, 2GM...

*The lost World*, Harry O. Hoyt (1925)  
*The Croad*, Vidor King (1928)  
*Triumph des Willens*, Leni Riefenstahl (1935)  
*Olympia*, Leni Riefenstahl (1938)  
*The Great Dictator*, Charles Chaplin (1940)  
*Casablanca*, Michael Curtiz (1942)  
*This Land Of Mine*, Jean Renoir (1943)  
*Hangmen Also Die*, Fritz Lang (1943)  
*Ministry of Fear*, Fritz Lang (1944)  
*Lifeboat*, Alfred Hitchcock (1944)  
*To Have And Have Not*, Howard Hawks (1944)  
*Paisà*, Roberto Rossellini (1946)  
*A Foreign Affair*, Billy Wilder (1948)  
*Germania, anno zero*, Roberto Rossellini (1948)  
*Five Fingers*, Joseph L. Mankiewicz (1952)  
*The Juggler*, Edward Dmytryk (1953)  
*Stalag 17*, Billy Wilder (1953)  
*Nuit et brouillard*, Alain Resnais (1956)  
*The One That Got Away*, Roy Ward Baker (1957)  
*The Young Lions*, Edward Dmytryk (1958)  
*A Time to Love and a Time to Die*, Douglas Sirk (1958)  
*Die "Kapò"*, Gillo Pontecorvo (1959)  
*The Diary of Anne Frank*, George Stevens (1959)  
*Exodus*, Otto Preminger (1960)  
*Judgment at Nuremberg*, Stanley Kramer (1961)  
*The Guns of Navarone*, J. Lee Thompson (1961)  
*Pasazerka*, Andrzej Munk - Witold Lesiewicz (1963)  
*The Great Escape*, John Sturges (1963)  
*The Pawnbroker*, Sidney Lumet (1964)  
*The Train*, John Frankenheimer (1964)  
*The Sound Of Music*, Robert Wise (1965)  
*The Dirty Dozen*, Robert Aldrich (1967)  
*The Night of the Generals* Anatole Litvak (1967)  
*La Vingt-cinquième heure*, Henri Verneuil (1967)  
*La caduta degli dei*, Luchino Visconti (1969)

*When Dinosaurs Ruled The Earth*, Val Guest (1970)  
*Tora! Tora! Tora!*, Richard Fleischer - Toshio Masuda - Kinji Fukasaku (1970)  
*Cabaret*, Bob Fosse (1972)  
*Rappresaglia*, George P. Cosmatos (1973)  
*The Odessa File*, Ronald Neame (1974)  
*Ilsa, She-Wolf of the SS*, Don Edmonds (1975)  
*The Hiding Place*, F. Collier (1975)  
*The Man in the Glass Booth*, Arthur Hiller (1975)  
*Marathon Man*, John Schlesinger (1976)  
*Voskhozhdeniye*, Larisa Shepitko (1977)  
*Cross of Iron*, Sam Peckinpah (1977)  
*Una giornata particolare*, Ettore Scola (1977)  
*Boys from Brazil*, Franklin J. Schaffner (1978)  
*Holocausto*, Marvin J. Chomsky (1978)  
*The House On Garibaldi Street*, Peter Collison (1979)  
*Blechtrommel*, Volker Schlöndorff (1979)  
*Victory*, John Huston (1981)  
*Eye of the Leedle*, Richard Marquand (1981)  
*Lili Marleen*, R. W. Fassbinder (1981)  
*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg (1981)  
*Sophie's Choice*, Alan Pakula (1982)  
*The Wall*, Robert Markowitz (1982)  
*To Be Or Not To Be*, Alan Jonson (1983)  
*The Scarlet and the Black*, Jerry London (1983)  
*Au nom de tous les miens*, Robert Enrico (1983)  
*Shoah*, Claude Lanzmann (1985)  
*The Emperor's Naked Army Marches On*, Yuki Yukite shingun (1987)  
*Escape from Sobibor*, Jack Gold (1987)  
*Au revoir, les enfants*, Louis Malle (1987)  
*Enemies, a Love Store*, Paul Mazursky (1989)  
*Pursuit*, Ian Sharp (1989)  
*Music Box*, Gavras-Costa (1989)  
*Triumph of the Spirit*, Robert M. Young (1989)  
*Europa, Europa*, Aqniezka Holland (1990)  
*Korczak*, Andrzej Wajda (1990)  
*Alan and Naomi*, Sterling V. Wagenen (1991)  
*Europa*, Lars von Trier (1991)  
*Schindler's List*, Steven Spielberg (1993)

*Swing Kids*, Thomas Carter (1993)  
*Bent*, Sean Mathias (1997)  
*The Truce*, Francesco Rossi (1997)  
*La vita bella*, Roberto Benigni (1997)  
*American History X*, Tony Kaye (1998)  
*I skrzypce przestaly grac*, Alexander Ramati (1998)  
*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg (1998)  
*So weit die fübe tragen*, Hardy Martins (2001)  
*Enemy at the Gates*, Jean-Jacques Annaud (2001)  
*Conspiracy*, Frank Pierson (2001)  
*Amen*, Costa-Gavras (2002)  
*The Pianist*, Roman Polanski (2002)  
*Saints and Soldiers*, Ryan Little (2003)  
*Stauffenberg*, Jo Baier (2004)  
*Der Neunte Tag*, Volker Schlöndorff (2004)  
*NaPoIA*, Dennis Gansel (2004)  
*L' équipier*, Philippe lioret (2004)  
*Der untergang*, Oliver Hirschbiegel (2004)  
*Sophie Scholl: Die letzten Tage*, Marc Rothemund (2005)  
*Der letzte zug*, Dana Vávrová y Joseph Vilsmaier (2006)  
*Ghetto*, Audrius Juzenas (2006)  
*Sorstalanság*, Lajos Koltai (2006)  
*Obsluhoval jsem anglického krále*, Jirí Menzel (2006)  
*Zwartboek*, Paul Verhoeven (2006)  
*Die fälscher*, Stefan Ruzowitzky (2007)  
*Outpost*, Steve Barker (2008)  
*The Boy in the Striped Pyjamas*, Mark Herman (2008)  
*Julia*, Erick Zonca (2008)

#### 6.4.1. OTROS AUDIOVISUALES

Noticiero alemán: *Die Deutsche Wochenschau* (1940-1945)

Serie de Televisión de la RDA – Rodada: *Kultur Park Plänterwald* (Spreepark posteriormente):

*Spuk unterm Riesenrad*, Günter Meyer (1979)

*Grandes Enigmas del siglo XX*, Planeta De Agostini, 2006. Colección de DVD's:

- *Mengele: El ángel de la muerte*. Brian Moser (1985)
- *Los últimos días de Hitler – El ejercito secreto de Stalin*. Tagle Rock Entertainment Ltd (1999-2004)
- *Plan secreto para asesinar a Hitler*. David McNab (2004)

*Documental sobre el Spreepark y la vida de Norbert Witte:*

*Achterbahn*, Mitterauer Buchhandel, Meter Dörfler (2009)



#### 6.4.2. CONSULTAS ON-LINE DE REFERENTES ARTÍSTICOS

Agata Siwek, *Original Souvenirs Auschwitz-Birkenau* (2001) [fecha de consulta 30/012/2009]

<http://www.siwek.nl/>

[http://ww2freak.blogspot.com/2007\\_02\\_01\\_archive.html](http://ww2freak.blogspot.com/2007_02_01_archive.html)

<http://www.nytimes.com/2004/09/15/arts/design/15buch.html>

Amir Yatziv, *Arbeit Macht Frei* (2009), [fecha consulta 18/11/2009]

[http://www.culture.pl/pl/culture/artykuly/wy\\_wy\\_yatziv\\_arbeit\\_warszawa](http://www.culture.pl/pl/culture/artykuly/wy_wy_yatziv_arbeit_warszawa)

<http://www.obieg.pl/recenzje/16943>

<http://www.zdg.md/social/arbeit-macht-frei-sau-ce-nu-a-apucat-sa-vada-vlad-filat-in-varsovia-ii>

Art Spiegelman, *Maus* (1973-1986), [fecha de consulta 30/011/2009]

<http://lambiek.net/artists/s/spiegelman.htm>

<http://www.guiadelcomic.com/comics/maus.htm>

<http://www.barclayagency.com/spiegelman.html>

Francisco de Goya, *Los desastres de la guerra* (1810-1815), [fecha de consulta 20/011/2009]

<http://clio.rediris.es/n31/desastreguerra/estampas.htm>

[http://servicios.bne.es/productos/Goya/es\\_home\\_desastres.html](http://servicios.bne.es/productos/Goya/es_home_desastres.html)

<http://www.asociacionlossitios.com/grabadosgoya.htm>

Hubert Czerepok, *Nie tylko dobro przychodzi z gory* (2008), [fecha de consulta 26/011/2009]

<http://strasznasztuka.blox.pl/2008/07/Nie-tylko-dobro-przychodzi-z-gory.html>

[http://www.wywrota.pl/db/artykuly/15776\\_survival\\_\\_nie\\_tylko\\_dobro\\_przychodzi\\_z\\_g.html](http://www.wywrota.pl/db/artykuly/15776_survival__nie_tylko_dobro_przychodzi_z_g.html)

[http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/wy\\_wy\\_czerepok\\_conspiratorium\\_poznan](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/wy_wy_czerepok_conspiratorium_poznan)

Jozef Szajna, *Geny inżynierija IV*, (1991); *Replica III*, performance, (1973), [fecha de consulta 06/011/2009]

<http://news.google.com/newspapers?nid=1757&dat=19780219&id=1UEfAAAAI BAJ&sjid=-9AEAAAAI BAJ&pg=6640,12859536>

<http://ecodiario.economista.es/cultura/noticias/618032/06/08/Fallece-Jozef-Szajna-un-maestro-del-teatro-polaco.html>

<http://www.3pytania.pl/english/galer2.html>

Laboratorio de Luz, *Interfaces Digitais POA\_VAL Laboratorio\_1* (2007) [fecha de consulta 09/05/2009]

<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/download/14717/8615>

Masaki Fujihata, *Field-Work@Alsace* (2002), [fecha de consulta 03/04/2009]

<http://www.fujihata.jp/>

[http://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist\\_Fujihata.html](http://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist_Fujihata.html)

Miroslaw Bałka, *Bambi - Winterreise* (2003); *AUSCHWITZWIELICZKA* (2009); *How It Is*, (2009); *Tristes tropiques* (2004) [fecha de consulta 27/10/2009]

<http://www.guardian.co.uk/artanddesign/2009/dec/15/miroslaw-balka-topography>

<http://www.publico.es/agencias/efe/259895/polaco/mirolaw/balka/creado/instalacion/provoca/claustrofobia>  
[http://www.miesiacwkrakowie.pl/index.php?option=com\\_content&view=article&id=464:auschwitz-birkenau-mirosaw-baka&catid=44:galerie&Itemid=94](http://www.miesiacwkrakowie.pl/index.php?option=com_content&view=article&id=464:auschwitz-birkenau-mirosaw-baka&catid=44:galerie&Itemid=94)  
<http://www.mybufferguest.com/index.php/el-caos-y-la-claustrofobia-de-mirolaw-balka/>  
<http://dai1grupodsantacanapablo.blogspot.com/2009/10/mirolaw-balka-en-la-turbine-hall-de-la.html>  
<http://www.recirca.com/reviews/2008/texts/mb.shtml>  
[http://www.modernart.ie/en/page\\_170568.htm](http://www.modernart.ie/en/page_170568.htm)  
<http://www.obieg.pl/rozmowy/1429>  
<http://www.umass.edu/fac/calendar/universitygallery/events/MIROSLAWBALKA.html>  
<http://www.recirca.com/reviews/2007/texts/balka.shtml>

Rafał Jakubowicz, *Arbeitsdisziplin* (2002), [fecha de consulta 28/10/2009]  
[http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum\\_II\\_2002.htm](http://www.raster.art.pl/archiwa/archiwum_II_2002.htm)  
[http://www.indeks73.pl/pl/web\\_journal,\\_50\\_,144.php](http://www.indeks73.pl/pl/web_journal/_50_,144.php)  
[http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os\\_jakubowicz\\_rafal](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os_jakubowicz_rafal)

THE LABYRINTH PROJECT, *Bleeding Through: Layers of L.A., 1920-1986* (2003); *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002), [fecha de consulta 03/04/2009]  
[http://www.annenberg.edu/labyrinth/o\\_neill/o\\_neill.html](http://www.annenberg.edu/labyrinth/o_neill/o_neill.html)  
<http://www.upv.es/laboluz/2222/esquema.htm>

Zbigniew Libera, *Christus ista Mein Lieben* (1990), *Lego Concentration Camp* (1996); *Pozytywy - Positives* (2002-2003); *El Che siguiente imagen* (2003) [fecha de consulta 22/10/2009]  
<http://www.othervoices.org/2.1/feinstein/auschwitz.html>  
<http://albertis-window.blogspot.com/2010/03/liberas-lego-concentration-camp.html>  
[http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os\\_libera\\_zbigniew](http://www.culture.pl/en/culture/artykuly/os_libera_zbigniew)  
<http://raster.art.pl/gallery/artists/libera/libera.htm>  
[http://www.masdearte.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=5044&Itemid=5](http://www.masdearte.com/index.php?option=com_content&view=article&id=5044&Itemid=5)  
<http://www.othervoices.org/2.1/feinstein/auschwitz.html>

Zbigniew Piotrowski, *AUFMERKSAMKEITSSCHUL BIRKENAU* (2010), [fecha de consulta 09/01/2010]  
<http://vimeo.com/9884190>  
[http://www.performance-art-research.de/black\\_market\\_international.html](http://www.performance-art-research.de/black_market_international.html)  
<http://performancelogia.blogspot.com/2007/02/todos-van-de-negro-carlos-zerpa.html>