

DIRECCIÓN

Josu Larrañaga Altuna (Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid)

COMISIÓN DE COORDINACIÓN nº 0

José Enrique Mateo León / Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda / Bárbara Saínza Fraga

CONSEJO EDITORIAL

Fernando Baños Fidalgo (TAI, Transforming Arts Institute-Universidad Rey Juan Carlos) / Lidia Benavides Tellez (Bellas Artes, UCM) / Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda (Bellas Artes, USAL-UCM) / Ana Iribas Rudín (Bellas Artes, UCM) / Daniel Lupión Romero (Bellas Artes, Universidad Rey Juan Carlos) / Rut Martín Hernández (Bellas Artes, UCM) / José Enrique Mateo León (Bellas Artes, UCM) / Bárbara Saínza Fraga (Uta, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, Madrid)

COMITÉ CIENTÍFICO

Miguel Alfonso Bouhaben (Universidad San Gregorio de Portoviejo, Ecuador)
Jaime Munárriz Ortiz (Universidad Complutense de Madrid)
Loreto Alonso Atienza (Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas, México)
Yayo Aznar Almazán (Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid)
Aurora Fernández Polanco (Universidad Complutense de Madrid)
Ana García Varas (Universidad de Zaragoza)
Marcos García (Medialab Prado, Madrid)
Aramis López Juan (Comisario e investigador)
Juan Martín Prada (Universidad de Cádiz)
Josu Rekalde (Universidad del País Vasco-EHU)
Lara Sánchez Coterón (ESNE-URJC y UPM)
Diana Wechsler (UNTREF, Buenos Aires, Argentina)
Javier Pérez Iglesias (Biblioteca Bellas Artes-UCM)
Amelia Valverde González (Biblioteca Bellas Artes-UCM)

CONSEJO DE REDACCIÓN

Ana Iribas Rudín / Daniel Lupión Romero / Rut Martín Hernández

DISEÑO VERSIÓN IMPRESA

José Enrique Mateo León

DISEÑO VERSIÓN WEB

Nacho Rodríguez Domínguez

DISTRIBUCIÓN/COMUNICACIÓN

Lidia Benavides Téllez / Patricia Leguina Prado

REDES

Mario Núñez / Lorena Fernández

EDITA

Grupo de investigación *Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas*

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

www.arte-conocimiento.com

Depósito Legal: M42787-2016

ISSN 2530-447X (edición impresa)

ISSN 2530-4488 (edición digital)

MADRID 2016

Envíos y pedidos a: accesos.revista@gmail.com



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

Colaboran:

B I E Bienal Internacional
N A L de Arte Contemporáneo
S U R de América del Sur


estampa
contemporary art fair


Y...Art Lifestyle


moenia

Índice

Editorial

Josu Larrañaga Altuna 4

Performance audiovisual: la convergencia en el tiempo real

Jaime Munarriz Ortiz 6

Sobrevolar el lugar equivocado y encontrarlo vacío

Barbara Fluxá Alvarez-Miranda 16

Relatos visuales en un espacio y tiempo compartidos. Prácticas artísticas, Historias y Afectos

Rut Martín Hernández 24

Encuesta

Daniel Lupión Romero 42

Imaginar desde las fronteras. Propuestas virtuales y sus consecuencias en la cotidianidad

José Enrique Mateo León, Claudia González
Fernández, Elena Mateo Ruiz-Gálvez 54

¿El proyecto científico más inútil del siglo XX?

Fernando Baños-Fidalgo 70

Videomapping como propuesta antimonumental, espectacular y posdramática

Loreto Alonso Atienza 74

Abstracts 86

Biografías de los autores 90

Editorial.

Borrador de primeros accesos

Todo esto cambió.

Parece que las experiencias que reconocemos como pensar, percibir, imaginar o inventar, se producen ahora en una imprecisa amalgama matero-virtual que se enreda en una realidad enormemente compleja y heterogénea.

Se trata de una hibridación de elementos, dimensiones, componentes, dispositivos... que, hasta hace poco tiempo estaban codificados y reconocíamos de forma separada, y sin embargo ahora relacionamos con enrevesadas combinaciones de multiplicidades, que no parecen responder a un orden simple o a una determinación específica, sino más bien a la interrelación, la heterogeneidad, la multidimensionalidad...

Una cartografía de las prácticas y propuestas artísticas de los últimos tiempos nos muestra la extraordinaria turbación producida por estas transformaciones, que van mucho más allá de la inclusión de nuevos temas, materiales, sustancias o dispositivos, hasta afectar a la propia consideración de lo que apreciamos como arte. Lo que quizás se muestra especialmente en el desplazamiento producido desde la realización de cosas a la generación de experiencias.

Más allá de los aspectos formales o comprensivos de estas prácticas, lo que ahora aparece como perturbador y a su vez sugestivo, es el conjunto de sistemas, procesos, articulaciones y usos que arman la experiencia artística como multiplicidad, y que posibilitan un conjunto de actividades sensibles e intelectivas intensas y críticas.

Cuando tratamos de pensar o problematizar esta diversidad nos encontramos con limitaciones arrastradas torpemente desde el pasado; clasificaciones,

sistemas, disciplinas, estructuras que construyen barreras para las ideas y simas para las percepciones y los afectos, hasta impedir incluso

cualquier aproximación a la nueva realidad, de por sí, enormemente enmarañada, que reclama por el contrario enlaces, conexiones, interrelaciones.

Cualquier abertura, cualquier umbral, cualquier recorrido o
acceso que podamos indicar en este enrevesado paisaje se
convierte así en un instrumento fundamental para la generación de nuevos
pensamientos y para su administración.

Hemos desarrollado este instrumento de trabajo que llamamos –Accesos porque queremos facilitar e impulsar el desarrollo de los medios, instrumentos, procesos y formatos que ya empleamos espontánea y cotidianamente, trasladando estos nuevos modos de imaginar, interpretar y hacer que utilizamos de forma habitual, al ámbito del pensamiento, la investigación y la acción. No solo a la transmisión o la comunicación de las indagaciones, los ensayos y los métodos de trabajo, sino también a la propia invención, la imaginación, la experimentación.

~~Sin olvidar que un acceso es un camino o un trayecto, pero también un trastorno o, al menos, un desfallecimiento.~~

Y hemos querido hacer de este número cero un sencillo ensayo preliminar de algunos de los nuevos modos de conversación, de intercambio, de conexión, que están a nuestro alcance y que nos permiten imaginar otras enriquecedoras maneras de relación con el mundo. Modos que entendemos como accesos entre subjetividades, entornos, dispositivos, máquinas... activadores de instancias expresantes, intensidades sensibles o conformaciones enunciativas.

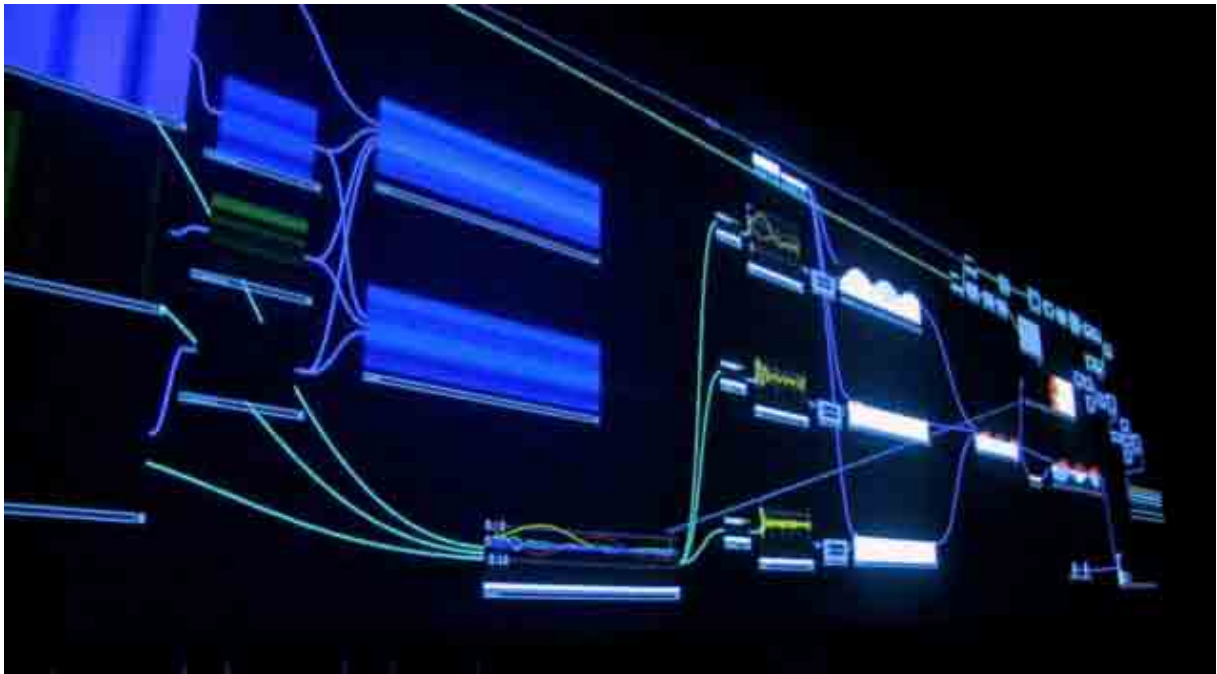


Imagen: Alba Noto

Performance Audiovisual: la convergencia en el tiempo real

Nueva práctica artística: live A+V

La nueva era que ha comenzado con la primera década de este nuevo siglo ha visto la consolidación de distintas tendencias artísticas que se iniciaron en los 90s, en los primeros tiempos del new media art. Las propuestas orientadas hacia prácticas performativas en tiempo real han agrupado disciplinas en principio alejadas, que progresivamente se han imbricado estableciendo un nuevo género que podemos denominar performance audiovisual. El término parece de uso común, al conectar los conceptos de performance y audiovisual. En el texto de Amy Alexander para la exposición *See this sound* el término aparece relacionado con todas las artes tradicionales performativas, e incluso con las atracciones de feria. Se propone pues como sucesor de prácticas performativas que han utilizado la proyección de imagen, incluyendo teatro, ópera o distintos espectáculos que combinaron luz y puesta en escena.

Estas prácticas parten de maneras de hacer, planteamientos y conceptos provenientes de la música experimental, el arte sonoro, el arte generativo, el vídeo arte, las proyecciones de videojockeys y la performance tecnológica. Se sintentizan en una nueva forma que se plantea como propuesta de acción en directo, con el artista presente ante el público, realizando operaciones con su propio sistema de máquinas y software que le permiten crear una experiencia visual y sonora en tiempo real.

Estas prácticas recogen inquietudes del campo sonoro y el visual, añadiendo la vertiente de espectáculo en directo. El artista se presenta ante el público y opera ante él. De esta forma de acción surge la denominación de performance, aunque curiosamente debemos despojarla de toda relación con la performance artística tradicional, y simplemente emplear el sentido del término que nos indica una actuación en persona y en directo del artista. No se plantea una performance como acción que materializa un concepto, sino simplemente una presencia del artista realizando sus actividades y generando contenido audiovisual en directo.

La performance audiovisual, despojando el término ya de su vertiente performativa clásica, se presenta como unión de dos campos afines pero tradicionalmente realizados por artistas que proceden de campos diferenciados: el sonido, trabajado por músicos o artistas sonoros, y las proyecciones de elementos

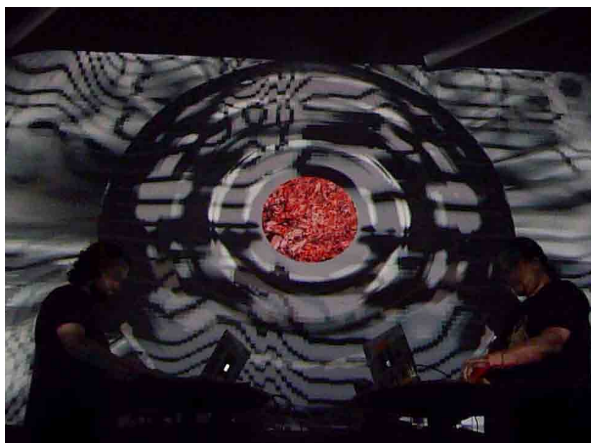


Imagen: Granzfeld

visuales realizadas por artistas provenientes de las artes plásticas, fundamentalmente del vídeo arte y el arte generativo digital.

En las nuevas propuestas estas dos disciplinas se han entrecruzado, en acciones que intentan construir experiencias inmersivas completas empleando material visual y sonoro. El artista, bien trabajando en solitario, bien en tándem con un artista complementario, elabora piezas que tratan de ofrecer una experiencia más rica, cuidando los sentidos que en principio empleamos para recibir información cultural: el oído y la vista. La experiencia se concibe como experiencia integral, y se cuida de no privilegiar una disciplina sobre otra. El ideal de estas propuestas es la creación global, en un sistema que permita trabajar en ambos mundos de forma unificada, sin establecer relaciones de subordinación, sin que la imagen aparezca como ilustración del sonido y sin que lo audible sea un acompañamiento de lo visual (Henri 1974).

La integración total de ambos medios resulta factible técnicamente, ya que los sistemas preparados para la experimentación con contenido audiovisual permiten todo tipo de interacción e interrelación de medios. Los eventos que se producen en el ámbito sonoro pueden trasladarse al material visual, alterándolo mediante filtros, deformaciones o cambios de fuente. Del mismo modo lo que sucede en el campo visual puede trasladarse a lo sonoro, modificándolo mediante filtros, mezclas o cambios en el material de origen. Los procesos de filtrado mediante plugins son tan complejos y diversos en la actualidad que podemos realizar modificaciones infinitas del material original, tanto en lo visual como en lo sonoro, acumulando transformaciones y combinaciones de efectos y capas.

Es más compleja la integración de procesos compositivos en la mente del artista, el establecimiento de un nuevo modelo de creación en el que podamos pensar e idear de modo integral, generando eventos y estructuras que puedan producir resultados visuales y sonoros de



Imagen: Incite

forma simultánea. La inercia conduce a modos de pensamiento enraizados que conducen a la separación de disciplinas en procesos no integradores. Resulta peligrosamente fácil centrarse en la creación en uno de los dos medios, descuidando el otro y estableciendo por tanto una subordinación no deseada. Un modo de composición que atienda al mismo tiempo a los dos campos necesita un planteamiento conceptualmente bien definido y una estrategia de trabajo clara y ordenada.

La máquina: el sistema como mensaje

Las inquietudes que llevan a los creadores contemporáneos hacia esta nueva disciplina suelen conducir a la exploración de los medios tecnológicos que posibilitan la creación de piezas que conjuguen elementos visuales y sonoros en un mismo nivel compositivo. La búsqueda de un sistema que posibilite este proceso creativo suele llevar al diseño y construcción de un dispositivo tecnológico específico e individualizado, que trata de resolver las cuestiones de generación de contenidos, almacenamiento y ordenación, manipulación y procesamiento en tiempo real, y mecanismos de ejecución y reproducción. En el diseño de estos dispositivos el artista busca una solución a la conexión entre las capas sonoras y visuales, estableciendo relaciones de sincronía entre los elementos de cada campo.

La construcción de la máquina diseñada para la performance audiovisual se convierte en parte

del propio contenido de la obra presentada ante el público. El artista no presenta tanto su propia actuación física como intérprete del material que ha compuesto, sino que presenta su máquina, su dispositivo, como núcleo conceptual de su propuesta. Con palabras de Kim Cascone, el medio ya no es el mensaje, la herramienta es el mensaje (Cascone 1998). En este caso, la herramienta es el dispositivo construido por el autor, materialización de los problemas conceptuales y relacionales que le han conducido a la elaboración de esta propuesta.

El creador fabrica su propia herramienta, un sistema tecnológico que encarna su pensamiento en cuanto a qué puede realizarse sobre los materiales visual y sonoro, un sistema que se ofrece como obra, enfrentado en su funcionamiento a una audiencia con la tensión del directo, acto que permite poner en relación al artista con el público a través de la experiencia común que se produce mediante este dispositivo.

Generación en tiempo real

La calidad del material producido se subordina a la importancia de presentar su elaboración en tiempo real. El acabado de imágenes, sonidos y procesos se realiza ante el público, en una suerte de improvisación con raíces en los procedimientos de la música improvisada, pero



Imagen: Juanjo Fernández



Imagen: Dr. Mabuse - Druhb

siempre dentro de unas pautas y estructuras preestablecidas, generando un material nuevo cada vez, una variación sobre la idea de la obra. En un momento en el que la posproducción se impone como elemento modelador de todo el material audiovisual que nos envuelve (con la notable excepción de lo amateur, que de este modo se convierte en un género con claves estéticas específicas, en el que lo no-procesado se convierte en rasgo identificador) la performance audiovisual busca en el tiempo real un valor significativo, una cualidad especial que lo enfrenta a otras producciones audiovisuales más generales, especialmente las comerciales, que se desarrollan precisamente en el acabado sofisticado, en los niveles de calidad de su posproducción.

El artista presenta su obra lista para ser recibida en un presente continuo, sin validez fuera del instante de percepción. La inmediatez, la presencia en un espacio común, la relación entre performer y espectador, son los factores que definen estas propuestas artísticas. La inmediatez sustituye a la acción, así como el dispositivo reemplaza a la expresión, y el interfaz se plantea como materialización de la idea. Comparte con la performance tradicional esta necesidad de relación con el público en un tiempo común, en un presente efímero que desaparece con la consumación del acontecimiento, a “velocidad de escape” (Dery, 1992). Sin embargo, las cualidades expresivas y significativas que provienen del cuerpo, gestos y movimientos son sustituidos por una puesta

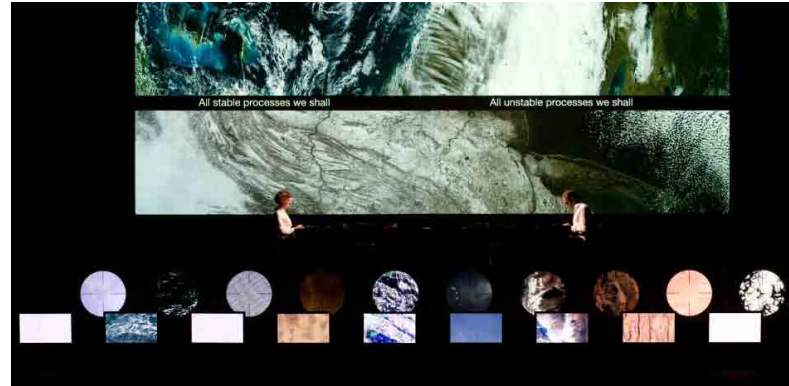


Imagen: Rioji Ikeda

en escena que sólo busca la presentación del dispositivo, la exhibición del sistema. El medio es utilizado, fagocitado en beneficio del artefacto, que deviene contenido y es ofertado al público para su consumo y deglución en el instante, en el eterno presente sin lugar de amarre.

Escenario, público, pantalla

La performance audiovisual se realiza preferentemente en auditorios y centros de arte, salas que permiten al público asistir con comodidad al acto performativo, y al artista ejecutar su propuesta en unas condiciones ambientales adecuadas: aislamiento de luz que permita calidad en las proyecciones y silencio entre el público que participa en el evento. El público, sentado preferentemente, puede



Imagen: Robert Henke



Imagen: Jorge Haro

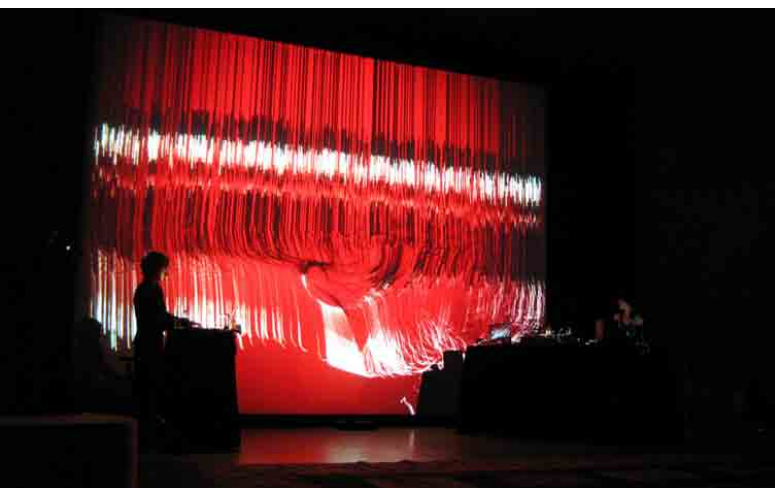


Imagen: Alba G. Corral

relajarse y concentrarse en los contenidos sonoros y visuales. El artista puede concentrarse en la conducción de las piezas presentadas, dedicado a la manipulación correcta del dispositivo tecnológico.

La situación performativa es curiosamente parecida a la de los espectáculos teatrales, con el público en un enfrentamiento a la italiana con la escena y los actores, y todavía más, es muy próximo a las primeras exhibiciones de cine mudo, en las que un músico improvisaba acompañando a la historia proyectada. Este paralelismo ha sido explorado por los artistas, en frecuentes propuestas en las que se revisan clásicos del cine mudo, especialmente Fritz

Lang por su potencia icónica, acompañados de revisiones sonoras contemporáneas (Druhb 2001).

La pantalla se convierte en el centro de la atención, desplazando con su luz las acciones y comportamientos de la escasa presencia humana sobre el escenario. El artista no busca bailarines, actores ni otros compañeros de acción que puedan enriquecer el espectáculo. Lejos de ello, asume la importancia absoluta de la imagen proyectada, trasladando su identidad a la de la imagen-luz, a la imagen líquida que puede transformarse a cada instante, generando contenidos y relaciones entre identidades, recogiendo gestos y significados transformados en material sonoro entretejido, construyendo entidades que desaparecen antes de haber sido efectivamente comprendidas en un discurso asociativo y derivativo que trasciende la narración audiovisual fílmica, en una suerte de deriva lumino-sonora en el eterno instante.

La composición no puede ser enteramente improvisada, ya que cualquier dispositivo audiovisual depende siempre de un sustrato mediatizado, unas capas de almacenamiento y representación que condicionan en todo momento lo que puede ser realizado, lo que el aparato nos permite (Flusser 2001). Esta mediación es recogida por el artista, y lejos de convertirse en rémora que paralice su relación con los contenidos es utilizada como motor de enfrentamiento, como argumento en torno al cual gira la reflexión y el discurso presentado. El debate entre composición e improvisación se resuelve adoptando el término “comprovisation”, que resume esta tensión entre polos opuestos y que sin embargo puede emplearse como motor generativo: “the term ‘comprovisation’ has arisen

as a way of recognising the intricate interweaving of the com-posed with the improvised.” (Cooke 2011, 11). El concepto supone una reinención de los papeles de espontaneidad y preparación, revisión de los conceptos de plano, corte, clip, secuencia, proceso y material generativo, ya que se enfrentan a usos alejados de aquellos

que los definen en su contexto tradicional. La preparación de material nos recuerda la importancia de la estructura de almacenamiento, nos acerca a la idea de que “la base de datos es el mensaje” (Manovich 2001, 218-243).

Performance no actoral

El artista se presenta ante el público, pero lejos de la tradición de la performance, no realiza acciones actorales, gestos expresivos ni conductas que puedan construir historias y significados. Lejos de eso, el artista aparece como mero técnico, casi un apéndice del sistema tecnológico, un obrero especializado dedicado a cuidar los mecanismos que posibilitan el acto comunicativo. Traspasado su papel de ideólogo, diseñador y constructor de un sistema capaz de producir estos objetos de los nuevos medios (ib. p12), se convierte en mero asistente, en engranaje del sistema dentro de un modelo industrializado de producción. Desde las actuaciones de John Cage y sus compañeros alrededor de una mesa repleta de magnetófonos, tocadiscos y diversos aparatos electrónicos hasta las propuestas actuales que utilizan las posibilidades del proyector digital y el ordenador portátil, el artista se presenta como operador de sistemas, como parte de un complejo mecanismo tecnológico que desarrolla acciones y contenidos a la vista del público.

Podemos entenderlo como una revisión del ballet mecánico de Schlemmer, las acciones de

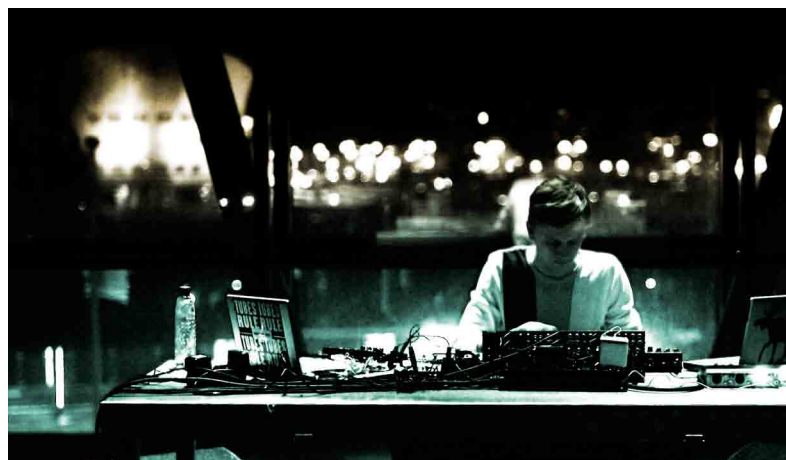


Imagen: Vladislav Delay

un operador especializado como espectáculo. La Bauhaus constuye coreografías con bailarines mecánicos, convertidos en elementos de una maquinaria. En la performance audiovisual el propio artista se integra en la maquinaria, convirtiendo las acciones técnicas en parte del espectáculo, sin necesidad de una coreografía. Un ballet mecánico propio de los tiempos modernos.

Convergencia: músicos y vídeo artistas

Es interesante observar cómo las propuestas provenientes de artistas visuales y músicos con formación académica, de orígenes tan dispares, han convergido en creaciones con



Imagen: Jorge Castro



Imagen: Jaime Munarritz

preocupaciones idénticas, indistinguibles unas de otras en su aspecto formal así como en sus preocupaciones y ejes conceptuales. Las relaciones entre imagen y sonido, la transformación del material pre-grabado, relaciones entre eventos y procesos, estructuras formales e interés por la relación entre macro y micro-estructuras, son preocupaciones comunes para artistas con formación y trayectoria radicalmente diferente. El medio ha conseguido acercar dos formas de pensar y trabajar, propiciando un lugar de encuentro para estas dos disciplinas y generando así una nueva categoría de artista capaz de trascender las limitaciones de su formación disciplinar para enfrentarse a problemas de absoluta actualidad: interacción cuerpo, tecnología, experiencia, visualización, papel del artista, papel del público, mediación, entorno...

Las fronteras se disuelven en la colaboración entre artistas, siendo frecuente el trabajo en parejas (músico + artista visual), para llegar a su expresión de integración más alta cuando nos encontramos con un único individuo que se enfrenta a ambos medios en un modelo auténtico de interdisciplinariedad. (Haro 2013)

Herramientas comunes

El acercamiento entre medios ha sido facilitado por el desarrollo de herramientas experimentales, nacidas en el seno de comunidades de investigación artística (MIT, IRCAM, STEIM...). Estas herramientas han buscado la conexión entre medios visuales y sonoros, al permitir la manipulación de ambos en un mismo sistema. Entornos de programación por diagramas de flujo como MAX/MSP con su componente visual JITTER, o PureData con su parte visual GEM, o sistemas de programación mediante código como Processing u OpenFrameworks permiten la creación de dispositivos extremadamente personalizados, para explorar las inquietudes sobre forma, estructura, sincronía o procesamiento que puedan haber motivado al creador. Es

habitual encontrar proyectos realizados con estos sistemas, a menudo acompañados por reflexiones y escritos académicos en los que se plasman las motivaciones que llevan al artista a buscar un sistema personalizado para la performance audiovisual.

Tenemos que destacar que junto a las herramientas experimentales que hemos citado existen productos comerciales de gran calidad que facilitarían en gran medida el trabajo al artista interesado en este campo, sin complicarle en complejas investigaciones tecnológicas (software para Vjs o DJs). Estas herramientas suelen servir como punto de entrada al creador inquieto, pero sin embargo es habitual que en propuestas maduras se busque una solución personal, un sistema único capaz de producir resultados y relaciones únicas entre artista, medio y público.

Interactividad y recepción

La actuación del artista se centra en la interactividad, en la interacción con el sistema en el momento presente. No se trata de los niveles de participación con el público que se proponen para otras prácticas multimediales, “navegación, participación, conversación y colaboración” (Dixon 2007, 563), ya que no intentamos interactuar con el público, que puede relajarse tranquilamente en su butaca disfrutando de nuevo de su papel receptor. Se trata de la interactividad que puede lograr el artista con su propio material, su capacidad para reformular imágenes y sonidos alcanzando una producción satisfactoria de material en el instante. El espectador, por otra parte, aunque acomodado en su papel de receptor, no lo hace relegado a un papel pasivo, sino que puede disfrutar de un rol activo, con una actitud “atenta”, de escucha y mirada activa. Este modo de recepción es necesario para obras que juegan con cualidades abstractas de los medios sonoro y visual, con capas y texturas que se entrecruzan en asociaciones generativas, que requieren una recepción no pasiva capaz de recoger el

material complejo y participar en su creación y producción de significado. "Subtle Listening is a mode of listening where one's imagination is open to the sound world around them, helping their inner ear and outer world intersect". (Kascone, 2012) y la visión dinámica y creadora de significado (Bortoft 2012). El artista trata de provocar esta recepción activa al establecer mecanismos de relación entre imágenes y sonido: "artists have devised techniques that attempt to construct alternative relationships between sounds and images, pairings that aim at privileging the listening process and dismantling the hierarchical relationship between sound and image." (Maloney 2005, 12).

Remezcla vs. generación

La cultura de la remezcla (Miller 2004) se enfrenta a corrientes interesadas en procesos generativos y procesuales, siendo ambas corrientes que profundizan en distintas cualidades de los medios digitales. La posibilidad de almacenar, recrear y combinar cualquier tipo de material sonoro y visual tiene su contrapartida en la capacidad de emplear los procesos digitales para la creación de contenidos de nueva generación, mediante algoritmos o procesos de transcodificación (Ikeda 2011). Remezcla e imagen generativa, tendencias de apariencia formal radicalmente diferente, son sin embargo dos caras de la misma moneda, la experiencia de las cualidades del medio digital. Combinación, variabilidad, transposición de medios, aún ofreciendo fenómenos estéticos dispares, son procesos de reflexión sobre la cualidad de los medios digitales, el entorno que construye nuestro nuevo horizonte en las humanidades post-digitales, en el que todo el contenido cultural está producido y procesado en entornos computerizados, en los que el software se apodera del significado y sus posibilidades gramaticales y semánticas (Manovich 2013). La estructura de los contenidos almacenados deviene en concepto, el software que puede manejarlo se convierte en medio y mensaje, su de-codificación y materialización en

procesos erráticos y modificables controlados por el artista como nuevos modos de producción de significado.

Conclusiones

La búsqueda de experiencias audiovisuales inmersivas, en los que el artista participa con el público en un evento presencial tiene antecedentes remotos y desarrollos muy ricos en los tiempos pre-digitales, como la ópera, la psicodelia o el cine experimental en directo (Levin 2000, 121). El nuevo paradigma de cultura post-digital ha producido una forma de producción artística que explora las relaciones entre medios, sistema, artista y público, enfrentándose al instante, al tiempo real, como modelo de exploración e intercomunicación. El sistema se convierte en el mensaje, en la materialización de las preocupaciones e intereses del artista, y sólo puede enfrentarse al público en eventos de realización de directo, en ese eterno instante presente que ignora el pasado y no quiere atender al futuro, en ese proceso de recepción activa que puede interconectar a creador y participantes en un acto que se basa en esta relación activa y presente.

Referencias

ALEXANDER, Amy. Audiovisual Live Performance. See this Sound compendium. <http://www.see-this-sound.at/compendium/abstract/54>. Nov 2016.

BERRY, David. Post-Digital Humanities. <http://stunlaw.blogspot.com.es/2013/10/post-digital-humanities.html>. Oct 2013.

BORTOFT, Henri. Taking appearance seriously: the dynamic way of seeing in Goethe and european Thought. Floris Books, 2012.

COOKE, Grayson. LIVENESS AND THE MACHINE. Improvisation in Live Audio-Visual performance. Screen Sound n2, 2011.

DIXON, Steve. Digital performance. A history of new media in theater, dance, performance art,

and installation. MIT Press, 2007.

DRUHB. Doctor Mabuse. DVD. Sound & Vision. 2001.

FLUSSER, Vilém. Una filosofía de la fotografía. Síntesis, 2001.

FODEL, David. Live Cinema: Context and "Liveness". http://www.davidfodel.com/research/Fodel_Live_Cinema.pdf

HARO, Jorge. Conciertos audiovisuales -experiencias sinestésicas-. Univ. Plaermo, 2013.

HENRI, Adrian. Total Art. Environments, Happenings, and Performance. Oxford University Press. 1974.

KASCONE, Kim, en McNees, Paul. Lacunamusic.
<http://www.lacunamusic.org/kim-cascone-subtle-listening/> February 28, 2012.

LEVIN, Golan. Painterly Interfaces for Audiovisual Performance. MIT, 2000.

MALONEY, Kathleen. Sounding Images and Imaging Sounds - Audiovisual Interactivity in performance. Sight Lines Thesis Projects, 2005.

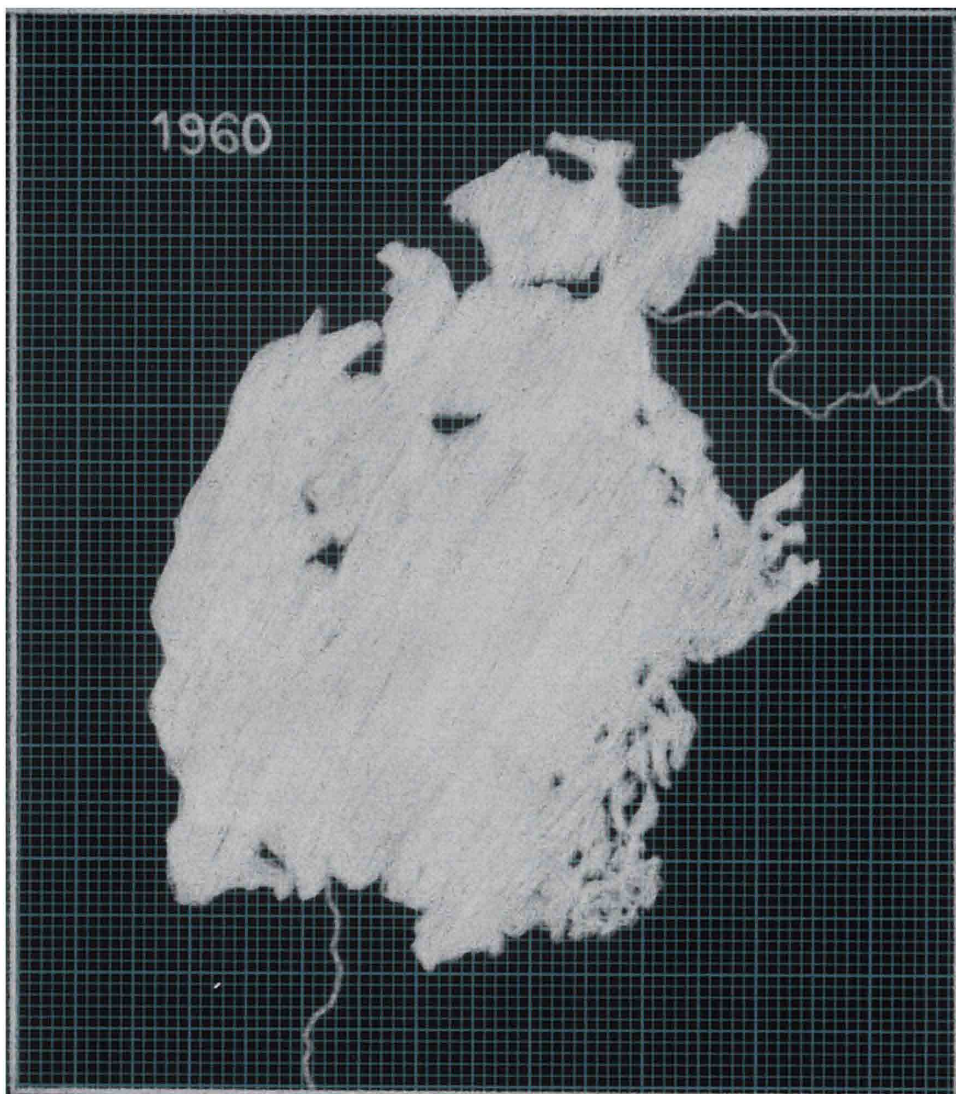
MANOVICH, Lev. Software Takes Command. Bloomssbury. 2013.

MANOVICH, Lev. The language of new media. MIT Press, 2001.

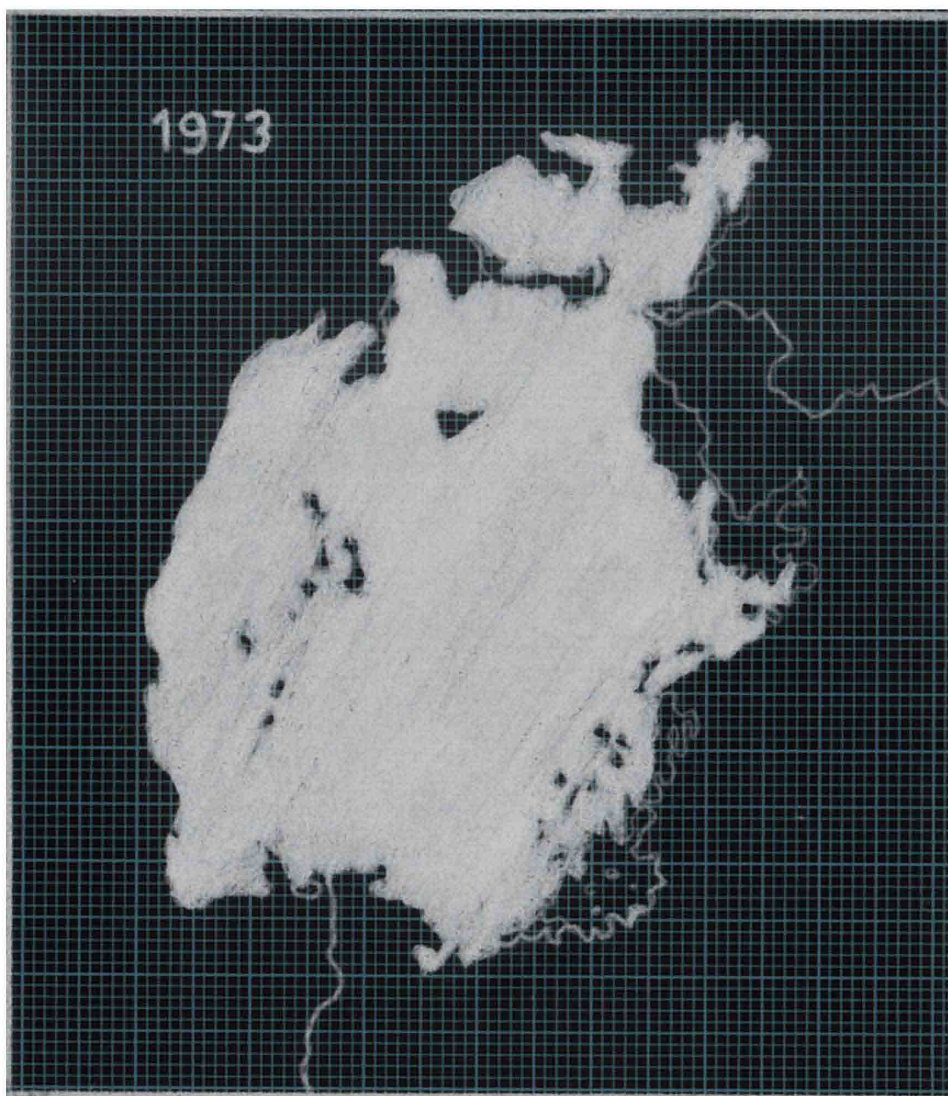
MILLER, Paul. Rhytm science. Mediaworks, MIT Press. 2004.

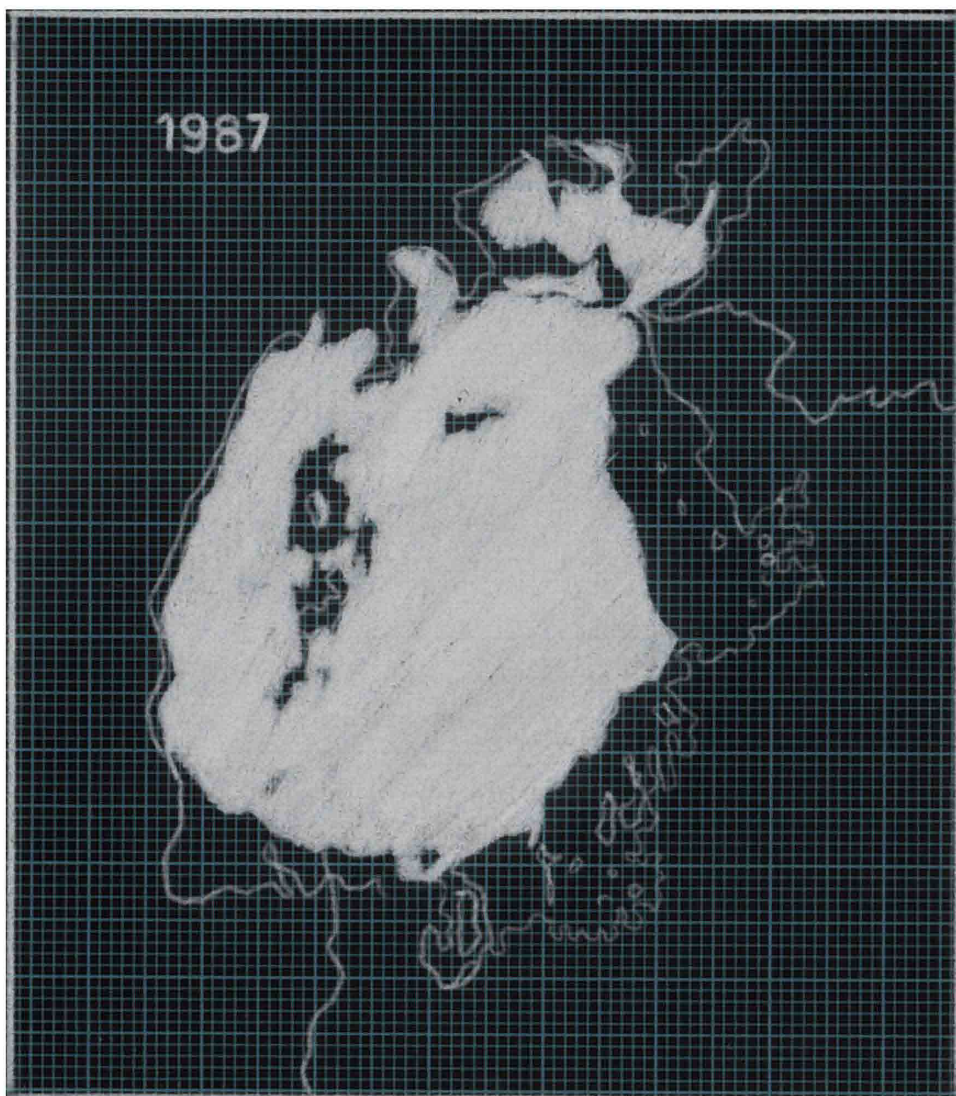
Sobrevolar el
lugar equivocado
y encontrarlo
vacío

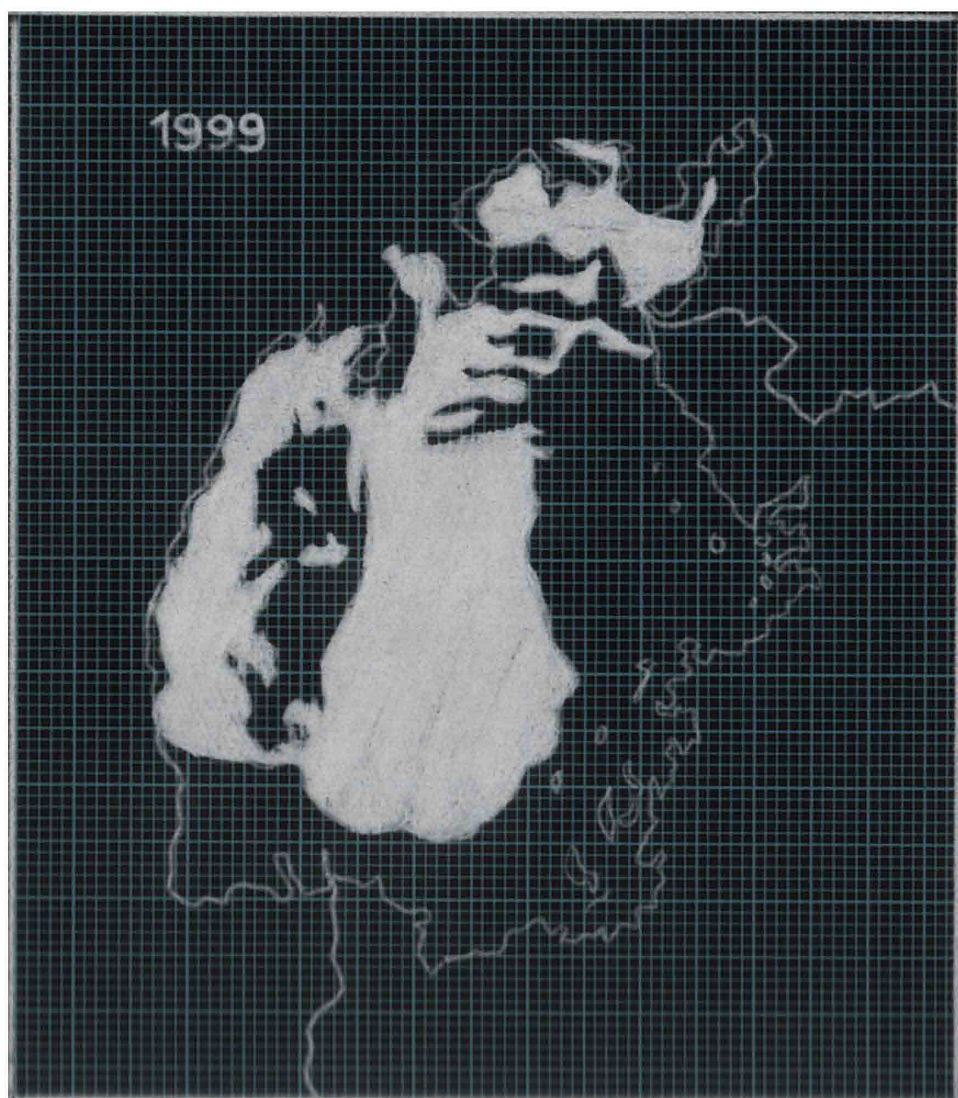




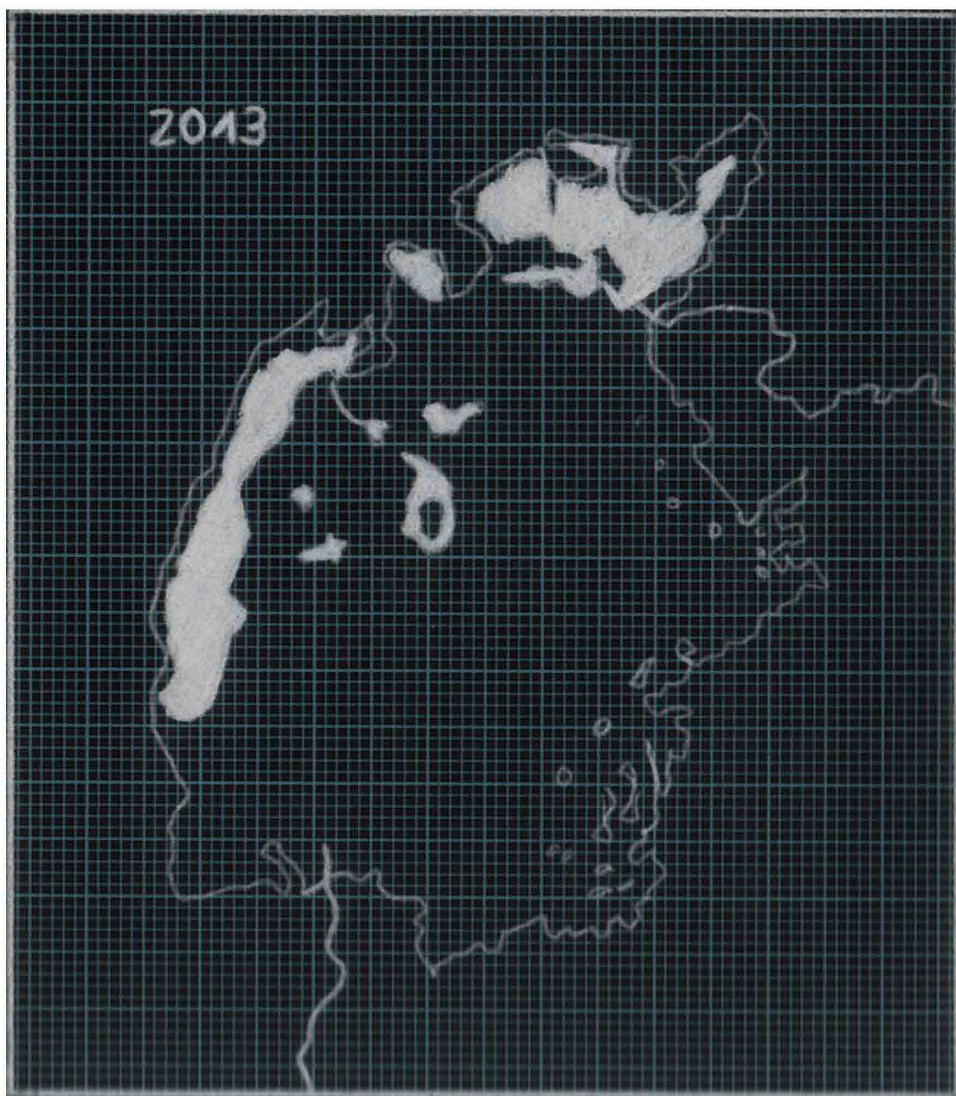
Instrucciones de lectura: Recortar con cutter la mancha blanca por el borde en cada una de las cinco primeras páginas











Relatos visuales en un espacio y tiempo comparti- dos. Prácticas artísti- cas, Historias y Afectos



“La imagen a menudo tiene más memoria y más porvenir que el ser que la mira... ¿cómo dar cuenta del presente de esta experiencia, de la memoria que convoca, del porvenir que compromete?...”

Didi-Huberman (2006, p.32)

Esta investigación se presenta como un relato a dos voces. Por un lado, un relato visual conformado únicamente a partir de imágenes. La información contextual que de ellas se desprende depende de elementos eminentemente icónicos. Dichas imágenes establecen un relato que reflexiona sobre la relación entre las micronarrativas y la Historia. Por otro lado, y de forma paralela, se establece un recorrido de carácter teórico que investiga cómo las prácticas artísticas contemporáneas han cuestionado la configuración de la Historia, dando cabida a las historias particulares, reivindicando la importancia de las memorias individuales en el discurso histórico. El objetivo principal de ambos es evaluar la relevancia de la relación que se establece entre las redes de afecto y las distintas subjetividades a la hora de crear narrativas históricas. Se plantea, por tanto, que ambos relatos presentan un acceso a unos modos de comprender el pasado y configurar los discursos del presente con otras lógicas que van más allá de los grandes acontecimientos, que inciden en lo cuantitativo, en las emociones,



en los saberes experienciales y en lo cotidiano como base para unas historias compartidas, polifacéticas y mutables.

Se trata, así mismo, de ensayar un formato híbrido que permita abordar las potencialidades de los dispositivos visuales en las investigaciones académicas. Cabe señalar que se parte de la intención manifiesta de que las imágenes que configuran el relato visual generen un discurso a la par con el discurso teórico y presenten los conflictos, los encuentros y las posibilidades que se manifiestan, así mismo, en el relato textual.

Conviví, por momentos, con tres grupos de mujeres. Manteníamos entre nosotras vínculos afectivos de diversa índole. En estos encuentros, de carácter no formal, se planteó una reflexión en torno a las narrativas visuales privadas. Se pusieron en práctica estrategias de carácter colaborativo, una metodología basada en la acción participante y se realizó una puesta en común de imágenes de archivos particulares. El énfasis afectivo que se ponía a menudo de manifiesto es el detonante de este artículo. El recordar juntas hechos compartidos, despertó mi interés por el papel que pueden tener las imágenes como articuladoras de un discurso que vire entre lo público y lo privado, la Historia y las historias, las memorias particulares, lo íntimo y lo colectivo. En ese contarnos de forma colectiva, las distintas mujeres allí reunidas íbamos desglosando acontecimientos de nuestra cotidianeidad, nuestras rutinas. Estos relatos a múltiples voces hacían presentes de forma explícita, por un lado, los afectos y cómo dichos afectos eran capaces de generar redes en el tiempo y el contexto para insertarse en otras lógicas discursivas capaces de articular unas historias que vivían entre ausencias, presencias, olvidos, cuidados, vínculos, alegrías, dolores, conflictos y encuentros. Por otro, fuimos conscientes, en muchas ocasiones, cómo esas imágenes extraídas de archivos propios eran capaces de afectarnos. Entiendo y me interesaron particularmente esos tiempos compartidos que no responden a la lógica lineal



y unidireccional con la que hemos aprendido a contar la Historia.

Cuando me enfrenté, posteriormente, con el material que forma el relato visual, me debatí entre ofrecer un espacio contextual que permitiera entenderlas en términos concretos o, por el contrario, incluirlas como material en bruto, con el fin de valorar si eran capaces de forzar unas identificaciones y afecciones a partir de esas imágenes que, en realidad, pueden ser las de cualquiera, con otros rostros, con otros cuerpos, pero con el nexo afectivo y las relaciones que, creo, manifiestan. Tienen un sentido en términos de afectividad, en la medida que estos actos de cuidados que representan son claves a la hora de generar comunidad. Microrrelatos en femenino que pasan a primer plano y que reclaman su valor como catalizadores de relación y, por lo tanto, como posibilitadores de otros modos de comprender el pasado y el presente, a través de los saberes que se desprenden de las experiencias compartidas. Tal y como expone José Luis Pardo (2004), “nuestras “raíces naturales” son nuestros hábitos, pasiones, inclinaciones y sentimientos: nuestra vida afectiva y emocional es algo que define nuestro ser (...), algo que nos precede y determina buena parte de nuestra vida intelectual y racional”. (p.263).

La Historia estuvo presente en nuestros encuentros, pero los grandes acontecimientos quedaban, de alguna manera, relegados a un segundo plano en una maniobra contraria al papel que han tenido este tipo de dispositivos en la conformación de la Historia. En este sentido, considere, que la translación visual más fiel a esos relatos construidos en estos momentos de convivencia, era velar las imágenes históricas y que, de alguna manera, funcionaran a modo de marca o huella del contexto de las imágenes particulares. Su acceso se plantea siempre desde y a partir de las imágenes de los archivos privados, que actúan a modo de puertas de entrada a las mismas. Se trata, sin duda, de otro relato, en el que



también se encuentra mi voz y la de las mujeres que proponen este relato visual, en la selección de dispositivos mediales a partir de los cuales releer unas historias otras.

En cuanto a la otra voz, la del relato textual, plantea un estudio sobre los modos en que las prácticas artísticas de las últimas décadas han ensayado otros acercamientos a los discursos del pasado y, consecuentemente, a la configuración de las narrativas del presente. Se parte de la hipótesis de que en la contemporaneidad y tras las rupturas posmodernistas, cada vez más la historia colectiva es una compleja suma de los relatos de las distintas subjetividades. La metodología que se ha seguido en este caso es una metodología de carácter cualitativo, centrada en la revisión crítica de proyectos artísticos y fuentes bibliográficas que abordan estos temas. Son las aportaciones artísticas las que generan un recorrido a través del cual se van desglosando los aspectos fundamentales que permiten entrever otros accesos posibles a la relación entre historia individual y colectiva, la memoria y las experiencias subjetivas. En la actualidad los artistas que han investigado sobre estos temas plantean soluciones en las que la historia oficial, esa Historia con mayúsculas, dialoga y se relea de forma explícita a partir de las experiencias de las distintas subjetividades. “El arte desmonta la organización triple de las percepciones, afecciones y opiniones y la sustituye por un monumento compuesto de perceptos, de afectos y de bloques de sensaciones que hacen las veces de lenguaje” (Deleuze & Guatarri, 1993). En ese prisma polifacético, multiforme, la relación entre lo individual y lo colectivo, lo público y lo privado, se entiende siempre en plural, historias que niegan la posibilidad de ser acotadas en los límites de la historia de narrativa lineal y que apuestan por el relato, como base para acoger el recuerdo y la memoria.



1.- Puntos de encuentro

Las prácticas artísticas que crean microrrelatos en estos términos plantean distintos modos de virar entre lo particular y lo general, entre la Historia y las historias más personales. Si bien existe una gran heterogeneidad en las obras que reflexionan sobre estas cuestiones, pueden trazarse ciertos puntos en común que permitirían abordar ciertas constantes en el recorrido presentado.

En primer lugar, cabría señalar su capacidad narrativa y la recurrencia a las estrategias de archivo cuyos referentes pueden encontrarse en el Libro de los Pasajes de Walter Benjamin (1927-1940), en el Atlas Mnemosyne de Aby Warburg (1924-1929) o el Atlas de Gerhard Richter (1962-). En este sentido, se reflexiona de forma explícita sobre el tiempo, la memoria, los acontecimientos y los recuerdos. Así mismo, en muchas de ellas, prima la mirada del que produce la obra y, por lo tanto, inciden en la relación con su propia biografía, con su historia personal. Por lo tanto, las obras se configuran como relatos experienciales, vividos en primera persona.

La voluntad narrativa está en la esencia de todas las prácticas que se presentan.

En la narración, la innovación semántica consiste en la invención de una trama, que también es una obra de síntesis: en virtud de la trama, fines, causas y azares se reúnen en la unidad temporal de una acción total y completa. (Ricoeur, 2004, p.32).

Su formalización como relato visual apela al término relación en la medida que da forma a nuestra manera de relacionarnos y también, a la manera de contarnos, de relatarnos. El cómo relatamos el mundo unos a otros está inscrito en el proceso en el que generamos unos modos de relación con los demás y en la manera que tenemos de construir nuestra memoria.

Se plantean unos modos operandi que han proliferado de forma paralela a la profusión



de datos a la que asistimos en la actualidad. Es así como desde las prácticas artísticas contemporáneas se ha acudido de forma más o menos constante a las estrategias de archivo con la voluntad de plantear otras lógicas, a partir de las cuales, disruptir el discurso hegemónico. Ya no se lleva a cabo mediante alusiones fragmentarias de matiz alegórico. Ahora, los documentos que se producen a diario nos permiten tener el “material en bruto” con el que el artista, como contempla Anna María Guasch (2011) “puede acudir a su encuentro de un modo directo, compulsivo, con la pasión de un coleccionista” (p.179). El dispositivo archivístico desde el arte, funciona como una forma de trazar puentes entre la historia y el presente, recuperando la memoria, o más bien, las memorias locales para dejar constancia de las mismas en el marco de lo global. Funciona, por tanto, como un suplemento mnemotécnico a partir del cual posibilitar relatos alternativos al discurso oficial.

Cabe señalar la importancia de lo visual en esta empresa. Porque, en este caso, las imágenes son la pieza fundamental a partir de las cuales toma significado la obra, posibilitando nuevas relaciones, interrelaciones y derivas. Los modos de percepción propios, específicos, de la imagen facilitan estas lecturas pretendidamente no lineales, vinculadas y relacionales. “Una descontextualización que rompe la linealidad del tiempo y que hace saltar al objeto del continuum de la historia, mostrando lo que hay en él de revolucionario y, en última instancia, activando su energía latente” (Hernández Navarro, 2012, p.71)

En “Tiempo de espera” (1998-2005) Pilar Beltrán presenta una serie de retratos que muestran parejas de madres con sus hijos varones. La serie, autobiográfica, corresponde a dos tiempos distintos, una primera parte realizada en 1998 y otra en los años 2004 y 2005. En las últimas imágenes se recrean las escenas producidas siete años antes dejando patentes los cambios en forma de ausencias



y envejecimiento de los personajes. Desde el punto de vista formal recurre a la utilización del blanco y negro y el color, así como al formato y tamaño de las copias para marcar la diferencia temporal. Se trata de historias íntimas cuyo acceso al espectador se encuentra vetado de alguna manera. Pilar Beltrán nos muestra a estos personajes en su intimidad y de esta forma impone su pertenencia a una comunidad concreta definida a partir de una red de relaciones y experiencias colectivas. De alguna manera, “la intimidad está ligada al arte de contar la vida” (Pardo, 2004, p. 29)

Es un recurso frecuente en estas obras la utilización de la imagen múltiple y de su disposición en políptico para aumentar sus posibilidades semánticas. De esta forma, cada una de las imágenes funciona a dos niveles, el individual que ofrece un determinado significado y el global cuyo sentido depende de la relación o relaciones que se establecen entre las partes. Cada imagen contiene su propio espacio y tiempo potencial, pero éste depende, en mayor o menor grado, del conjunto total de imágenes. De estas relaciones surgen unas lógicas específicas basadas en distintas asociaciones no lineales a las cuales accede el espectador más libremente, con capacidad activa de completar el significado a partir de sus propias experiencias. Se entiende entonces que, desde el punto de vista formal, los artistas utilicen a menudo la disposición en paneles, el formato de álbum o la instalación en el espacio para sus intervenciones.

A la vez que se asumen nuevas lógicas de archivo, muy influenciadas por las teorías de Michael Foucault en torno a su manera de entender el archivo como aquello que puede ser dicho, las historias que lo componen empiezan a mostrar las distintas subjetividades. Asumir que nuestra historia es también esa historia de los otros ofrece la posibilidad de comenzar a hablar, de una manera legítima, en primera persona. Muchos artistas van a recurrir a su historia personal para trazar



historias colectivas que se ven reafirmadas como alternativa al discurso lineal, “la biografía aportaba una mirada dispersa, fragmentada, rebelde respecto al sistema y “curiosa” en relación con los hechos, sus gentes y sus orígenes” (Guasch, 2009, p.12).

En el caso de los artistas que recurren a lo biográfico y lo autobiográfico como punto de partida para hablar del relato hegemónico, normalmente problematizan y desafían muchas de las constantes del género. No se trata por tanto, de mostrar una visión de creador único, transcendente, que relata los hechos como si de historia oficial se tratara, sino que su historia funciona de detonante para abordar temas como la relación entre registro y recuerdo y dialogar entre el lugar y la memoria.

Una de las consecuencias que surge de este hecho va a ser que se empieza a cuestionar el valor registral del documento, ese documento que tradicionalmente ha aportado legitimidad al hecho, a lo acontecido y ha ayudado a construir la Historia, ese documento monumento. El documento ya no va a ser para la historia, como plantea Foucault (2002),

esa materia inerte a través de la cuál trata ésta de reconstruir lo que los hombres han hecho o dicho, lo que ha pasado (...) Hay que separar la historia de la imagen en la que durante mucho tiempo se complació y por medio de la cual encontraba su justificación antropológica. (p.10).

Una de las estrategias a las que más a menudo recurren los artistas para problematizar la veracidad del documento va a ser precisamente crear relatos ficcionales. La exposición de un discurso que alterna realidad y ficción, hechos acontecidos, escenarios escenificados, objeto, sujeto y representación, supone en el espectador una suerte de desorientación que deslinda ambos campos. De esta manera, y paradójicamente, la ficción va a servir para reflexionar sobre lo real, o sobre la construcción de lo real, desde una mirada fuera de las lógicas del sistema. Se pone en evidencia la



imposibilidad de hablar de hechos objetivos cuando entran en juego el tiempo y los afectos, las contradicciones entre la Historia colectiva y las miles de historias que la componen. Uno de los referentes en estos modos de hacer es Ilya Kabakov. La forma en la se enfrenta a la creación de la historia lo convierte en un ejemplo paradigmático de las prácticas posmodernistas. Sus obras e instalaciones suponen un cuestionamiento constante a la historia impuesta a partir de un diálogo con lo cotidiano, lo personal y lo experiencial como agente desarticulador.

2.- Microrrelatos icónico-textuales. Una relectura de acontecimientos históricos desde el presente.

Existen una serie de autores que han investigado, a través de sus obras, sobre acontecimientos históricos relevantes que han supuesto puntos de interés en la Historia. La peculiaridad de estos acercamientos es que desde su concepción tratan de huir de un valor categórico y se implican en mostrar las huellas de estos acontecimientos a nivel local, individual o colectivo. Según Suely Rolnik (2008),

del lado de la macropolítica, nos encontramos ante las tensiones de los conflictos en la cartografía de lo real, visible y decible. Conflictos de clase, de raza, de religión, de género, etc. —efectos de la distribución desigual de lugares establecidos en un determinado contexto social—. (...) En tanto, del lado de la micropolítica, nos encontramos ante las tensiones entre dicho plano y aquello que se anuncia en el diagrama de lo real sensible, invisible e indecible (es el plano de los flujos, las intensidades y los devenires. (...). La paradoja irreducible entre estas dos capacidades de lo sensible provoca colapsos de sentido y nos fuerza a pensar/crear.” (p.10).

Es, por tanto, la mirada individual de los artistas





la que da forma a unos relatos en imágenes que contemplan otras imágenes de la Historia y por lo tanto, otros acercamientos a la misma. Para Juan Martín Prada “La historia se revive, pero también se reinventa en el reenactment, incidiendo en nuestro posicionamiento acerca de qué estamos dispuestos a creer de la historia —entendida siempre como construcción, como abstracción y simplificación de la vida en el pasado-.” (Martín Prada, 2012, p. 184).

Entran en juego el binomio pasado y presente para afianzar la idea de que los distintos acercamientos a esos hechos, ya escritos, pueden ser revisitados y resignificados a partir del punto de vista que el presente posibilita. El *kairos* al que aludían los griegos, ese tiempo subjetivo, está presente en todas ellas, que expande o contrae al *cronos* y que convive necesariamente con él (Valencia, 2007). De igual manera, las discontinuidades que proyectan permiten rescatar valores individuales pero sin duda también relacionales que potencian un pensamiento histórico crítico, subjetivo, activado desde el presente.

En este modo de trabajo que rescata la memoria histórica se puede insertar la serie “Campos de Batalla. España 1994-96” de María Bleda y José María Rosa. Esta serie está compuesta por 21 fotografías montadas a modo de díptico en el que se expresa por medio de texto una breve leyenda que indica un lugar y una fecha concreta. Los artistas, que parten de la importancia del lugar como espacio de la memoria, presentan la mirada actual de esos lugares que en el pasado acogieron insignes batallas que supusieron puntos de inflexión en la Historia. La mirada subjetiva al acontecimiento presenta una reflexión en torno al recuerdo que surge de la experiencia y al acto de recordar. Esta serie ha visto su continuidad en “Campos de Batalla. Europa” (2010-2011) y “Campos de Batalla. Ultramar” (2012). Para los artistas, “abordar el paisaje desde la experiencia, contemplarlo siendo conscientes de lo que allí aconteció, nos permite -interpretando las



huellas que permanecen en los lugares y en nuestra memoria- conocer y construir nuestra propia mirada. Campos de batalla significa un encuentro con lugares marcados por la Historia” (<http://www.bledayrosa.com>).

La posmodernidad ha sido definida como la época en la que se produce el final de los grandes relatos (Lyotard, 1998), las convenciones de la historia oficial han sido cuestionadas desde todas las perspectivas posibles. Se produce un cambio de ese enfoque monumental de la historia al que aludía Nietzsche, que visibilizaba únicamente los hechos y los sujetos relevantes en términos macro históricos, es decir, el relato construido desde el poder. Las vidas cotidianas de aquellos que conviven en un momento y contexto histórico concreto empiezan a alzar la voz y a ser visibilizadas a través de relatos alternativos que apelan a la necesidad de no caer en lo que Foucault (2006) señalaba como “destinada a morir, sin dejar ninguna huella tras de sí” (p.79). Benjamin (2011) aludía, así mismo, cómo el pasado-presente representaba una mónada, en la que se manifiestan las tensiones entre el relato general y los relatos particulares. Se impone, por tanto, un modo de contar historias que no respetan las narrativas clásicas desde el punto de vista de la cronología y la temporalidad.

Según Virginia Villaplana en su obra “El instante de la memoria” (2006-2011) “transitan las palabras y el desafío de la representación del horror. Transitan también los ejercicios cotidianos de la memoria” (Villaplana, 2006). La artista investiga y documenta las fosas comunes que recogen los cadáveres de fusilados y torturados por el régimen franquista que recibieron condenas extrajudiciales. Villaplana (2008) pone en marcha la mediabiografía, que según sus propias palabras consiste en,

una metodología interdisciplinar, se expande en la experimentación con relatos que comportan palabra e imagen e intervienen distintas colectividades y redes de personas; mediante un sistema



de laboratorio o taller nómada se propone, a quienes colaboran en el mismo, formas de experimentar relatos y crear narrativas a partir de archivos personales digitales. (p.172).

Este proyecto implica también el desarrollo de metodologías colaborativas en los procesos de creación de los diversos formatos del mismo: un archivo documental, el desarrollo de talleres de acción colectiva, fotografías y vídeos. A través de estas prácticas colaborativas es como se fomenta y se posibilita la introducción de otras historias atravesadas fuertemente por los afectos, que las moldean y les dan forma, incidiendo en la relación, aquello que ocurre durante los procesos de producción de la obra que es capaz de generar colectividad e historias compartidas.

En el contexto internacional destacan las aportaciones de “The Atlas Group” (1989-2004). Este proyecto investiga y documenta la historia contemporánea del Líbano, especialmente la Guerra Civil libanesa, periodo comprendido entre 1975 y 1991. En forma de archivo compuesto por fotografías, ensayos visuales y textuales y vídeo, recrea desde la práctica artística una visión de un conflicto todavía hoy en marcha. La confrontación de elementos visuales en estas obras plantea temas como la experiencia y la memoria, la autenticidad y la autoría y presenta otras posibilidades de representar la historia a partir de las rupturas posmodernistas. La utilización de diversos formatos permite además mostrar una narración que atiende a lo individual desde lo colectivo y viceversa. Uno de los aspectos a destacar es la inclusión del desarrollo procesual de las obras contenidas en el archivo. El origen, cómo fueron creados y cómo acabaron formando parte del mismo nos ofrece unos datos de carácter contextual que permite una mirada mucho más compleja a este acercamiento a la creación de la historia en presente que la que ofrecen los mass media. Imágenes que en la mayoría de los casos muestran lo cotidiano y lo privado.



3.- Todas las imágenes, todas las historias.

La importancia de la imagen como articuladora de los distintos relatos en torno a la historia, la memoria, pero también a la confluencia de distintas subjetividades es incuestionable. Eric Kessels, en un obra titulada “24 hrs in photos” (2011), presenta una instalación en la que ha impreso las imágenes subidas a flickr en un periodo de 24 horas. Hoy día somos conscientes del aluvión de imágenes que generamos, compartimos en red, como dispositivos que nos permiten visualizar nuestras vidas y dejar las huellas para el recuerdo. La estrategia de Kessel va más allá de materializar todo ese mar de imágenes con el que convivimos todos los días y de mostrar la incapacidad de acotar el universo de datos. Expone la necesidad de generar artefactos para su lectura, que funcionen a modo de archivos abiertos a la subjetivación a partir de los cuales trazar puentes entre lo individual y lo colectivo. Según Foucault (2002),

el documento no es el instrumento afortunado de una historia que fuese en sí misma y con pleno derecho memoria: la historia es cierta manera, para una sociedad, de dar estatuto y elaboración a una masa de documentos de la que no se separa. (p.10).

Podríamos caer en la hiperanmesia una saturación de la memoria que supondría un peligro en la medida en que se convierte en el anuncio de la negación y nos llevaba a la anulación de la negación misma (Derrida, 1989).

Nos encontramos ante una confección de la historia autorreplicante, susceptible de ser construida, interpretada y releída desde un sinfín de posiciones. Ante la linealidad, estatismo y voluntad de transcendencia del relato histórico tradicional nos encontramos con unas historias dinámicas, multifacéticas, incapaces de ser acotadas, como el mar de imágenes que nos presenta Kessels. Miradas con una voluntad de no universalización que producen dispositivos abiertos a la



interpretación múltiple en función de aquel que mira y articula significados a partir de las propias experiencias.

Las posibilidades que el mundo tecnológico actual nos brinda para permitir el acceso público a un número infinito de textos, imágenes y sonidos definen un contexto que se caracteriza por una proliferación de archivos, cada vez más personales, que nos permiten dejar constancia de nuestras experiencias, de nuestra vida, de nuestros recuerdos y anhelos de una forma pública antes no contemplada. Cabría preguntarse si esa exposición pública de documentos privados no está acabando, de alguna manera, con las posibilidades de intimidad que se crean cuando éstos forman parte un círculo privado, cuando suponen la representación de una serie de experiencias compartidas en el ámbito personal.

Algo similar plantea la artista Dora García en su proyecto “Todas las historias” (2001-): “Un hombre/una mujer recita en voz alta todas las historias del mundo. Cuando haya terminado, todas las historias, todos los hombres y mujeres, todo el tiempo y todos los lugares habrán pasado por sus labios”. (<http://www.doragarcia.org/todaslashistorias/>). Es “socializando los recuerdos y negociando sus significados como elaboramos la memoria y construimos la historia. En consecuencia, la memoria – sea individual, familiar o colectiva- es de naturaleza social y existe en la medida en que es también socialmente compartida” (Estevez González, De Santa Ana & Blasco Gallardo, 2010, p.36).

El proyecto tiene forma de página web abierta a la participación, en el que cada visitante puede incluir su historia a la vez que ejerce de ese hombre o mujer que narra las historias de los otros. A través de unas estrategias que difieren de las mostradas por Kessels, parece plantear cuestiones similares. Un proyecto que está concebido desde la imposibilidad de cumplir el objetivo del mismo, estrategia que ya pusieron en marcha los artistas conceptuales y que ha tenido un importante desarrollo



en nuestro presente. Este sin fin de historias subjetivas acoge, además, una infinidad de temporalidades relativas. La obra de Dora García parece plantear una posibilidad a la pregunta que expone Charle Merewether (2010) “¿cómo puede uno reconocer al sujeto sin someterlo a la regla de la historia cuyo dominio es autorizado a través de una voz que le da silencio?” (p.27).

García recupera, así mismo, los mecanismos de transmisión oral, en los que los afectos son uno de los elementos claves para construir los recuerdos y crear las historias de una comunidad. “La transmisión no es un movimiento de sentido único. A diferencia de la historia, la transmisión es siempre una operación bilateral, un trabajo de relación que se extrae de lo vivo” (Collin, 2013, p. 94).

Conclusiones

A modo de conclusión se podría establecer que desde las prácticas artísticas contemporáneas se ha reflexionado de manera significativa sobre unos nuevos modos de entender la configuración de la Historia. En la línea con las bases de pensamiento expuestas en otras disciplinas que también han abordado el tema, los artistas, a través de sus obras, han mostrado una ruptura con los paradigmas modernistas. Esto ha desembocado en una consideración de la historia no lineal, mutable en la medida de las posibilidades que se desprenden de la reinterpretación desde el presente y claramente relacional. Podría decirse que la historia vivida ha devenido historia viva.

En la base de las propuestas artísticas de las últimas décadas se puede ver un creciente interés por entender la memoria y sus políticas desde las historias individuales o comunitarias, a través de vínculos de relación que incluyen los afectos como un punto clave de los discursos. Los relatos en primera persona, los espacios íntimos, las experiencias cotidianas se convierten así en el hilo conductor a partir del cual llevar estos microrrelatos a la historia



general. Podría decirse que estas

obras se vinculan a la tradición oral que perpetuaban las historias grandes y pequeñas a nivel individual, familiar y/o comunitario, siempre a través del contacto personal, eso sí, a partir de otros dispositivos, otros procesos y otras formalizaciones.

La importancia de la incorporación de discursos eminentemente visuales en estos cambios es evidente. Desde los “poderosos espacios de sentido, insospechados espacios de visualidad” (Boehm, 2011, 105-106) que se encuentran en las imágenes, las posibilidades de rearticulación de la realidad se multiplican y crecen las opciones de aplicación de nuevas lógicas que les aporten significado. Desde el arte, acostumbrado a lidiar con la imagen desde hace siglos, lo visual toma mil formas. Las obras plantean desde su heterogeneidad formal unos usos de la imagen fragmentarios, múltiples y sobre todo relacionales. La contextualización y espacialización de la imagen se convierte, así mismo, en una estrategia significativa para activar al espectador dentro del relato, como uno más de los personajes y los elementos que lo conforman.

Nuevos modelos para guardar el pasado y evitar el olvido, dispositivos mnemónicos que sirven de detonante del recuerdo. En estos procesos existe, así mismo, una voluntad de negociación, en el sentido de llegar a acuerdos que viran entre lo individual y lo colectivo, lo concreto y lo general, lo afectivo y lo político. Recordamos con todo el cuerpo, un “cuerpo vibrátil” (Rolnik, 2006) que convoca para sí los afectos y es, a partir del mismo, como damos forma a la memoria. Es, precisamente, en ese cuerpo a cuerpo como toman forma estos microrrelatos visuales.

Referencias

- Benjamin, W. (2011) Conceptos de filosofía de la historia. Buenos Aires: Agebe.
- Bleda y Rosa. (1994-96) Campos de Batalla. Recuperado de: <http://www.bledayrosa.com/index.php?/proyectos/campos-de-batalla/>
- Boehm, G. (2011). ¿Más allá del lenguaje? Apuntes sobre la lógica de las imágenes. En García Varas, A. Filosofía de la Imagen (pp. 87-106). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Collin, F (2013), Una herencia sin testamento. Revista Lectora 19, 93-103. Barcelona: Universidad autónoma de Barcelona Editores. Recuperado de: <http://revistes.ub.edu/index.php/lectora/article/view/8157/10090>
- Deleuze, G. & Guatarri, F. (1993). Percepto, afecto y concepto. En Deleuze, G. & Guatarri, F. ¿Qué es la filosofía? (pp.164-201). Barcelona: Anagrama.
- Derrida, J. (1989). Memorias para Paul de Man. Barcelona: Gedisa.
- Didi-Huberman, G. (2006). Ante el tiempo. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Estevez González, F., De Santa Ana, A. & Blasco Gallardo, J. (Ed.) (2010). Memorias y Olvidos del archivo. Madrid: Outer.
- Focault, M. (2006). The Life of Infamous Men. En: Foss, P.& Morris, M. (Ed.) Power, Truth Strategy, Federal Press (pp. 76-91). Sydney: Feral Publications.
- Foucault, M. (2002). Arqueología del saber. Buenos Aires: Siglo XXI.
- García, D. (2001-). Todas las historias. Recuperado de: <http://www.doragarcia.org/todaslashistorias/>
- Guadalupe Valencia García, G. (2007) Entre cronos y kairos: las formas del tiempo sociopolítico. Mexico: Anthropos UNAM.
- Guasch, A.M. (2009). Autobiografías visuales. Madrid: Siruela.
- Guasch, A.M. (2011). Ate y archivo, 1920-2010: genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid: Akal.
- Hernández - Navarro, M.A (2012). Materializar el pasado. El artista como historiador (benjaminiano). Murcia: Micromegas.

- Lyotard, J.F. (1998). La condición posmoderna: informe sobre el saber. Madrid: Cátedra.
- Martín Prada, J. (2012). Otro tiempo para el arte: cuestiones y comentarios sobre el arte actual. Valencia: Sendemà.
- Merewether, C. (2010). Perturbación en el archivo. En Merewether, C. Sundell, M. & Azevedo, F. Más allá del documento (exposición). Madrid: MNCARS.
- Pardo, J.L. (2004), La intimidad, Valencia: Pretextos.
- Ricoeur, P. (2004). Tiempo y narración I. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Rolnik, S (2006). Geopolítica del rufián (o del chuleo, o del cafishio). Ramona. Revista de artes visuales, 67, 8-20. Recuperado de: <http://www.ramona.org.ar/files/r67.pdf>
- Rolnik, S. (2008). Un desvío hacia lo innombrable (en línea). Barcelona: MACBA. Quaderns Portàtils. Recuperado de: http://www.macba.cat/uploads/20090216/QP17_Meireles.pdf
- Villaplana, V. (2006) El instante de la memoria. Recuperado de: <http://www.virginiavillaplana.com/4406.html>
- Villaplana, V. (2008). Mediabiografía. Tecnologías de la memoria. En Zemos 98 (Ed). Código Fuente: la remezcla (pp. 171-200). Sevilla: Hapaxmedia. Recuperado de: http://www.zemos98.org/IMG/pdf_codigo_fuente-la_remezcla.pdf

ENCUESTA

PREGUNTA: ¿Se ha sentido usted discriminado/a por su orientación sexual o identidad de género en alguna de las siguientes situaciones o circunstancias:
Al intentar alquilar una vivienda; en un restaurante, bar o similar; en una tienda;
en un banco u otro establecimiento financiero; en algún otro tipo de establecimiento privado abierto al público?

RESPUESTA: No. Por esas cosas no...

PREGUNTA: Para comenzar, ¿diría Ud. que, en líneas generales, la política le interesa: mucho, bastante, poco o nada?

RESPUESTA: Entre bastante y mucho.

PREGUNTA: Refiriéndonos ahora a la situación política general de España, ¿cómo la calificaría Ud.:
muy buena, buena, regular, mala o muy mala?

RESPUESTA: Regular.

PREGUNTA: Si tu mejor amigo/amiga te contara que es homosexual/bisexual/transexual. ¿Qué harías?

RESPUESTA: Yo no tengo nada que hacer... no tengo nada que hacer, eh... qué quiere que haga?
Me cuenta que es homosexual pues depende cómo me lo cuente, si está compungido pues haría una cosa,
si está encantado haría otra, no? Tengo que contestar más concreto, es que depende de él...

PREGUNTA: ¿A qué partido no votaría en ningún caso?

RESPUESTA: Al Partido Popular.

PREGUNTA: ¿Se ha sentido discriminado/a por su orientación sexual o identidad de género en su puesto de trabajo?

RESPUESTA: No. Pero también es verdad que me he movido en un mundo profesional, que es la educación, donde creo que ese sesgo es mucho menor que en otro tipo de profesiones.

PREGUNTA: ¿Cómo se definiría Ud. en política según la siguiente clasificación? Conservador/a, Demócrata cristiano/a, Liberal, Progresista, Socialdemócrata, Socialista, Comunista, Nacionalista, Feminista, Ecologista, Apolítico/a

RESPUESTA: Progresista(?), no sé... jajaja, es muy difícil... yo que sé... luego dices socialdemócrata y resulta que son nazis (no sé esas cosas...). Ecologista, feminista, de izquierdas...jajaja. Liberalista es muy bonito y luego resulta que son los del dinero.

PREGUNTA: ¿Cuál de las siguientes frases diría Ud. que expresa mejor sus sentimientos? Se siente únicamente español/a, Se siente más español/a que madrileño/a, Se siente tan español/a como madrileño/a, Se siente más madrileño/a que español/a, Se siente únicamente madrileño/a

RESPUESTA: Pfff... me resulta muy difícil responder a esa pregunta porque... soy madrileña, me siento madrileña, me siento española, pero me siento también una ciudadana del mundo, o sea que no... no defiendo por encima de todo lo que hay en mi ciudad, lo que hay en mi región y lo que hay en España. O sea tengo una visión más, como más global de lo que sucede en el mundo.

PREGUNTA: Algunos individuos y medios de comunicación difunden con facilidad opiniones equivocadas con objetivos cuestionables:
Debe prohibirse la difusión de opiniones equivocadas cuyo objetivo sea manipular y/o influir en los demás.
Debe prohibirse la realización de apologías de ideologías extremas.
No debe haber censura de opiniones por parte del Estado en ningún caso.

RESPUESTA: Pues... pienso que debería prohibirse la difusión de apologías extremas.

PREGUNTA: ¿Qué prefieres? ¿Comunicarte con tus amigos por teléfono o por mensaje de texto?

RESPUESTA: Se refiere al whatsapp, claro... por telef... pues es que depende para qué! del tipo de comunicación...

FICHA TÉCNICA: “Encuesta” realizada entre los días 23 y 31 de julio de 2016 mediante entrevistas cara a cara. Las preguntas han sido tomadas de encuestas preexistentes y publicadas en diversos medios de comunicación (links a pie de página). Los resultados se muestran sobre la imagen de la piel de los propios encuestados

José Enrique Mateo León,
Claudia González Fernandez
y Elena Mateo Ruiz-Galvez

Imaginar desde las fronteras. Propuestas virtuales y sus consecuencias en la cotidianidad

Resumen

Artículo que analiza, mediante proyectos concretos, cómo se está pensando lo digital en relación a sus consecuencias, más o menos directas, en lo cotidiano, en los cuerpos y en la vida en común. En este sentido las propuestas seleccionadas están ideadas para reflexionar y reformular las relaciones desde la red entre las personas y entre éstas y su entorno. Con el propósito de cerrar un tema tan amplio se han elegido tres ámbitos de estudio: primero, las denominadas narrativas espaciales; segundo, la gamificación; y, en tercer lugar, propuestas dirigidas a la participación en las decisiones comunes dentro de una determinada comunidad. En los tres casos el uso de Internet ha sido una herramienta en la apertura e introducción de otras posibilidades en el día a día de las personas a la hora de imaginar espacios, roles y relaciones de todo tipo.

Palabras clave

Prácticas artísticas, virtualidad, interconectividad, cotidianidad, red.

Si empezáramos este artículo anunciando que vamos a realizar un análisis acerca de las relaciones entre lo digital y lo analógico, podría predisponer al lector a pensar que está ante un escrito que trata sobre las características o sobre las diferencias y similitudes entre dos maneras estancas de relacionarnos con el mundo. Nada más lejos de nuestro interés, principalmente porque no los entendemos como ámbitos aislados el uno del otro, sino todo lo contrario. A pesar de que desde el título hablamos de fronteras, es decir, que pareciera que estamos hablando de un lugar que separa dos lados, nuestro punto de partida es pensar desde una situación de múltiples fronteras. Asumir que hoy en día existen diversas maneras de relacionarse, y que entre ellas suceden todo tipo de nuevas formas de vínculos y sinergias, es el punto de partida de los siguientes párrafos, cuyo objetivo es analizar mediante proyectos concretos cómo lo digital tiene consecuencias, más o menos directas, en lo cotidiano, en los cuerpos y en la vida en común.

Lo digital no consiste en un sistema de cables invisibles que se superponen a la vida cotidiana de las personas, sino que se trenza con ellas, abriendo un enorme campo de posibilidades. Con la aparición de la World Wide Web se han transformado las relaciones entre las personas, y entre ellas y el entorno que comparten. Desde cualquier lugar del mundo, y gracias a la conexión a la red, se accede a una gran cantidad de datos que se están generando globalmente y en tiempo real, de hecho probablemente este artículo está quedando obsoleto en el momento mismo de ser escrito.

El gran cambio tuvo lugar en el momento en el que el usuario de Internet dejó de ser un nauta, un navegante que surfea por la virtualidad del interfaz, para metamorfosearse en un actor más, que forma parte y da forma, modifica, que consulta y también publica, que lee y escribe, un espectador de contenidos pero a la vez un productor de ellos -user-generated content-,

en definitiva un webactor¹ o un prosumer² -productor-consumidor-. Desde aquel momento los usos de la web son actos modificadores o, dicho de otro modo, la web se alimenta por la actividad de los usuarios, que la mantienen viva y en un incesante crecimiento.

Desde este punto de partida, nos proponemos acercarnos a proyectos que están haciendo el viaje de vuelta, y ver cómo aquello que se configura en lo virtual puede producir cambios significativos en la cotidianidad³. Por esta razón, nos interesan los casos donde la actividad de los webactores o prosumers tienen la pretensión de repercutir en las personas y en sus relaciones dentro del espacio de la comunidad, topándonos con un contexto de despliegues altamente inter-conectivos y productivos, que han puesto sobre la mesa una situación que exige una revisión de las relaciones entre lo virtual y lo físico. Nuestro objetivo no es otro que hacer visible el modo en el que algunas de estas posibilidades intervienen directamente en la vida diaria de las personas.

Para ello nos hemos ayudado de proyectos pensados y elaborados dentro del ámbito del arte y/o de sus aledaños. El motivo de esta elección tiene que ver con que las propuestas artísticas tienen un largo recorrido reflexivo y activo en este terreno, desde aquel lejano Documenta X de 1997, en donde las problemáticas partían de cómo se instalaban en la sala de exposiciones propuestas diseñadas para verse e interpretarse en la red, y donde los artistas consideraban “el contexto específico de Internet como un auténtico espacio alternativo, autónomo, con una extraordinaria capacidad para contraponerse a las instituciones gestoras

1 Pisani, Francis y Piotet, Dominique: *La alquimia de las multitudes. Como la web está cambiando el mundo*, Paidós, Barcelona, 2002 p. 105.

2 Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, *Take Today*, 1972, p. 4

3 Uno de los actores en este campo de la hibridación físico digital que teoriza estos conceptos digitales aplicados a como nos relacionamos en la ciudad es Domenico di Siena, véase: <http://urbanohumano.org/>



del mundo del arte”⁴, hasta día de hoy donde algunas propuestas artísticas tienen una intencionalidad política⁵ dentro de contextos pequeños y cercanos.

Este texto se articula a partir de tres ámbitos de trabajo, en los que se han desarrollado todo tipo de actuaciones que, más allá de generar espacios de encuentro diversos o de conseguir materializar alguna cosa en un sitio específico, se centran en las decisiones de ciudadanos, que tratan de encontrar cómo formar parte activa de la definición de su realidad más próxima, y no solo a niveles espaciales (vinculados a términos como territorio, ciudad, barrio, casa de vecinos, calle, etc.), sino también en lo relativo a las diferentes actividades y contingencias que se pueden generar entre distintas personas en un momento y en una localización concreta. En este sentido hemos enmarcado este texto en tres líneas indagatorias que podríamos enunciar como imaginar espacios, imaginar roles e imaginar relaciones que, en forma de tres apartados, hemos titulado: 1) Geografía e IP: narrativas espaciales; 2) Los multijugador (un singular plural); 3) ¿Nos juntamos?

Estos tres ámbitos de trabajo han sido elegidos porque son, dicho con precaución, ámbitos mayoritarios y recurrentes de muchas iniciativas. Factor que invita a pensar cuáles son las causas

de esta aparente demanda que ha hecho surgir una gran cantidad de propuestas durante los últimos años. Esta pregunta nos lleva a apuntar cómo nuestras sociedades tratan, en primer lugar, de esforzarse por afianzar la identidad geográfica en un mundo de necesidades compartidas y deseos deslocalizados. En segundo lugar, cómo las relaciones lúdicas a través de la red se han conformado como una ficción que colma algunas de las aspiraciones consensuadas, donde un sólo jugador o como parte activa de un equipo y aceptando las reglas dadas, puede participar del juego y disputar los espacios simbólicos (ganar, perder, conseguir, descubrir, terminar, pasar de nivel, poder, llegar). Y por último, y en tercer lugar, nos lleva a mirar cómo las personas de nuestras sociedades han encontrado otras posibles vías de relación, participación y acción.

Desde estos tres ámbitos, hemos seleccionado iniciativas concretas, de las cuales algunas tienen el punto de partida en las prácticas artísticas, otras consisten en derivaciones y conglomerados tangenciales al arte, e incluso en otras son los resultados aquellos que se cuantifican en términos artísticos o estéticos. En mayor o menor medida todas nos servirán para visualizar la carga de fisicidad o virtualidad en cada caso, y por consiguiente su uso y su implicación en los cuerpos, en la vida de las personas.

Geografía e IP: narrativas espaciales

No hace tanto que Internet era una herramienta fundamentalmente comunicativa que salvaba grandes distancias físicas; sin embargo, aunque esta concepción inicial se mantiene, su uso también facilita y agiliza las relaciones comunicativas cercanas dentro de la propia ciudad, barrio o incluso edificio, transformando estos ecosistemas locales en lugares conectados con dinámicas que se están produciendo en otras localizaciones. Parte de la relevancia de esta situación surge de la posibilidad de eliminar intermediarios que afectan en lo social,

4 Martín Prada, Juan: *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales*, Akal, Madrid, 2012.

5 Entendemos la política como esa “la actividad que re-configura los marcos sensibles en el seno de los cuales se definen objetos comunes. Rompe con la evidencia sensible del orden natural que destina a los individuos y los grupos (...) a la vida pública o a la vida privada, asignándoles de entrada a tal o cual tipo de espacio o de tiempo, a tal manera de ser, de ver, de decir. Esta lógica de los cuerpos asignados a su lugar correspondiente dentro de una distribución de lo común y de lo privado, que es también una distribución de lo visible y lo invisible, de la palabra y el ruido (...) La política es la práctica que rompe con ese orden (...) Y lo hace mediante la invención de una instancia de enunciación colectiva que dibuja de nuevo el espacio de las cosas comunes” en Rancière, Jacques: *El espectador emancipado*, Ellago Ensayo, Castellón, 2010, p.63.

incrementando la capacidad de las personas para organizarse en lo común y colocando al ciudadano en el centro de la construcción de los territorios.

Nos parece justo desde el principio precisar que no debemos entender esta capacidad de organización comunitaria y virtual como una “nueva” sociabilidad alternativa que sustituye o se equipara a la continuidad de las comunidades reales, sino que habitualmente ésta se presenta como un espacio comunicativo donde los usuarios de la red se encuentran movidos e impulsados por intereses comunes. En este sentido, y así lo han expresado autores como César Rendueles, la postmodernidad ha acelerado el movimiento de destrucción de los vínculos sociales tradicionales ofreciéndonos una alternativa basada en una creciente red de contactos entre sujetos fácilmente conectados con ayuda de una poderosa ortopedia tecnológica⁶. En este artículo no pretendemos ensalzar las virtudes de estas redes como sustitutos de las relaciones afectivas, familiares o políticas, sino analizar el papel que pueden tener como una herramienta más a la hora de conformar estos vínculos entre personas y de personas con el territorio, siempre de una manera complementaria y nunca sustitutoria de las complejas relaciones afectivo-sociales.

No obstante, de esta situación sí nos interesa analizar cómo la tecnología se erige como difuminadora de barreras, generando una nueva situación que permite repensar términos como periferias y centros, mediante redes configuradas por nodos independientes de la situación geográfica. Esto implica que los territorios se configuran como identidades propias al ser puestas en relación con otros territorios similares en cuanto a procesos identitarios, necesidades, deseos y expectativas.

En este contexto la periferia adquiere propiedades vinculadas tradicionalmente al centro. En este sentido, lo glocal, un palabra-

6 Rendueles, César: *Sociofobia. El cambio político en la era de la utopía digital*, Ed. Capitán Swing, 2013



Proyecto *Las calles habladas*, 2013-2016

trenza formada por términos local y global, caracterizaría cualquier campo de acción donde la dimensión local se ve involucrada en dinámicas globales y a la inversa, en un acto de ida y vuelta que ha expandido las circunstancias derivadas de la nueva situación relacional. Por esta razón hemos dedicado la primera línea de trabajo a lo que, en algunos contextos, se han llamado “las narrativas espaciales”, que son aquellas que aúnan aspectos tecnológicos con la formación de relatos referidos al territorio, donde principalmente se lleva a cabo la reformulación de mapas y la significación de otros recorridos que propulsen la puesta en marcha de iniciativas que tengan como objetivo nuevas conexiones entre los ciudadanos y el entorno donde viven.

Por consiguiente, y por concretar el asunto, resulta oportuno pensar hasta qué punto ciertas herramientas de mapeo con las que contamos actualmente, y que nos ayudan a llegar de un punto a otro, generan un relato predefinido de nuestra experiencia de la ciudad a través de los recorridos que nos proponen. Un ejemplo paradigmático de ello podría ser el proyecto [Happy Maps](#), una investigación de Daniele Quercia que, junto a sus colegas de Yahoo Labs Barcelona, Luca María Aiello y Rossano Schifanella, ha tratado de dar la posibilidad a



las personas de vivir su ciudad de una forma diferente. Haciendo un paralelismo con la película *The Truman Show* -dirigida por Peter Weir en 1998-, en la cual un hombre no sabe que está viviendo una realidad prefabricada y post-producida dentro de un enorme plató de televisión, Quercia reflexiona sobre el modo en que vivimos y sobre si habría posibilidad de salir, de escapar de esa realidad planificada por la dirección del espectáculo. La idea de Happy Maps surge de una experiencia personal del propio Quercia que, tras mudarse a Boston, busca en una app on-line la manera más rápida de desplazarse en bicicleta hasta su oficina en Cambridge, donde trabaja como investigador. Tras un mes yendo por la ruta más rápida aconsejada, decidió salirse de ese camino y su sorpresa fue encontrar una calle sin coches, llena de árboles y tranquilidad, cuyo tránsito sólo añadía pocos minutos al trayecto más rápido. De esta manera comenzó a reflexionar sobre el hecho de buscar siempre el trazado más rápido, y sobre aquellas cosas que se estaba perdiendo por seguir la recomendación preestablecida. Este suceso le hizo dar un giro a su investigación y, añadiéndole parámetros sociológicos, trató de comprender cómo las personas experimentan la ciudad.

Su grupo de investigación, mediante el trabajo colectivo, creó un juego en el que diferentes personas elegían qué escena urbana les gustaba más entre dos fotos. Además, y utilizando imágenes de Google Street View, se les preguntaba sobre cuáles de esos lugares eran más alegres, más bonitos o más tranquilos. Con los resultados, y habiendo llegado los usuarios a ciertos consensos, generaron un algoritmo a través del cual discernían qué localizaciones hacían “más felices” a los usuarios y propusieron un mapa que no solo mostrara el recorrido más corto, sino que también indicara el recorrido más silencioso, el más alegre o el más bonito. El sistema fue probado por 30 voluntarios y la conclusión fue que los participantes encontraron estas rutas mucho más interesantes que las rápidas. Estos trayectos alternativos implicaban de media un aumento del 12% de tiempo

sobre el recorrido más corto, y a pesar de ello fueron elegidas como recorridos preferentes. El siguiente paso consistió en “automatizar el análisis de la belleza”. Así, utilizando cinco millones de imágenes de Flickr tomadas en los mismos lugares de las fotografías que habían utilizado originalmente, extrajeron los tags aplicados a ellas para entender qué se consideraba bonito y agradable. Tras haberlo diseñado, aplicaron este sistema a imágenes de diferentes partes de Boston creando así un nuevo mapa “de la belleza” de la ciudad generado automáticamente.

Derivados de estas propuestas, también nos interesan aquellos trabajos que parten de las poéticas acerca de la movilidad que han avivado proyectos como el ya clásico [BorderXing Guide](#) (2001-2011) de Heath Bunting donde se trataba de reflexionar sobre las líneas que conforman las fronteras entre los países. Este proyecto generó una gran cantidad de información que fue subida a la web y que sólo es accesible si la conexión a la red se realiza desde determinados lugares, iniciando así una sugerente relación entre las fronteras y los dominios web, entre las Internet Protocol y la geografía, entre la cualidad invasiva del llamado arte público y el acceso restrictivo.

Por otra parte, a pesar la complejidad de los temas que estamos tratando en este breve trabajo, sí resulta pertinente apuntar otro más asociado al asunto de la movilidad, se trata de la ubicación del usuario. Ésta se ha convertido en un parámetro fundamental para las grandes corporaciones que precisan saber, dentro de la sociedad de consumo, dónde está el consumidor y qué es lo necesita en cada momento y en cada lugar. Dicho de otra forma, “para acceder a más servicios en el ámbito de lo digital nos exponemos siempre a más control. Parece haber llegado el fin de los secretos (...)”⁷, ni siquiera el lugar donde nos encontramos es una información reservada, nuestro smartphone -teléfono inteligente- muestra nuestro emplazamiento en un juego de intereses



⁷ Martín Prada, Juan. Op. Cit.: p. 225.



Proyecto *Las calles habladas*, 2013-2016

dobles, donde por un lado accedemos y nos beneficiamos de toda la información disponible en ese momento y en esa posición geográfica, y por otro lado informamos puntualmente -desde un punto- sobre qué hacemos allí y cuáles han sido nuestros movimientos y nuestros deseos; estos son datos⁸ muy codiciados. De este segundo factor sonsacamos que somos seguidos, mirados, vigilados, observados continuamente, en una especie de situación panóptica, donde siempre estamos a la vista bajo la promesa de que cualquier necesidad estará cubierta si, paradójicamente, permitimos estar al descubierto. En este contexto, y como apuntó Juan Martín Prada, las prácticas artísticas “asume[n] el papel de registrar el sometimiento del individuo a la monitorización

⁸ Los términos y condiciones que las empresas camuflan propician el que no sepamos muy bien que es lo que hacen con nuestros datos. En este sentido hay proyectos colaborativos en internet que intentan luchar con esta realidad utilizando las potencialidades de la red a la hora de sumar fuerzas. “Terms of service didn’t read” es una página que sabiendo que es imposible leerse todos los términos de utilización de servicios en los que nos damos de alta en Internet, pretende compartir el conocimiento que genera opiniones de personas que se han leído alguno de estos pliegos de condiciones y ponen a disposición del usuario un evaluación sobre dichos términos. <https://tosdr.org/>

de su ubicación”⁹, dándose muchos casos de propuestas donde los artistas publican en tiempo real su continua geolocalización, en un intento por visibilizar las nuevas formas de estar en el mundo. Iniciativas envueltas con un formato irónico y persistente donde, a base de repercutir en la web su propia ubicación, se pone sobre la mesa una situación de control “consentido” con la intención de introducir una mirada reflexiva sobre esta tendencia. En esta línea existen por ejemplo casos como [Tracking Transience](#) del artista Hasan M. Elahi o [Vopos](#) de [Eva y Franco Mattes](#) o [Location of I](#) de Martin John Callanan¹⁰.

Por otra parte, una herramienta usada a destacar de las narrativas espaciales, y que no podemos dejar fuera de este breve trabajo, son las Mobile apps, que transforman la manera en la que vivimos y nos movemos por la ciudad determinando debido a su idiosincrasia específica el contenido al que accedemos. El territorio no sólo tiene connotaciones “físicas” sino que está repleto de información digital accesible desde dispositivos móviles. De este modo, mediante la tecnología se generan otros sistemas de relación con el espacio que abren la posibilidad de otros relatos que entrecruzan lo

⁹ Martín Prada, Op. Cit., p. 225.

¹⁰ Léase el apartado “Vigilancia y localización” en Martín Prada, Ibid., pp. 225-226.





Proyecto *Guía Sonora Ciutat Vella*, Clara Boj y Diego Díaz, 2012-13



Rodaje *Story Walker*, 2014

digital y lo analógico, proporcionando, a veces, situaciones singulares.

En este sentido podríamos tomar como ejemplos algunos de los trabajos de Lalalab. Este colectivo ideó en 2013 el proyecto [Las calles habladas](http://www.lalalab.org/las-calles-habladas/), en el que proponen, como dicen en su web: “un experimento sonoro de narrativa geolocalizada que se construye a tiempo real con la información encontrada en Internet en relación con las calles por las que vamos caminando”¹¹. De esta manera, noticias, imágenes, gestos o códigos publicados en la web son volcados indiscriminadamente y ofrecidos al viandante en su itinerario. En otro de sus trabajos, [guía sonora Ciutat Vella 6.3](http://www.lalalab.org/guia-sonora-ciutat-vella-6.3/) (2013), Lalalab recoge grabaciones sonoras de los vecinos y colectivos ciudadanos del distrito histórico Ciutat Vella de Valencia superponiendo al recorrido físico por el territorio una capa de información de carácter histórico-personal que construye un mapa de vivencias, sensaciones e ideas georreferenciadas que se ofrece como una alternativa a las guías turísticas tradicionales, retratando el barrio a partir de las personas que lo habitan. De modo similar, otras iniciativas como [Story Walker](http://www.storywalker.org/) (2014) desarrollada por la [Kubic Fabric](http://www.kubicfabric.org/) en el madrileño barrio de Usera,

¹¹ <http://www.lalalab.org/las-calles-habladas/>

giran en torno a presupuestos parecidos pero trabajando esta vez con ficciones relatadas que también forman parte del imaginario colectivo del lugar. De este modo se proporciona al paseante la posibilidad de hacer turismo cultural a través de una app que contiene historias teatralizadas de hechos ocurridos en el barrio para escuchar en el móvil según se pasa por los lugares elegidos. Se trata de devolver a la calle las historias que salieron de ella. Habla también de ficciones vinculadas a un territorio como el proyecto [e-paisaje.org](http://www.e-paisaje.org/) de Daniel García Andújar. En este caso se trata de un web que geolocaliza paisajes contenidos en la narrativa en castellano, reflexionando sobre la construcción del paisaje como una representación en continuo cambio, un imaginario colectivo vinculado a un territorio físico. En este caso, Internet supone la posibilidad de generar una herramienta de inventariado colectivo de relatos en continuo crecimiento, ya que cualquiera puede subir sus rutas e itinerarios narrativos.

Otro proyecto que vincula sonoridad y territorio es el de [escoitar.org](http://www.escoitar.org/) (2001-2016), una web que registraba los sonidos del entorno, reivindicando la escucha como un proceso clave en la construcción de discursos culturales. No tanto como archivo vinculado a una fisicidad sino como un intento de “apelar a nuestra percepción



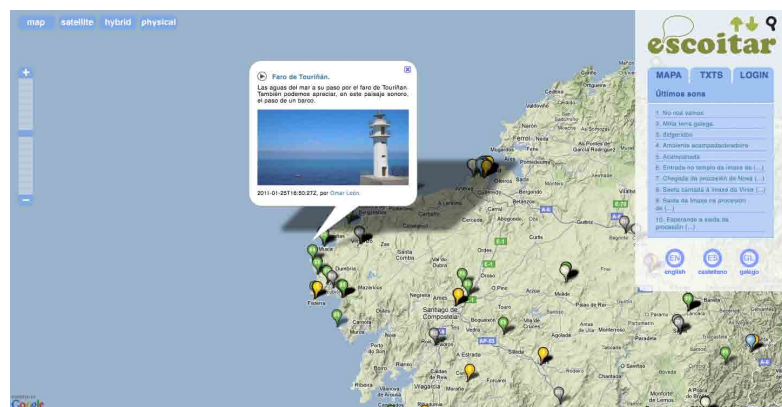
para crear un oído crítico fruto del cruce entre experiencia estética y conocimiento”¹². Resulta interesante de este proyecto que se plantea una propia deriva en la red, no resignándose a dejarlo abandonado en la misma y haciendo de su destrucción una tarea también colectiva. El 25 de febrero de 2016 el colectivo propuso una dinámica: cada vez que alguien escuche una grabación alojada en este mapa sonoro virtual, ésta desaparecerá de la base de datos para dejar de ser archivo y quedarse en acontecimiento. Cinco días después de anunciar que cada sonido alojado en la plataforma solo podría ser escuchado una vez más, desaparecía el último sonido de su web¹³.

En todos los casos seleccionados encontramos formas híbridas entre lo tecnológico y la vida de las personas. En estas propuestas observamos cómo los medios virtuales han posibilitado un campo activo que ha repercutido, a distintos niveles, en las relaciones de las personas con el entorno donde viven. Hemos visto cómo la eliminación de intermediarios en la construcción representacional de los territorios ha colocado al individuo y/o las comunidades en el centro de dicha configuración del espacio social.

No obstante, y para continuar analizando estas propuestas, hay que apuntar a dos factores: el primero tiene que ver con que estas formas son minoritarias, es decir, gran parte de las personas que componen una comunidad están fuera de estos procesos virtuales; y el segundo factor tiene que con la evidente hegemonización de unas propuestas frente a otras, dicho de otra manera, algunas de estas herramientas de uso común están implantadas por grandes

12 <http://www.escoitar.org/>

13 Con motivo de esta acción poética realizada por el colectivo en la que el 20 de febrero de 2016 invitan a los usuarios y usuarias a escuchar por última vez su archivo sonoro, Escoitar.org, escribe un artículo en el que reflexionan sobre la permanencia de las obras en la web, desarrollando conceptos como el de patrimonio tecnológico <http://www.vhplab.net/spip.php?article324>



escoitar.org



e-paisaje.org

corporaciones del sector tecnológico (entre otros), con un fuerte respaldo económico y, además, están impulsadas y apoyadas por decisiones estratégicas de los distintos gobiernos.

En el actual contexto se han generado herramientas de elaboración de mapas, o herramientas virtuales de mapeo, donde, por ejemplo, la inclusión de relatos individuales en el espacio compartido o la reflexión acerca de los motivos de seleccionar unos itinerarios dentro de la ciudad con respecto a otros, han puesto sobre la mesa temas que incumben a la movilidad o al reparto simbólico de los espacios públicos.

En este sentido, los nuevos mapas parecen alejarse de la tradicional conversión de los lugares en una serie de dibujos a escala, con

leyendas y cotas, para presentarse como representaciones basadas en parámetros como el silencio, la alegría o la belleza, entre otros, consensuado por los usuarios y, por consiguiente, reformulando la urbe de forma muy variada. Se trata de mapas muy propensos al cambio, porque las cualidades aplicadas a los territorios siempre pueden ser matizadas, cambiadas o contradichas por otros usuarios. De este modo, la singularidad -los aspectos psicológicos y vivenciales- del ciudadano se convierte en un elemento que es usado como instrumento transformador. En estas nuevas formas, los recuerdos, los olores, los ruidos o la imagen mental -en palabras de Lynch¹⁴- son ingredientes muy sutiles que contribuyen a la re-identificación de los espacios, y por ende, influye en el modo en que nos movemos por ellos.

Por otra parte, hemos descrito algunos proyectos donde se facilitaba la vuelta de los relatos a los lugares donde se iniciaron. Iniciativas con una intencionalidad amplificadora de la experiencia de estar en una ubicación determinada. Relatos histórico-personales que se mezclan, se comparten y ponen en valor, dentro del espacio colectivo, otras formas de pasear y de recorrer lo público, posibilitando así la subversión de relatos hegemónicos procedentes de una sola fuente para incluir una diversidad de narradores del territorio.

Los multijugador (un singular plural)

El segundo ámbito de trabajo estaría referido al concepto de la gamificación, consistente en el uso de dinámicas de juego en sectores e iniciativas que no están necesariamente relacionadas con él. Si bien es cierto que, primeramente, el objetivo de un videojuego

es ganar puntos y pasar niveles, veremos en sucesivos ejemplos cómo al hablar de estrategias de gamificación adaptadas al sector cultural -estas metodologías también son utilizadas en el sector del marketing y de la publicidad-, estaremos accediendo a un campo de acción donde se aspira a encontrar soluciones a determinados problemas; generalmente las nuevas posibilidades surgen a través de prácticas de cooperación entre usuarios para solucionar un problema dado dentro del juego.

Como decíamos al principio de este texto, la web 2.0 permite generar un nexo entre los usuarios, en el cual se generan comunidades y donde el consumidor también produce contenido, pasando a ser lo que anteriormente llamamos un prosumidor o webactor. Suena muy distante en el tiempo aquel proyecto de 1999 titulado [Toywar](#), del colectivo Etoy, donde se daba la posibilidad de jugar en colectivo desde distintos lugares del mundo a través de multijugadores. La instalada idea de que los juegos son entretenimiento da paso a pretensiones por imaginar nuevas formas de relación grupal.

Muchas de las propuestas de gamificación podrían estar también en el anterior apartado, y otras tantas en el punto siguiente, porque tienen en común la propuesta de la ciudad como tablero de juego. En estos proyectos se pacta un sistema de reglas y formas de participación y se realizan acciones en el espacio de la urbe. Un ejemplo conocido es [SFZero](#) en San Francisco, desde donde plantean un juego por la ciudad para generar nuevas representaciones de la misma a partir de los datos que la propia ciudad ofrece. El procedimiento comienza con la creación de un personaje a imagen y semejanza del usuario, que construye un jugador donde vierte sus habilidades, sus recuerdos y sus sentimientos. Podríamos decir que usuario y personaje se solapan, con una importante diferencia: el personaje obtiene puntuaciones que el usuario interioriza como propias. En este acto de figuración el personaje puede hacer cosas que el usuario no haría en su vida real. El usuario



14 Urbanista estadounidense que se especializó en estudios sobre cómo la gente percibe y se desplaza por la ciudad. Lynch habla de la "legibilidad" del paisaje urbano, es decir, la facilidad con la que se pueden identificar de forma coherente y global las partes que conforman el todo de una ciudad.

genera una voluntad de que su personaje se relacione de una manera diferente con la ciudad que muchas veces está directamente relacionada con la puntuación a la que puede acceder. El personaje debe tener una dirección que lo localice dentro de la urbe, debe pertenecer a un barrio, porque cada grupo controla una zona de la ciudad. Se generará una página específica para él en la que se puede acceder a los avances que hace. En el siguiente nivel, el personaje ha de adherirse a una colectividad, pero serán sus acciones las que definan a qué grupo debe pertenecer. Así, el usuario verá que su personaje podrá colaborar con diferentes instituciones públicas de la ciudad, que le apoyarán dándole trabajo y servicios, y a la vez también irá adquiriendo otras limitaciones como pueden ser, por ejemplo, las ideológicas. A cambio le integrarán en una comunidad, pero también aprovecharán y capitalizarán su trabajo para incrementar su capital político virtual.



En este sentido el colectivo artístico [Blast Theory](http://www.blasttheory.co.uk) usa medios interactivos para crear nuevas formas de arte performativo que mezcla audiencias a través de Internet. Traemos a colación dos de sus propuestas. La primera consiste en un juego llamado [Rider Spok](http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/)¹⁵. El planteamiento de este juego parte de la conexión en soledad del jugador con la ciudad y con los otros jugadores. La idea es invitar al público a ser co-autores de la pieza, siendo el contexto local el que invita a los usuarios a explorar ese entorno y adecuarlo a sus mensajes emocionales o intelectuales. En este juego cada participante recorre la ciudad en bicicleta en mitad de la noche partiendo de Barbican, un centro de arte de Londres. Poseen un pequeño ordenador y unos auriculares con micrófono que permite grabar. Una vez que empieza el juego, el jugador tiene que buscar y encontrar escondites por la ciudad, lugares que por cualquier motivo les llamen la atención y que quieran geolocalizar en la aplicación. Una vez están en el lugar, deben

15 <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>

grabar un mensaje para el siguiente jugador que siguiendo sus coordenadas debe llegar hasta ese lugar. Antes del mensaje deben decir cómo se llaman y describirse, y una vez grabado tienen la opción de buscar otro escondite o de buscar los mensajes de los otros jugadores. La pieza refleja la fascinación de Blast Theory por estudiar cómo los juegos y las nuevas tecnologías de la comunicación están creando espacios sociales híbridos, donde lo privado y lo público están entrelazados.

En 2012, Blast Theory idea [l'd hide you](http://www.blasttheory.co.uk/projects/ld-hide-you/), que surge en el marco de un proyecto de investigación sobre la radiodifusión en exteriores financiado por el Technology Strategy Board, hoy conocido como Innovate UK. Una vez finalizado el proyecto de investigación y auspiciado por The Space -promotor de proyectos que aúnan arte y desarrollo tecnológico con la intención de llegar nuevos públicos que se encuentran en lo virtual-, crearon una comisión que trataba de generar una audiencia nueva para la cultura on-line, al mismo tiempo que desarrollaron nuevas formas de transmisión de hardware que aseguraran las transmisiones de calidad. También, en colaboración con la universidad de Nottingham y la empresa de televisión Somenthin' Else, Blast Theory puso en marcha un juego urbano local en el que los participantes tenían como objetivo filmar a los demás jugadores y evitar ser filmados. El juego consiste en que por un lado, hay tres jugadores con cámara y señal en streaming en la calle y, por otra parte, hay múltiples jugadores on-line que eligen con cuál de estos jugadores quieren ir, pudiendo saltar de un canal de video a otro. Se puntúa haciendo fotos a los jugadores a los que ven "a tiro" los otros y on-line pueden chatear con los "corredores".

Otras veces la gamificación ha sido usada para poner en marcha campañas con el objetivo de formar parte de un proyecto que, mediante un trabajo colaborativo, haga al jugador conseguir llegar al final con éxito. Este es el caso del proyecto [Tweetphony](http://www.blasttheory.co.uk/projects/tweetphony/), puesto en marcha para



salvar la Metropole Orchestra de Holanda, especializada en jazz y pop y que pasaba por apuros económicos. La iniciativa consistió en poner a disposición de los usuarios un sitio web especial que permitía utilizar una interfaz de piano digital y que daba acceso a otras composiciones con música a través de tweets. Para convertir estos tweets en lenguaje musical, la orquesta planteó un sistema de letras asociado con notas para que el mensaje pudiese convertirse fácilmente en un pentagrama con todo tipo de signos musicales. Después del envío de las composiciones por parte de los usuarios, la orquesta imprimió todas las hojas musicales y preparó un concierto posterior, listo para ser publicado en YouTube, resultando un éxito masivo que llevó a la salvación de la orquesta.

Dentro de los posibles usos de la gamificación están aquellos que consisten en una interpelación para la toma de conciencia del espectador normalmente pasivo. En esta tipología están los llamados Serious Games, juegos on-line que no tienen como objetivo ser divertidos, sino cuyo propósito va dirigido a la sensibilización del usuario hacia algún tipo de conflicto o a favorecer algún tipo aprendizaje o, incluso, como un vehículo para la comunicación estratégica. Todos los proyectos vistos anteriormente se basan en esta hibridación

entre lo físico y lo digital, y las consecuencias de esta conexión son palpables en la realidad de una determinada comunidad. En el caso de los Serious Games, parecen tratar de canalizar la concienciación de las personas sobre conflictos bélicos lejanos.

Un ejemplo de estos juegos es [Kabul Kaboom](#), creado en 2002 por Gonzalo Frasca, un investigador centrado en los videojuegos políticos. El objetivo del juego es ayudar a una mujer, que lleva a su hijo en brazos, a coger el mayor número de hamburguesas que pueda, éstas caen del cielo a la vez que también caen bombas que debe sortear. La intención del autor era denunciar la paradoja llevada a cabo por el ejército americano durante la guerra de Afganistán donde, al mismo tiempo, lanzaba bombas y comida a la población. Este juego se puso a disposición de forma online y gratuita. Otro ejemplo de este tipo de juegos es [Hush](#), disponible on-line y de descarga gratuita, ideado y programado por Jamie Antonisse. Apparently el objetivo de Hush es sencillo, puesto que consiste en que el jugador encarna a una joven madre que tiene que calmar el llanto de su hijo cantándole una nana. La complejidad del juego la da su contexto, porque Hush está ambientado en Ruanda durante la masacre de los tutsis a manos de los hutus. Esta madre se encuentra en su aldea en el momento en que



Proyecto Tweetphony, 2012



Proyecto *I wish I said Hello*, de Lisa Park y Adriá Navarro

está siendo tomada por los soldados, y acallar el llanto de su bebé es lo único que puede hacer, en un intento por no llamar la atención, que ellos dos sobrevivan a esa noche. Asimismo, la web del juego recoge información sobre el conflicto de Ruanda, y además un enlace nos informa y nos redirige a diferentes links sobre Derechos Humanos.

En el proceso de indagación y recopilación de información para la escritura de este artículo, estos proyectos sobre la experiencia de la guerra nos pusieron de acuerdo en una pertinente y necesaria reacción crítica ante ellos, las preguntas comenzaron a agolparse, ¿se trata de plantear una toma de conciencia? ¿lo consigue? ¿mueven a la acción en algún sentido? ¿se plantea objetivos en términos de algún tipo de eficacia? ¿se trata de configurar un cambio de escenario simbólico? ¿consiste en una operación de marketing?, en definitiva, ¿para qué? ¿por qué? ¿qué busca? ¿qué quiere de los usuarios? ¿qué quiere de quien ha vivido la experiencia de la guerra? ¿qué quiere de quien no la vivió? ¿qué quiere de nosotros? ¿qué quiere de mí? Si desde el principio hemos dejado claro que lo virtual en ningún caso sustituye a lo real, en el caso de la experiencia bélica esto se hace muy evidente.

Por otro lado, los proyectos de vida virtual han sido un fecundo lugar de intervención artística, como demuestran casos como el colectivo

[Second Front](#) que, desde 2006, ha desarrollado intervenciones y performances en [Second Life](#). A partir de participaciones cómicas y lúdicas, este colectivo trata de saltar algunas de supuestas limitaciones de lo físico. Igualmente que los casos anteriores, en este ámbito se dan propuestas de ida y vuelta que favorecen la aparición, la visibilización, de los roces que se producen entre lo tecnológico-virtual-informático y lo material-físico-corpóreo.

Otra propuesta en este sentido, es [I wish I said Hello](#) de Lisa Park y Adriá Navarro, una artista y un ingeniero que ha unido sus fuerzas para llevar a cabo un proyecto que tiene que ver con la naturalización de las relaciones en grandes ciudades como es Nueva York, donde han llevado a cabo el proyecto. Es este caso el trabajo órbita en torno a lo irónico de vivir en la era de la interconexión, del “social-media”, pero en la que al mismo tiempo parece complicado establecer vínculos con las personas que habitan en nuestra misma ciudad o nuestro mismo barrio. Se centra en las conexiones perdidas o desaprovechadas que se dan en cualquier ciudad del mundo mientras uno camina por la calle, conexiones no necesariamente solo en el sentido romántico, sino a pequeños gestos y guiños que podemos experimentar en nuestro día a día. En este caso, la web del proyecto se convertirá en un repositorio de estas situaciones y localizaciones



en los que se ha dado un encuentro. Aquellas personas que quieran participar solo necesitan acceder a la web y seguir las instrucciones, que son, resumidamente: primero, escribir un texto en el que describan la persona con la que quieren contactar y la historia o la situación que se dio en la ciudad; segundo, descargar una plantilla a disposición en la web que imita los iconos de geolocalización de Google y utilizarla para lanzar un mensaje a la persona con la que se quiere generar una conexión; y tercero, el icono en colores fuertes se imprime y se pega en el punto de la ciudad donde se dio la conexión, con la esperanza de que esa persona vuelva a pasar por ahí. Los artistas solicitan que el proceso completo se documente, se cuelgue y se comparta.

Finalmente, como se intuye en estos párrafos, el juego, el videojuego y, últimamente, el juego on-line, se han conformado como prácticas y a la vez accesos a complejas -en intenciones y motivaciones- relaciones dentro de la colectividad. Con su tradicional formato, en el que hay reglas, roles, puntuaciones, fases, niveles, vidas perdidas o vidas ganadas, la configuración del juego se ha usado y se está usando más allá del puro entretenimiento, que en ocasiones ha sido entendido como un ámbito que invita a actuar y que puede ser un lugar propicio para imaginar otras formas de relación comunitarias posibles.

Para acabar este apartado podríamos resumir que la pequeña muestra de juegos que hemos descrito anteriormente, más allá de conseguir puntos, se presentan como medios interactivos que quieren albergar las siguientes finalidades: 1) generar compromiso; 2) crear espacios mixtos, público-privados, con el propósito de afianzar relaciones; 3) establecer audiencias masivas, en principio, cuantas más personas involucradas mayor será el consenso; 4) fomentar la participación, no consiste en llegar a muchas personas sino en asociarlas en un acto comunitario; 5) provocar viralidad, que consiste en llegar a muchos y hacer que participen en procesos a partir del acto de compartir -imágenes, gestos, comentarios, etc.; 6) toma de

conciencia, sensibilizar, incluso, tomar partido acerca de algún tipo de conflicto; y 7) impulsar otro tipo de conexiones.

¿Nos juntamos?



El tercer ámbito estaría limitado por la tecnología y las relaciones de participación urbana. Por lo tanto, la investigación y publicación de resultados se medirá en cuestión de participación y elaboración de sistemas de relaciones dentro de un determinado grupo ciudadanos, vinculados entre sí mediante los más diferentes parámetros, por ejemplo, vivir en el mismo edificio, tener las mismas aficiones, compartir gustos, trabajar en el mismo ámbito productivo, etc.

En este tercer lugar de estudio, y al cruzarlo con las prácticas artísticas, el resultado deriva en un complejo tema donde operan la recepción, la interactividad, la participación y la afectación, entre otros factores. La implicación clásica del espectador en disposición de lectura, es decir, con una acción interpretativa, se ha transformado con las tecnologías digitales en un proceso interactivo en el tiempo, que produce otras relaciones y, por supuesto, otros horizontes.


Existen, como en las anteriores líneas de trabajo vistas en este artículo, diversos ejemplos que podrían ser traídos a colación y desarrollados desde diferentes espectros analíticos. No obstante, los proyectos situados bajo las premisas de las dinámicas participativas tienen en común un aspecto: se parte de unir personas que desean hacer una lectura propia y colectiva de su entorno y de sus vidas dentro de él.

En este sentido, cada vez con mayor frecuencia vemos que las propias instituciones de la cultura o centros museísticos o espacios vinculados al arte se preocupan por cómo involucrar a sus comunidades para que participen en la construcción de un relato conjunto. Buen ejemplo de ello es el proyecto de 2014 [After Dark](#) del estudio The Workers para la Tate Gallery en el que durante cinco noches de agosto un robot de última tecnología se paseó por las





salas cerradas de la Tate, bajo las órdenes de los internautas que controlaban desde sus ordenadores los movimientos de la máquina. Otro proyecto del estudio en la misma línea de plantear la participación del público es [Bloomberg Connects](#) en el que se proponen doce aplicaciones interconectadas en la Tate que funcionan invitando a la audiencia a conectar, comentar, preguntarse y crear arte. A través de pantallas táctiles los visitantes pueden escribir, dibujar, hacerse fotos, dar su punto de vista... Una de las aplicaciones concretas de la propuesta es la [Drawing Bar](#), un proyecto interactivo digital que permite al visitante mostrar su creatividad usando una tableta digital. Los dibujos son proyectados en directo para poder ser disfrutados por todo el mundo e instantáneamente subidos a Flickr. Todas las interacciones resultantes del Bloomberg Connects son mostradas a otros visitantes que a su vez podían interactuar con ellas, atrayendo cada vez a participar a más gente y generando una comunidad que aporta conocimiento y creatividad a la institución, o por lo menos es lo que se pretende.



Una parte importante de los proyectos artísticos que se sirven de la tecnología para generar, reforzar o reflexionar sobre las comunidades, lo hacen desde una práctica artística muy cercana al activismo y a la reivindicación política. Isadora Guardia Calvo, en su artículo “El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social”¹⁶, analiza los conceptos vinculados a este nudo conceptual a través de algunos casos prácticos. [En Què passa aquí?](#), del Colectivo Cabanyal Archivo Vivo -Plataforma Salvem El Cabanyal, 2013-, una comunidad se organiza para elaborar una obra artística que reivindica la memoria colectiva de un territorio abocado a desaparecer por motivos políticos y económicos. Tres generaciones de vecinos y vecinas del barrio cosen una pieza de

16 Guardia Calvo, I.: *El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social*, Icono 14, volumen (12), 2014, pp. 262-294.

tela bordando en ella un mapa de 4 x 5,5 metros e insertando después unos chips de audio con los relatos de los habitantes. Esta pieza física después pasa a la red para poder dejar un testimonio también a los internautas. Esta obra nace fruto de un proceso activista para salvar el barrio de El Cabanyal en Valencia afectado por un proceso de reorganización del suelo y que cristaliza en la generación de una plataforma que vehicula acciones en el espacio real y en Internet. En este caso, las acciones artísticas se entrelazan con las reivindicaciones civiles contribuyendo a la unidad de una comunidad organizada en torno a una lucha política.

También a partir de una plataforma de afectados por la tragedia del vertido de petróleo en el Golfo de México en 2010 surge el proyecto [Grassroots Mapping](#) del colectivo [Public Lab](#), EEUU (2011). Consistió en la construcción de una cámara fotográfica voladora y un software [Mapknitter.org](#), para llevar a cabo una fotografía múltiple y aérea de la zona devastada por la plataforma BP. En el proceso se configuró una comunidad de usuarios que podían descargarse el [kit DIY](#) para llevar a cabo las fotografías y que hizo posible que se hiciese colaborativamente el registro fotográfico de más de 100 km de costa. Como extensión de este proyecto, Basurama en colaboración con Public Lab pone en marcha [6.000 km](#), (2014) ofreciendo una serie de talleres que explican la tecnología utilizada por Public Lab en la obra anterior, animando a comunidades a que decidan las localizaciones sobre las que ejercer la acción. Muchas de las informaciones obtenidas en estos procesos son volcadas en [Open Street Map](#), una herramienta cartográfica libre y producida colaborativamente, que es un software de base a la hora de trabajar con la visibilización de datos y territorios evitando los relatos hegemónicos o interesados que vehiculan otras herramientas más conocidas y pertenecientes a empresas y por lo tanto a intereses determinados.

Otro de los proyectos que Isadora García Calvo cita en su artículo en torno a la acción





Proyecto *Hola Clara!*, Lourdes Carcedo, 2016



activista del arte a partir de la tecnología y desde comunidades de personas es el [Museo de los Desplazados](#), colectivo LefthandRotation, España-Portugal. En él se hace una recopilación de comunidades afectadas por procesos de gentrificación analizando cómo estos afectan especialmente a la memoria colectiva barrial, imposibilitando la re-construcción del pasado y provocando la pérdida de la identidad local. El colectivo genera un archivo abierto y en continuo cambio que sirve como herramienta para acercarse a todo aquello que se pierde en los procesos de gentrificación que generan espacios excluyentes. Este archivo se crea con colaboradores locales que deciden cuáles son las líneas de trabajo a través de sus procesos personales y colectivos y que mantienen total autonomía. Así pues se genera un mapa mundial en el que diferentes agentes cuentan procesos locales en los que se produce la exclusión y/o segregación de alguna comunidad.

Por último, y dentro de este tercer ámbito de estudio que plantea los sistemas de relaciones entre comunidades, y en contrapunto con la visión política y activista desarrollada en los últimos casos, mencionar una obra de corte más íntimo en el que las tecnologías vinculan a las personas desde la afectividad cotidiana. [Hola Clara!](#) de Lourdes Carcedo (2016) es un proyecto de investigación sobre las nuevas prácticas fotográficas en la actualidad a partir



de las tecnologías utilizadas en nuestra vida diaria. Surge a partir de la experiencia personal de la artista cuya hija reside en México D.F. Diariamente madre e hija, hablan por skype y se hacen fotos en las que aparecen juntas en la pantalla del ordenador. El proyecto es una convocatoria abierta a familiares, o amigos que están separados físicamente, a generar un archivo fotográfico compartido en plataformas como facebook e instagram.

A modo de primera conclusión, y después de haber visto algunos de los proyectos que más repercusión han tenido, podríamos afirmar que en multitud de ocasiones las estrategias artísticas y la tecnología en red se han puesto, y se están poniendo, al servicio de la vida de las personas. La participación en la vida en común no es más que otro intento por crear nuevas relaciones con la expectativa de mejorar lo cotidiano.

Partiendo de las limitaciones de lo virtual, podríamos diferenciar dos sentidos generales de estas prácticas: por un lado, el propósito sería solucionar colectivamente un problema existente; y, por otro lado, y esta vertiente nos parece muy interesante y sería una segunda conclusión, estaría situada en la configuración de encuentros físicos-virtuales capaces de activar una mirada crítica sobre la cotidianidad. Estos son proyectos que incitan a la participación pero, antes de participar, estimulan la toma de conciencia de que algo no va bien o, por lo menos, de que existen otras posibilidades que no se están teniendo en cuenta. Esta circunstancia no es menor, porque participar puntualmente resulta asequible en un determinado momento, pero conseguir avivar la reflexión acerca de los gestos del día a día, y además provocar cambios, es una labor más ardua.

Los tres ámbitos de trabajo que hemos visto en este escrito, la representación de los espacios, el juego y la participación, tienen mucho en común, de hecho nos surgieron dudas de dónde incluir algunos de los casos tratados. Todos ellos parecen buscar una consecuencia en las personas a partir de la actividad con la red. Poniendo en común las dos conclusiones generales que

acabamos de ver, la finalidad de estas iniciativas estaría definida por la transformación de la realidad cercana mediante una puesta en crisis de los procesos diarios. Y todo ello en un intento por dar uso a las nuevas tecnologías más allá de la propia acción en lo virtual.

La actividad con los nuevos dispositivos que dan acceso a la red nos ha configurado como un cuerpo múltiple y eficiente que la alimenta persistentemente, sin embargo este artículo ha tratado de analizar algunos factores del camino de vuelta suscitado por esta situación. Dicho de otra forma, la web no es sólo un lugar donde se vuelcan, se suben, se almacenan o se comparten datos, sino que su implantación ha resultado ser un generador de consecuencias en las ligazones entre personas, y entre ellas y su contexto. Individuos que, delante de una pantalla, ponen en duda algunos de los consensos instalados en su vida mediante su implicación personal en proyectos colectivos y virtuales pensados para imaginar sus vidas desde una situación insalvable de fronteras que lo ocupan todo.

Referencias

Pisani, Francis y Piotet, Dominique: La alquimia de las multitudes. Como la web está cambiando el mundo, Paidós, Barcelona, 2002

Guardia Calvo, I.: El barrio y la comunidad vecinal como interfaz: arte, tecnología y acción social, Icono 14, volumen (12), 2014

Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, Take Today, 1972

Martín Prada, Juan: Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales, Akal, Madrid, 2012

Rancière, Jacques: El espectador emancipado, Ellago Ensayo, Castellón, 2010

Rendueles, César. Sociofobia. el cambio político en la era de la utopía digital, Ed. Capitán Swing, 2013

¿El proyecto científico más inútil del siglo XX?

Resumen:

Hasta 1915, la gravedad era una misteriosa fuerza de origen espiritual. Isaac Newton la había imaginado como una fuerza universal que hacía que los cuerpos se atrajeran unos a otros. Pero en 1915 Einstein presentó la teoría de la relatividad general y con ella la gravedad se convierte en un efecto geométrico de la materia sobre el espacio-tiempo. Tres décadas más tarde, un ferviente entusiasta de Isaac Newton, el magnate Roger Babson, crea la Gravity Research Foundation. Su objeto: “estimular la búsqueda de algún tipo de «pantalla de gravedad» –una substancia que cortará la gravedad de la misma forma que una lámina de acero corta un haz de luz.” Y se convierte así, en el proyecto científico más inútil del siglo XX.

Palabras clave:

Gravedad, proyecto científico, imaginación, ciencia, ficción

El 14 de octubre de 1899 el señor Cavor logró sintetizar por primera vez la cavorita, un material opaco a la gravedad con el que se conseguía aislar cualquier cuerpo de la atracción gravitatoria de la tierra. “Si alguien necesitaba alzar un peso, por enorme que fuera, con sólo poner una hoja de esa substancia debajo, podría levantarlo como se levanta una paja.” [Wells, 2000:20] Gracias a una nave esférica de acero revestida de cristal y con ventanas hechas de cavorita, el señor Cavor se convirtió en el primer ser humano en pisar la superficie lunar. “Dio unos pasos hacia adelante, y la curva del vidrio reflejó grotescamente su figura. Se detuvo, miró un momento a un lado y otro; luego se recogió y saltó.” [Wells, 2000:76] Unas décadas antes, Impey Barbicane, Nicholl y Miguel Ardan habían montado en un proyectil cilíndrico hueco también con destino a la luna. Sin embargo, fracasarían en su intento de alunizar cuando al encender los propulsores de la nave estos les devolvieron justamente al camino contrario. “En aquel momento, Barbicane, apartándose del cristal de la lumbreira, se volvió hacia sus compañeros, los cuales le vieron horriblemente pálido, con la frente arrugada y los labios contraídos.

—¡Caemos!— dijo.

—¡Ah!— exclamó Miguel Ardan—¿Hacia la Luna?

—Hacia la Tierra— respondió Barbicane.” [Verne, 2008]

H.G. Wells dio el paso definitivo para que el hombre pisara la luna, el paso que no pudo dar Jules Verne, quizás agarrotado por una imaginación excesivamente subyugada al predicamento científico. Porque para pisar la luna —cuyas consecuencias científicas eran imprevisibles a mediados del siglo XIX— era necesario imaginar previamente una substancia alquímica como la cavorita, un material que hacía “perder” el peso a cualquier objeto, en realidad, un guiño para imaginar con libertad.

Hasta 1915, la gravedad era una misteriosa fuerza de origen espiritual. Siglos antes Isaac Newton había imaginado —así es— que una fuerza universal hacía que los cuerpos se

atrajeran unos a otros. Esta idea le llevó a deducir que esa fuerza, la gravedad, era una fuerza instantánea —cualquier cuerpo notaría inmediatamente la presencia de otro, y sufriría su atracción— que actuaba a distancia —la intensidad de la fuerza dependería de la posición del otro cuerpo, aunque estuviera muy alejado y sin que hubiera contacto entre los cuerpos—. Sin embargo, al intentar explicar la existencia de esa fuerza universal Newton optó por el camino más fácil: “la acción de la gravitación sólo puede adscribirse a causas “no materiales”. Debe tratarse de algún agente activo, intermediario espiritual entre Dios y el mundo.” [Granés Sellares, 2005:265] Pero en 1915 Einstein presenta la teoría de la relatividad general y con ella la gravedad se convierte en un efecto geométrico de la materia sobre el espacio-tiempo: cuando cierta cantidad de materia ocupa una región del espacio-tiempo, éste se deforma. La fuerza gravitatoria dejaba así de ser una “misteriosa fuerza que atrae” —Newton— para convertirse en el efecto que produce la deformación del espacio-tiempo sobre el movimiento de los cuerpos. En una carta escrita al Scientific American —precisamente con el objeto de explicar la teoría de la gravedad generalizada— Einstein afirmaba que “la idea teórica no surge como un hecho alejado e independiente de la experiencia; tampoco puede ser derivada de la experiencia a través de un procedimiento meramente lógico. En realidad, es producto de un acto creativo.” [Einstein, 1985:310] Si la teoría de Einstein es más compleja (científicamente) que la de Newton es fundamentalmente porque es el producto de un acto imaginado más complejo (creativamente). Seguramente se acerca más a una verdad racional —qué teoría no lo hace con respecto a sus predecesoras— pero sobre todo cubre el vacío imaginario que Newton atribuyó a lo “divino”.

En 1948, un ferviente entusiasta de Isaac Newton, el magnate Roger Babson, crea la Gravity Research Foundation (GRF). Su objeto: “estimular la búsqueda de algún tipo de «pantalla de gravedad» —una substancia que cortará la gravedad de la misma forma que una lámina de acero corta un haz de luz.” [Gardner,

1957:92] Lo que llevó a Babson a dedicarse con empeño a la búsqueda de formas de control de la gravedad fue la muerte por ahogamiento de su ahijado de diecisiete años en 1947, hecho que le hizo rememorar la muerte, también por ahogamiento, de su hermana mayor cuando era todavía niño. Tenía una curiosa visión de la gravedad como una forma de “mal natural”, “un «dragón» que se había apoderado de sus seres queridos y los había arrastrado a las profundidades” [Gardner, 1957:99]. En 1949, la fundación estableció un premio anual al mejor ensayo sobre “las posibilidades de descubrir (1) «algún aislante parcial, reflector o absorbente de la gravedad,» (2) «alguna aleación, u otra substancia, cuyos átomos puedan ser agitados o reordenados mediante la gravedad para dominar el calor,» (3) «algún otro método razonable de aprovechar el poder de la gravedad» [Gardner, 1957:94]. Sin embargo, la fundación nunca se ganó el prestigio deseado. Babson llevaba el control de las líneas de investigación y dado que no era científico —era un ingeniero graduado por el Massachusetts Institute of Technology— “estas tendían a ser más bien raras —en un boletín de la GRF el milagro bíblico de Jesús caminando sobre el agua era ofrecido como evidencia de la posibilidad de escudos antigravitatorios” [De Witt & Rickles, 2011:9]. Entre otros trabajos, la GRF llegó a publicar ensayos sobre: “sillas de gravedad” diseñadas para ayudar la circulación sanguínea, “gravedad y postura”, “gravedad y ventilación” o un estudio del propio Babson sobre cómo la gravedad afecta a los cultivos, estos a los negocios y estos a las elecciones a presidente de los Estados Unidos. Durante años, la GRF también erigió monumentos en diferentes universidades del país con frases que aludían a la importancia de los estudios sobre la gravedad que promovían. En uno de ellos, el levantado en 1961 en la Tufts University (Medford, Massachusetts), dice que el monumento “es para recordar a los estudiantes sobre las bendiciones futuras que proporcionará un semi-aislante cuyo objetivo sea controlar la gravedad como una fuerza libre y poder reducir los accidentes de avión.”

Es evidente que las teorías de Babson no surgían de hechos derivados de la experiencia pero

tampoco de hechos alejados de la misma. Sus teorías eran actos creativos puros. Es como si con la creación de la GRF, Babson hubiera querido hacer realidad el descubrimiento imaginado por Wells a través del personaje del señor Cavor, y haciéndolo además, obviando la revolución que había supuesto para la física moderna la teoría de la relatividad de Einstein. Como afirma De Witt, “uno se pregunta lo que Roger Babson hubiera hecho si las ecuaciones de Newton hubieran sido las que llevaron al hombre al espacio!” [De Witt & Rickles, 2011:11]

La GRF provocó la mofa del mundo científico “sensato” —el propio De Witt, que en 1953 fue el ganador del premio al mejor ensayo sobre la gravedad de la GRF, afirmó que lo había escrito en una tarde y que habían sido los 1000\$ más fáciles que había ganado nunca [De Witt & Rickles, 2011:8]—, incluso el divulgador científico Martin Gardner llegó a apodar a su fundador “Sir Isaac Babson” —en alusión a Newton— señalando su proyecto científico como el más inútil del siglo XX [Gardner, 1957:92]. “No hay duda de que Babson (...) tiene las mejores intenciones al mantener su Fundación en marcha. Pero seguramente hay un toque de pecado de orgullo a su negativa de aceptar el consejo de físicos competentes sobre cómo debería ser mejor empleado su dinero por el bien de la ciencia y de la humanidad.” [Gardner, 1957:100] Sin embargo, cabe preguntarse por qué los físicos competentes han de ser valedores de proyectos que no engloban sus competencias. Porque la gravedad, tal y como la imaginaba Roger Babson, no era competencia de la física moderna. Roger Babson no era un científico, sólo un admirador de una ciencia cubierta de polvo, un hombre adinerado con una idea romántica, casi mística. Y la GRF no podía ser un proyecto científico al uso por el simple hecho de tratar un concepto como la gravedad. Todo formaba parte de una lógica absurda y contradictoria —en la que los físicos competentes no encuentran acomodo—, una lógica de imaginación pura. Es cierto que cuanto más sabemos de algo más preguntas somos capaces de hacernos y más esfuerzo racional cabe para cubrir de conocimiento ese vacío existencial pero también más lógica irracional ha de ponerse al servicio del mundo. Si como ha

afirmado recientemente Viatcheslav Mukhanov, catedrático de Cosmología en la Universidad Ludwig Maximilians de Múnich, “las ondas gravitacionales son el futuro de la astronomía” [Guerrero, 2016], ¿acaso la gravedad no sigue siendo a día de hoy una ventana tan abierta a la imaginación como lo era en la época de Jules Verne?

Bienvenidos sean los proyectos inútiles a la ciencia.

Referencias

De Witt, C.M. & Rickles, D. (eds.) (2011) The role of gravitation in physics. Report from the 1957 Chapel Hill Conference. Edition Open Access.

Einstein, A. (1985) Mis ideas y opiniones. Barcelona: Antoni Bosch, editor.

Gardner, M. (1957) Fads & fallacies. In the name of science. The curious theories of modern pseudoscientists and the strange, amusing and alarming cults that surround them. A study in human gullibility. New York: Dover Publications, Inc.

Granés Sellarés, J. (2005) Isaac Newton. Obra y contexto. Una introducción. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Guerrero, T. (2016) “Entrevista a Viatcheslav Mukhanov” en elmundo.es:

<http://www.elmundo.es/ciencia/2016/06/22/576980f4268e3ed97b8b458f.html>

Verne, J. (2008) Alrededor de la luna.

<https://clasesparticularesenlima.files.wordpress.com/2015/06/alrededor-de-la-luna.pdf>

Wells, H.G. (2000) Los primeros hombres en la luna. elaleph.com.

Videomapping como propuesta antimonumental, espectacular y posdramática.

Resumen:

Proponemos explorar las prácticas, los usos y las formas de circulación del videomapping a través de algunas condiciones estéticas como son la monumentalidad y espectacularidad, pero también en sus posibilidades artesanales y posdramáticas. Se describen muy brevemente algunos aspectos técnicos que sitúan el videomapping dentro de una concepción de campos expandidos y como agente que reformula espacialidades y temporalidades. Abordamos las funciones memoriales y propagandísticas del videomapping a través de algunos ejemplos como las conmemoraciones de independencia de las naciones americanas realizadas en torno a 2010 y la presentación del videomapping “España Heute” producido por la Marca España en 2015. Y planteamos una posición particular respecto a las posibilidades de lo espectacular vinculado a la experiencia de lo cotidiano, a una concepción artesanal de la producción y a una propuesta estética no mimética y no realista sino ilusionista y abstracta a partir de la exposición Planetario de Luis Gárciga. Y por último proponemos una dimensión posdramática, asociada a los estudios teatrales y especialmente a las conceptualizaciones de Hans-Thiel Lehmann y a partir de la pieza titulada “Punto wifi y línea sobre el plano”.

Palabras clave:

Videomapping, posdramático, artesanal, guiones instalados, punto-wifi (Cuba)

En este texto se exploran, a través de cuatro apartados, algunas condiciones significativas que surgen de las prácticas, los usos y la circulación del videomapping.

En el primer apartado se describen, muy brevemente, algunos aspectos técnicos que sitúan el videomapping dentro de una concepción de campos expandidos y como agente reformulador de espacialidades y temporalidades.

En el segundo, destacamos las funciones memoriales y propagandísticas que cumple el videomapping en nuestras sociedades actuales a través de algunos ejemplos que consideramos paradigmáticos como los usos de proyecciones de videomapping en las conmemoraciones de independencia de las naciones americanas realizadas en torno a 2010 y la presentación del videomapping “España Heute” producido por la Marca España en 2015.

En el tercero, planteamos, a través del proyecto de exposición Planetario recientemente exhibido en el centro Wilfredo Lam de La Habana, una posición particular respecto a las posibilidades de lo espectacular vinculado a la experiencia de lo cotidiano, a una concepción artesanal de la producción y a una propuesta estética no mimética y no realista sino ilusionista y abstracta.

Y por último proponemos la consideración de una dimensión posdramática, asociada a los estudios teatrales y especialmente a las conceptualizaciones de Hans-Thiel Lehmann y a partir de la pieza titulada “Punto wifi y línea sobre el plano” en la que se plantea la formulación de guiones instalados y otros escenarios.

El videomapping como expansión técnica del espacio y el tiempo

Las proyecciones del videomapping actúan sobre un soporte físico digitalizado que la técnica de mapeado permite traducir en parámetros entendibles por la programación y los dispositivos electrónicos. En este proceso se combina la medida de una superficie



Imagen de un momento del videomapping de conmemoración de la Independencia en Caracas (Venezuela) en 2010. Figura del Libertador. Simón Bolívar. Puede consultarse en: <http://www.youtube.com/watch?v=8bMGXfhP8-g>



Imagen de un momento del videomapping de conmemoración de la Independencia en Pachuca (Hidalgo, México). Campesinos, indígenas y escolares. Puede consultarse en: <http://www.youtube.com/watch?v=JeSvzbgb9bM>

ubicada espacialmente y la programación de operaciones sobre determinados puntos de localización.

Los datos digitales, imágenes, sonidos y textos se vuelcan sobre la superficie física configurando un nuevo objeto y otro espacio, una escena que podemos asociar a lo inmaterial en cuanto a su constitución virtual, pero totalmente existente en el sentido del lenguaje.

En un trabajo anterior (Alonso y Gárciga, 2013) establecemos posibles genealogías de estas producciones a partir de experiencias pre-cinemáticas como las fantasmagorías o los panoramas, etc. Por lo que en esta ocasión nos centramos en posibles relaciones con lo

que desde los años setenta hemos referido como campos extendidos en las artes y que proponemos entender en la actualidad como una extensión del lenguaje digital en lo material.

La convergencia entre las dos dimensiones de la imagen y las tres dimensiones del espacio produce un tipo de expansión que podría ser entendida desde una evolución de lo que denominamos campos expandidos surgidos en la esfera mediática y artística en la década de los setenta, tanto en relación al cine como a la escultura. Gene Youngblood en su libro de 1970, *Expanded cinema*, plantea esta expansión desde la multiplicación y desbordamiento de las pantallas, mientras que Rosalind Krauss en su muy conocido ensayo escrito de 1978 “La escultura en el campo expandido” aborda la flexibilización y el desbordamiento de las categorías clásicas de pintura y escultura, a partir de las operatorias de artistas conceptuales estadounidenses y británicos, provenientes del minimal, el land art y el performance.

Estas expansiones espaciales y conceptuales propuestas enlazan con lo que podríamos considerar una expansión hacia lo material, hacia una comprensión rematerializadora de los objetos virtuales que encontramos en la actualidad en fenómenos como la Realidad

Aumentada (RA), una ampliación del entorno físico a través de uno virtual y la Virtualidad Aumentada (VA) como extensión de lo virtual en lo físico.

El videomapping puede entenderse como la punta de lanza de otras formas de concebir las experiencias en territorios mediados por dispositivos electrónicos, que introducen condiciones geolocalizadas y el llamado “tiempo real” y amplían las posibilidades de proyección y transmisión. Al igual que la Realidad Aumentada, el videomapping responde a aspectos desarrollados por Azuma (1997) “combinan lo real y lo virtual en un entorno real; así como la posibilidad de ser registrado en 3D”, aunque a diferencia de la Realidad Aumentada las representaciones del videomapping, no suelen ofrecer una interactividad recíproca entre las imágenes y el usuario.

En cualquier caso, se promueve una rematerialización de las imágenes que añade condiciones extremadamente interesantes a nuestros estudios sobre el espacio y la experiencia estética y en la que requerirían un análisis más extenso aspectos como la representación de movimiento, la tridimensionalidad y combinaciones multimediáticas.

El videomapping memorial / promocional. Las conmemoraciones de independencia americanas (2010) y “España Heute”(2015) de Marca España.

Podríamos considerar el año 2010 como punto de partida para situar, en el ámbito Latinoamericano, el inicio de las prácticas sociales y masivas de videomapping, precisamente coincidiendo con las ceremonias que celebraron los distintos países latinoamericanos en los aniversarios de sus procesos de Independencia.

En una investigación realizada junto a Luis Gárciga, nos interesamos por los procesos de archivo y memoria colectivos en relación a las imágenes y procedimientos técnicos que incorporaban estos videomappings a sus entornos sociales y estéticos, así como el uso de estas proyecciones monumentales en relación



Marca España. “España Heute” (España hoy), Videomapping proyectado en la Postdamer Platz en el contexto de la Semana de España en Berlín (1-6 de septiembre de 2015) Puede consultarse en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/marca-espana/marca-espana-semana-espana-berlin-02-09-15/3266300/>

con la narratividad de una historia común.

La extensión de imágenes, sonidos y textos sobre superficies simbólicamente connotadas, frecuentemente edificios y lugares históricamente significativos y cargados de experiencias, no sólo afecta a las políticas del pasado, sino también a las del presente. Las proyecciones del videomapping sobre monumentos y documentos para conseguir efectos de movimiento o 3D, implican no solo la movilización de una imagen aparentemente inmutable y constituida en largos periodos de tiempo sino también una forma de recepción que apela fundamentalmente a las estrategias del entretenimiento y que podría considerarse como representativa de la posición que las imágenes técnicas en la actualidad adoptan hacia la historia y la memoria colectiva.

El espacio memorial y monumental se pone a producir simbólica y políticamente en combinación con la nueva capa de imágenes digitales. El modo específico en el que cada una de estas visualidades y narratividades se combina plantea múltiples problemáticas, en su producción industrial y en su recepción espectacular, tanto respecto a sus recursos estéticos, en los que encontramos un abuso de la repetición de fórmulas y la homogenización de efectos, como respecto a la construcción de representaciones colectivas que obedecen a una condición estereotípica y automatizada.

Con el mismo sentido de cuestionar la construcción de la memoria y lo colectivo podemos abordar proyectos de videomapping que más que una función conmemorativa, tienen un carácter publicitario. Un ejemplo lo constituye “España Heute” una proyección de videomapping desarrollado en 2015 por la Marca España y presentado en el Barcelona MobileWorld y en la Postdamer Platz de Berlín como parte de la semana de España en Alemania. A diferencia de las propuestas anteriormente referidas, en “España Heute” las imágenes se proyectan no sobre un monumento histórico sino sobre una plataforma blanca y plana de 13 metros de largo por 9 metros alto, que según sus creadores remite a la característica vírgula de la letra “ñ”. Esta superficie parece adecuarse mejor a la

función logotípica del marketing, su carácter monumental no deriva de un soporte físico y simbólico definido, sino de su asociación con el sustantivo “España” con la que se adscribe a una dimensión nacional, político e histórica ambivalente.

En su página web, Marca España se presenta como “un proyecto a largo plazo cuyo objetivo es mejorar la imagen de España en el extranjero y entre los propios españoles (...) La Marca España somos todos. Marca España es un proyecto común que beneficia a todos. Estés donde estés, cuéntale al mundo, a través de las redes sociales, las cosas buenas que pasan en España. ¡Tú haces Marca España!”¹. Se trata de una confluencia de la representación empresarial (la marca) con la representación de lo común (la colectividad) que se inhibe a la hora de señalar complejidades, diversidades y antagonismos significativos y sintetiza, a través del videomapping “España Heute”, referencias y valores patrios aceptables y “sensatos”. Una yuxtaposición de imágenes del patrimonio tecnológico, científico, artístico y cultural, en la que nos encontramos con la sucesión al ritmo de la música de las centrales eólicas, la Sagrada Familia y el parque Guell, los hospitales y las Meninas, El Caballero con la mano en el pecho, el cava, Fernando Alonso, los tapices de Goya, playas de Sorolla, platos de alta cocina, el Guernica de Picasso, Rfaa Nadal, películas como Lo imposible, relojes de Dalí, los hermanos Gasoll, la Gran Vía de Antonio López, Mortadelo y Filemón, etc.

En una versión reducida del videomapping presentado, que dura siete minutos minutos²

1 Según se especifica en su página web (<http://marcaespana.es/que-es-marca-espa%C3%B1a>) “Marca España es una política de Estado, cuya eficacia reside en el largo plazo. Su objetivo es mejorar la imagen de nuestro país, tanto en el interior como más allá de nuestras fronteras. El Real Decreto 998/2012, de 28 de junio, creó la figura del **Alto Comisionado** del Gobierno para la Marca España, a quien compete la planificación, el impulso y la gestión coordinada de las actuaciones de todos los organismos públicos y privados encaminadas a la promoción de la imagen de España.

2 La versión completa puede consultarse en: <https://www.youtube.com/watch?v=b0ViYzeHNcE> y la resumida en: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/marca-espana/marca->

se plantea una narratividad cuya descripción puede considerarse un resumen de todo el maremagnum planteado. A partir de una especie de cubos o píxeles, surge un escenario cibernético de cables y aparatos, al que sigue la imagen de un tren de alta velocidad y un retrato de Antonio Banderas, escenas hospitalarias junto a la frase “somos corazón” y el tenor Plácido Domingo junto a la frase “somos talento”, así como una bandera que se vuelve obra ingenieril, central eólica y salamandra de Gaudí. A un desfile de moda le sigue la fachada de la catedral de Santiago y la fuente de los leones de la Alhambra, sobre la que se dibuja un mosaico que se convierte en infografía y en ciclistas, futbolistas, tenistas. Finalmente, volviendo a la lógica deconstructiva y pixelizada de los cubos se reconstruyen banderas de Alemania, Unión Europea y España que dan pie a un sinfín de efectos de luces, chispas, líneas y flashes moviéndose a un ritmo cada vez más trepidante de explosiones o fuegos artificiales. La narrativa cita aspectos como los avances tecnológicos, la cultura oficial, deportes y espectáculos, pero lo hace a través de imágenes personajes que pueden asumir el rango de logotipo³. Las representaciones de la población, vida cotidiana y tradiciones populares que eran habituales en los casos latinoamericanos, están en este caso más relegadas. En los valores que se reproducen y se jerarquizan en la concepción de marca no se priorizan referencias a lo cotidiano y a lo tradicional, eludiendo con ello cuestiones étnicas, históricas y políticas que también están formando parte de un patrimonio inmaterial pero que probablemente se ajustan peor a las intenciones modernizadoras de la “marca”.

La representación ilusionista del 3D, el ritmo impuesto y la falta de vinculaciones plurales entre imágenes, convierte a este videomapping en un ejemplo común de las formas generalmente utilizadas en el ámbito de los eventos

espana-semana-espana-berlin-02-09-15/3266300/

³ Lo que es algo literal en el caso de los deportistas que llevan en cuerpo y ropa las marcas que les subvencionan y en personajes cuya adscripción a una empresa es esencial en ámbitos como la moda, el diseño y la gastronomía y más metafórico en otras figuras que aluden a una industria o a un sector de producción más general.

publicitarios y conmemorativos.

Pensamos que “España Heute” puede ser considerado un fenómeno monumental aún sin la implicación de un edificio histórico singular, simplemente aludiendo a sus dimensiones físicas y a los efectos que pretende causar en el público. En general, encontramos en estas prácticas de videomapping que hemos caracterizado por sus funciones memoriales y promocionales, una vinculación implícita entre lo monumental y lo espectacular. Una vinculación que en principio no pareciera constituir contradicción alguna, pero que quizás esté señalando nuevos frentes de interpretación a explorar.

El videomapping espectacular / cotidiano. Proyecto *Planetario* (2016)

Los casos de proyecciones de videomapping propuestos podrían ilustrar el concepto de espectáculo que Guy Debord definió como “una relación social entre personas mediatizada por imágenes” (1995:9), podríamos incluso interpretar que en 2016 son pocos los fenómenos visuales y culturales que no coincidan al menos en algún aspecto con la entonces denuncia del situacionista.

Favorecido por la omnipresencia de la imagen, la computación ubicua y la multiplicación de pantallas y soportes de visualización heterogéneos, el espectáculo puede ser considerado el hábitat más común de nuestra experiencia social.

Esta experiencia colectiva de este espectáculo implica una temporalidad y una espacialidad muy particulares en nuestra existencia que corresponden a escalas y dimensiones reformuladas que, en el caso del videomapping, puede identificarse con una dimensión espectacular de imágenes de tamaños enormes, gigantescas pantallas, tremendos públicos y potentísimos haces de luz.

En la escala temporal también puede apreciarse una especie de intensificación y aceleración. Vivimos en un territorio visual que, como plantea Josu Larrañaga “está compuesto de agenciamientos de imágenes que se citan y

se construyen en un proceso referencial y de intercambio, sin dirección y sin reposo” (2011). El horror vacui y la falta de vacíos y silencios propios de las proyecciones de videomapping son un buen ejemplo de este dinamismo constante, de la fascinación por el movimiento exterior, por el objeto ajeno que atraviesa nuestra mirada.

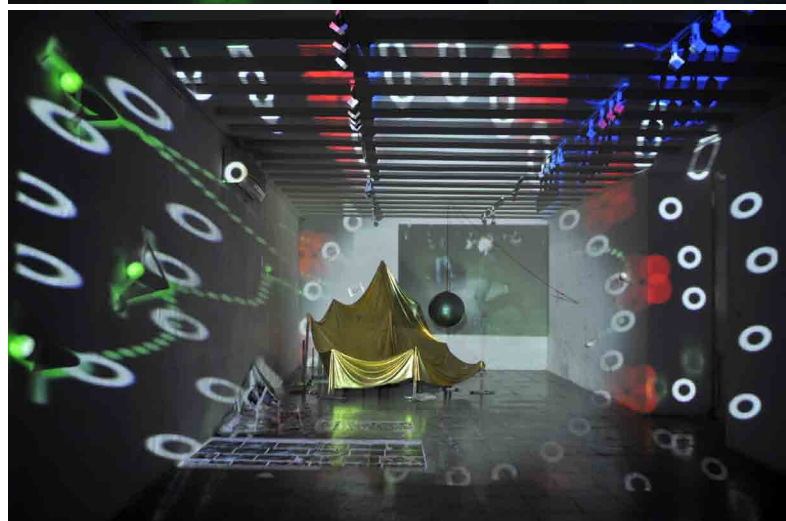
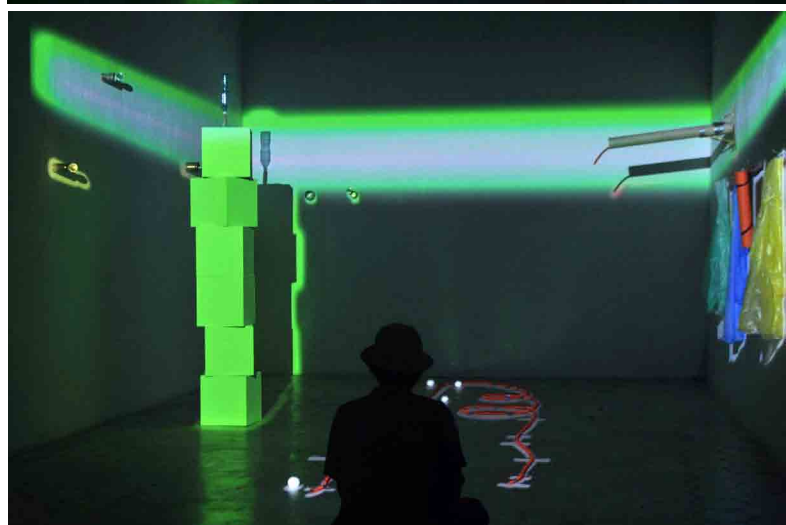
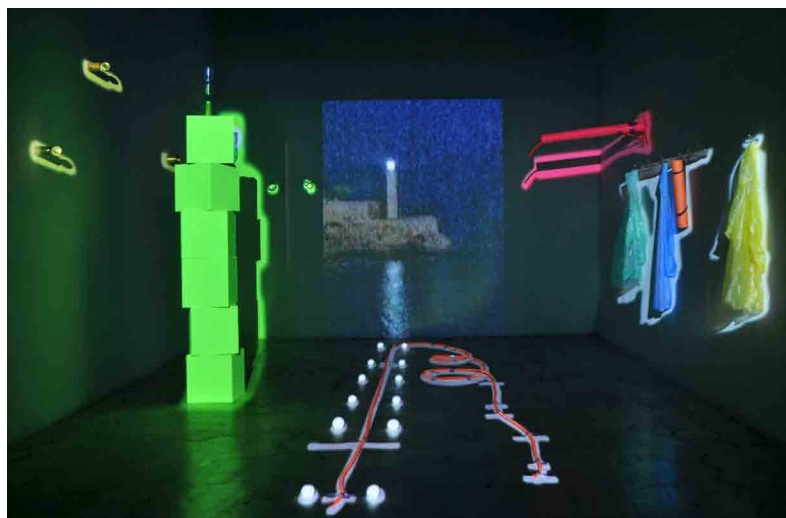
Las imágenes casi palpables de los videomappings se dirigen hacia nosotros más veloces que aquel tren que llegaba a la Estación de Ciotat (1895) reproducido por los primeros ensayos cinematográficos de los hermanos Lumière y parece que, al igual que esos primeros espectadores, no nos dejan indiferentes, las imágenes resultan un espectáculo de luz capaz de llenar el espacio tanto como el sonido que la acompaña y nos introduce en un ritmo trepidante de transformaciones del entorno.

En relación con los usos del videomapping, este cuestionamiento sobre el espectáculo nos lleva a preguntarnos si sería posible un uso espectacular, no monumental sino de escala más cotidiana y artesanal en el que los recursos estéticos y posibilidades técnicas de la imagen electrónica nos remitan a una cultura material común.

El proyecto Planetario se presentó entre agosto y septiembre de 2016 en el Centro de Arte Wilfredo Lam de La Habana, una exposición que abarca sus ocho salas con trabajos de videomapping artesanal de Luis Gárciga.

El título hace referencia a “Lo planetario” como una cuestión de escala, un marco ampliado de la perspectiva terrestre. Desde el punto de vista temático, las obras reunidas en la exposición plantean adentros y afueras del momento presente en Cuba y en Latinoamérica registrando aspectos locales y experienciales de la vida cotidiana en combinación con la dimensión planetaria de las redes sociales y las nuevas conectividades tecnológicas.

Como en las salas oscuras de un Planetario, en estos videomappings la luz hace referencia tanto a un ente físico como a una relación con una fuente de energía, que constituye además una realidad desfasada de su origen. Nuestra percep-



Imágenes de dos salas la exposición Planetario. Videomapping artesanal y guiones instalados de Luis Gárciga en el Centro de Arte Contemporáneo Wilfredo Lam (La Habana, 2016). Fotografía del autor y de la curadora.

ción de los fenómenos cósmicos que se representan en las luces de un planetario resulta siempre muy precaria y suele transmitir la sensación de ser diminutos ante luces que remiten a imágenes espectaculares. En este sentido, las piezas de Planetario no niegan en absoluto su dimensión espectacular, voces y luces recrean espacios, materias y objetos en los que el espectador se encuentra inmerso y extrañado, apela a la sorpresa y a la movilidad imprevisible de colores y formas.

Este carácter de espectáculo se confirma en los visitantes, que pueden ser atravesados y atravesar las obras pero de ninguna manera influir en los acontecimientos, se encuentran en un entorno en diferido que remite a las limitaciones de la interacción y de la participación en el contexto de nuestros actuales desarrollos tecnológicos y democráticos.

Frente a lo que se ha denominado un giro performativo en el arte, especialmente enarbolado en relación a los procesos interactivos que proporcionan las nuevas formas de programación electrónica en el llamado arte digital, estos videomappings subrayan la inoperancia efectiva de nuestras acciones. En la recepción de la exposición resulta curiosa la confianza de la mayoría de los espectadores respecto a su capacidad interactiva, asumiendo que se encuentran rodeados de sensores y que sus movimientos resultan realmente significativos en la transformación de los elementos de la sala.

Tampoco hay una programación de la proyección a tiempo real, tan usual en las proyecciones de videomapping que practican Vjs (visual disjockeys) o en las sesiones de live coding. Lo que sucede con las imágenes no sólo está programado como en estos casos, sino preestablecido y archivado en un cd, la falta de interactividad se intensifica en esta asincronía entre el momento de la programación y de sus efectos.

Precisamente la técnica aplicada por Luis Gárciga en estos videomappings indica una particular actitud frente a la programación, un proceso que el artista denomina artesanal y que se aleja de las soluciones de los software comerciales

especializados como Mad Mapper, MaxJitter Video Projection Tools, Arena Resolumen, etc. para vincularse más directamente en el propio proceso. Respecto a este proceso que permite controlar el modo en el que se realizan las mediciones y deformaciones de las imágenes a través de cálculos matemáticos, Gárciga plantea: "Puedo trabajar en el espacio mismo, no contra la pared o el muro, si bien eso se puede dificultar más o menos con el uso de softwares especializados, los procedimientos que empleo, sí lo permiten. Como sucede con mucha tecnología actual, digital sobre todo, ocurre lo que Bruno Latour llama cajanegrización. Los softwares expertos están cajanegrizados, no sabemos cómo operan y por lo tanto, no podemos incidir en la zona de los resultados; eso explica en parte el parecido de familia de tanto videomapping industrial que sí garantizan un rendimiento alto en cuanto a tiempo de proceso pero que dejan a expensas de métodos encubiertos a quienes lo emplean" (2016: 4)

Este carácter artesanal frente a lo industrial que ha ido perfeccionándose desde 2011 y posibilita un seguimiento minucioso de los pasos, cambiar de dirección o decidirse por otras soluciones. El modo de producción coincide en este sentido con lo que para Richard Sennet abarca el concepto de artesanía: "una franja mucho más amplia que la correspondiente al trabajo manual especializado. Efectivamente, es aplicable al programador informático, al médico y al artista; el ejercicio de la paternidad, entendida como cuidado y atención de los hijos, mejora cuando se practica como oficio cualificado, lo mismo que la ciudadanía. En todos estos campos, la artesanía se centra en patrones objetivos, en la cosa en sí misma." (2009:12)

Este contacto directo con los procesos lo encontramos también en el planteamiento objetual que se propone. Las proyecciones de videomapping muy al contrario que dirigirse a superficies monumentales se superponen a objetos del entorno más cotidiano y especialmente común en la cultura material cubana. Este cambio de soporte, del arco del triunfo al manojo de plátanos, de la edificación histórica a un amasijo de palos y plásticos se

puede entender como un uso antimonumental que cambia radicalmente no sólo el símbolo sino también la escala del espacio físico.

Al igual que los objetos, las luces también cambian de escala, imponiéndose en los videomappings de Planetario una dimensión ergonómica a partir de colocar un único haz de luz entre los visitantes en un rango que no excede su propio tamaño. Este resulta ser un cambio técnicamente significativo ya que no se utilizan fuentes de luz potentísimas que se sitúan en la lejanía y, al estar prácticamente a la altura de los espectadores, se incorporan sombras y movimientos como una parte más del escenario.

Por otro lado, las formas de estas luces proyectadas no plantean mimetismos o efectismos realistas sino que configuran abstracciones que más bien remiten a estéticas anteriores, recursos abstractos como las que podríamos encontrar en primeros gráficos, videojuegos o salvapantallas. Esta preferencia por la abstracción marca una diferencia con las propuestas más habituales del videomapping espectacular cuyo virtuosismo se plantea frecuentemente como un hiperrealismo figurativo.

La abstracción junto a las aplicaciones artesanales de la programación, la opción por los objetos cotidianos frente al monumento y la redimensión de la escala al tamaño de los espectadores conforman una espectacularidad singular y una forma de ilusionismo no realista ni mimético, en el que los recursos videográficos documentales son más escasos que los elementos geométricos y ritmos de colores y texturas. La pregunta que podríamos hacernos es: ¿Desde dónde podríamos entender o cuestionar este otro tipo de espectáculo?

El videomapping como escenario posdramático. ***Guión instalado: Punto Línea y Wifi sobre el plano (2016)***

Pensar el videomapping como escenario posdramático implica añadir a las reflexiones del ámbito artístico instalativo, performático y cinemático, tropos y recursos planteados desde los estudios de propuestas teatrales contemporáneas en las que el escenario ha tomado otro lugar y la narrativa y lo dramático ha sido reconfigurado.



Imagen panorámica del guión instalado Punto wifi y línea sobre el plano (2015-2016). Fotografía de los autores.

Lo no dramático del teatro ha sido señalado por varios autores contemporáneos como Poschmann (1997) en relación a la desaparición de los “principios de narración, figuración y el orden de la fábula” hacia una especie de “autonomía del lenguaje” relacionada con lo que Elfried Jelinek ha denominado “capas de lenguaje” y que Poschmann compara con el giro que “en la pintura moderna reemplazó la ilusión del espacio tridimensional por la superficie plana de la imagen, y pasó a escenificar su carácter bidimensional y la realidad de los colores como una cualidad autónoma” (Lehmann, 2013: 30-31)

Una referencia importante para las concepciones sobre lo que es y puede ser teatro en la actualidad constituye lo que Hans-Thiel Lehmann denomina teatro posdramático (2013) publicado en 1999. En él se señalan los siguientes como signos teatrales posdramáticos:

Abandono de la síntesis como “demanda de que una percepción unificadora y cerrada sea reemplazada por una abierta y fragmentaria” (2013:144)

Estructura onírica en la que no se establece una jerarquía entre imágenes movimientos y palabras” los pensamientos oníricos conforman una textura que se asemeja al collage, al montaje y al fragmento y no al desarrollo de acontecimientos lógicamente estructurados” (2013:146)

“Actividad sinestésica y corporal de la experiencia sensorial precisamente mediante su impedimento intencionado, haciéndola consciente como búsqueda, decepción, eliminación y redescubrimiento” (2013: 148)

Performance text (parataxis, simultaneidad, densidad de signos, musicalidad, visualidad, corporalidad, irrupción de lo real, situaciones y acontecimientos, etc.)⁴ que lleva al autor a plantear un teatro “presencia más que representación, experiencia compartida más que comunicada, proceso más que resultados, manifestación más que significación, energía más que información” (2013: 149)

Podemos señalar algunas semejanzas entre estos signos teatrales los videomappings no monumentales a partir de lo que Luis Gárciga ha denominado guiones instalados en los que se combinan una programación de luces con un audio en el que se recopilan impresiones y testimonios fruto de diálogos directos y entrevistas con opiniones encontradas en Internet. Estos guiones instalados apelan a una recepción abierta en la que la información no se percibe organizada linealmente ni se favorece un punto de vista.

Estos guiones instalados también implican una relación entre las imágenes y el espacio, en la que ni unas ni otras resultan ser no complementos figurativos, como plantea el autor se “alude no tanto a cómo las imágenes y los cuerpos se ubican en el espacio sino al acontecer en ese espacio” (2016:5).

Como ejemplo de texto de uno de estos guiones instalados, proponemos el de la obra realizada en coautoría conmigo **Punto Wifi y línea sobre el plano** (2015-2016), una pieza que trata la actual condición de puntos de acceso inalámbrico a Internet en Cuba, llamados Puntos wifi.

El guión textual es recitado por un coro polifónico de frases comunes que pueden oírse repetidamente en los Puntos Wifi cubanos:

- “Muchacha...pero que gorda estás. ¿Qué estás

comiendo?. ¿Me ves?, ¿me ves?, ¿tú me ves bien? ¡Y lo mío qué...! Oye, yo no traje aquí a la abuela pero te la traigo la semana que viene. Dime, ¿Ya tienes el permiso de trabajo?. Pero en qué parte de la casa tú estás... en la cocina. Los zapatos de la niña le quedaron pintaos. ¿Tu me oyes?, ¿tú me oyes?, ¿Tú, me oyes?. Oye papi, yo te quiero, ¿Tú me extrañas?, enciende una vela, enciende una vela, te lo digo yo. Mírame, todo esto es pa ti....No me digas! Mijo, ponte a pinchar por la izquierda... en lo que sea.” (transcripción del coro)

El guión instalado más que elementos escritos, comprende los elementos editados, sonidos de modem, juegos de luces videomapeadas y coreografiadas que desarrollan ritmos diversos hasta el momento de corte, la desconexión que señala la experiencia habitual de los usuarios del Punto Wifi con la interferencia o falta de cobertura del sistema de transmisión de Internet.

Estos elementos heterogéneos convergen en un escenario como instalación, una concepción más allá de la escenografía y el telón de fondo. La escena posdramática conforma un lugar de transcripción del texto o de la actuación sino que actúa como un elemento de transformación y un agente de la acción. Para Lehmann, el escenario forma parte de un tipo de “ceremonia”, entendida como “todo el conjunto de movimientos y procesos que carecen de referente pero que son presentados con una elevada precisión; eventos de una peculiar comunidad formalizada; construcciones de desarrollo rítmicos-musicales o arquitectónico-visuales; formas para-rituales así como (a menudo oscuras) celebraciones del cuerpo y de la presencia empática o monumental ostentación atenuada de la presentación, etc.” (Lehmann, 2013: 121-122)

En el caso de la obra **Punto Wifi y línea sobre el plano** este escenario además remite indirectamente a una teoría compositiva con la que Kandisky plantea la organización de recursos asimétricos para producir contrastes y armonías en un análisis cercano al modelo musical. La composición objetual de la obra se asemeja a un paisaje de antenas de recepción de medios analógicos (una escoba con dos alambres, unas bandejas escolares, palos y esculturas alámbricas

⁴ Para más información sobre el concepto *Performance Text* puede consultarse el epígrafe desarrollado por el autor (2013:148-178)

varias de formas parecidas a las que pueden aún observarse en las calles, fruto de la artesanidad ciudadana del entorno), junto a las que aparecen las nuevas pantallas electrónicas de teléfonos, tablets, y ordenadores que, en una ambientación nocturna, brillan como variaciones deformadas de cuadrados blancos sobre fondo negro en una composición abstracta de figuras geométricas.

Narrativamente la situación colectiva y bulliciosa que se genera en los Puntos Wifi contrasta significativamente con la situación que podemos encontrar al otro lado de la comunicación, en cualquier lugar remoto en el que no es extraño encontrar a una persona sola en una habitación cerrada. Este aspecto asimétrico de la comunicación nos parecía a Luis y a mi una imagen muy significativa de la brecha digital peor también de los procesos de migración y desplazamiento que en la actualidad vivimos. La experiencia de los Punto Wifi que hemos querido abordar propone abordar esta especie de comunidad en proceso de sincronización en el que un espacio-tiempo se proyecta sobre otro. Un nuevo tipo de foro público que produce y recibe datos digitales y nos lleva también a pensar en una especie de redimensionalización de la idea de ciudadanía.

A través de este estudio de las actuales prácticas culturales del videomapping y de la propia experiencia en la creación artística hemos intentado encuadrar y re significar usos y modos de circulación. Falta mucho aún por experimentar y por pensar alrededor de estas prácticas en relación a aspectos técnicos, funciones sociales y políticas, dimensiones estéticas de lo monumental, lo espectacular, lo cotidiano o lo abstracto, escalas y modos de hacer artesanales y condiciones posdramáticas, esperamos seguir avanzando y descubriendo caminos que no lleven a la reafirmación de modelos serializados y encerrados en una programación sino a la multiplicidad de gestos y multiplicidades a compartir.

Referencias

Azuma, Ronald (1997), "A Survey of Augmented Reality". En Presence: Teleoperators and Virtual Environments, vol. 6, nº 4, pp. 355 – 385. Puede consultarse en:

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.35.5387&rep=rep1&type=pdf> -

Alonso, Loreto y Gárciga, Luis (2013) "¿Qué gigantes?, dijo Sancho. Proyecciones monumentales con videomapping en los bicentenarios de las independencias de las naciones latinoamericanas". ASRI Arte y sociedad. Revista de investigación. Universidad de Málaga, nº4 (Abril 2013). Puede consultarse en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4289474> -

Debord, Guy (1995) La sociedad del espectáculo. Santiago de Chile. Naufragio ed.

Gárciga, Luis y Hernández Abascal, Ibis (2016) "Una visita al (otro) Planetario. Conversación entre Luis Gárciga e Ibis Hernández Abascal". Boletín Ojeada (Agosto, 2016). La Habana. Centro de Arte Contemporáneo Wilfredo Lam. Puede consultarse en: <http://www.wlam.cult.cu/index.php/noticias/45-una-visita-al-otro-planetario-conversacion-entre-luis-garciga-e-ibis-hernandez-abascal> -

Krauss, Rosalind (1978) "La escultura en el campo expandido" en Foster, Hal (ed.) (1979) La posmodernidad. Barcelona. Kairós. Pps. 59-74

Lehmann, Hans-Thies Teatro posdramático (2013) Murcia. Cendeac.

Larrañaga Altuna (2011) "La imagen instalada" Revista Re- visiones #1. Puede consultarse en: <http://www.re-visiones.net/spip.php?3Farticle33.html>

Poschmann, Gerda (1997) Der nicht mehr dramatische theathertext altuelle Bühnестücke und ihre dramaturgische analyse. Tübingen. De Gruyter.

Sennet, Richard (2009) El artesano. Barcelona. Anagrama

Youngblood, Gene (1970) Expanded cinema. Nueva York. Dutton & Co.

Audiovisual performance: convergence in real time, Jaime Munarriz Ortiz

Within the new media art has emerged a new form of artistic production we call audiovisual performance. These practices are characterized by live performing in front of the audience, with audiovisual content interconnected in a work of hybrid nature, in which sonic and visual layers are equally important. This type of work has led to a convergence of artists from the visual arts, especially from video art and generative digital image, and sound artists and experimental musicians. The design of this type of experience makes necessary the conception and construction of a device able to organize, process and generate visual and audio content. These devices are configured as materialization of artist's thought, on a role glide between media, device and message.

Keywords: audiovisual performance, art and new media, instant, real-time, device, technological art, screen.

Flying over the wrong place as a strategy for artistic production, Barbára Fluxá Álvarez-Miranda

Today's geospatial mapping based on high-resolution images and georeferenced data from hundreds of optical sensor satellites makes it possible for any modern-day citizen to fly over the planet Earth, inch by inch, seeing it exactly as it is – or was – by means of millions of digital data stored on the network. This incredible virtual journey is within our reach, at any place and any time, just by clicking on a simple application on any “smart” technological device connected to the Internet.

What was originally conceived as a technology that would only theoretically be aimed towards the cosmos is now also aimed downwards, towards our own planet, where it plays a dual role, both ambiguous and powerful. We must not forget that under the undeniable benefits of this technology for the common good and scientific development, it also hides clear objectives of political and military espionage; as it simultaneously offers citizens a harmless, fun and fascinating tool for traveling – without leaving the house! – through modern space/time.

What better tool for an artistic practice with the hopes of deciphering – excavating – this complex magma of modern technological visualizations? We propose a simple strategy, using the various

applications within our reach to aim in a different direction and a different time, creating a space-time palimpsest with multiple interpretative and technological accesses.

This contribution is noteworthy in regard to the environmental, economic and territorial disaster of the disappearing Aral Sea (between Kazakhstan and Uzbekistan), as an example of these other possible uses.

Keywords: Geospatial mapping, technological access, critical environmental history, land use and artistic practice.

Visual narratives in a place and time shared. Artistic practices, stories and affections, Rut Martín Hernández

This paper shows a double access to a reflexion around visual creation of micro-tales, in which it is approached the relationship between the historical stories and the personal stories. the objective of both of them are value the paper of affections and potencial of the visual devices in the creation of them from the other discursive logical. For it it's been used, in one side, the methodological participant action, and in the other side, of a revision critical of the artistical projects and bibliographical sources related. It's proposed two narrations paralels, in one side, one only visual in which the images represents day-to-day acts from women groups. This private images are linked with public images that represent the meetings, the contradictions, the invisible and the conflict between the public dialog and the private, the History and the stories, the affections and the experiences that can create intimate spaces. On the other hand, it's represented a text that investigates how the contemporary artistic practices has treated this theme and a path is been established by a selection of artistic works that allows us the to analisis of the fundamental aspects.

Keywords: picture, art practice, stories, memory, affections

Poll, Daniel Lupión Romero

It is a hybrid device, an image/text that aims to impress a body-visual experience to reading. It is reflecting on the idea of "poll" and their aberrant subjective experience; the present situation, characterized by hubbub and the incongruity in national politics, turmoil in political thought; the media and its drift toward information quantified from the polls, as if the information would consist in quantifying the opinions, ideologies and behaviours, apart from debate of ideas...

POLL does not intended only to promote a critique of this state of affairs, it wants also to use it to activate the "political subjectivity" of each, from the experience and the body.

Total extension of the project, 12 pages:

- 1 page with the title,
- 10 pages with images/text,
- 1 page with the technical details of the poll.

The images are photographs of the skin of 10 people who then has been interviewed with questions that appeared in the media polls in the last 4 years.

The texts are the transcription of one of those answers on the image of the skin of the respondent himself.

The reference to the poll, as well as the link for power access, appears in the bottom of each page. The link would be active in the digital magazine.

Keywords: poll, image/text, political subjectivity, information.

Imagine from borders. Virtual proposals and their consequences in daily life, José Enrique Mateo León, Claudia González Fernández y Elena Mateo Ruiz-Gálvez

This article analyses through specific projects how the digital has its consequences, more or less direct, in daily life, in our bodies and our life in common. To this end, the proposals selected are devised to make us reflect upon and reformulate the relationships between people, and between them and their environment. In order to circumscribe such a broad theme, three areas of study have been chosen; first, the so-called spatial narratives; second, gamification, and thirdly, proposals aimed at participation in the common decisions within a certain community. In all three cases, action over the network has been a decisive factor in opening up and introducing other possibilities for people's daily lives.

Keywords: Artistic practices, network, prosumer, participation.

The most useless scientific project of the twentieth century?, Fernando Baños-Fidalgo

Gravity was a spiritual mysterious force until 1915. Isaac Newton had imagined gravity as an universal force by which objects attracted one another. But, in 1915 Albert Einstein published the General Theory of Relativity (the geometric theory of gravitation) and gravity became a distortion of space-time. Three decades later, in 1948, industry mogul Roger Babson founded what is perhaps the most useless scientific project of the twentieth century: the Gravity Research Foundation. Its principal function was "to stimulate a search for some type of 'gravity screen' —a substance which will cut off gravity in the same way a sheet of steel cuts off a light beam."

Keywords: Gravity, scientific project, imagination, science, fiction

Videomapping as an antimonumental, spectacular and post-dramatic proposal, Loreto Alonso Atienza

We propose to explore videomapping's practices, uses and modes of circulation, through some aesthetic conditions such as monumentality and spectacularity, but also in their craft and post-dramatic possibilities. The text briefly describes some technical aspects that place videomapping within a concept of *expanded fields* and as an agent that reformulates spatialities and temporalities. We address the memorial and propagandistic functions of videomapping through some examples such as American nations Independence commemorations made around 2010, and the presentation of the videomapping "Spain Heute" produced by *Marca España* in 2015. And we pose a particular position regarding the possibilities of the spectacular linked to the experience of the everyday, to a craft conception of production and to an aesthetic proposal not mimetic and not realistic but illusionist and abstract from the "Planetarium" exhibition of Luis Gárciga. And finally we propose a postdramatic dimension, associated with theatrical studies and especially to the conceptualizations of Hans-Thiel Lehmann, from the artwork titled "Wi-Fi point and line on the plane".

Keywords: videomapping, post-dramatic, craft, *installed scripts*, *Punto-wifi* (Cuba)

JAIME MUNARRIZ ORTIZ

Artista sonoro y visual. Profesor Titular de Imagen Digital en la Facultad de Bellas artes (UCM). Ha contribuido a la introducción de las nuevas tecnologías digitales en los estudios de Bellas Artes. Pionero en el campo de la animación 3D, el vídeo y el sonido digital, impulsa ahora el diseño y desarrollo de entornos interactivos, e investigaciones en los campos del arte sonoro, interfaz físico, inteligencia artificial y proyecciones en tiempo real. Promueve el uso de software libre (LibreGraphics) y herramientas de programación abiertas para artistas como Processing, PureData y Arduino. Autor del libro “Imagen Digital” (Hermann Blume) y co-autor de “La imagen Fotográfica” (Akal). Ha trabajado profesionalmente en edición de vídeo digital y producción de audio, proyecciones escénicas para el teatro, diseño web, modelado y animación 3D. Ha desarrollado su trabajo plástico (pintura, fotografía, instalaciones) en las galerías Moriarty, Villalar, La Kábala, Doble Espacio, Doméstico, Válgame Dios (El Ojo Atómico), CAB. Publicaciones de audio: Touch, Sudamérica Electrónica, Xenomorph, Weareallghots, Midnight Radio, Argali, IAM, Microsound, Tag Magic’s Visual Circus, Druhb, Exp_net, Hazard Records, Fuga, Geometrik, 2 Rombos. Sus últimos proyectos exploran fenómenos de emergencia y sincronía en tiempo real de imagen y sonido, en performances audiovisuales.

BARBARA FLUXÁ ALVAREZ-MIRANDA

Fluxá Alvarez-Miranda, Bárbara (Madrid, 1.974). Vive y trabaja entre Madrid, Salamanca y Asturias. Artista multidisciplinar, docente universitaria en la UCM y la USAL e investigadora Contratada Doctor especialista en Arte&Naturaleza. Es Doctora en Bellas Artes por la UCM, y docente en BBAA de la UCM y la USAL. Como investigadora y artista plástica pertenece a dos grupos de investigación en la UCM. Ha desarrollado proyectos de innovación y producción artística en España, Francia, Irlanda e Italia, subvencionados por organismos públicos a través de Ayudas a la Movilidad de Investigadores del Ministerio de Exteriores, el Ministerio de Medio Ambiente de España, el Ministerio de Educación de Francia y la Academia de España en Roma o las Ayudas a la Investigación y Creación Artística de la Comunidad de Madrid, el Ayuntamiento de Madrid (Centro Cultural Matadero-Madrid) o LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón. Destacar de los últimos premios recibidos el Premio a la Creación de la Comunidad de Madrid, el Primer Premio Navarino Natura Art Award de Grecia y ser finalista de la convocatoria Propuestas Vegap de la fundación Arte Y Derecho. Como creadora visual posee una intensa trayectoria a través de su participación en numerosas exposiciones (individuales y colectivas) en galerías, museos, bienales y ferias de arte, sobre todo en España, aunque ha mostrado su obra también en Argentina, Perú, Chile, EE.UU, Italia, Grecia, Irlanda, y Francia. Poseen obra suya distintos museos y fundaciones de arte de España en sus colecciones de arte tanto privadas como públicas.

RUT MARTÍN HERNÁNDEZ

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Doctora en Bellas Artes por la UCM. Magister en Teoría y Práctica de las Artes Contemporáneas por la UCM. Ha dirigido el grupo de investigación “Arte y Estética” (Universidad de Zaragoza H60). Actualmente forma parte de los grupos de investigación “Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas” (UCM- 970588), “Estética y Filosofía de la Imagen” (Universidad de Zaragoza- H67) y “ACIS: Grupo de Investigación de Mitocrítica” (UCM-930669). Ha dirigido los proyectos de investigación “El cuerpo enfermo en el arte” (Fundación Universitaria Antonio Gargallo B005) y “Corporalidad e identidad en el arte contemporáneo” (Fundación Universitaria Antonio Gargallo B001). Ha sido miembro del equipo de investigación del proyecto I+D “Filosofía de la Imagen” (MICINN- FFI2011- 26621). En la actualidad forma parte del equipo de investigación del proyecto I+D “Pragmáticas de la imagen: usos, poder y actos en imágenes” (Ibercaja JIUZ-2015-HUM-01). Sus líneas de investigación se centran en el estudio de las prácticas artísticas contemporáneas desde su perspectiva social y política, y en la imagen artística y su relación con el conocimiento.

DANIEL LUPIÓN ROMERO

En la actualidad vive en Madrid y se dedica a la investigación práctica y teórica en arte. Es profesor del grado de Bellas Artes de la Universidad Rey Juan Carlos. Es miembro de diversos grupos de investigación entre los que destacan Visualidades críticas: reescritura de las narrativas a través de las imágenes, I+D 2015-2018; Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas, Grupo de investigación UCM 2014-2017; Ha dirigido y promueve proyectos de arte emergente como Espacio f, 2005-2013, o Arte fuera de nuestras fronteras junto a Intercambiador Acart, programa de estancias de artistas extranjeros en España. Ha publicado artículos sobre asuntos como el papel de las representaciones colectivas en los movimientos sociales: “15M. Acontecimiento y representación” en Pensar la imagen/ Pensar con las imágenes, Ed. Delirio, Madrid, o como el sentido político de la pintura en la actualidad. Sus trabajos artísticos suelen alternar intervenciones en el tejido urbano con la práctica del vídeoarte.

JOSÉ ENRIQUE MATEO LEÓN

Artista plástico, investigador y docente. Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Magister “Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas” (2009). Miembro del colectivo DDO (Dientes de ojo). Miembro del grupo de investigación de la UCM “Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas”. Investigador en el proyecto I+D “Visualidades críticas: reescritura de las narrativas a través de las imágenes”. Participación en Proyectos de Innovación y Mejora de la Calidad Docente, donde destacan un Meta archivo de textos de artista y una herramienta para la contextualización de hechos culturales comprensión y el aprendizaje del alumno de arte contemporáneo. Publicaciones recientes: “Un beso en mitad de los disturbios: comunidad, impacto y persistencia” (artículo), en Re-visiones, nº 5. Selección de exposiciones: *Las resplandecientes gemelas del vestido azul* en el Reino S de Madrid (2012). *Dimes y Diretes y Diálogo ante una imagen* en la Galería Raquel Ponce de Madrid (2010). *Fabulaciones* en Espacio f de Madrid (2009). *Re-re-re-ver-so* en la XX Edición Circuitos de Artes Plásticas y Fotografía de la Comunidad de Madrid (2009). *La tapia del sordo* en Centro de Arte Joven de la Comunidad de Madrid (2008).

CLAUDIA GONZÁLEZ FERNÁNDEZ

Licenciada en Bellas Artes por la UCM (2005), Máster en Investigación y Creación de Arte (2010) y posteriormente MBA en Gestión de Empresas e Instituciones Culturales (2011). Empezó su carrera profesional produciendo obra artística de manera tanto individual como colectiva con el colectivo Dientes de Ojo (DDO), implicándose cada vez más en la gestión y mediación de proyectos culturales entendidos desde presupuestos participativos. En 2011 crea Moenia junto a Elena Mateo, proyecto de mediación y gestión cultural que lleva a cabo acciones artísticas y culturales enfocadas a la innovación social. Ha trabajado en proyectos que giran en torno construcción de comunidades, la cultura como elemento empoderador de la ciudadanía, la recuperación de espacios públicos y sobre todo a entender la importancia de los procesos más allá de los resultados, utilizando la tecnología como herramienta para generar y apoyar dinámicas. En este recorrido también ha tenido la oportunidad de conocer el tejido cultural y creativo de Madrid, trabajando mano a mano con administraciones y agentes con los que comparte una forma de entender la cultura. Además se ha implicado de manera especial en un barrio, Tetuán, colaborando en la puesta en marcha de proyectos que relacionan a agentes vecinales, comerciales y tejido asociativo del barrio, entendiendo la participación y la mediación como maneras de hacer fundamentales para construir de una manera distribuida y consensuada. Actualmente lleva la coordinación y mediación del programa ¡Madrid Activa! que distribuye programación cultural a las 21 distritos de Madrid desde Intermediae (Matadero Madrid).

ELENA MATEO RUIZ-GÁLVEZ

Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid. Cursó el CAP en 2006. En 2011 cursó el MBA en Instituciones y Empresas culturales en la Universidad de Salamanca y llevó a cabo las correspondientes prácticas en Intermediae (Matadero Madrid). Ese mismo año junto a Claudia González funda Moenia, una plataforma de mediación y gestión que lleva a cabo proyectos artísticos y culturales enfocados a la innovación social. En este tiempo ha coordinado diversos proyectos relacionados con participación ciudadana, procomún, inteligencias colectivas y demás conceptos que orbitan en torno a la innovación social. También ha coordinado publicaciones, comisariado exposiciones en colaboración con la UCM y participado en un nutrido número de presentaciones, charlas y coloquios. Parte de estos proyectos se han llevado a cabo en colaboración con la Administración, otros han resultado premiados en diferentes convocatorias públicas.

FERNANDO BAÑOS-FIDALGO

Profesor ayudante doctor en la Escuela Universitaria TAI (centro adscrito a la Universidad Juan Carlos I, Madrid), artista plástico y cineasta. Doctor en Bellas Artes (UCM, 2013); Máster en Arte, Creación e Investigación (UCM, 2009); Licenciado en Bellas Artes (premio extraordinario, UCM, 2008) y Licenciado en Química (Universidad de Oviedo, 1994). Recientemente su obra se ha expuesto y/o proyectado en el Ars Santa Mónica (XI Festival de Vídeo de Autor FLUX, Barcelona, 2016); en la galería Nogueras Blanchard (exposición “Long Live the Old Flesh”. Barcelona, 2016); en el LII Festival Internacional de Cine de Gijón (2014); en el Ars Santa Mónica (ciclo “HAMACA”, Barcelona, 2014); en el XVIII Festival Cinespaña (Toulouse, 2013); en el Centro de Artes de Sevilla (Festival de Cine Europeo, Sevilla, 2013); y en el Espai d’Art Contemporany (Ciclo de Cine, Castellón, 2013). En 2015 ha comisariado el ciclo de cine “Reconstrucciones” en el Centro de Arte Dos de Mayo, Móstoles, Madrid. Entre sus publicaciones destacan los libros “En cámara lenta” (Fundación Rebross y ed. Notorious, Madrid, 2015) y “El turista de la memoria” (ed. Complutense, Madrid, 2010)..

LORETO ALONSO ATIENZA

Artista e investigadora, doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2008 es profesora en distintas universidades mexicanas y actualmente trabaja como Subdirectora de Investigación del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas (INBA/Secretaría de Cultura México). Como investigadora, es integrante del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT (México) y colabora con los proyectos Imágenes del Arte y reescritura de las narrativas en la cultura visual global y Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneos. Es autora del libro “Poéticas del siglo XXI: La distracción, la desobediencia, la precariedad y lo invertebrado” y sus líneas de trabajo abordan dos ejes fundamentales; los procesos de creación, colaboración y distribución en las prácticas artísticas actuales y las posibilidades de constitución de subjetividad, espacialidad y temporalidad a partir de las estéticas tecnológicas. Como artista, realiza una producción individual así como con el colectivo C.A.S.I.T.A.

Impreso en Madrid,
enero de 2017

RED

www.arte-conocimiento.com
www.re-visiones.net
www.arteinvestigacion.net
www.imaginarrar.net

www.programasincreditos.org
www.ciberiaproject.com
www.medialab-prado.es

