

# EXPLORANDO LOS NUEVOS TERRITORIOS VISUALES

Realidades Expandidas.  
Entre lo visual y lo virtual



Universidad Francisco de Vitoria







## Reflexiones en torno al mundo visual y al mundo virtual

Hoy, estamos en un territorio virtual en el que la imagen se ha convertido en ese umbral que nos conduce hacia el conocimiento y que, a su vez, se constituye no sólo como una nueva vía para la expresión de los sentidos y emociones, sino también como un nuevo espacio experimental e interactivo. Por lo tanto no podemos hablar de una mera pantalla que se proyecta y que refleja una visión que rebota en nuestras retinas, sino de un territorio totalmente nuevo, que se expande hacia una realidad virtual, cuya imagen representa una escenografía que recrea un espacio nuevo, atravesando así el espejo hasta ahora conocido. Las posibilidades experimentales tanto para el artista como para el espectador se disparan. La búsqueda de ese espacio tridimensional a través de la imagen nos sitúa en un innovador intento de exploración de los nuevos territorios visuales.

Virginia de la Cruz Lichet

Portada: Espectadores en la época dorada del 3D. Años 50-60

© 2013. De los textos, sus autores, 2013

© 2013. De las imágenes: sus autores.

© de la presente edición: Universidad Francisco de Vitoria, 2013

Ctra. Pozuelo-Majadahonda. Km. 1.800

28223 Pozuelo de Alarcón

Coordinadora editorial: Virginia de la Cruz Lichet

Diseño Gráfico: Ana González Daganzo

ISBN: 978-84-695-8625-9

Depósito legal: M-26578-2013

Esta publicación ha sido realizada en el marco del proyecto de investigación "Peregrinación creativa: fotografía, video y algo más..." y financiada por el Vicerrectorado de Profesorado de Investigación de la Universidad Francisco de Vitoria. Esta publicación se ha realizado sin ánimo de lucro y con el único fin de difundir los resultados obtenidos por el grupo investigador a toda la comunidad científica y académica.

## AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a la Universidad Francisco de Vitoria que ha hecho posible que este Proyecto de Investigación "Peregrinación Creativa: Fotografía, Video y algo más.... (La imagen y el espacio en el Arte Contemporáneo) viera la luz en el año 2012. A su vez, agradecer al Vicerrectorado de Investigación que ha permitido, gracias a su apoyo constante, que tengan lugar todas las actividades desarrolladas por el grupo investigador; a saber la realización de un Panel de Expertos, un Taller para alumnos y la organización de las II Jornadas Explorando los Nuevos Territorios Visuales. No quisiera olvidar el apoyo de la OTRI (Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación) que ha permitido, este año por primera vez en este proyecto, poder realizar un intercambio de investigadores entre la Universidad de Rennes2 y la UFV. Quisiera agradecer en especial a los ponentes de todas las actividades que han aceptado nuestra invitación con gran entusiasmo y, por supuesto, la participación de todos los alumnos a la convocatoria abierta; sin olvidar a los presentes, profesores, investigadores y alumnos, ya que sin ellos estas actividades no tendrían sentido.

Esta publicación es el resultado de un proyecto de investigación financiado por el Vicerrectorado de Profesorado de Investigación de la Universidad Francisco de Vitoria. El proyecto ha sido evaluado por la ANEP (Agencia Nacional de Evaluación y Prospectiva) en el año 2012, con una puntuación de 40/50 puntos, considerándolo como Bueno y mereciendo ser apoyado por su dimensión multidisciplinar y teórico-práctica de gran interés para la comunidad universitaria, pero también por reflexionar sobre conceptos y categorías necesarios en el Arte Contemporáneo. Por ello, quisiera hacer mención al estupendo trabajo desarrollado por todos los miembros del Grupo Investigador y los colaboradores que han permitido alcanzar los resultados obtenidos.

Virginia de la Cruz Lichet



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN Pág. 11

## I\_ PANEL DE EXPERTOS. REALIDADES EXPANDIDAS. ENTRE LO VISUAL Y LO VIRTUAL

“LAS EXTENSIONES DE LA REALIDAD” Pág. 15  
Dr. Lino García Morales  
Profesor Titular de la Universidad Politécnica de Madrid

“REALIDADES CALEIDOSCÓPICAS” Pág. 37  
Dra. Virginia de la Cruz Lichet  
Directora Principal del Proyecto de Investigación  
Profesora de la Facultad de Comunicación  
Universidad Francisco de Vitoria

## 2\_ II JORNADAS EXPLORANDO LOS NUEVOS TERRITORIOS VISUALES REALIDADES EXPANDIDAS. ENTRE LO VISUAL Y LO VIRTUAL

“PAISAJES DEL FUTURO” Pág. 57  
Rosa Muñoz  
Artista

“MÁS ALLÁ DE LA AGORAFOBIA EN EL PAISAJE” Pág. 63  
Javier Riera  
Artista y profesor de la Facultad de Comunicación  
Universidad Francisco de Vitoria

“REALIDAD RECORTADA”: ALGUNAS PROPUESTAS EN LA FRONTERA DE LO VIRTUAL” Pág. 83  
Dr. Yago Torroja  
Profesor Titular de la Escuela Politécnica Superior de Ingenieros Industriales  
Universidad Politécnica de Madrid

EL AVATAR COMO INSPIRACIÓN VITAL” Pág. 99  
Pablo Medina  
Profesor de la Facultad de Comunicación  
Universidad Francisco de Vitoria

CATÁLOGO DE OBRAS Pág. 111

ANEXO:

3\_ CULTO A LA MEMORIA. RETRATO, FOTOGRAFÍA Y MUERTE.

REFLEXIONES PARA UNA PERSPECTIVA DE DIÁLOGO INTERNACIONAL

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA - UNIVERSIDAD RENNES 2

“MEMORIA SIN CUERPO. LOS CATAFALCOS REALES DE LOS AUSTRIAS ESPAÑOLES”

Pág. 137

Dr. David Sánchez Cano - Universidad de Berlín

Investigador

“TU DESCANSO Y CALMA. REPRESENTACIONES DE LA MUERTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA ICONOGRAFÍA HISTÓRICA ARGENTINA”

Pág. 165

Diego F. Guerra

Licenciado en Artes de la Facultad de Filosofía y Letras

Universidad de Buenos Aires

Doctorando- Universidad Rennes 2 y Universidad de Buenos Aires

“MNEMOSYNE: CONSTRUCCIONES VISUALES”

Pág. 191

Dra. Virginia de la Cruz Lichet

Directora Principal del Proyecto de Investigación

Profesora de la Facultad de Comunicación

Universidad Francisco de Vitoria

CONCLUSIONES

Pág. 207

AUTORES

Pág. 211

# INTRODUCCIÓN

Lo visual y lo virtual es un tema que el Arte Contemporáneo aborda constantemente a través de lenguajes muy diversos y de modalidades diferentes. En este sentido, no debe extrañarnos que las manifestaciones artísticas y creativas se muevan en torno a estos conceptos que implican cambios sustanciales dirigidos no sólo hacia la constatación de un uso de los medios tecnológicos que están a nuestra disposición como nuevas vías para la creación artística, sino también y sobre todo hacia una nueva Teoría del Arte que excede las propias fronteras artísticas, invadiendo territorios hasta ahora no considerados como tales; el Diseño, lo Audiovisual, los videojuegos empiezan a aparecer como nuevos territorios expandidos para el Arte.

En un momento en el que aún no existe la prudente distancia para teorizar sobre procesos que se están produciendo casi a tiempo real, podemos sin embargo evidenciar los cambios que están sucediendo y las posibles vías de resolución de los mismos. Si nos retrotraemos a los orígenes de lo que está sucediendo hoy, debemos entender la imagen como germen de numerosas creaciones artísticas y la Cultura Visual como un nuevo espacio en el que albergarlas. Ahora bien, la imagen, desde un punto de vista teórico existe desde las pinturas rupestre; sin embargo, la imagen en la era tecnológica nace con la fotografía en 1839, con el cinematógrafo en 1895 y se dispara en múltiples direcciones a partir de la segunda mitad del siglo XX. Dicho esto, se entiende que la Cultura Visual no es el único espacio factible dentro de las posibilidades creativas cuyo núcleo sea la imagen y podemos encontrar otros híbridos artísticos que combinan imagen, proyección, escultura, ingeniería y un gran etcétera de posibilidades que se pueden combinar y se combinan. En este sentido, la complejidad del panorama artístico actual hace que las nuevas teorías que se están elaborando en torno a estas cuestiones se hagan cada vez más complejas, más mutables y evolucionen a un ritmo, si no paralelo, con un *decalage* breve, al de las propias tecnologías aplicadas al ámbito artístico.

Si atendemos a que las primeras décadas de la segunda mitad del siglo XX, fueron años en los que la imagen -y la fotografía en particular, aunque también el video- se había convertido en un instrumento de documentación de obras artísticas efímeras -como el arte de Acción o el Land Art-, desde los años 80 y sobre todo a partir de los 90, sin contar con el boom absoluto en estos primeros años del siglo XXI, se ha constatado el gran cambio producido por la llegada de nuevos medios tecnológicos, sobre todo audiovisuales, que nos han llevado a un mundo mediatizado por la imagen, donde la mediasfera y la videosfera forman parte de nuestra relación natural con la realidad y con el arte. En esta línea, habría que situar en su debido lugar el papel protagonista del espectador que se ha convertido ya en un elemento más de la obra de arte, completándola con su intervención.



I\_PANEL DE EXPERTOS. REALIDADES EXPANDIDAS.  
ENTRE LO VISUAL Y LO VIRTUAL



# LAS EXTENSIONES DE LA REALIDAD

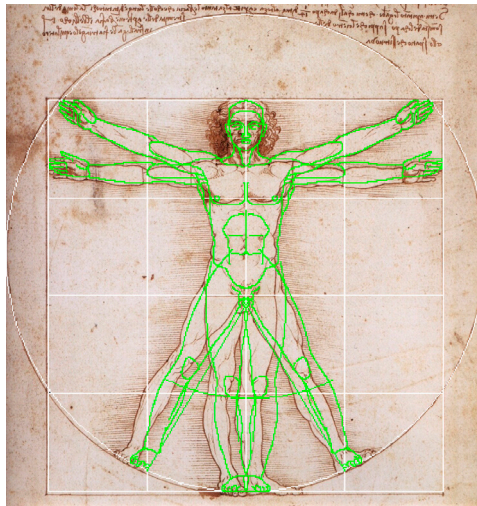
---

Lino García Morales, 2013

La realidad objetiva acaba de evaporarse.  
Werner Karl Heisenberg

## LOS NIVELES DE LA REALIDAD

Para el sofista griego Protágoras “el homo sapiens es la medida de todas las cosas”, pero el hombre nació con algo más que realidad biológica. El hombre, desde que inventó la primera herramienta, se ha visto envuelto en una realidad tecnológica que no es, como propone Dyens, sino “una extensión de la realidad biológica”, en cuanto le permiten extender sus capacidades, su sistema sensorial y su propia realidad, más allá de sí mismo. Los medios tecnológicos, defendió McLuhan en su controvertida teoría, funcionan como una extensión del hombre; cualquier tecnología no puede sino añadirse a lo que ya somos.<sup>1</sup>



Leonardo da Vinci. *Hombre de Vitrubio*, con recreación infográfica superpuesta. En la edad mecánica el hombre extendió su cuerpo en la realidad, hacia el espacio. En la edad eléctrica el hombre extiende su cuerpo hacia la virtualidad, una realidad superada.

---

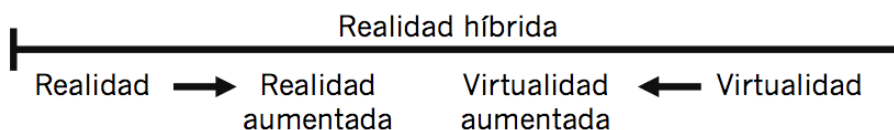
1 McLUHAN, M.: *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Ed. Paidós, Barcelona, 2009. P.35  
En el texto McLuhan escribe esta frase en tiempo pasado.

La tecnología, como extensión del hombre, no sólo actúa de *interfaz* entre la realidad biológica y la realidad física sino también con la realidad virtual. La interfaz aporta nuevos espacios y sensibilidades para la realización de la existencia en cuanto altera la percepción de la realidad. Los medios digitales permiten la creación de una realidad híbrida, incluso irrealidad<sup>2</sup>, donde el *homo hybrida* es la medida de las cosas.<sup>3</sup> Como dice Eco:

El «todo verdadero» se identifica con el «todo falso». La irrealidad absoluta se ofrece como presencia real. [...] Una vez admitido el todo falso, es preciso, para gozarlo, que todo parezca verdadero. La técnica puede reconstruir un mundo de fantasía más verdadero que el real, la realidad será siempre inferior.<sup>4</sup>

La *hiperrealidad* parte del hecho de que la realidad no es única sino el conjunto de irrealidades inmanentes paralelas que conforman una ilusión. El hombre vive en eterno simulacro “incapaz” de discernir entre lo real y lo virtual. En el mundo hiperreal la realidad tecnológica cataliza la inmersión en la ilusión a la vez que sirve de herramienta perfecta para cumplir con el simulacro.

Originariamente, es virtual lo que no es real, virtualidad-realidad parecen opuestos. Sin embargo es posible hablar de niveles de realidad- virtualidad en un continuum de realidad híbrida o mezclada. La virtualización de un objeto rebaja su nivel de existencia, es menos real que el modelo y así, es posible llegar al último nivel, la virtualidad, donde desaparece el modelo; sin embargo, las relaciones que tienen lugar en la realidad virtual son reales, la comunicación entre individuos es real, el tejido de recuerdos-experiencias que se crea es completamente real. La oposición realidad-virtualidad es relativa. La realidad virtual, sea inmersiva o no, es una irrealidad paralela coherente; perceptiva, carente de soporte físico pero no lógico, es realidad y la virtualización. La realidad biológica se expande en la irrealidad; ya sea en forma de *ciborg*, *avatar* o *bot*; el *homo hybrida* “vive” la experiencia a través de la realidad tecnológica en una época de “disuasión de lo real mediante lo virtual”, citando a Baudrillard<sup>5</sup> donde, si todo es posible, entonces nada es real.



2 La irrealidad se supone exclusiva a la realidad; es existencia artificial y falsa de algo. Lo real existe por si mismo, es verdadero, concreto u objetivo: la materia y sus formas de manifestación (cuerpos, objetos, energía, fenómenos), el espacio-tiempo, etc. Lo irreal es imaginario, subjetivo: lo fantástico (el dragón, la sirena, el unicornio), los sueños, etc. Sin embargo, la realidad virtual pone en crisis la frontera entre realidad- irrealidad. Es posible separar entre lo real y aquello que no lo es pese a los, cada vez más difusos, límites de separación entre ambos. Es precisamente esta borrosidad un lugar fértil para la ilusión y el simulacro.

3 Entendiéndose por cosa todo lo que tiene entidad, ya sea corporal o espiritual, natural o artificial, real o abstracta.

4 ECO, U.: *La estrategia de la ilusión*. Ed. DEBOLS!LLO, Barcelona, 2012, p. 19; pp. 66–68.

5 BAUDRILLARD, J.: *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Ed. Anagrama. Barcelona, 1991, p. 15.

La realidad aumentada en lugar de sustituir la realidad física, sobreimprime sobre ella la realidad virtual. La *información* sobre el mundo real alrededor del espectador es una extensión digital e interactiva que proporciona una experiencia expandida. La virtualidad aumentada, por el contrario, introduce la realidad física en la realidad virtual donde el espectador puede interactuar con elementos virtuales mediante sencillos gestos mecánicos.

Para comprender las complejas relaciones entre lo *real* y lo *virtual* es conveniente tener en cuenta a sus "opuestos", lo *posible* y lo *actual*, en el cuadrivium binario propuesto por Bergson en sus *instanciaciones de la realidad*.

REAL	VIRTUAL
POSIBLE	ACTUAL

Lo *posible* es contrario a lo real pero puede tener actualidad; se debe realizar.<sup>6</sup> Es una copia sin existencia. Recela de las formas no manifestadas, todavía durmientes: escondidas. Es latente, no manifiesto y subjetivo. Lo *real* es a imagen y semejanza de lo *posible* que realiza. Es la sustancia, la cosa, subsiste o resiste. Es patente o manifiesto y objetivo. La diferencia entre lo real y lo posible es exclusivamente de orden lógico.

Lo *virtual* no es *actual*, no tiene actualidad, pero posee *realidad*; se debe *actualizar*.<sup>7</sup> Lo *virtual* es un *posible* que tiende infinitamente a lo *actual*. Es latente, no manifiesto y subjetivo. Lo *actual* no se parece a lo *virtual* que encarna. Es la manifestación de un acontecimiento, llega, su ejecución es la circunstancia. Es patente o manifiesto.

La *virtualización* es el proceso que lleva de lo *actual* a lo *virtual* que, según Pierre Lévy, no consiste en una desrealización (que implicaría la transformación de la realidad en un conjunto de posibilidades) sino más bien en un cambio de identidad.<sup>8</sup> Es una continuación de la *hominización*, crea *realidad*. Michel Serres presenta lo virtual como "algo que las nuevas tecnologías pueden amplificar; pero que no se debe a estas, pues está inscrito en la misma definición de lo humano". Según Lévy no existe realmente un criterio para enfrentar entre sí estos polos, sino que son indisociables y forman una especie de dialéctica conjunta.

Lo *posible* pertenece al ámbito de los procesos que se describen como lineales (paradigma mecanicista) mientras que lo *virtual* al de los sistemas indeterminados (paradigma de la complejidad) cuya *actualización* depende del error (la incertidumbre). Los equilibrios posibles son locales y, por lo tanto, no sistémicos. La naturaleza deviene en artificialidad. No es posible modelar totalmente la realidad pero, paradójicamente, sí superarla. Se sobrepasa la metáfora de lo real.

6 Según reglas de semejanza y limitación, por lo que no aporta novedad.

7 Según reglas de diferencia, divergencia y creación. La diferencia se da en la repetición. Gil Deleuze desarrolló una ontología del devenir y de la diferencia. Véase: DELEUZE, G.: *Diferencia y repetición*. Ed. Amarrortu editores. Buenos Aires, 2009.

8 LÉVY, P.: *¿Qué es lo virtual?* Ed. Paidós. Barcelona, 1995.

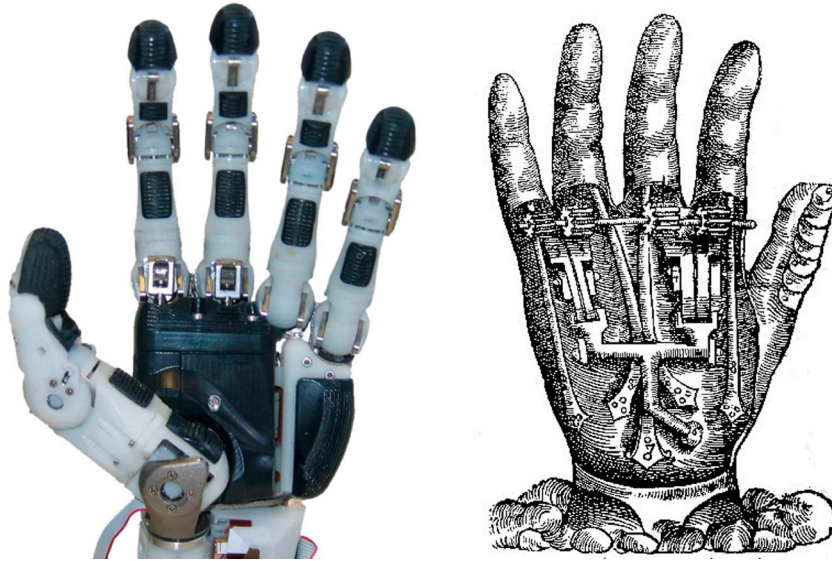
## INTERFACES Y HERRAMIENTAS

El *paradigma de la complejidad* es una extensión del *paradigma mecanicista* en cuanto principios generales de interpretación de la realidad. La idea “divide [el todo] en tantas partes como sea posible para su mejor solución” de Descartes<sup>9</sup> evoluciona a la idea de que “el todo es más que la suma de sus partes”.<sup>10</sup> El determinismo y la lógica del continuo dan paso a la indeterminación y la discontinuidad, la emergencia y la auto-organización.

La principal preocupación de la complejidad: ¿Por qué reglas simples producen comportamientos complejos?, denominada *principio de la equivalencia computacional* por Wolfram<sup>11</sup>, no es más que la idea de bricolaje evolutivo de Jacob:<sup>12</sup> “la evolución utiliza lo que está disponible, lo alarga, lo modifica, lo corta y reproduce algo nuevo sin intención” y que puede sintetizarse en la fórmula: Creatividad = Copiar + Transformar + Combinar. Cualquier innovación se produce con las mismas piezas. El mecanismo es simple: primero debe copiar (repetir) del material que tiene; una copia idéntica mantiene las cosas como están (reglas de semejanza); sin embargo, un *error* en la copia, una pequeña transformación del modelo inicial (diferencia) puede producir nuevas funciones, innovación. Las partes (copias) transitan de un estado a otro mediante procesos (transformaciones y combinaciones) que, gracias al *error* (indeterminación), pueden generar una nueva cualidad u orden (discontinuidad, emergencia, auto-organización). “Evolución implica cambio y para que se genere el cambio debemos dejar paso al error”.<sup>13</sup>

La complejidad tiene carácter irreductible: no es posible modelar totalmente la realidad. El modelo no es la realidad pero retiene algo de su esencia; de la misma manera que un mapa no es un territorio. El éxito de tal recreación se debe a una herramienta: el *ordenador*. El ser humano intercambia con la realidad materia, energía o información. El ordenador o computador es la extensión “universal” de esta última; es un *metamedio*. Turing describió el ordenador como un máquina capaz de ser cualquier máquina; y esto es posible porque es una máquina *programable*. Una máquina cuyo comportamiento se puede codificar. El ordenador despliega una posible realidad, a todos los niveles, generada por el modelo. El ordenador procesa pero también consume y genera información.

- 
- 9 Partes como unidades de una estructura mecánica. El reloj fue durante mucho tiempo el prototipo de máquina; sugestiva metáfora en cuanto liga el tiempo con el espacio que recorre el péndulo o las agujas de su esfera.
  - 10 Las interacciones entre las unidades tienen un papel mucho más importante que las propias unidades.
  - 11 WOLFRAM, S.: *A New Kind of Science*. Ed. Wolfram Media Inc., 2002. Stephen Wolfram es científico (física de partículas, autómatas celulares, álgebra computacional) y autor del programa de álgebra computacional Mathematica.
  - 12 Francois Jacob fue Premio Nobel en 1965, junto con Jacques Monod y André Lwoff por su contribución decisiva a la consolidación de una nueva ciencia que hoy, ya madura, se perfila como una de las más importantes del siglo XXI: *la biología molecular*.
  - 13 SOLÉ, R.: *Vidas sintéticas. Una aproximación revolucionaria a la ciencia, la historia y la mente. Metatemas*, Ed. Tusquets Editores. Barcelona, 2012, pp. 226-227.



Manos artificiales. Imitaciones de la realidad en los paradigmas de la complejidad y mecanicista. A la izquierda fotografía de prótesis cibernética. A la derecha grabado de Ambroise Paré.

Ambas manos son una metáfora del *homo cyborg*; una criatura compuesta de elementos orgánicos y dispositivos cibernéticos generalmente contruidos con la intención de mejorar las capacidades de la parte orgánica mediante el uso de tecnología.

Es la interfaz<sup>14</sup> por excelencia del *homo hybrida*. Los medios digitales, que comparten por núcleo al ordenador, introducen la denominada sensibilidad postmoderna: inestabilidad, discontinuidad, desorden, inmaterialidad, progresividad, reactividad, ubicuidad, simultaneidad, etc. En la inmaterialidad desaparece el soporte físico. La progresividad supone intercambio de energía, materia o información para la manifestación de la realidad. La reactividad impone retroalimentación, interacción, acción. Ubicuidad y simultaneidad implica múltiples tiempos de existencia-experiencia. La realidad espacio-temporal, según Harvey, se acelera y comprime; determina unos modos de percepción fragmentaria de la realidad. El error, la inestabilidad, configura orden-desorden y, por lo tanto, nuevas realidades.

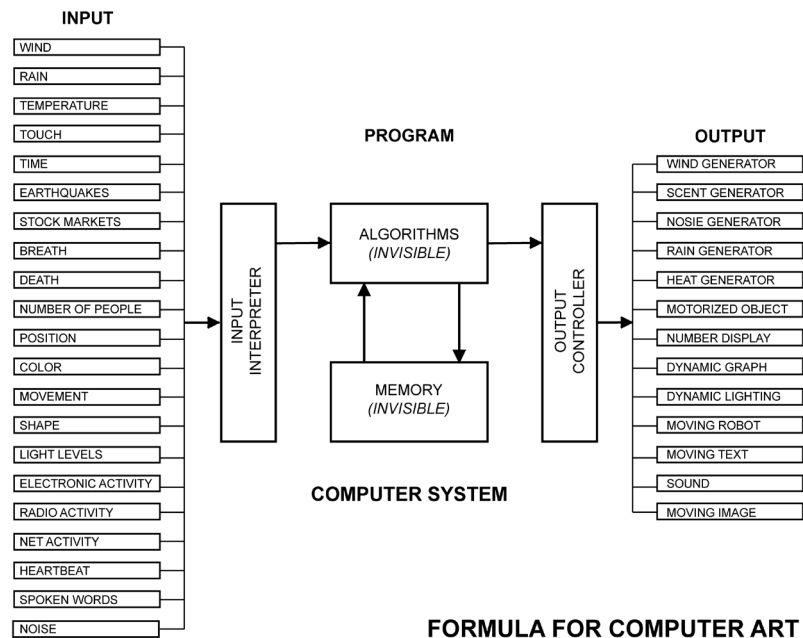
La relación del arte con el espacio-tiempo es indisoluble; ya sea como objeto de representación o reflexión, como medio de expresión o experiencial. El espacio-tiempo es propiedad de la realidad en todos sus niveles. El tiempo subjetivo “dura”<sup>15</sup> en paralelo al transcurso del tiempo real. El espacio proporciona *lugar*, ámbito de cualidades intangibles, basadas en la experiencia. La transformación espacio-lugar involucra experiencias emocionales, significado, intencionalidad. El *ciberespacio* es un espacio virtual superpuesto al real. Las propiedades del espacio-tiempo (gravedad, dimensión, escala, etc.) en la virtualidad son infinitas y libres de sus homólogos de la realidad lo que ofrece al artista una herramienta de valor inapreciable.

---

14 Entendiéndose por interfaz la descripción de maneras de interacción hombre-entorno. Como dice Peter Weibel: “no interactuamos con el mundo, sino sólo con la interfaz del mundo”.

15 Aludiendo a la idea de *durée* del filósofo francés Henri Bergson.

El ordenador es hardware-software, material-inmaterial. El hardware es la máquina programable, lo estático, físico. El software es el programa, lo dinámico, virtual. Esta dualidad funcional produce la paradoja obsolescencia-permanencia, efimeridad-durabilidad.

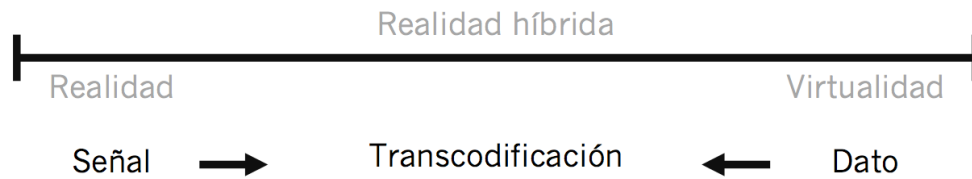


Jim Campbell. Formula for Computer Art, 1996-2003. Disponible en [http://www.jimcampbell.tv/portfolio/miscellaneous\\_references/](http://www.jimcampbell.tv/portfolio/miscellaneous_references/), [22/6/2013]. Este esquema corresponde a un modelo centralizado. En un modelo descentralizado múltiples ordenadores colaboran entre sí para conseguir determinada eficacia.

El ordenador para interactuar con la realidad requiere de sus propios periféricos o interfaces. El periférico extiende al ordenador; aumenta su funcionalidad: monitor, impresora, impresora (ya sea 2D ó 3D), plotter, módem, ratón y teclado, tableta, escáner, etc. para introducir; representar o comunicar información; sin embargo las interfaces (analógicas-digitales/digitales-analógicas) son las que le proporcionan la capacidad de interacción con la realidad a través de información de entrada-salida gestionada por dispositivos sensores-actuadores, respectivamente. Un sensor o captador es una interfaz analógica-digital que proporciona magnitudes de la realidad: espacio-temporales (tiempo, posición, ángulo, altura, distancia, deformación, velocidad, aceleración, fuerza, caudal, imagen, presencia, etc.), ambientales (temperatura, humedad, pH, sonido, luz, conductividad, etc.), etc. Mientras que un actuador es una interfaz digital-analógica que altera la realidad. Por ejemplo, los actuadores hidráulicos, neumáticos y eléctricos son usados para manejar aparatos mecatrónicos.

Obsérvese que ambos, sensor y actuador, son hardware: transductores de energía-materia-información. La información, en estado de energía o materia, se denomina señal.

Las interfaces permiten aumentar la realidad-virtualidad, son la herramienta básica de interacción. La información codifica el gesto y lo propaga, con sus respectivas transcodificaciones, por toda la realidad híbrida. La información, el *bit*<sup>16</sup>, es inmaterial; no así sus consecuencias. El arte basado en el ordenador no sólo es una forma de expresar información, sino información misma: arte de la información<sup>17</sup>.



La estructura de los sistemas de procesamiento de información tiende a la descentralización o distribución. Un sistema aislado (sin intercambio de energía, materia o información) está condenado a extinguirse. Los sistemas deben ser *modulares*, *escalables* y *flexibles* para reproducir comportamientos complejos. Las partes computan, las interfaces entre las partes comunican, información, contenidos, mensajes (datos) o procesos (acciones sobre los contenidos). Las partes pueden ser hardware (reales) /software (virtuales). Un todo real puede estar formada por muchas partes virtuales. Un sistema puede estar formado por muchas partes reales-virtuales. Las partes comunican, intercambian, *información* entre sí mediante *protocolos* que pueden ser internos (cuando se trate de comunicación entre nodos virtuales) o externos (cuando se trate de comunicación entre nodos reales).

Los protocolos definen la estructura o formato de la información (es decir, la parte blanda) y las reglas de transferencia: que incluyen la protección y recuperación de la información, etc. (la parte dura). La información, en cuanto virtual, es imperecedera.

---

16 El término bit, creado por Claude Shannon para “medir información” en “*A Mathematical Theory of Communication*”, es acrónimo de dígito binario (Binary digit) y puede tomar sólo dos posibles valores o estados: cero (“0”) ó uno (“1”). Se define como la unidad mínima de información de los sistemas digitales. Normalmente tales sistemas consumen, procesan, almacenan y generan bits agrupados en palabras de longitud múltiplo de potencia de dos. Por ejemplo un byte consta de 8 bits.

17 WILSON, S. *Information arts. Intersections of art, science and technology*. Ed. The MIT Press, 2003.

## CÓDIGO

El pincel de este nuevo lienzo espacio-tiempo es el código. El código es información: dato (pasiva) o proceso (activa). Como proclama Peter Weibel en la condición postmedia:

El código secreto de todas estas formas artísticas es el código binario del ordenador y la estética secreta consiste en reglas algorítmicas y programas informáticos. Por todo ello debe definirse esta situación de la actual práctica artística como condición postmedia, porque ya no es solamente un medio aislado el que domina, sino que los medios interactúan y se condicionan mutuamente. El caudal de todos los medios forma un medio universal que se comprende a sí mismo. Este es el estado postmedia del mundo de los medios en la praxis artística de hoy.

Código es información y sirve, normalmente, para comunicar, clarificar u ofuscar. Existen muchos tipos de códigos. Uno de los códigos fundamentales son aquellos que representan un conjunto de instrucciones y se denominan: algoritmo, procedimiento o programa. Los algoritmos expresan conceptos abstractos, se representan mediante grafos y poseen cuatro propiedades fundamentales:

**Multiplicidad.** Un algoritmo se puede escribir de diferentes maneras. "Siempre existen múltiples formas de ir desde el punto A hasta el punto B."

**Hipótesis.** Un algoritmo exige determinadas suposiciones y conjeturas. Saber llegar. Según la metáfora de Casey Reas: "la indicaciones de senderismo asumen que usted sabe ir de excursión, desde elegir el calzado adecuado, hasta comprender cómo seguir un camino serpenteante y que debe llevar agua suficiente. Sin estos conocimientos, el senderista podría acabar perdido, deshidratado y con los pies destrozados."

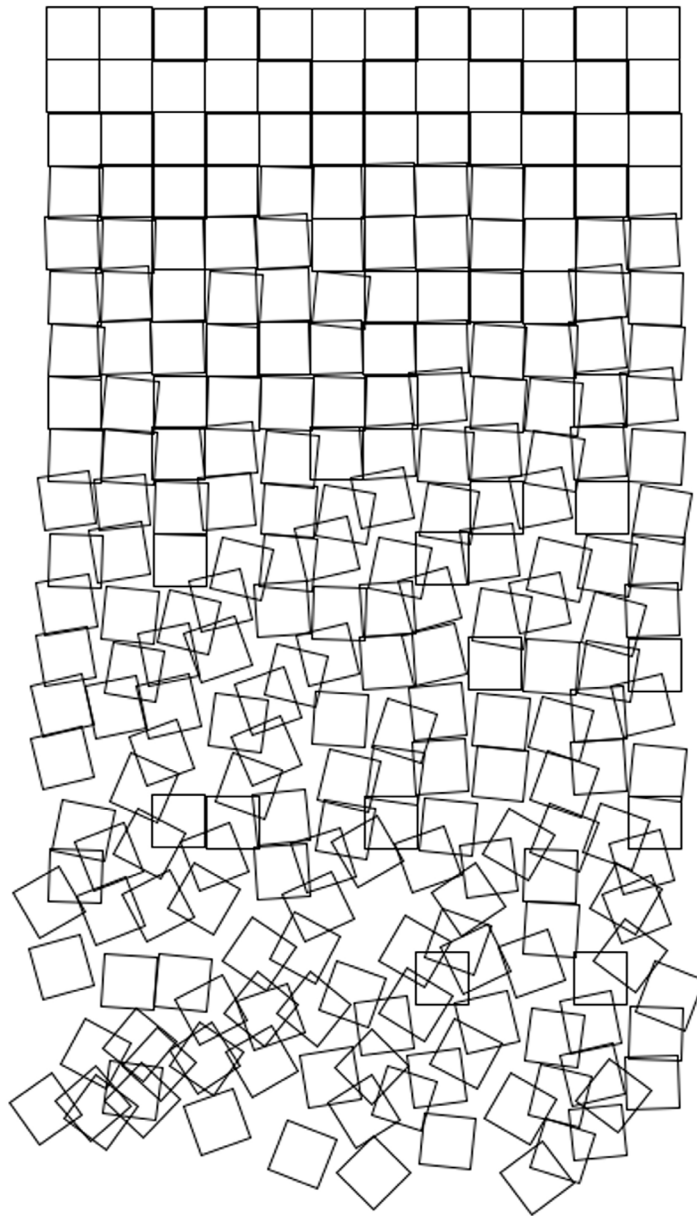
**Decisiones.** Ante una bifurcación un algoritmo debe seleccionar el camino correcto.

**Modularidad.** Un algoritmo complejo debe ser dividido en piezas modulares.

La siguiente imagen es una recreación en Processing<sup>18</sup> de la obra de Georg Nees: Schotter, 1964. Nees es probablemente el primer artista digital que presenta dibujos "generados algorítmicamente por un ordenador digital, bajo el control del programa."

---

18 Processing es un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en Java, de fácil utilización, y que sirve como medio para la enseñanza y producción de proyectos multimedia e interactivos de diseño digital. Fue iniciado por Ben Fry y Casey Reas a partir de reflexiones en el Aesthetics and Computation Group del MIT Media Lab dirigido por John Maeda.



Georg Nees. *Schotter*, 1960. Recreado por Jim Plaxco. Disponible en [http://www.artsnova.com/Nees\\_Schotter\\_Tutorial.html](http://www.artsnova.com/Nees_Schotter_Tutorial.html), [22/6/2013].

Este es un ejemplo paradigmático de la estética generativa basada en el principio estocástico y en la redundancia estética; redundancia y complejidad están íntimamente relacionados. A continuación se muestra un “posible” código que la genera. Cada vez se produce una versión de la misma obra diferente en grado de todas las demás pero en la misma clase.

```
// Georg Nees, Schotter, Reproduction by Jim Plaxco, www.artsnova.com
int columns = 12; // number of columns of squares
int rows = 22; // number of rows of squares
int sqsize=30; // size of each square
float rndStep=.22; // Rotation Increment in degrees
float randsum=0; // Cumulative rotation value
int padding=2*sqsize; // margin area
float randval; // random value for translation and rotation
float dampen=0.45; // soften random effect for translation

void setup() {
  size((columns+4)*sqsize,(rows+4)*sqsize);
  background(255); // set background color to white
  stroke(0); // set pen color to black
  smooth(); // use line smoothing
  noFill(); // do not fill the squares with color
  rectMode(CENTER); // use x,y value as the center of the square
  noLoop(); // execute draw() just one time
} // end of setup()

void draw() {
  for (int y=1; y <= rows; y++){
    randsum += (y*rndStep); // Increment the random value
    for (int x=1; x <= columns; x++){
      pushMatrix();
      randval = random(-randsum,randsum);
      translate( padding + (x * sqsize) * (.5*sqsize) + (randval*dampen),
                padding + (y * sqsize) * (.5*sqsize) + (randval*dampen));
      rotate(radians(randval));
      rect(0,0,sqsize,sqsize);
      popMatrix();
    } // end of x loop
  } // end of y loop
} // end of draw()
```

Roman Verotsko. FF, plotter drawing, 2004, 50 x 76 cm.

El código Processing no es binario. Los códigos se transcodifican en diferentes niveles desde el código fuente (en un lenguaje lo mas parecido posible al natural) en la capa más alta hasta el código binario en la más baja (formado por ceros y unos) en un mecanismo que se conoce como virtualización. Cuando se implementa un lenguaje de programación (como es Processing), las estructuras de datos y algoritmos que se utilizan en la ejecución de un programa definen las máquinas virtuales, implícitamente, para este lenguaje.

El código es útil para controlar las operaciones del ordenador. Es un algoritmo escrito en un lenguaje de programación.

Todo lenguaje tiene *sintaxis, semántica y jerarquía*. Los lenguajes son códigos que especifican determinada secuencia de operaciones sobre otros códigos de información: los datos.

**Sintaxis** (forma). Un código es un subconjunto de caracteres escogidos de algún conjunto o alfabeto de caracteres. La sintaxis de un lenguaje determina las reglas de validez de un programa. Por ejemplo, en el código anterior, las palabras claves: setup, draw, int, for, etc., los operadores aritméticos, relacionales y lógicos: +=, <=, ++, \*, etc., los comentarios: // end of draw(), etc., determinan la sintaxis del lenguaje.

**Semántica** (significado). Reglas que determina el significado de los códigos.

**Jerarquía**. Los códigos se organizan según una jerarquía de árbol, cuyas unidades son comunes y familiares a la mayoría de los lenguajes. Como los lenguajes humanos, sugieren Casey Reas y Ben Fry<sup>19</sup> los lenguajes de programación pueden ser agrupados en conjuntos relacionados. El código exige la formación de determinadas representaciones mentales.

“Usar la programación no es sólo aumentar la capacidad de manipular grandes volúmenes de información sino fomentar nuevas y diferentes formas de pensamiento.” McLuhan escribió: “los nuevos medios no son sólo artilugios mecánicos para crear mundos de ilusión, sino nuevos lenguajes con un nuevo y único poder de expresión.” Escribir código es una pasarela a la realización de estas nuevas formas.

Uno de los procesos que mejor realizan los ordenadores es repetir; realizar con precisión los mismos cálculos una y otra vez. Todos los códigos posibilitan la repetición (e.g., bucles for del código anterior). La repetición es necesaria a la creación. No se puede crear de la nada. La creación es repetición (copia) más innovación (transformación, combinación). La repetición, en el time-based art, es ritmo. Uno de los mecanismos más potentes de la innovación es el error, el ruido. Obsérvese, por ejemplo, el uso de valores aleatorios, indeterminados (en un intervalo o rango), mediante la instrucción random, en el código de simulación de Schotter. La *iteración* y la *recursión* son mecanismos de repetición del código.

La transformación se basa, fundamentalmente, en la aplicación de tres procesos básicos: *traslación, rotación y escalamiento*; respecto a un sistema de referencia<sup>20</sup>.

**Traslación**. Movimiento en una o varias dimensiones del que resulta un cambio de posición. (translate en Processing).

**Rotación**. Movimiento de cambio de orientación o giro. (rotate en Processing).

**Escalamiento**. Movimiento de tamaño, importancia o proporción.

La escala relaciona las dimensiones de un objeto respecto a un sistema de referencia. Una forma sólo puede ser mayor o menor que otra en el mismo sistema de referencia. El dimensionamiento de un objeto

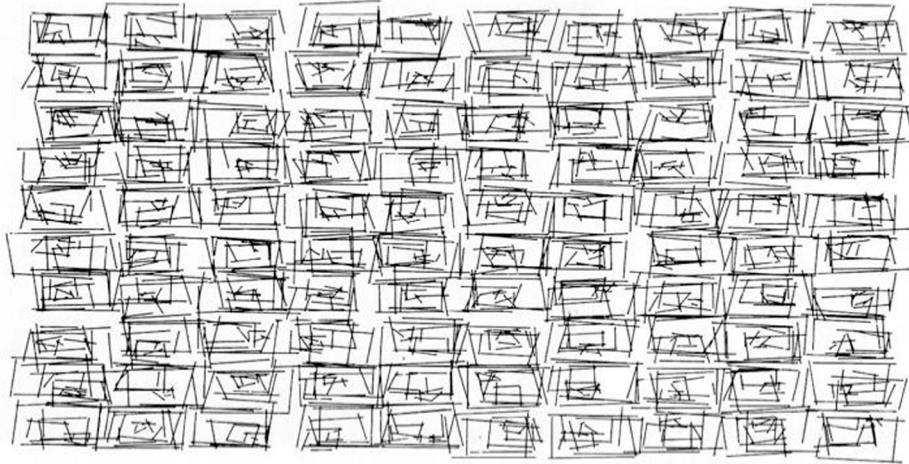
---

19 REAS, C. y FRY, B.: *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Ed. MIT Press. Cambridge, 2007.

20 Estas operaciones en el espacio se definen algebraicamente en la denominada transformación afín; donde es el vector de traslación y en dependencia de los valores que tome la matriz se pueden realizar operaciones de escala, de rotación o de distorsión (shear) horizontal o vertical. La transformación afín no sólo expresa conceptos complejos con simplicidad, es un objeto estético. Véase: DURÁN, A. J.: “El valor estético de las Matemáticas”, en Gaceta de la Real Sociedad Matemática Española, Vol. 4, N° 2, 2001. Pp. 329-354.

es una herramienta muy valiosa para establecer las proporciones de las formas en una composición mientras que el escalamiento supone un cambio o movimiento de estas proporciones.

Ruido es interferencia y novedad. Ruido y azar pueden crear orden. El ruido puede no ser una perturbación indeseable sino un mecanismo de creación.



Vera Molnar. *Hypertransformations*, 1975. Molnar coloca formas geométricas simples (cuadrados) e introduce ciertos cambios a cada uno (ruido), ya fuera a un cuadrado específico o la unión de uno con otro. Su interés es producir cambios significativos entre sus obras a partir de reglas simples.

Algunas de las propiedades deseables para generar comportamientos complejos mediante reglas simples son: *integración, flexibilidad, modularidad, escalabilidad.*

**Integración.** Grado de universalidad en las interfaces de un sistema. Un código es integrable si posee una interfaz de entrada/salida bien definido y estándar.

**Flexibilidad.** Los componentes del sistema son ampliamente parametrizables y adaptables. Una forma simple es más flexible cuanto mayor sea su capacidad de variación mediante la configuración de un número menor de parámetros.

**Modularidad.** Grado en que los componentes de un sistema pueden ser separados y recombinados. Un componente es modular cuando su combinación con otros componentes produce una multitud de formas.

**Escalabilidad.** Manejo de una cantidad creciente de trabajo de manera eficaz o predisposición positiva a la ampliación para adaptarse a ese crecimiento. Un algoritmo es *escalable* si es suficientemente eficaz y práctico al aplicarlo en situaciones de altas dimensiones.

Las piezas de Lego, por ejemplo, son un ejemplo muy visual de integración, modularidad y escalabilidad; incluso de flexibilidad si otorgamos a las propiedades de las piezas (forma, color) la capacidad de selección del repertorio de propiedades del conjunto.

## Prácticas expandidas

Para Roman Verotsko, pionero del **software art**, "todo el arte usa algoritmos de forma implícita, lo que pasa es que nosotros lo hacemos explícitamente focalizando nuestro arte en el algoritmo."

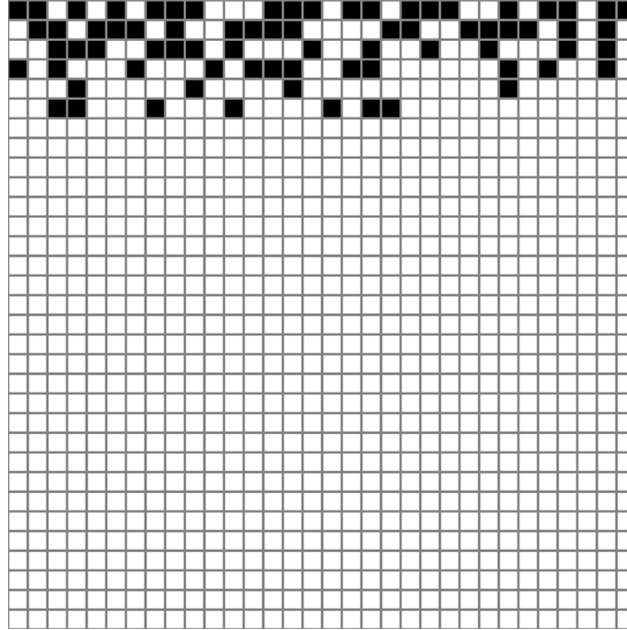


Roman Verotsko. FF, plotter drawing, 2004, 50 x 76 cm.

El **database art** utiliza el dato como sustancia de la obra mientras que el **visualization art** se concentra más en la exploración visual de los datos. "La visualización de datos y la relación de estos entre sí, ha dejado de ser un mar de letras y cifras desconectadas, para pasar a formar parte de las imágenes, de mapas visuales que revelan conceptos antes ocultos en ese tejido indescifrable".<sup>21</sup> Por ejemplo, el **networkism**:

Estimulados por las propiedades rizomáticas como la no linealidad, la multiplicidad o la interconexión y los avances científicos en áreas como la genética, la neurociencia, la física, la biología molecular, los sistemas informáticos y la sociología, el networkismo es una corriente artística pequeña pero creciente, caracterizada por la representación gráfica de estructuras figurativas de grafos, ilustraciones de topologías de red que revelan complicados patrones de nodos y enlaces. Como consecuencia directa del reciente estallido de la visualización de la red, el networkismo está igualmente motivado por el descubrimiento de nuevos dominios de conocimiento como lo es el deseo de la representación de sistemas complejos. [...] Las redes nos muestran que hay orden en el desorden, que hay unidad en la diversidad y, sobre todo, que la complejidad es asombrosamente hermosa.<sup>22</sup>

- 
- 21 OLIVA, M.: "Networkism: La belleza de la complejidad", en *Arte, Ciencia y Tecnología. Experiencias docentes y creativas*. Cuevas, María et al. (Eds.), PIMCD 2011– 2012 (No 188). Vicerrectorado de Evaluación de la Calidad y Departamento de Dibujo I. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2012, p. 54.
- 22 SANTAMARÍA, F.: "Reflexiones sobre ecologías y espacios del aprendizaje, análisis del aprendizaje y análisis de redes sociales, visualización de datos, Big Data y otros temas emergentes". [Blog Internet]. Fernando Santamaría. *Networkismo: interconexión entre la ciencia y el arte*, 2011. [citado 2013/abril/11]. Disponible en: <http://fernandosantamaria.com/blog/2011/12/networkismo-interconexion-entre-la-ciencia-y-el-arte/>. Véase Lima, Manuel. *Visual Complexity. Mapping Patterns of Information*. New York: Princeton Architectural Press, 2011.



John F. Simon Jr; Every Icon, 1997. El tablero, de 32 x 32 casillas, explora iterativamente, mediante permutaciones, todas las combinaciones posibles de cuadrados blancos y negros dentro de los límites espaciales de una cuadrícula bien delimitada. El número total de variaciones, redondeado y expresado matemáticamente es de aproximadamente  $1,8 \times 10^{308}$  (téngase en cuenta que 1 billón es sólo  $10^9$ ). Simon calcula que el último icono, correspondiente al tablero completamente negro, se mostrará en varios cientos de billones de años (teniendo en cuenta la potencias de los ordenadores en esa época). A finales de los ochenta, en pleno postmodernismo, muchos hablaban del fin de la imagen. Con este planteamiento conceptual Simon quería demostrar justo lo contrario: que incluso en un simple espacio de 32 x 32, las posibilidades de formación de imágenes eran enormes.

El *a-life art* (vida e inteligencia artificial) nace de las viejas aspiraciones de reproducir las propiedades de la vida con herramientas tecnológicas.<sup>23</sup> La emergencia, entendida como proceso, es útil para entender los resultados de sistemas formados por una multitud de complejas microinteracciones. Los algoritmos genéticos son un tipo de modelo computacional inspirados en la teoría de la evolución. Los algoritmos genéticos aportan reglas simples (copiar; transformar; combinar) para la resolución de problemas complejos.

---

23 Chris Langton encontró en *El juego de la vida* (un modelo extremadamente simple capaz de generar estructuras de complejidad casi infinita), desarrollado por John Conway en el MIT en 1970, una perspectiva de entender lo vivo “nueva y revolucionaria: la vida podía existir en el mundo virtual, ser recreada en un ordenador” (Solé, *Opus Cit.*, p. 39). En un tablero bidimensional, con determinado número de casillas, en cada paso del juego las casillas se colorean negras o blancas en dependencia de unas reglas simples y arbitrarias; aunque lógicas. El motor del juego es el azar.

Estas prácticas constituyen parte del núcleo duro de la virtualidad *cerrada*.<sup>24</sup> Ya sea integradas en el término *computer art*, o dispersas según el medio específico sobre el que actúa: *imaging art*, *sound art*, *cinema art*, *animation art*, etc. Entiéndase por cerrada interacción local en lugar de global. Sin embargo el ordenador se extiende a través de las redes por prácticamente la totalidad del espacio real a cualquier otro ordenador y su interactividad a tal escala con el resto superpone un *hiperespacio* virtual: el *ciberespacio*. El *net art*<sup>25</sup> define la actividad artística basada en Internet: la herramienta por excelencia de la virtualidad *abierta*. Como medio "Internet es una gigantesca hipernarrativa en la que unos enlaces nos van llevando a otros".<sup>26</sup> George Landow, define al *hipertexto* como "un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada." Los bloques de información se denominan *nodos* o *lexias* y los enlaces, *nexos*. Obsérvese que *hipermedia* es una extensión de la noción de texto hipertextual que incluye información sonora, visual, animación, etc. El hipermedia es un mecanismo narrativo muy potente. Como dice Lev Manovich:

El mayor hipertexto es la Red en sí, porque es más compleja, impredecible y dinámica que cualquier novela que haya sido escrita alguna vez por cualquier autor; incluido James Joyce.

Las prácticas artísticas basadas en Internet (también conocidas como *web art* o *networked art*) son omnipresentes; tienen la peculiaridad de poder manifestarse en cualquier lugar y en cualquier momento sin ningún control de la imagen y con cierta capacidad de interacción, no necesitan la «caja blanca» para su exposición y requieren (con gran dependencia), probablemente como ninguna otra, de un gran y complejo despliegue técnico especializado. La apropiación en el *net.art*, como alertan Tribe y Jana:

Es algo tan habitual que casi se da por supuesta. [...] Internet y las redes de intercambio de archivos, permiten a los artistas un fácil acceso a imágenes, sonidos, textos y otros recursos. Esta hiperabundancia de materiales, combinada con la ubicua función cortar/pegar de los programas informáticos, ha contribuido a despejar la idea de que crear algo de la nada es mejor que tomarlo prestado.

El *net.art* tuvo que esperar a principios de los 90 para manifestarse cuando se extiende como un medio de comunicación masivo el protocolo HTTP (Hypertext Transfer Protocol), base de la actual WWW (World Wide Web), desarrollado por Tim Berners-Lee, investigador del CERN (European Organization for Nuclear Research) en Ginebra. Las bases tecnológicas de Internet datan de 1969 con el desarrollo de la red ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network) y la interconexión, posteriormente, de diferentes redes como: ARPANet, CSnet, MILNET y NSFNet. El término Internet aparece, de hecho, en 1974.

**Installation art** agrupa a todas aquellas prácticas que requieren de la interacción o participación del espectador normalmente sin control del artista.<sup>27</sup> Esta posibilidad de interacción es, a menudo, explotada

---

24 Entiéndase por cerrada interacción local en lugar de global.

25 Véase GREENE, R.: *Internet Art*. Ed. Thames & Hudson (World of Art), 2004.

26 TUBAU, D.: *El Guión del Siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Ed. Alba. Barcelona, 2011, p. 138.

27 RUSH, M.: *New Media in Art*. Ed. Thames & Hudson, 2005, p. 198; PAUL, C.: *Digital Art*. Ed. Thames & Hudson (Word of art), 2008, pp. 71–96.

en obras de marcado carácter social (redes sociales, blogs, servicios de noticias, *smartphones*, etc.). El biólogo y teórico Arjen Mulder describe la interacción “como un proceso complejo de auto-organización en lo que se refiere a la regulación de los cambios fundamentales y la configuración del comportamiento explorativo en un sistema o red.<sup>28</sup>”



Michael Bielicky / Kamila B. Richter. *Columbus 2.0*, 2008 / Interaktive Netz- Installation. El espectador puede navegar mediante un timón de barco (interfaz) a través de noticias en tiempo real proyectadas en la superficie del edificio.

El **game art** o **video game art** es un tipo especial de práctica interactiva que utiliza el juego como medio experiencial. Puede ser local o global. A menudo se intervienen juegos clásicos alterando su código pero sin duda la mayor fascinación hacia el medio es el propio código.<sup>29</sup>

Las prácticas extendidas basadas en el código, que Lev Manovich cataloga como **new media art**, satisfacen los siguientes principios:<sup>30</sup>

**Representación numérica.** Todos los objetos se componen de código digital. Por lo que: un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos) y está sometido a una manipulación algorítmica. Los nuevos medios son *programables*.

**Modularidad.** Los objetos de los nuevos medios se agrupan en objetos a mayores escalas a la vez que mantienen sus identidades.

**Automatización.** Operaciones tales como creación, manipulación y acceso, pueden automatizarse; es posible suprimir, en parte, la intencionalidad humana.

**Variabilidad.** En lugar de copias idénticas un objeto de los nuevos medios puede existir (ser) en versiones distintas. El hecho de que los elementos de los objetos mantengan sus identidades posibilita su manipulación de tal manera que se adapten, sobre la marcha, al sujeto (lógica postindustrial). Los elementos mediáticos pueden alojarse en bases de datos a partir de las cuales desplegar su multiplicidad (representación, resolución, forma, contenido).

---

28 LIESER, W.: *Arte Digital*. Ed. H. F. Ullmann. Tandem Verlag. 2009.

Pero, sin duda, la propuesta más sorprendente de Manovich es la **transcodificación**; proceso mediante el cual cualquier *media* traducido, convertido, transformado o migrado al dominio digital se convierte, *per se*, en *new media*.

Esta característica propia a los “nuevos medios de comunicación” es una de las más importantes en cuanto a su capacidad de cambio y sustitución en las categorías culturales y conceptuales, logrando una comunicación de igual significado pero distinto código, formato y categorización.<sup>31</sup>

La *transcodificación* justifica el desplazamiento de los media hacia el código, lo irremediable.

El triunfo de lo digital parece un paradigma superado, casi una obviedad. Lo analógico es tan solo un resquicio romántico del pasado, visitable desde la morriña de la autenticidad de lo material, pero inservible de cara a lo práctico. Lo analógico queda así más como una rememoración de sensaciones pasadas, lo digital es la única realidad práctica posible desde todos los puntos de vista: trabajo, ocio, comunicación, creación...<sup>32</sup>

El paradigma de lo digital se impone por la economía de representar con “suficiente” precisión la realidad en la virtualidad formada sólo por ceros y unos y por la infinita potencialidad de lo posible. McLuhan predijo la “aldea global” como modo de interconexión humana a escala global. En el nuevo territorio espacio-tiempo el homo híbrido no sólo vive con los vivos, la realidad biológica; también convive con ciborgs, avatares, robots y bots.

“Prometeus: la revolución de los medios”, producida por la consultora italiana Casaleggio Associati, da una visión futurista que confirma la tesis de Baudrillard, inspirada en una suerte de homenaje a la capacidad proyectiva de Philip K. Dick, cuya “voz” avatar locuta el texto que se transcribe a continuación:

El Hombre es Dios. Él está en todas partes, él es cualquiera, él conoce todas las cosas. Este es el nuevo mundo de Prometeus. Todo comienza con la revolución de los medios masivos de comunicación, con Internet, al final

Todo lo relacionado con los viejos medios desaparece: Gutenberg, los derechos de autor, la radio, la televisión, la publicidad. El viejo mundo reacciona: más restricciones al derecho de autor; nuevas leyes contra las copias no autorizadas. Napster, la sociedad de música peer to peer es llevada a juicio.

---

29 A principios de 2012 el Museo de Arte Moderno de Nueva York, el MoMA, compró el código de catorce videojuegos. En la página web del museo Paola Antonelli, curadora del departamento de Arquitectura y Diseño del MoMA que adquirió el lote, dice: “¿Son los juegos de video un arte? Seguro que lo son” y añade “Nuestros criterios, por lo tanto, no sólo hacen hincapié en la calidad visual y la experiencia estética de cada juego, sino también en los muchos otros aspectos –desde la elegancia del código hasta el diseño de la conducta del jugador– que pertenecen al diseño de la interacción”.

Véase [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters](http://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters), [19/5/2013].

30 MANOVICH, L.: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona, 2006, pp. 72-82.

31 STIPECH, A.: *Transcodificación* [Blog Internet], 15/9/2008 – [10/5/2013]. Disponible en: <http://guardiadiago.blogspot.com.es/2008/09/transcodificacin.html>.

32 RIVERO, L. D. “¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital en *Discursos sobre Arte Digital*”. Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga (España), 2012. P.18.

Al mismo tiempo, en Internet aparecen las radios gratuitas. TIVO, la tele- visión Internet permite evitar la publicidad. El Wall Street Journal sale en Internet. Google lanza Google News. Todos los días millones de personas leen Ohmynews, el periódico online más grande escrito por miles de periodistas. Flickr se convierte en el mayor archivo de fotografías de la historia; Youtube para las películas.

El poder a las masas. Surge una nueva figura: el prosumer: productor y consumidor de información. Cualquiera puede convertirse en un “prosumer”. Canales con noticias empiezan a estar disponibles en Internet. Los blogs se vuelven más influyentes que los viejos medios. Los Diarios son distribuidos gratuitamente. Wikipedia es la más completa enciclopedia que haya existido jamás. En el 2007 la revista Life cierra. El New York Times vende su propia televisión y declara que el futuro será digital. La BBC lo sigue.

En las mayores ciudades del mundo las personas se conectan gratuitamente. En los ángulos de las calles Tótems imprimen páginas sacadas de blogs y diarios digitales. Millones de personas ya se están acostumbrando a las muchas palabras virtuales de Internet. Las personas pueden tener, online, múltiples identidades. Second Life lanza el Avatar hablante. Los viejos medios de comunicación rompen las hostilidades: se agrega una tasa a cada transmisión. Las revistas, las radios y las televisiones son financiadas por los Estados; descargar ilegalmente de la red es sancionado con años de cárcel. Alrededor del 2011 llega el punto sin retorno: la mayoría de las inversiones publicitarias se realizan en la Red, los diarios electrónicos son productos de masas, cualquiera puede leer cualquier cosa en su hoja de plástico.

En 2015 los diarios y las compañías de televisión desaparecen, la digital terrestre es abandonada, la radio se traslada a Internet. La arena de los medios está cada vez menos poblada, sólo el Tiranosaurio Rex sobrevive. La Red incluye y unifica todo el contenido. Google compra Microsoft, Amazon compra Yahoo convirtiéndose en un líder mundial de la información junto con la BBC, CNN y CCTV. El concepto de información estática como son los libros, los artículos y las imágenes, cambia y todo es transformado en flujo de conocimiento. La publicidad es elegida por los creadores de contenidos y por los autores y se transforma en información, comparación, experiencia.

En 2020 Lawrence Lessing, autor de “Cultura Libre” es el nuevo ministro de justicia de los Estados Unidos y declara ilegal el derecho de autor. Dispositivos que replican los cinco sentidos ya están disponibles en los mundos virtuales. La realidad puede ser replicada en Second Life. Cualquier tiene un agav: agente-avatar que busca información, personas y lugares en los Mundos Virtuales.

En el 2022 Google lanza Prometheus: el Agav con interfaz estándar, Amazon crea Place, una compañía que replica la realidad. Estar en Marte, en medio de la batalla de Waterloo o presenciar la Super Bowl, es real.

En 2027 Second Life se transforma en Spirit. La gente se convierte en lo que desea y comparte la memoria, las experiencias, los sentimientos. La memoria se vuelve objeto de comercio normal.

En 2050 Prometheus compra Place y Spirit. La vida virtual es el mercado más grande del planeta. Prometheus financia todas las misiones espaciales a fin de encontrar nuevos mundos para sus propios consumidores: los Avatares terrestres. La experiencia es la nueva realidad.

## Bibliografía

- ALSINAI, P.: *Arte, Ciencia y Tecnología*. Editorial UOC. Barcelona, 2007. (Col.Tic.cero, 7).
- BAUDRILLARD, J.: *La guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Ed. Anagrama. Barcelona, 1991.
- BOHNACKER, H.; GROß, B.; LAUB, J. y LAZZERONI, C. (Eds.). *Generative Design: Visualize, Program, and Create with Processing*. Ed. Princeton Architectural Press, 2012.
- BORENSTEIN, G.: *Making Things See: 3D Vision with Kinect, Processing, and Arduino: 3D vision with Kinect, Processing, Arduino, and MakerBot*. Ed. O'Reilly Media. Beijing, 2012.
- DELEUZE, G.: *Diferencia y repetición*. Ed. Amarrortu editores. Buenos Aires, 2009.
- DURÁN, A. J.: "El valor estético de las Matemáticas", en *Gaceta de la Real Sociedad Matemática Española*, Vol. 4, N° 2, 2001. Pp. 329-354.
- ECO, U.: *La estrategia de la ilusión*. Ed. Lumen. Barcelona, 1986.
- FERNÁNCEZ MALLO, A.: *Postpoesía. Hacia un nuevo paradigma*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2009.
- GARCÍA, L.: *Conservación y Restauración de Arte Digital*. Dirigida por Pilar Montero. Tesis doctoral inédita. Universidad Europea de Madrid, Facultad de Artes y Comunicación, 2011.
- GARCÍA, L.: "Heterotopía Digital", en Crespo, José L. (Ed.), *Discursos sobre Arte Digital*. Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga, España, 2012, pp. 98-114.
- GARCÍA, L.: "La producción de arte digital como proceso de Restauración", en Crespo, José L. (Ed.), *Bellas Artes y Sociedad Digital*, Cuadernos Bellas Artes 01. Ed. Sociedad Latina de Comunicación Social. Tenerife, 2012, pp. 11-26.
- GARCÍA, L.: "Transdisciplinariedad y complejidad", en CUEVAS, M. et al. (Eds.), *Arte, Ciencia y Tecnología. Experiencias docentes y creativas*. PIMCD 2011-2012 (N° 188). Vicerrectorado de Evaluación de la Calidad y Departamento de Dibujo I. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2012, pp. 36-47.
- GREENE, R.: *Internet Art*. Ed. Thames & Hudson (World of Art). Londres, 2004.
- GREENBERG, I.: *Processing: Creative Code and Computational Art*. Ed. Friends of Ed, an Apress Co. Berkeley, CA, 2007.
- HIGGINS, D.: "Intermedia", en *Leonardo*, Vol. 34, No. 1, 2001.
- IGOE, T.: *Making Things Talk*. Ed. O'Reilly. Beijing ; Cambridge [Mass.], 2007.
- KARVINEN, K y KARVINEN, T.: *Arduino. Bots and Gadgets*. Ed. O'Reilly. Beijing ; Sebastopol, CA, 2011.
- KLANTEN, R.; EHMANN, S. y FEIREISS, L.: *A Touch of Code: Interactive Installations and Experiences*. Ed. Gestalten. Berlín, 2011.
- LÉVY, P.: *¿Qué es lo virtual?* Ed. Paidós. Barcelona, 1995.
- LIESER, W.: *Arte Digital*. Ed. Ullmann, cop. Berlín, 2009.
- LIMA, M.: *Visual Complexity. Mapping Patterns of Information*. Ed. Princeton Architectural Press. Nueva York,

- LUCAS [et al.]. E.: *El proceso como paradigma : arte en desarrollo, movimiento y cambio*. Ed. Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial, 2010.
- McLUHAN, M.: *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Ed. Paidós. Barcelona, 2009.
- MANOVICH, L.: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ed. Paidós Ibérica. Barcelona, 2006.
- OLIVA, M.: "Networkism: La belleza de la complejidad", en CUEVAS, M. et al. (Eds.), *Arte, Ciencia y Tecnología. Experiencias docentes y creativas*. PIMCD 2011–2012 (Nº 188). Vicerrectorado de Evaluación de la Calidad y Departamento de Dibujo I. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2012, pp. 54-59.
- PAUL, Ch.: *Digital Art*. Ed. Thames & Hudson (Word of art). Nueva York, 2008.
- PETZOLD, Ch.: *Code. The Hidden Language: The Hidden Language of Computer Hardware and Software*. Ed. Microsoft Press. Redmond, Wash., 1999.
- REAS, C., y FRY, B.: *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. Ed. The MIT Press. Cambridge, Mass., 2007.
- REAS, C., McWILLIAMS, Ch. y LUST. FORM+CODE: *In Design, Art, and Architecture*. Ed. Princeton Architectural Press. New York, 2010.
- RIVERO, L. E.: "¿Y si desaparecemos? Sobre el arte y la vida digital", en CRESPO, J.L. (Ed.), *Discursos sobre Arte Digital*. Grupo de investigación Eumed.net (SEJ 309), Universidad de Málaga (España), 2012, pp. 17-33.
- RUSH, M.: *New Media in Art*. Ed. Thames & Hudson. Londres, 2005.
- SANTAMARÍA, F.: *Reflexiones sobre ecologías y espacios del aprendizaje, análisis del aprendizaje y análisis de redes sociales, visualización de datos, Big Data y otros temas emergentes*. [Blog Internet]. Fernando Santamaría.
- Networkismo: interconexión entre la ciencia y el arte*, 2011. [citado 2013/abril/11]. Disponible en: HYPERLINK "<http://fernandosantamaria.com/blog/2011/12/networkismo-interconexion-entre-la-ciencia-y-el-arte/>" <http://fernandosantamaria.com/blog/2011/12/networkismo-interconexion-entre-la-ciencia-y-el-arte/>.
- SHANNON, C. E.: "A Mathematical Theory of Communication", en *Bell System Technical Journal*. Vol. 27, No 3, Julio/Octubre 1948, pp. 379-423.
- SOLÉ, R.: *Vidas sintéticas. Una aproximación revolucionaria a la ciencia, la historia y la mente*. Metatemáticas. Ed. TusQuets Editores. Barcelona, 2012.
- STIPECH, A.: *Transcodificación* [Blog Internet], 15 sept 2008 – [citado 2013/abril/10]. Disponible en: <http://guardiadiago.blogspot.com.es/2008/09/trancodificacin.html>.
- TRIBE, M. y REENA, J.: *Arte y Nuevas Tecnologías*. Ed. Taschen, 2006.
- TUBAU, D.: *El Guión del Siglo 21. El futuro de la narrativa en el mundo digital*. Ed. Alba. Barcelona, 2011.
- WANDS, B.: *Art of the Digital Age*. Ed. Thames & Hudson. Nueva York, 2006.
- WILSON, S.: *Information arts. Intersections of art, science and technology*. Ed. The MIT Press. Cambridge, 2003.
- WOLFRAM, S.: *A New Kind of Science*. Ed. Wolfram Media. Champaign, 2002.



# REALIDADES CALEIDOSCÓPICAS

---

Virginia de la Cruz Lichet

## INTRODUCCIÓN

La imagen es una representación que reflexiona y nos hace reflexionar en torno a los conceptos de espacio y tiempo. El espacio dentro del espacio o el tiempo dentro del tiempo son dos maneras de leer, interpretar y experimentar una y cada imagen que se nos presenta ante nuestros ojos. *El Mystère de Picasso*<sup>1</sup> es buena prueba de ello. Aquí Clouzot nos revela la esencia del proceso creativo, aquel en el que se multiplican tiempos y espacios capaces de narrar a distintos ritmos y dimensiones diferentes de una misma realidad. De esta forma, el cuadro (o pintura) dentro de la pantalla oculta, invisible y traslúcida, se convierte en un tiempo y un espacio que se corresponde absolutamente con el pictórico. Estamos viendo, en color, el proceso creativo con sus tiempos reales (y no fílmicos). Así pues, lo que consigue Clouzot con este filme documental no es intentar explicarnos nada, tal y como afirma André Bazin, sino mostrarnos conceptos, quizás poco visibles por el espectador; tales como la duración pictórica, el orden espacial, las fases intermedias de ese proceso que se hacen invisibles y desaparecen de la epidermis de la obra.<sup>2</sup>

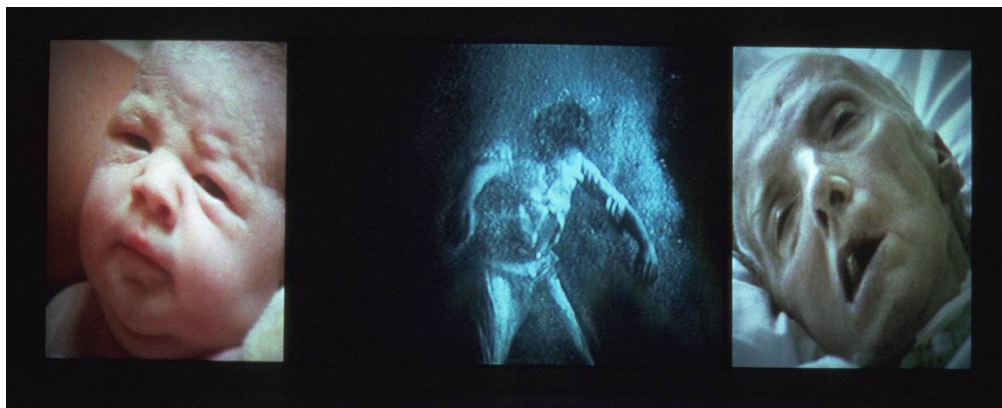


Henri Georges Clouzot  
*Le mystère Picasso*. 1956

- 
- 1 CLOUZOT, G.: *El Mystère de Picasso* [DVD]. Madrid: Scherlock Films. 1955. 75 min.
  - 2 BAZIN, A.: "Un film Bergsonian: 'Le Mystère Picasso'", en *¿Qué es el cine?*. Ed. Rialp. Madrid, 1990. Pp. 217- 227. (Artículo publicado en la revista *Cahiers du Cinéma*, nº 60, junio 1956)

## REALIDADES ENFRENTADAS. BIDIMENSIÓN TRIDIMENSIONAL.

En este sentido, la imagen-pantalla nos proyecta hacia la creación de espacios tridimensionales que desde el video monocanal hasta las instalaciones interactivas hacen que la visión y la experimentación, por parte del espectador, se multipliquen y se expandan tanto en el plano de la realidad como en el de la ficción. Así dos realidades se muestran frente a frente, configurando una bidimensión tridimensional. La instalación de Bill Viola, el Tríptico de Nantes, realizada para una iglesia del siglo XVII en Nantes y por encargo del Centro Nacional de Artes Plásticas en el año 1992, nos muestra una reflexión en torno a la vida desde su principio hasta su fin, uniendo ambos espacios (nacimiento-muerte) y creando en la configuración de ese bucle una suerte de agujero negro (compuesto por la imagen central) que todo lo contiene: el principio y el fin. La muerte de su madre y el nacimiento de su hijo, colocados en tiempos paralelos permite dar sentido a las grandes preguntas existenciales del hombre, creando una secuencia de causa y efecto. Aunque Viola nos haga creer en el equilibrio vital del mundo, en realidad se trata de un simulacro temporal en el que coloca los distintos tiempos de cada proyección de forma consecutiva y simultánea. Sin embargo, esto no es así, ya que su hijo nació en 1988 y su madre falleció en el 1991. No obstante, un año más tarde, nace esta pieza que podemos entender como una síntesis de su reflexión en torno a la vida y la muerte, mucho más profunda que una simple narración secuencial de la vida<sup>3</sup>.



Bill Viola. *Tríptico de Nantes*. 1992

La idea pues de tiempo pausado viene a definirse, de forma muy eficaz, en muchas de las piezas de Bill Viola. Desde sus *Durmientes* (1992) hasta *Cielo y Tierra*, podemos encontrar el tiempo detenido en ese diálogo mudo, expresión de las palabras no dichas y de las emociones latentes, en ese estado de letargo que se hace extensible al espectador:

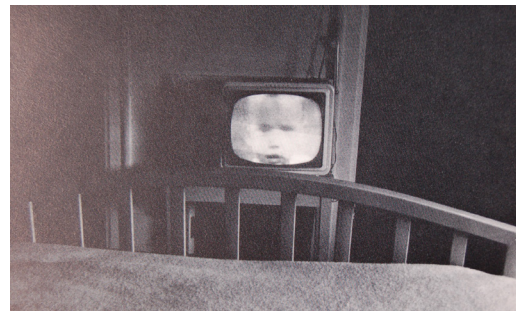
---

3 PALLIER, M. (Dirección); MARTÍNEZ, M. (Realización): "Bill Viola", en *Metrópolis*. [Programa Televisivo]. 5, Agosto 2010. Consultar también: <http://www.billviola.com/>



Bill Viola. *Cielo y Tierra*. 1992

Así, en la era tecnológica, la pantalla, el televisor, el monitor, el proyector se han hecho con muchos de los espacios artísticos desde los años 70 en adelante. Desde la inclusión de televisores en las fotografías de Lee Friedlander, ya en la década de los 60, incluyendo una imagen descontextualizada del escenario retratado, hasta las instalaciones de un Muntadas que utiliza el objeto televisor no como fuente de proyección de imagen, sino como elemento-obstáculo para las mismas, como sucede en *La Televisión* (1980); pasando inevitablemente por gran número de instalaciones de Nam June Paik como *TV Garden* (1974-1978), esta última construida con treinta televisores en color y plantas.<sup>4</sup> De esta forma, dos realidades se enfrentan una a la otra construyendo espacios para la reflexión y para la toma de conciencia de nuevas realidades, esta vez colocadas ante nuestros ojos.



Lee Friedlander: *Sin título*. 1962

4 RAMÍREZ, J.A.: *(Des)Orden visual del Arte Moderno*. Ed. Akal. Madrid, 2009. (Col. Arte Contemporáneo, 26). Pp. 33-35.



Antoni Muntadas. *La Televisión*. 1980



Nam June Paik. *TV Garden*. 1974-78

En 1996, Gary Hill (Santa Mónica, 1951) realizó una instalación multicanal titulada *Viewer*. El espectador se ve enfrentado a unas proyecciones de personajes que aparecen frente a él. El tamaño natural de las figuras y la mirada de cada uno de ellos sobre nosotros hacen que el observador se sienta a su vez observado. El voyeur ha sido capturado visualmente y el enfrentamiento de ambos planos de realidad establece un grado cero en el contenido narrativo. La percepción temporal se detiene y, en consecuencia, se establece un estado de suspensión en el que tiempo y espacio permanecen aparentemente congelados. La instalación colocada a la manera de friso corrido, junto con el propio recorrido del espectador que mantiene ese mismo movimiento, hace que el enfrentamiento de ambas realidades se yuxtapongan en la mente del espectador; ya que en un determinado momento éste se vea confundido ante lo que observa.



Gary Hill. *Viewer*. 1996

De esta manera, el ser visto por el objeto a ver se convierte en una interacción visual que nos detiene en ese espacio de exploración experimental de nosotros mismos y del entorno creado para nosotros. Las *Talking heads* de Tony Oursler desarrolla las modalidades de un amplio territorio relacionado con el dispositivo. Con este término, afirma Christine Van Assche, "entendemos una configuración espacial en la cual el artista relaciona

fragmentos de cuerpos, objetos, paralelepípedos y esferas, pedazos de mobiliario o de inmuebles, trozos de arquitectura interior o exterior; con proyecciones visuales. Una configuración en la cual el espectador evoluciona buscando voces e imágenes"<sup>5</sup>. Estas cabezas recuerdan en cierto modo los estudios decimonónicos de Guillaume-Benjamin Duchenne de Boulogne y su *Mécanisme de la Physionomie humaine ou Analyse électrophysiologique de l'Expression des Passions*, y su álbum de fotografías, en sus estudios sobre parálisis e hipertrofias musculares. Rostros inquietantes, encapsulados por los límites de la propia imagen, rostros cuyos gritos silenciosos permanecen latentes dentro de la misma. El



Tony Oursler: *25 Heads*. 1999

monitor se ha convertido en el proceso de poner el marco, es decir de encuadrar la realidad y, por lo tanto, de elegir lo que permanecerá fuera de campo, pero también de construir esa realidad mediante un proceso de montaje de imágenes como sucede en la obra de Alfredo Jaar, bajo el título de *The fire next time*, de 1989, en la que sobre el suelo, apiladas de forma irregular, coloca unas cajas de luz con fragmentos de fotografías muy célebres que hacen referencia a la lucha por los derechos civiles en los EE.UU., en la década de los años sesenta. Cada imagen mantiene su propio encuadre y su punto de vista, de modo que, como analiza Juan Antonio Ramírez, "la disposición en el mismo espacio de todas ellas implica una escenificación efectiva de esa visión multiplicada, insistiendo en que nuestra visión

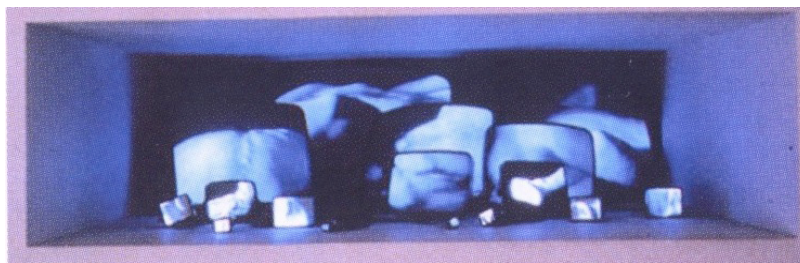


Guillaume Duchenne de Boulogne.  
*Ilustración para Mécanisme de la  
Physionomie Humaine*. 1862

- 5 VAN ASSCHE, C.: "Tony Oursler: Dispositivos", en *Catálogo de Exposición Tony Oursler*. Ed. Jeu de Paume, DA2 y Helsinki City Art Museum. 2005. Pp. 7-9.
- 6 SOUGEZ, M. L.: *Historia General de la Fotografía*. Ed. Cátedra. Madrid, 2007. (Col. Manuales Arte Cátedra). Pp. 153-157.

del mundo sólo es fragmentaria, discontinua y mutilada".<sup>7</sup>

En este sentido, un año más tarde, Gary Hill presenta una de las piezas más claras en ese intento de multiplicación de miradas, más propia del mundo cinematográfico, y de unificación de las mismas mediante un espacio común, *Inasmuch as it is always taking place* (1990). Con diecisiete monitores de distintos tamaños, sin la caja envolvente que solía encerrar los componentes de los televisores comunes, las imágenes reproducían primeros planos de fragmentos del cuerpo, unidos entre sí por ese espacio común que funcionaba a la manera de una caja espacial renacentista, manteniendo ese punto de vista ideal (el renacentista) que controlaba aún la descomposición visual de cada elemento, evitando su expansión espacial y conteniéndolo todo en ese espacio unificado.<sup>8</sup>



Gary Hill. *Inasmuch as it is always taking place*. 1990

Esta confrontación con el espectador no deja de ser ensordecedora, a la manera de una inmersión hacia las profundidades de uno mismo, buscando frente a la incomodidad de la mirada del otro, de su escrutinio y de su juicio, nuestra propia percepción sobre nosotros mismos. En este sentido, las nuevas tecnologías, que sea fotografía en el siglo XIX o Video e imágenes virtuales en los siglos XX y XXI, han permitido explorar de forma literal las posibilidades de los artistas, pero también las del espectador.

Así pues, el objeto expuesto (instalación, video, etc.) puede convertirse a su vez en el aparato para la observación, cuyo punto de mira se sitúa en el espectador. Esto no es nuevo, en su *Live Tape Corridor*, de 1968, Nauman juega con la percepción del espectador y con la confusión entre observador-observado. La configuración de espacios y realidades inquietantes, incluso extrañas, se han ido definiendo en ese diálogo artista-espectador. En la obra *Loom* de Mel Chin, realizada en el 2005, se nos presenta una instalación que ha de entenderse en un contexto de crítica política, pero que no deja de ser mucho más profunda: "Bajo nuestros pies, la gente está enterrada con los ojos abiertos", declara.<sup>9</sup> El proceso de vigilancia ya no es unidireccional, sino que se ha producido una ósmosis capaz de hacer creer al cerebro del espectador dicho simulacro visual. Ante un aparente solar de madera roto, entrevemos muchos ojos que nos miran. El espectador no tiene otra que estremecerse y activar el proceso reflexivo.

7 RAMÍREZ, J.A.: *El objeto y el aura. (Des)Orden visual del Arte Moderno*. Ed. Akal. Madrid, 2009. Col. Arte Contemporáneo, 26. Pp. 33-34.

8 *Íbidem*, p. 34.

9 *Do not ask me*. Mel Chin. *Catálogo de Exposición*. Ed. Station Museum of Contemporary Art. Houston, 2006.

Es en este proceso de diálogo, en el que el artista también ha encontrado un punto de encuentro consigo mismo.

Desde los videos performativos de Vito Acconci (*Theme Song*, 1973) en el que habla a la cámara recostado sobre el suelo casi en términos de revelación de un secreto, hasta el video de Amalia Ortega en el que la artista explora su identidad a través de la cámara y de los espacios que son para ella familiares, como sucede en *El estudio de la artista*, de 2008.



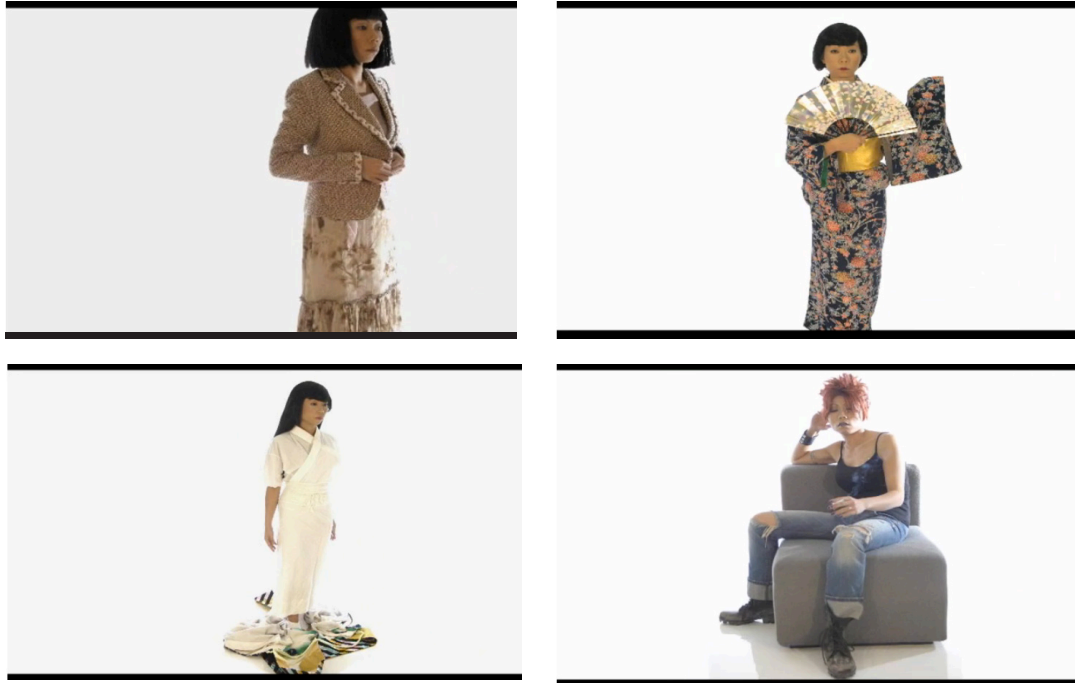
Mel Chin. *Loom*. 2005

## REALIDADES CONFUNDIDAS. HACIA EL SIMULACRO.

El simulacro, entendido como aquella imagen hecha a semejanza de alguien o algo, se puede entender aquí como imagen a semejanza de la realidad. En ocasiones, a través de un lenguaje muy cinematográfico, al puro estilo de Cindy Sherman en sus *Untitled Film Still* de los 80, la artista Teresa Serrano (México D.F, 1936) presenta la incongruencia secuencial de una vida en un espacio de aislamiento como sucede en *A room of her own* (2003).<sup>10</sup> No obstante, "en un mundo en el que el simulacro es tan real como todos los demás"<sup>11</sup>, en palabras del propio Ousler, estamos ante una realidad imaginada, no ficticia, sino puesta en imagen y capaz de confundirse y traspasar sus límites. El mundo de las apariencias se toma tan real como la vida misma. De lo contrario, no queda más que preguntárselo a la propia Teresa Serrano que con su *Efecto Camaleón*, en el que nos demuestra a través de un sencillo stop motion absolutamente magistral, las distintas caras de lo que hoy llamamos Realidad.

10 Para las obras de Teresa Serrano, consultar: <http://www.teresaserrano.com/filmvideo/a-room-of-her-own>. Consulta: 29 de Mayo de 2013.

11 ARDENNE, P.: "Cuerpos incommunicantes", en *Catálogo de Exposición Tony Ousler. Opus cit.*, Pp. 11-17



Teresa Serrano. *Efecto Camaleón*. 2004

Si entendemos pues la Realidad como aquella existencia real, como la verdad de lo que ocurre, ¿debemos entonces pensar la manera en que Ousler reconoce el simulacro o lo virtual como parte de esa realidad o por el contrario mantenemos en los límites de cada acepción del o de los términos?

Hoy sin embargo, las fronteras se diluyen. Hemos pasado de pantallas enfrentadas a la visión panóptica del mundo. Cosa que no es nueva, ya que Claes Oldenburg en sus instalaciones de motel ya muestra el fuera de campo con la inclusión, en esas escenografías, de espejos que permiten no sólo mostrar lo que permanece oculto al ojo, sino multiplicar los posibles puntos de vista. En este sentido, Velázquez con *Las Meninas* (1656), se anticipó a su tiempo.<sup>12</sup>

Ya no sólo en lo visual, sino también en lo más matérico, los límites se diluyen y se superponen. En *Impression Soleil Levant*, de Eugenio Ampudia (2007) se muestra la prolongación del espacio real más allá de su delimitación física gracias a la proyección de un mar que va trayendo hasta la orilla grandes obras maestras a la deriva. Aquí el espacio del espectador es un espacio mutante que permite dejar la huella de todos nosotros. Dos años más tarde, la gran cineasta con estilo experimental, Agnès Varda (Bruselas, 1928) presenta la instalación *Orilla del mar* en un intento de traspasar esos límites, pero en el sentido opuesto al de Ampudia.

12 STRATTON-PRUITT, S. (Ed.): *Velázquez's Las Meninas*. Ed. Cambridge University Press. Cambridge, 2002. Consultar en particular: DE DIEGO, E.: "Representing Representation: Reading *Las Meninas*, again", en STRATTON-PRUITT, S. (Ed.): *Velázquez's Las Meninas*. *Opus cit.*, pp. 150-169.

Ahora el mar, la proyección, la imagen penetra en el espacio real, lo conquista y lo ocupa. El video se proyecta en ambos planos espaciales (pared y suelo) haciendo de lo bidimensional algo tridimensional. Las dos realidades se confunden en el espacio del espectador.



Eugenio Ampudia. *Impression soleil levant*. 2007



Agnes Varda. *Bord de mer*. 2009

## REALIDADES TRASPASADAS. HACIA LO VIRTUAL

Si entendemos por virtual aquello que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real; o incluso como aquello que tiene existencia aparente y no real, entonces entenderíamos por virtual aquello que se aparta de la Realidad, pero que no deja de asemejarse a ella, hasta el punto de confundirnos.

La imagen virtual, por tanto, y desde el punto de vista técnico, tal y como lo define la Real Academia Española, no es más que un conjunto de puntos aparentes de convergencia de los rayos luminosos que proceden de un objeto después de pasar por un espejo o un sistema óptico, y que, por tanto, no puede proyectarse en una pantalla. ¿Pero que es entonces la percepción que tenemos del mundo sino una visión mediante un sistema óptico (nuestro ojo) procesado después en nuestro cerebro? Por lo tanto, la realidad virtual definida como reproducción de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático y que da la sensación de existencia real, no es más que una nueva manera de conocimiento de esa realidad explorando nuevos territorios visuales y de experimentación del mundo que nos rodea.

Tal y como describe Jonathan Crary, "la proliferación continua de las técnicas de percepción y de información está vinculada a una de las paradojas cruciales de nuestro presente mundial: cuanto más aumente la capacidad tecnológica de unión, de velocidad, de intercambio, de circulación de la información, más se fragmentará y compartimentará el mundo".<sup>13</sup>

Por ello, la capacidad tecnológica de multiplicar pantallas, incluso de meter al espectador en una de ellas a través del video, el videojuego o la instalación hace que el mundo se nos muestre a través de distintas realidades caleidoscópicas que fragmentan nuestra visión del mismo, pero que por otra parte nos sumerge en la experiencia y experimentación de dichas realidades desde dentro.

Sin embargo, y aunque esto responde también a la proliferación continua de las nuevas tecnologías incluidas en el mundo del Arte, no deja de sorprendernos la manera en que, desde los años 70, el video no sólo era una herramienta para documentar al arte efímero -a saber el Land Art, el Land Walk, las Performances, etc.- sino que se convirtió en ese espacio real, visual y virtual en el que poder explorar y explorarse. No cabe duda que los videos experimentales de Bruce Nauman en su estudio fueron ejercicios de autoconocimiento. En este sentido, no deja de sorprender la obra del artista americano Peter Campus, *Three Transitions*, del año 1973. En él tres versiones diferentes de indagaciones del yo, a través de su propia imagen. Se crea y se busca una realidad experiencial y física del propio cuerpo. A través de su imagen combina reverso y anverso, haciendo una reflexión en torno a la bidimensionalidad y el juego visual que se establece. Pero también pasa por un proceso de desmaquillaje, literal y metafórico, de su propio rostro, desenmascaramiento total del yo debajo de su yo epidérmico. Por fin esta secuencia de tres videos, concluye con la destrucción aséptica de su yo.

---

13 CRARY, J.: "Avant-propos", en *Installations II, L'Empire des sens*. Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley y Michel Petry (eds.). Ed. Thames and Hudson. 2003.

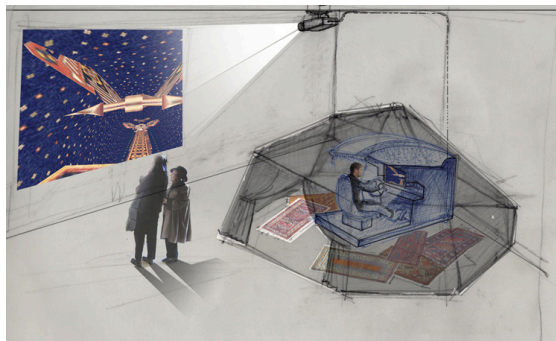


Peter Campus. *Three Transitions*. 1973

No cabe duda que la implantación de las nuevas tecnologías, tanto en fotografía como en video, ha permitido que los artistas tengan nuevos territorios para la experimentación y la creación. Fontcuberta es uno de los que, a través de sus trabajos, han evidenciado la falsedad del simulacro a través de la mirada de la Historia del Arte. Su proyecto, *Orogénesis*, está basado en un programa informático, un software topográfico, que transforma datos alfanuméricos en verdaderos paisajes virtuales. De esta forma, y bajo el título de grandes pintores y fotógrafos, Fontcuberta hace una revisión sobre una nueva Historia del Arte creada mediante el simulacro. Sus paisajes evidencian, como él mismo declara, "provocar la emergencia tecnológica, forzar al ordenador a producir alucinaciones y crear paisajes sin memoria, sin historia".<sup>14</sup>

En una línea muy similar, Dionisio González expone una nueva visión de las *vedute* del Settecento, en las que tras unas reconstrucciones imaginarias se nos muestra espacios urbanísticos totalmente renovados y ficticios. Manteniendo el formato apaisado y las pequeñas anécdotas que nos hacen recorrer toda la obra, casi como microrrelatos dentro de un espacio unificado, Dionisio Fernández hace esa relectura contemporánea de los espacios habitables evidenciando su inestabilidad en algunos casos, pero también la necesidad de renovación de las antiguas urbes. De esta forma, acaba creando unos híbridos arquitectónicos que crecen en altura y se superponen unos a otros. En ellos resalta un cierto orden a partir del micro-caos de cada elemento y estructura, pero destaca un conjunto que se mantiene pese a todo, resaltado el paso de lo viejo a lo nuevo.

De esta manera, los artistas comienzan a recrear -no ya mediante el fotomontaje o la escenografía-simulacros visuales, sino mediante programas informáticos que hacen que el espectador se incluya física y mentalmente en estos mundos híbridos, entre lo real y lo imaginario, contruidos para nosotros. Así nos lo presenta Mel Chin en su *Knowmad* del año 2000, un video juego e instalación que se basa en la recreación de un mundo real de varios grupos tribales que están siendo erradicados por los cambios políticos y civiles. Los iconos culturales de distintas tribus se encuentran tejidos en las alfombras y son redibujados aquí de forma virtual en el juego. *Knowmad* pretende catalizar el deseo de conocer más unas culturas y sus expresiones e intentar concienciar al espectador-jugador; trayéndolo de la realidad virtual al mundo real. Aquí el videojuego-instalación funciona como una puerta de acceso al espectador que se muestra abierto al arte experimental



Mel Chin. *Knowmad*. (boceto) 2000.

14 FONTCUBERTA, J.: *Orogénesis*, en página web. [www.joanfontcuberta.com](http://www.joanfontcuberta.com). Consultado: 4 de junio de 2013

15 Sobre la obra de Dionisio González, consultar su página web: [http:// www.dionisiogonzalez.es/2004-2007.html](http://www.dionisiogonzalez.es/2004-2007.html). Consultada: 4 de junio de 2013.

y lúdico.<sup>16</sup> Sin embargo, Mel Chin consigue llevar hasta él y concienciarle de problemas que existente a su alrededor, en el mundo real en el que vive.



Mel Chin. *Knowmad*. 2000.  
(Videjuego con instalación)

Pero no se puede abordar el tema de lo virtual sin contar con la obra de Marina Núñez. Esta artista palentina, que a través del video y de la infografía proyectada, además de la pintura, representa la otredad, lo bizarro, lo diferente a través de un mundo en el que estos monstruos se ven dentro de la normalidad. Así pues nos presenta unas identidades metamórficas, múltiples y desestabilizadoras para el espectador; y sin embargo, tan reales. Los mundos que recrea Marina Núñez<sup>17</sup> se sitúan entre los espacios surrealistas y las escenografías cinematográficas, entre lo onírico y lo imaginario; mientras que sus personajes -habitualmente femeninos con algunos toques simbolistas o indefinidos-, pueblan estos espacios, haciéndolos habitables en una realidad otra, casi futurista.

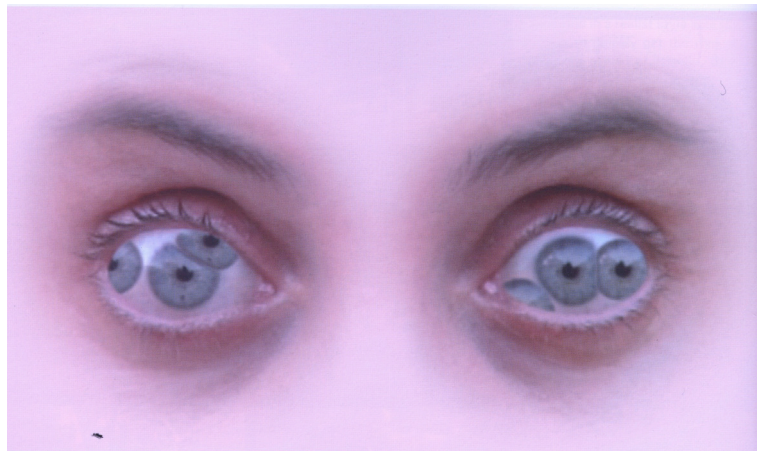


Marina Núñez. *Monstruos*. 2008.

<sup>16</sup> CHIN, M.: *Knowmad*, en <http://melchin.org/oeuvre/knowmad>. Consultado el 04/06/2013

<sup>17</sup> Para más información, véase CENDÁN, S.: "Marina Núñez, 'Todo tiene que ver con los monstruos'", en *Art.es*, n° 53-54, 2013. Pp. 78-86. También consultar los textos de su página web: <http://www.marinanunez.net/textos-marina/>. Consultado el 04/06/2013

En su pieza, *Multiplicidad*, del 2006, podemos observar la manera en que el iris se va multiplicando casi de una forma celular hasta llenar todo el espacio ocular. Tal y como afirma Iñaki Álvarez, “el ojo que Marina Núñez nos presenta parpadea, mueve el Universo y, con él, surgen multitud de visiones abstractas y reales a la vez, que vuelven a reproducirse y engullirse en una suerte de fagocitosis que alimenta y construye la identidad del ser; la psique, el alma, y el propio cuerpo materia como ente independiente y único que durante el trayecto elabora su propio mapa”.<sup>18</sup> Sin embargo, lo que plantea Marina Núñez en esta obra es quizás mucho más complejo y metafórico. Desde la multiplicidad de miradas, hasta la multiplicidad del yo a través de la mirada. No cabe duda que los ojos cuyas pupilas se van multiplicando no dejan de mirar a nuestros ojos.



Marina Núñez. *Multiplicidad*. 2006

Y entonces, en esta experiencia mimética, cabe la posibilidad de preguntarnos si nuestros ojos se estarán multiplicando a su vez; casi como si de una propagación de una virus se tratara. Y es que la obra de Marina Núñez crea una cierta patología mental en el espectador. Sus inquietantes figuras, tanto microscópicas como macroscópicas, producen una ósmosis entre sus seres y el espectador; tal y como ya lo definía el propio Duchamp en *El Acto Creativo*, en el que juzga como fundamental el proceso de transferencia entre el artista y el espectador.<sup>19</sup> Al darles vida a través de la proyección y el video, el espectador tiende a creer en la realidad de esa visión e, ineludiblemente, a dialogar con él. Es por ello, por lo que los ojos que representa, en sus distintas formas, nos vigilan y también nos evalúan y, en consecuencia, nos inquietan. ¿Qué estarán mirando de nosotros que los haga detenerse para ello?

18 ÁLVAREZ, I.: *Tapar para ver o 'El ojo vago'*. Ed. Sala Rekalde. Bilbao. Marzo-Mayo 2011. P. 20.

19 DUCHAMP, M.: “El acto creativo”, en *Cartas sobre el arte*. 1916-1956. Ed. Elba. Barcelona, 2010. (Col. El taller de Elba, 4). P. 64.

## CONCLUSIÓN.

### REALIDADES DE OTRAS DIMENSIONES. ENTRE LO VISIBLE Y LO INVISIBLE.



Tony Ousler: *Eyes*. 1996-2005

Toda obra tiene una parte visible y una parte invisible. Prueba de ello la tenemos con el documental de Clouzot en el que tras una aparente obra terminada, Picasso vuelve a pintar por encima haciéndola no desaparecer sino ocultar. En este sentido, y de una manera irónica, la obra *Secret Painting* (1967-1968) del grupo Art & Language, es buena prueba de ello. ¿Qué esconderá entonces el cuadrado negro sobre fondo blanco de Malévich? Desde luego, no podemos decir que en él no hay nada, sino todo contenido.

No cabe duda que desde la década de los 60 hasta nuestros días, el video y las nuevas tecnologías han ampliado y amplificado los territorios creativos del artista actual. Aunque torpes en un primer momento, algunos trabajos de los años sesenta que indagaban ya con el medio fotográfico y del audiovisual para experimentar en torno a cuestiones artísticas y de la identidad del artista, no dejan de ser asombrosas. Es evidente que las nuevas tecnologías del siglo XXI están desarrollando un campo expandido de realidades posibles para la expresión y el diálogo con el espectador: Por ello, la mirada se ha convertido en un canal comunicante, como dijo Marcel Duchamp haciendo referencia al 'Acto Creativo', y el artista en un ser mediumístico que "desde un laberinto más allá del tiempo y del espacio, busca la salida hacia la luz".<sup>20</sup>

---

20 *Íbidem*, p. 63

## Bibliografía

ÁLVAREZ, I.: *Tapar para ver o 'El ojo vago'*. Ed. Sala Rekalde. Bilbao. Marzo- Mayo 2011.

ARDENNE, P.: "Cuerpos incommunicantes", en *Catálogo de Exposición Tony Oursler*. Ed. Jeu de Paume, DA2 y Helsinki City Art Museum. 2005. Pp. 11-17

BAZIN, A.: "Un film Bergsoniano: 'Le Mystère Picasso', en *¿Qué es el cine?*. Ed. Rialp. Madrid, 1990. Pp. 217- 227. (Artículo publicado en la revista *Cahiers du Cinéma*, nº 60, junio 1956)

CENDÁN, S.: "Marina Núñez, 'Todo tiene que ver con los mosntruos'", en *Art.es*, nº 53-54, 2013. Pp. 78-86.

CLOUZOT, G.: *El Mystère de Picasso* [DVD]. Madrid: Scherlock Films. 1955. 75 min.

CRARY, J.: "Avant-propos", en *Installations II, L'Empire des sens*. Nicolas de Oliveira, Nicola Oxley y Michel Petry (eds.). Ed. Thames and Hudson. 2003.

*Do not ask me. Mel Chin*. Catálogo de Exposición. Ed. Station Museum of Contemporary Art. Houston, 2006.

DUCHAMP, M.: "El acto creativo", en *Cartas sobre el arte. 1916-1956*. Ed. Elba. Barcelona, 2010. (Col. El taller de Elba, 4).

FONTCUBERTA, J.: *Orogénesis*, en página web. [www.joanfoncuberta.com](http://www.joanfoncuberta.com). Consultado: 4 de junio de 2013.

PALLIER, M. (Dirección); MARTÍNEZ, M. (Realización): "Bill Viola", en *Metrópolis*. [Programa Televisivo]. 5, Agosto 2010.

RAMÍREZ, J.A.: *(Des)Orden visual del Arte Moderno*. Ed. Akal. Madrid, 2009. (Col. Arte Contemporáneo, 26).

RAMÍREZ, J.A.: *El objeto y el aura. (Des)Orden visual del Arte Moderno*. Ed. Akal. Madrid, 2009. Col. Arte Contemporáneo, 26.

SOUGEZ, M. L.: *Historia General de la Fotografía*. Ed. Cátedra. Madrid, 2007. (Col. Manuales Arte Cátedra).

STRATTON-PRUITT, S. (Ed.): *Velázquez's Las Meninas*. Ed. Cambridge University Press. Cambridge, 2002.

VAN ASSCHE, C.: "Tony Oursler: Dispositivos", en *Catálogo de Exposición Tony Oursler*. Ed. Jeu de Paume, DA2 y Helsinki City Art Museum. 2005. P.7-9.





2\_ II JORNADAS EXPLORANDO LOS NUEVOS TERRITORIOS VISUALES  
REALIDADES EXPANDIDAS. ENTRE LO VISUAL Y LO VIRTUAL



# PAISAJES DEL FUTURO

Rosa Muñoz

En los últimos tiempos mi obra fotográfica ha experimentado una interesante –y coherente- evolución con respecto a fases anteriores. Sigue capturando espacios para el sueño y la fantasía, escenificaciones dotadas de una elevada temperatura ficcional que atraviesan el espejo de la realidad, tal como aparecía en series como Casas o El Bosque habitado, pero al mismo tiempo interesándome por todo aquello que podríamos denominar una estética próxima a las estrategias de la arqueología industrial, presentando la lucha desigual entre el tiempo líquido del pasado -las antiguas fachadas- y el tiempo metálico del futuro -las palas excavadoras, los gatos mecánicos, los pilares de sujeción y andamiaje. Una lucha que sólo puede ofrecer cierto equilibrio en el imaginario de unos trabajos, que concitan un casi imposible diálogo, y que incitan a soñar con el improbable paisaje futuro de un mundo de fusión y no de confusión.



*Paisajes del futuro n°3. 2010*

En este sentido, realizo todo un trabajo de archivo y documentación de fachadas y establecimientos antiguos de Madrid y otras ciudades que se encuentran a punto de desaparecer. Considero necesario hacerlo en este mundo globalizado en el que la pérdida de estos pequeños comercios locales harán que se pierdan también gran parte de identidad urbana, histórica, antropológica y sociológica de las ciudades -haciendo que pierda importancia el encontrarse en Madrid o en Bruselas, por ejemplo. Así, dentro de una década cuando hayan desaparecido, podremos revisitarlos a manera de homenaje en estas imágenes.



*Paisajes del futuro nº 11. 2010*

El punto de partida de esta serie, Paisajes del Futuro, en la que he venido trabajando en los últimos años, es levantar, a modo de homenaje, acta notarial-visual de una serie de comercios, pequeños, modestos, aparentemente prescindibles ante la voracidad de los grandes centros comerciales, y que reflejan un tiempo otro de compra, venta y análogamente de comunicación humana. Humildes y, si se quiere, trasnochadas tiendas y tiendecitas, que van desapareciendo, lenta e inexorablemente, de la superficie de las ciudades y de la escenografía de nuestros paisajes urbanos más lejanos y entrañables, para dar paso al globalizado oleaje de las grandes superficies. Ante esta marea es difícil -casi imposible- luchar, al menos con las frías armas de la pura y dura economía.

Pero ¿qué ocurre si alguien toma entre sus manos, su corazón y su cerebro, las más sutiles y menos mortíferas armas de la creación artística? Así, una vez más, por el arte de magia de la magia del arte —en este caso, de la fotografía—, inicié un apasionante registro de clasificación y recuperación de lo que sin duda constituyen auténticos documentos de nuestra cultura comercial y urbana.

La primera etapa de este verdadero Tour (de force...) comenzó en Madrid, como un paisaje urbano inicial, como una primera carto(foto)grafía que recogiese esas visiones de la ciudad, normalmente ligadas a los barrios antiguos y con una mayor pátina de memoria histórica. A partir de esa previa estación, la idea era la de ir ampliando el registro y esta taxonomización a otras ciudades, tanto dentro como fuera de España, con el objetivo de armar todo un *corpus* visual-mental que encajara dentro de los parámetros y paradigmas de la arqueología industrial y urbana. Memorias construidas.

Los estadios iniciales de este singular proyecto, como era previsible, arrancaron de la geografía bidimensional característica de la representación fotográfica. De esa forma, las fachadas de las tiendas en un primer momento se presentaban ante el ojo del espectador desde un punto de vista puramente plano. Pero muy pronto, las dos dimensiones empezaron a verse superadas por un deseo de insuflar volumen a estas imágenes y, de esa manera, las fachadas se fueron transformando paulatinamente en las caras de un hexaedro, signado por una clara voluntad tridimensional.

Con estas mecánicas espaciales se consigue dotar a las fotografías de una elevada temperatura objetual, cosificándolas y transmitiéndoles un latido de fisicidad más poderoso y más real. De esa forma, lo que inicialmente nace como imágenes, termina creciendo como objetos, como entidades tectónicas, como construcciones que adoptan diferentes tipologías formales.



*Paisajes del futuro n°24. 2011*

Junto a ese núcleo inicial de Paisajes del Futuro, se ha ido realizando un conjunto de obras más recientes, enriquecido por los últimos trabajos en los que se incorpora una completísima batería de registros humanos, a través de la presencia de distintos retratos procedentes de diversos espacios nacionales e internacionales. Retratos que se complementan con signos, letreros, neones y huellas característicos del paisaje urbano, y con los que construye un singular, complejo y globalizado fresco fotográfico del mundo actual.



*Paisajes del futuro n°20. 2012*



*Paisajes del futuro nº26. 2012*

El interés por la expansión de la obra fotográfica hacia otros lenguajes expresivos relacionados con las estrategias espaciales, ha ido desarrollando paralelamente una serie de videoinstalaciones, con las que amplio y tridimensionalizo mi mirada fotográfica, creando una nueva videoinstalación que interactúa con determinados elementos de Fuenlabrada.

Entre estas obras habría que destacar *Espejo de emociones*, una nueva videoinstalación realizada en el CEART de Fuenlabrada que actuaba como una auténtica construcción urbana efímera -ligada a su interés por la cambiante y plural geografía urbana de las ciudades contemporáneas- sobre la que se proyectaban una serie de videos, de manera intermitente y en permanente movimiento, mostrando imágenes de personas de esta localidad y que recogían distintos aspectos, tanto urbanos como sociales, de la misma. Estas personas, que simbolizaban a los ciudadanos de aquí y, a la vez, de cualquier paisaje urbano actual, contemplaban, en un entorno de humo y de rumor, y desde actitudes y emociones bien diversas y singulares, la demolición de un edificio en lo que resulta ser una eficaz y sugerente metáfora del sentido orgánico constructivo-destructivo de los tejidos urbanos. De esta forma, las cuatro pantallas en las que se proyectaban sus rostros de sorpresa, inquietud y curiosidad actuaban como un auténtico espejo de emociones.



## MÁS ALLÁ DE LA AGORAFOBIA EN EL PAISAJE

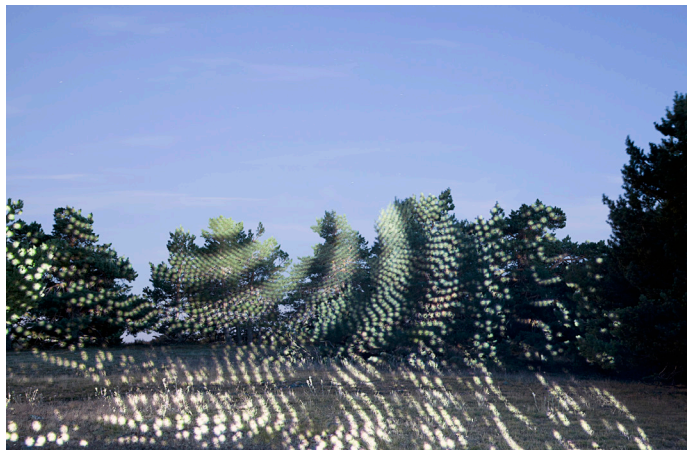
---

Javier Riera

Cuando miro al trabajo que he realizado en los últimos veinte años siempre me sorprende comprobar lo imprevisible que ha sido para mí la evolución que ha seguido. Mi fidelidad principal ha estado más en una búsqueda personal que en los hallazgos formales concretos por los que he ido pasando, esto es parte de mi modo de entender el arte.

En estas páginas trataré de como he pasado de la pintura a la imagen, del lienzo al soporte fotográfico y a la intervención en el espacio, intentando de definir que elementos son los que han determinado este cambio. A la vez plantearé una reflexión general acerca de los temas en los que se centra mi actividad, que concibo como un estudio, una elaboración acerca de los mismos.

Mi trabajo se basa en proyecciones de luz con forma geométrica realizadas directamente sobre la vegetación y el paisaje, al cual me desplazo con el material y los medios necesarios para llevar a cabo esas intervenciones lumínicas que, por su propia naturaleza, son efímeras. Utilizo la fotografía como medio de registro y difusión de lo sucedido y también, cada vez más frecuentemente, realizo esas proyecciones en directo en lugares donde pueden ser contempladas por el público, lo que conlleva la instalación temporal de proyectores en espacios públicos, siempre incidiendo sobre la vegetación.



AB CA, 2011



DNAM, 2012

La relación entre geometría y paisaje ha sido tratada ampliamente, desde los inicios del siglo XX, en arquitectura y escultura. En ambos casos el material que conforma la geometría tiene una consistencia física. En mi trabajo es importante el hecho de que la materia que dibuja y da forma a esa geometría sea algo tan intangible como la luz.

Investigo sobre una cualidad física sutil en esa relación, que calificaría como resonancia, por ser este término el que mejor refleja el efecto que espero obtener de la superposición de dos lenguajes visuales aparentemente tan opuestos como son la precisión de la geometría y la irregularidad del paisaje.

Es un hecho que todo lo que ocurre en el paisaje puede ser descrito y explicado con matemáticas, física y geometría. Es así para todo el universo, por lo que para enviar, por ejemplo, una nave a Marte, se realizan ese tipo de cálculos y no otra cosa. En el plano de lo más intangible, considero que existe algo así como un diseño energético de lo material, que la geometría puede describir con gran precisión. Es por ello por lo que creo que de esa relación entre geometría y paisaje se desprende una armonía potencialmente reveladora de aspectos ocultos de la realidad.

Trabajo directamente sobre el paisaje. Aquello que busco precisa de una experiencia en el espacio y tiempo reales del paisaje. Manipular una imagen en el ordenador es algo que no entra en mis intereses. Cuando estoy en el paisaje siento e interpreto lo que está sucediendo. Busco la representación de algo intangible que está latente en los espacios en los que trabajo y que se precipita o se ve representado por mis intervenciones, abriendo la visibilidad a dimensiones de lo real que antes permanecían ocultas.



AB DBI, 2012

Valoro el carácter efímero de mis intervenciones, el hecho de que nada de lo que hago deja una huella en el paisaje, que cuando termino mi actividad vuelve al estado en que se encontraba, sin deterioro ni alteración física algunos.

A menudo trabajo en lo que se ha llamado la hora mágica, es decir el tiempo que pasa desde el momento en que el sol desaparece hasta que la noche cae por completo. El paisaje atraviesa una dinámica muy particular en ese periodo: la luz cambia muy deprisa, suele haber variaciones en la temperatura y el viento, algunos animales desaparecen, otros comienzan su jornada vital y la mirada comienza a asomarse a las grandes distancias espacio-temporales al empezar a hacerse visibles las estrellas. Es también el momento en que es posible la convivencia de dos luces, la que proyecto y la luz natural.

El tiempo de mis fotografías no es la instantánea, algo tan específico del medio, sino una temporalidad más amplia, que viene dada por las largas exposiciones que necesito para realizarlas, a la vez que consueña con un sentido del tiempo más propio de la pintura. En esto, como en otras cosas, no soy propiamente un fotógrafo sino alguien que utiliza el medio para unos fines muy determinados, sin interesarse por los rasgos más específicos del mismo.

Mi trabajo no busca la expresión emocional, pero tampoco soy un artista conceptual. Entiendo como una de las funciones del arte la de ser descripción de una fenomenología natural que nos atañe de forma directa, algo que puede buscarse por igual en la naturaleza y en nosotros mismos. Hay en ello una intención de objetivar el mundo propio frente a la realidad.

## LO ILUSORIO, LO REAL

Me gustaría señalar mi interés en el Barroco, creo que bajo la profusa vegetación de su arquitectura circulan aguas llenas de claridad. Me atrae de modo especial el modo en que lo infinito aparece en la mente y en el arte como elemento existencial. ESPArquitecturas llenas de ilusionismo espacial, en las que no se distinguen los límites, puertas celestes y, sobre todo ello, techos que se alejan a gran velocidad. Propuestas para que el espectador elija si entra o no en esa ilusión, a sabiendas de que representa algo de enorme valor existencial que el hombre medieval desconocía y sin embargo ya es motivo de reflexión ineludible: El infinito espacial.

En el Barroco se produce una profunda reflexión, hecha sin prisa y con enorme naturalidad acerca de los límites entre realidad y representación, de la cual da cuenta Foucault en su texto "Las meninas".<sup>1</sup> En el cuadro de Velázquez queda planteado, a partir de una escena de temática cotidiana y aparentemente poco trascendente, un análisis de la realidad como un mundo de reflejos, representaciones, huecos, espacios imaginarios y reales, que incluye una propuesta sin precedentes al implicar al espectador en ese juego de percepción y pensamiento. Personalmente creo que nuestro modo de conocer funciona casi literalmente, a través de un juego reflejos, representaciones y huecos vacíos que afectan continuamente a nuestra identidad y al lugar que ocupamos.

La dificultad para distinguir los bordes que separan representación y realidad, sueño y vida está planteada. Mientras flotan las preguntas sin formular en el aire algo suspenso y apenas nos damos cuenta de que hay un intenso fenómeno de latencia en el cuadro, algo lento y contenido que también está en los cuadros de Vermeer, cuyas obras no son formalmente distintas a los de sus contemporáneos holandeses. Sin embargo en la mayoría de estos difícilmente vemos algo más que una representación costumbrista y en Vermeer es imposible no sentir el intenso fluir de la vida.

Es fascinante el modo en que la pintura resuelve el tema del movimiento. La representación de lo vivo queda limitada por la quietud de la imagen, de manera que el movimiento o la simulación del mismo es tradicionalmente uno de los valores cultivados por los pintores. En mi opinión Vermeer comprende que la quietud de lienzo no puede representar para él la vida, pero sí su latencia, su punto de reposo entre dos acciones, el momento en que el ser está en suspenso. Sus personajes no fingen moverse, pero tienen toda la plenitud vital recogida en un instante. Esta calidad especial de la quietud es la que me gustaría conseguir en mis fotografías.

Ese fenómeno de latencia, de verdad atisbada vibrante en el fondo de esas obras, que nos lleva más allá de la propia imagen, no nos habla acerca de los sentimientos personales del artista. Aquello a lo que nos asomamos no es una verdad de tipo emocional, sino algo que lo trasciende dejando lo emocional reducido a una capa externa de la conciencia. Ese fenómeno de visibilidad de una capa indefinible de la realidad que antes estaba oculta es el que consiguen estos cuadros, que se vuelven imprescindibles para nosotros por ese motivo.

---

1 FOUCAULT, M.: *Las palabras y las cosas*. Ed. SIGLO XXI. Madrid, 1988. Pp. 13-25



DN MQ, 2012

Y esto me lleva a otro aspecto de mi trabajo que me gustaría destacar: no me interesa la expresión de las emociones a través del arte. Al menos no me interesa de forma prioritaria. A partir del romanticismo se da una exaltación de lo individual, la efusión emocional y las cualidades creativas de la locura entendida como avance de lo personal sobre lo real. Una parte del arte seguirá una corriente cuya prioridad es la expresión, en la que, por así decirlo, la emoción personal ocupa el lugar que antes ocupaba la verdad. Admitido el hecho de la relatividad de nuestra percepción de la realidad, es natural llegar a la conclusión de que la única certeza es el sentimiento individual, que ocupa todo el espacio de la representación.

Si volvemos a Velázquez o a Vermeer vemos que en sus cuadros hay una profunda atención a lo ajeno que no se apoya en los sentimientos individuales sino en una elaborada capacidad para objetivar la realidad. El cuadro es, por sí decirlo, siempre más importante que el pintor, la verdad entendida como comprensión de lo real, más importante que el modo en que nos afecta.

Y paradójicamente ocurre que cuanto menos está el artista, más está en realidad, más sutil y permanente es su presencia. Me interesa de forma especial el caso de Morandi ¿que es lo que hace tan atractivos, tan necesarios unos grupos de botellas colocados encima de una mesa y pintados de esa forma tan desvaída? Morandi consigue crear con muy pocos elementos una fenomenología de la intimidad, que es a la vez una fenomenología universal. Este es uno de los aspectos que más me fascinan del arte, la capacidad de conectar lo más íntimo con lo más universal, y el hecho de que esa conexión resulte absolutamente natural.



RV CG, 2011

Lo ilusorio es necesario para configurar la realidad, mas aún, imaginar es un modo de conocer, que está activo de forma paralela a la observación, interactuando constantemente con ella y con la intuición, el otro factor definitivo para tejer el encuentro entre la interioridad y lo que, al menos en apariencia, es ajeno a nosotros. Y en medio de ese proceso hemos de trabajar con elementos y cualidades que no tienen materialidad física.

En unas declaraciones recientes Anish Kapoor señalaba al hecho de que nuestra vida se sustenta sobre la conciencia, que es un fenómeno intangible ¿Qué es la conciencia y dónde su ubica? ¿Es un impulso eléctrico en el cerebro? En cualquier caso no tiene una existencia física. Me atrae el hecho de que un escultor trabaje a partir de ideas y percepciones que escapan de lo material. Las ideas acerca de la escultura de Kapoor son de naturaleza sumamente abstracta. Su concepto del "no objeto", algo así como el negativo sin el positivo, una especie de inversión de la dimensión espacial, es especialmente sugerente para mí. El objetivo de su trabajo es la búsqueda de "condiciones del ser; condiciones de la materia, allí donde las cosas son estados puros"<sup>2</sup>, situándose en un lugar muy alejado de la búsqueda de la expresión. Kapoor entiende el color como una cualidad de la materia, "igual que la sequedad o la dureza".<sup>3</sup> El color es una función de la luz, de manera que es natural preguntarnos hasta que punto tiene una consistencia física y la respuesta científica es que técnicamente está en ese límite en el que no es posible definir si es materia o energía, tal vez ambas cosas dependiendo del observador, como ha demostrado la física cuántica. Las últimas investigaciones apuntan a partículas de información que pueden tomar infinidad de caminos distintos dependiendo de si son observadas por un hombre o por una máquina.

La cámara fotográfica y el vídeo son medios de registro de la luz que nos permiten ver una imagen del pasado en el presente. Esta experiencia, habitual y cotidiana era impensable anteriormente, en el tiempo previo al desarrollo de las tecnologías. ¿Podían ver Velazquez o Vermeer una imagen del pasado en la naturaleza de forma directa? En realidad si, pero no podían saberlo, puesto que todas las estrellas que vemos están a años luz de nosotros. Si lo que constituye una imagen es la luz podemos decir que mirando el cielo nocturno vemos muchas imágenes de pasados distintos. La propia luz del sol tarda ocho minutos en llegar a la tierra, por lo que cuando lo vemos ocultarse esto ya ha sucedido previamente. Esta relación estrecha de la luz con la temporalidad, que incluye el hecho de que su velocidad sea una constante en el universo es una de sus cualidades fundamentales.

## PAISAJE Y AGORAFOBIA

Es prácticamente imposible para un artista tratar el paisaje sin tomar una posición determinada en relación al concepto de lo sublime, tal ha sido el alcance del mismo. Por otra parte es sorprendente la opacidad del cliché en que se ha convertido el término, recurrente en el terreno crítico actual como si

---

2 KAPPOOR, A.: *My work*. Ed. Barbara Galdston Gallery catalogue. New York, 1998. P.7

3 *Ibidem*. P.7

no hubiera habido evolución ninguna en nuestra experiencia, incluyendo en ello el terreno emocional y psicológico asociado a lo sublime.

En los primeros capítulos de su libro "*El Paisaje, Génesis de un concepto*" Javier Maderuelo hace referencia al hecho de que el concepto de paisaje apenas tenía existencia en la cultura griega, de tal manera que en sus grandes narraciones, en *La Iliada* como en *La odisea*, apenas existen referencias a un paisaje que, por otra parte, está considerado en la actualidad como de gran belleza y destino turístico de primer orden. En palabras de Maderuelo "El paisaje es un constructo, una elaboración mental que los hombres realizamos a través de los fenómenos de la cultura"<sup>4</sup>. El paisaje, por tanto, supone una proyección emocional e intelectual sobre el territorio y el espacio, y no surgirá sino mucho más tarde.

En su libro "*Arte y percepción visual*", Rudolf Arnheim hace referencia al modo en que el hombre medieval concebía su relación con el universo, entendiéndolo como un espacio finito, con límites definidos desde su creación por la divinidad, dentro del cual el hombre ocupaba un lugar absolutamente central. "Centralidad e infinitud venían siendo ideas contradictorias desde la antigüedad. El mundo centralizado de la concepción aristotélica requería un sistema finito de cáscaras concéntricas"<sup>5</sup>. El sentido del universo estaba unido a la colocación del hombre en su centro geográfico y espacial, que era a la vez por tanto, un centro de sentido. En ese momento de la historia de occidente las representaciones pictóricas muestran casi siempre un mundo jerarquizado por personajes hieráticos cuya máxima cualidad es su identidad y cuyo lugar en el espacio de la representación tiene un simbolismo universal.

El renacimiento, nos dice Arnheim, introduce el infinito espacial en los cuadros a través de la perspectiva: "La idea de que no solo Dios es infinito, como habían sostenido los filósofos de la Edad Media, sino que el mundo también lo es, es una concepción de la era renacentista"<sup>6</sup>. "Con la introducción de la perspectiva central, el artista incluye por primera vez en su obra una afirmación sobre la naturaleza del infinito que coincide con los planteamientos acerca del tema en la filosofía de Giordano Bruno y Nicolás de Cusa."<sup>7</sup> Los personajes representados pasan poco a poco a adoptar posiciones de acción dramática y discordante en relación a las posiciones centralizadas y jerarquizadas anteriores, sus acciones crecen en importancia frente a su identidad. En palabras de Arnheim "El mundo del ser es redefinido como proceso del acontecer. También en esto la perspectiva central prefigura e inicia una transformación fundamental en la concepción occidental de la naturaleza y el hombre"<sup>8</sup>.

Los protagonistas de los cuadros renacentistas son, desde luego, los personajes que aparecen en ellos, el espacio en el que se encuentran tiene sentido en relación a lo que son y hacen, sin gran relevancia como espacio o paisaje con un sentido propio salvo escasas excepciones. Arnheim afirma, sin embargo, que los artistas del renacimiento evitan referirse de forma directa al infinito, evitando señalar con claridad el punto de fuga. La representación del infinito espacial llegará mucho más tarde: "Solo en la pintura de techos y en los paisajes del Barroco se nos ofrece la imagen de un mundo francamente abierto, que se prolonga sin fin".<sup>9</sup>

---

4 MADERUELO, J.: *El paisaje, génesis de un concepto*. Ed. Abada. Madrid, 2005. P. 17

5 ARNHEIM, R.: *Arte y percepción visual*. Ed. Alianza Forma. Madrid, 1979. P. 303

6 *Íbidem*, p. 303.

7 *Íbidem*, p. 303.

8 *Íbidem*, p. 303.

9 *Íbidem*, p. 303.

Encuentro esta reflexión de Arnheim enormemente sugerente, porque los techos del Barroco siempre me han parecido fascinantes a la vez que excesivos en su profusión de personajes. En ellos el infinito es visto en medio una numerosa corte celestial. Ese cielo inconmensurable está poblado por seres de indudable bondad, poder y carácter estructurante, que permite asomarse con una sólida protección a ese abismo.

He utilizado deliberadamente la palabra abismo para tender un puente hacia lo que será el sentimiento romántico del paisaje, convertido hoy en un tópico estético. Si analizamos el gran paso que hay desde esos techos barrocos al "Monje ante una tormenta" de Friedrich es obvio que hay una diferencia cualitativa en la forma de mirar el cielo. A pesar de la manifiesta religiosidad de Friedrich es evidente que este cuadro está hablando de soledad y desamparo frente al infinito. Comparado con los techos del barroco llenos de personajes celestiales que celebran su existencia, encontramos que en el cuadro de Friedrich la única referencia a la divinidad es un hombre que, por su condición de monje, suponemos creyente, pero que a juzgar por su actitud, similar a un derrumbe, parece atravesar un momento de violenta crisis existencial.

Está documentado suficientemente el hecho de que el "Monje ante una tormenta" supuso un choque estético y emocional sin precedentes en la pintura vista hasta entonces. Kleist escribiría aquellas palabras que suelen acompañarlo en catálogos y libros: "Nada puede ser más triste y más insoportable que esa posición ante el mundo: ser la única chispa de vida en el vasto reino de la muerte, el solitario centro del círculo solitario...".<sup>10</sup> Kleist utiliza la violenta y gráfica imagen de alguien a quien hubieran arrancado los párpados, forzado con ello a una visibilidad insoportable.

Sabemos que en el proceso de pintar el cuadro hubo un despojamiento progresivo de elementos. Friedrich quitó la luna y una estrella solitaria que estaban inicialmente en el cuadro, así como algunos barcos, elementos todos que suponen estructura, compañía y referencia. El cuadro es, por tanto, el resultado de un intenso proceso en el que lo intuitivo sustituye a lo racional, y tiene un carácter de culminación, y como tal de definición de un modelo formal.

Tenemos por tanto un modelo formal de representación en el que aparece un hombre contemplando o situado en un paisaje. El hombre tiene un tamaño pequeño en comparación con la dimensión del paisaje, que resulta, o resultaba, espacialmente desbordante, en el cual se sitúa el protagonismo de la acción, y hacia el cual dirigen nuestra atención los personajes que aparecen representados. El acontecer del cuadro, aquel del que hablaba Arnheim, característico de los personajes de los cuadros del renacimiento, se ha trasladado de lleno al paisaje, frente al cual la acción de estos personajes es la contemplación. Esta fórmula de representación se repite a lo largo de la pintura romántica y está prioritariamente representada en numerosas obras de Friedrich.

Sin embargo este modelo formal, que supone un cambio en el modo de situar el hombre frente al universo, no es único en la historia: en el aspecto puramente formal es imposible no encontrar una gran similitud con los modelos de representación de la pintura tradicional china de inspiración Taoista. En estos cuadros vemos igualmente a personajes de tamaño muy pequeño inmersos o en actitud contemplativa en un paisaje que es el escenario de una fenomenología natural universal, un devenir de equilibrios dinámicos entre fuerzas complementarias cuyo significado encontramos descrito y estudiado

---

10 ARNALDO, J. (Ed.): *Fragmentos para una teoría romántica del arte*. Ed. Tecnos. Madrid, 1987. P. 134

magníficamente en libros como “Vacío y plenitud” de François Cheng. Lejos de suponer una experiencia de soledad insoportable, el vacío era considerado por estos artistas como el elemento central generador de todo lo existente.

Es obvio que la cultura china taoísta y la Europa romántica se encuentran a una gran distancia en tiempo, espacio y también en la forma de estructurar pensamiento y percepción, sin embargo me parece importante señalar esa coincidencia en la representación del hombre en el paisaje, este esquema visual que es, en ambos casos, el motivo central de su pintura.

Puede afirmarse que coincidencias formales se dan en ocasiones a partir de intenciones muy distintas, y este parece ser un hecho relativamente habitual en el arte contemporáneo, donde una forma ovoide de superficie especular realizada por Brancusi no tiene el mismo significado que una forma parecida realizada por Anish Kapoor; por ejemplo. Esto es fruto del alto grado de sofisticación y especialización del arte actual, así como de su aspecto de especulación filosófica.

En el caso que nos ocupa sin embargo las coincidencias no son solo formales: el origen de ambas fórmulas visuales está en un territorio de experiencias en el que se plantea una relación del hombre con la naturaleza como espacio transcendente.

Hay, sin embargo, una diferencia que puede parecer insalvable: la cultura alemana se caracteriza por un gran desarrollo de la capacidad estructuradora del lenguaje y del pensamiento, la taoísta por el cultivo de la meditación, que cuestiona toda la estructura racional como medio de conocimiento.



PN I, 2012

Por ello es importante comprender que en la actitud de los románticos, como en la de todo movimiento que plantee un cambio radical, hay un primer paso desestructurador de lo establecido, que afecta, en su caso, de forma especial a la relación hombre-dios-naturaleza, siendo considerada ésta última ya como infinita. Un triángulo que los románticos reinventan desde cero y en el que se juega mucho del cambio en la conciencia de nuestra identidad como humanos que se imponía en ese momento con determinación. Se han hecho muchas referencias a la profunda religiosidad de Friedrich, y con ello a veces imaginamos una mente muy ortodoxa ceñida a las guías de las autoridades religiosas. El hecho es que la vivencia religiosa de Friedrich y sus coetáneos es de naturaleza libre y abierta, y su búsqueda directa de lo espiritual en relación a la naturaleza les lleva a un tipo de experiencia en la que se pueden encontrar claras afinidades con la de aquellos pintores de la china taoísta. Como ejemplo de ello transcribo a continuación dos citas que proceden del libro de Rosemblum, "*La pintura moderna y la tradición del Romanticismo nórdico*" la primera es de su amigo Gustav Carus:

"...cuando el hombre, percibiendo la inmensa magnificencia de la naturaleza nota su propia insignificancia y, sintiéndose a sí mismo en Dios, penetra en ese infinito y abandona su existencia individual, entonces su rendición es una ganancia más que una pérdida. Lo que de otra manera sólo ven los ojos del espíritu, aquí se hace literalmente visible: La unidad con el infinito del universo".<sup>11</sup>

La siguiente cita, que procede del mismo libro, es de Emerson

"De pie en el suelo desnudo –mi cabeza bañada por el aire ligero y exaltada al espacio infinito- todo mezquino egotismo humano se disipa. Me convierto en un ojo transparente, no soy nada; veo todo; las corrientes del ser universal circulan a través de mí; soy parte o parcela de Dios".<sup>12</sup>

Ambas citas hacen referencia sin pretenderlo a uno de los elementos centrales de todo el sentir oriental en relación a la experiencia trascendente, que está explicitado de una manera o de otra, como una superación del yo individual que permite fundirse en la identidad universal. De todos los ejemplos que podría ilustrar esta experiencia me gustaría escoger el sencillo poema del taoísta Li-Bo (701-762?) en el que dice:

"Los pájaros se han desvanecido en el cielo,  
Y ahora la última nube escapa.

Nos sentamos juntos, la montaña y yo,  
Hasta que sólo queda la montaña"<sup>13</sup>

---

11 ROSEMBLUM, R.: *La pintura romántica y la tradición del romanticismo nórdico*. Ed. Alianza Forma. Madrid, 1993. P.27

12 *Íbidem*, p. 27

13 Li Bo: *Cincuenta poemas*. Ed. Hiperión. Madrid, 1990. P. 37

“En la montaña vacía el hombre no tiene forma” dice uno de los versos más conocidos de Wang Wei. He escogido estos poemas porque permiten comprender con claridad el punto de encuentro entre esas dos formas de sentir; la romántica y la taoísta, tan alejadas en el tiempo y el espacio.

Pero es necesario observar que el poema de Li Bo muestra una significativa diferencia en el modo de vivir esa relación con la naturaleza y el infinito en comparación con los románticos. La paz que se desprende del mundo taoísta está muy lejos de la turbulencia en que se encuentra el monje representado por Friedrich o los personajes al borde del naufragio de las galernas de Turner. Es importante señalar que el modo de sentir la naturaleza de Friedrich y su amigo Carus está, en muchas ocasiones, lejos de la perturbación presente en muchos de los cuadros románticos y que identificamos con lo genuinamente “sublime”. Burke, teoriza lo sublime unos años antes de que lo hiciera Kant y lo describe de esta manera:

“Todo lo que resulta adecuado para excitar las ideas de dolor y peligro, es decir; todo lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles o actúa de un modo análogo al terror; es una fuente de lo sublime; esto es, produce la emoción más fuerte que la mente es capaz de sentir”.<sup>14</sup>

Los románticos recurren a menudo a experiencias relacionadas con el terror cuya máxima virtud es dejar el alma en suspenso, en una cima de asombro que paraliza las funciones cotidianas de la mente, superando el estado de raciocinio para permitir el acceso a un conocimiento más directo de la realidad.

Este resultado, obtenido a través de la experiencia de perturbación y terror; es sin embargo muy similar al buscado por la experiencia de la meditación, la práctica central del taoísmo.

Lo bello agrada al esquema mental asimilado, se integra con el modo de pensamiento y la narración del hombre acerca de si mismo. Lo sublime “rompe los esquemas”, desborda por completo lo previsible y cuestiona la propia identidad, ligada como está a una construcción mental acerca de la realidad. Esta construcción es tan rígida que bloquea el conocimiento, de ahí la necesidad con la que surge la nueva categoría estética.

El hombre medieval occidental vive un sueño de omnipotencia: cree ser el centro de un universo finito y limitado, diseñado a su medida y alrededor; en el que lo bueno y lo malo que sucede son pruebas que le pone un dios atento a sus menores movimientos y dispuesto continuamente a juzgarlo, premiarlo o castigarlo. El artista chino entiende el universo como una dinámica de fuerzas en la que el vacío es el elemento generador; en la que el concepto del yo es un escollo a superar para la aceptación y la integración en ese mismo vacío fuente de todo lo existente.

La mentalidad occidental establece una narración basada en el control y el orden racional. Esto condiciona que el trayecto desde aquellas posiciones a la aceptación de las realidades que va mostrando la ciencia sea vivido como una sucesión de traumas que cuestionan todo un aparato de creencias extremadamente rígido. Es anecdótico pero ilustrativo el relato, que ha quedado como leyenda, de cómo los alumnos de Galileo temían y rehuían mirar por un simple telescopio.

La introducción del infinito espacial con su connotación obligada de espacio vacío, primero como fondo de los cuadros renacentistas, luego como protagonista de los techos barrocos superpoblados de

---

14 BURKE, E.: *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Ed. Tecnos. Madrid, 1987. P.29

seres celestiales, y finalmente como espacio vacío e infinito por más que cargado de religiosidad, no puede saldarse sin un estremecimiento de terror; el mismo que parece sentir el monje ante el vacío inmenso, y por ello amenazador; del gran universo.

Es necesario un proceso temporal para que la mente occidental pueda mirar a ese universo sin sentir pánico, sin sentir que esa realidad le agrede directamente, atenta contra su concepto de si mismo de una forma tan clara que parece un ataque personal. Por ello los personajes de los cuadros románticos tienen dos opciones: entregarse a la conciencia de ese infinito o ser aniquilados por él. El espacio infinito es así vivido como una condición extrema de la realidad. Lo que se representa en estos cuadros en el plano físico es en realidad un suceso mental, que atañe a la estructura de la propia identidad.

La convivencia con el infinito y el vacío es sin embargo parte de toda la cultura oriental, donde no tiene el carácter de una experiencia traumática sino de un reto a su capacidad de entregarse a lo que existe, borrar el yo y reflejar la realidad del modo más puro posible.

Friedrich coloca a sus personajes de espaldas a nosotros, de modo que no vemos su rostro, con ello consigue crear una tensión entre identidad e infinito. El rostro es el lugar del cuerpo donde localizamos la identidad de las personas, estos personajes ponen su identidad en diálogo o en tensión con el infinito que contemplan. Pero a la vez en el espectador del cuadro se produce fácilmente un efecto de identificación que quizá actualmente queda detenido por la diferencia entre sus ropas y las nuestras: al no ver el rostro del personaje resulta muy natural identificarse con él, contemplar lo que el está contemplando, fundirnos en su figura y ocuparla dada la ausencia del elemento que apunta a la diferenciación entre los seres humanos: el rostro

Hay todavía otro aspecto importante del proceso creativo en el se da una significativa similitud entre la disposición del pintor taoísta y Friedrich. Aquellos trabajaban a partir de la visión interior; siendo muchos los escritos en los que se recomienda al pintor no comenzar su trabajo hasta haber “visto” en su interior el objeto a representar. Artistas que a menudo vivían en la naturaleza consideraban un paso previo a su trabajo el sentarse a meditar el tiempo necesario hasta tener una visión interior del junco, pájaro o paisaje a representar. Sabemos por su amigo Carus que Friedrich vaciaba su estudio antes de ponerse a pintar; cerrando las contraventanas inferiores del mismo para aislarse del mundo exterior. Uno de los pocos escritos del pintor define con claridad su actitud ante el acto creativo.

“Cierra tu ojo corporal, para que veas primero tu pintura con el ojo del espíritu. Entonces deja salir a la luz lo que viste en la oscuridad, para que pueda ejercer su efecto sobre los otros, del exterior al interior”.<sup>15</sup>

Esta declaración, que resulta sorprendente en alguien de su capacidad de observación y maestría técnica, define radicalmente y sin ambigüedad su actitud como pintor; que le sitúa, en el terreno de la práctica artística, en un lugar muy próximo al de los pintores Taoístas.

En el libro citado de Rosemblum se plantea la continuidad del hábito romántico a través del siglo XX como la prolongación en el tiempo y a través de una secuencia de artistas de primer orden entre los que se encuentran Van Gogh y Mondrian, de un impulso de voluptuosidad espiritualista que culminaría de

---

15 ARNALDO, J. (Ed.): *Opus Cit.*, p. 95

forma magistral en Rothko. Esta corriente sigue un recorrido que comienza en el paisaje y termina en una abstracción que, de un modo u otro, tiene su origen en aquel.

Rothko concibe el cuadro como un espacio de representación que adquiere incluso, según sus palabras, un cierto carácter teatral, lo que apunta ya en él hacia un concepto que está presente en la pintura en ese momento y no lo estuvo anteriormente: el del cuadro entendido como el espacio para una acción frente a la función tradicional de representación.

Este concepto que tuvo en Pollock su máximo exponente es el final de un proceso en el que la pincelada, la expresión a través del gesto, la materia etc, han ido ganando importancia hasta sustituir por completo a la función representativa. Llegados a este punto algunos de estos pintores, como Robert Smithson, sienten de forma natural el deseo de expandir su acción fuera del propio lienzo y, en lo que podría quizá analizarse como una vuelta a visitar el origen, sucede algo enormemente importante en mi opinión: el Land Art. Considero que al igual que ocurre con muchos de los movimientos culturales que se definieron en las décadas de los 60 y 70 del siglo pasado, aún no ha sido desvelado el enorme potencial que conllevaba esta propuesta.

En lo que respecta a mi trabajo, el paso de la pintura a la intervención sobre el paisaje no puede entenderse sin mi afinidad por este movimiento. Mi modo de acercarme a la pintura siempre estuvo ligado a la naturaleza por varios motivos: por un lado los cuadros que veía en mi entorno familiar en mi infancia eran marinas y paisajes de mi bisabuelo, José Salís, un pintor vasco. Además el paisaje que uno experimenta en la infancia es determinante. Hay mucho más que mirada en la relación que establece un niño con el paisaje, que en Asturias es además un fenómeno meteorológico continuado e incesante en sus cambios que son profundos y llenos de cualidades que fácilmente pueden producir asombro.

Tal y como he dicho anteriormente entiendo el arte como descripción de una fenomenología natural que cuando es atisbada afecta a aquello que somos y ofrece una ocasión de comprenderlo mejor. Desde estos planteamientos el paso de la pintura a el trabajo de intervenciones en la naturaleza resulta muy coherente, tanto como lo fue para esos artistas de Land Art que fueron pintores en sus inicios. Estos venían, como he señalado, de la action painting o el expresionismo abstracto, corrientes que concebían el cuadro como un espacio de experiencia para una acción física/psíquica que en el caso de la action painting sería comparable al acto del que sube a una montaña, y cuya literatura e imaginario tenía claras raíces en el romanticismo.

El paso del lienzo a la intervención en el paisaje es totalmente natural en artistas como Robert Smithson, pero a la vez es un cambio de cualidad irreversible. El Land Art es arte conceptual como lo explicita su dependencia del registro fotográfico. Hay una renuncia al objeto cuya transcendencia no es solo comercial, en el proceso se elimina a un intermediario emocionalmente interesado entre la experiencia y el espectador, que sería en ese caso el pintor. Una parte del yo, por así decirlo, renuncia a existir, se sublima en el nuevo proceso a favor de otra cualidad de transparencia. En mi caso diría que en los últimos años mi pintura se fue haciendo cada vez más afín a la imagen, perdiendo el interés en las cualidades pictóricas tradicionales y en el objeto y, desde luego, perdiendo todo interés en la expresión emocional en favor de una percepción más adecuada de la realidad.



*PN C2, 2012*

Creo que mi pintura se aproximó a un registro más parecido a la palabra, más intelectual e inmaterial y a la vez naturalmente estructurante. El carácter físico de mi experiencia creativa se trasladó de la materialidad de la pintura, que dependía de mi acción con ella, a la realidad física del paisaje, una realidad preexistente a mi presencia en ella y cuyas leyes no dependían en absoluto de mi intervención.

Comparada con la pintura, la fotografía tiene la cualidad de la transparencia, el “grosor” del medio transmisor se adelgaza. Por supuesto la mirada del fotógrafo selecciona un encuadre y una luz en el paisaje, pero la actividad de un pintor añade a eso una pincelada que expresa inevitablemente su estado de ánimo y su psicología, un gesto, una mayor o menor cantidad de materia, una mayor o menor armonía cromática, frescura o insistencia pictórica, grados de realismo y muchos más elementos significantes que los que pueden abordarse con la cámara fotográfica, cuyas posibilidades para la captación objetiva de la realidad son, de forma obvia para un pintor, comparativamente mayores.

El Land Art depende desde el principio de la fotografía, y sin proponérselo da lugar a un “género” fotográfico, que es en el que yo situaría mis fotografías, que pretenden ser el registro de una intervención a la vez que una fotografía como tal. Lo que fotografío ha sucedido, esto es un aspecto básico del sentido de mis imágenes, y el elemento que hace que las intervenciones en directo en el espacio público tengan sentido.

## GEOMETRIA INTUIDA

Anteriormente me he referido al hecho de que la geometría, la física y las matemáticas constituyen el lenguaje que permite interpretar el universo en el plano físico tanto como en el puramente energético. La geometría de cualquier tipo se comporta como un lenguaje “preexistente” a nuestros descubrimientos acerca de ella, con unas leyes y condiciones que no son resultado de una construcción o invención previa por parte de otras personas.

La geometría ha sido tratada de diversos modos por múltiples creadores, muchos de los cuales se han interesado prioritariamente por su carácter constructivo racionalista. Quisiera establecer de forma clara la diferencia que existe entre proceso mental de un artista que se orienta a construir, inventar, y el de aquel cuya orientación se dirige a captar, describir y hacerse eco de algo que ya existe previamente, haciendo visible lo que antes no lo era. Este último caso es el que corresponde al tipo de geometría que es relevante para mi trabajo.

Me interesa de forma especial la obra y las ideas de Pablo Palazuelo. Su método de trabajo es puramente intuitivo, dibujando y borrando hasta llegar a configuraciones geométricas que siente como descripciones de los pulsos y el acontecer profundo de la naturaleza. Esa geometría intuida, contempla, como señala Kevin Power en sus estudios sobre el artista, la capacidad cognitiva de la imaginación. En una conocida conversación entre ambos Palazuelo declara:

“Lo psíquico en el hombre y lo psíquico en el universo danzan juntos. Las formas geométricas, así como las energías que por ellas o a través de ellas se manifiestan, se hallan tanto fuera del hombre como en él. Este puede utilizarlas para provocar las operaciones en ellas latentes y transmitir las. El artista da cuerpo, da forma gráfica a esas energías con las cuales resuena: puesto que son energías arquetípicas, es decir que también forman parte de la psique del hombre. Todo esto no se puede considerar como un sentir de la imaginación únicamente, porque se trata de fenómenos ya investigados por la ciencia, que confirma así los presentimientos de la imaginación”.<sup>16</sup>

En otro momento a lo largo de esa conversación Palazuelo afirma:

“la línea puede hacer visible lo invisible, la línea sería vehículo de energías que proceden del transfondo de la materialidad. La energía toma cuerpo, forma, para conformar el mundo”.<sup>17</sup>

Esta vivencia de la geometría permite generar el tipo de armonía reveladora que busco en la relación ella y la naturaleza. Palazuelo es, en mi opinión, quien mejor ha sabido poner en palabras un tipo de experiencia en relación a la geometría que es compartida por otros muchos artistas.

Me interesa de forma especial el tratamiento de la geometría en la obra de la artista suiza Emma Kunz (1892-1963) cuyo trabajo, realizado de forma totalmente intuitiva y sirviéndose de un péndulo, tenía, al

---

16 PALAZUELO, P. *Escritos. Conversaciones*. Ed. Edición del Colegio de Arquitectos de Murcia. Murcia, 1998. P. 167

17 *Ibidem*, p. 190

parecer, propiedades sanadoras. Poco podemos afirmar con certeza científica acerca de la capacidad curativa de sus dibujos, pero para mí es de gran importancia el hecho de que estuvieran realizados con esa intención, que en cierto modo le sitúa fuera del mundo de la cultura, desde el momento que los valores prioritarios buscados por la artista se apartan de los caminos estéticos tanto como de los enfoques conceptuales habituales.

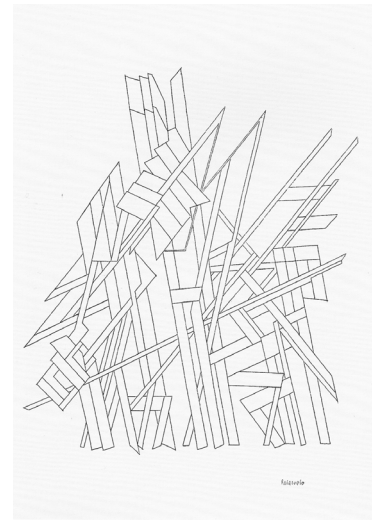
También cae fuera de la cultura uno de los fenómenos de intervención en el paisaje más impresionantes que pueden contemplarse en la actualidad. Me refiero a los Crop Circles, los dibujos que aparecen en los campos de trigo de Inglaterra, y cuyo origen y autor sigue siendo desconocido en la actualidad, motivo por el cual no son incluidos en el mundo del arte y la cultura, donde la autoría sigue siendo un elemento de gran importancia. Estos dibujos constituyen una suerte de Land Art de enorme valor; dada la calidad y entidad propia de los mismos, y resulta sorprendente hasta que punto son ignorados como obras de arte.

Otro ejemplo ajeno a lo específicamente cultural de relación visual entre geometría y naturaleza lo constituyen las famosas imágenes de cristales de agua realizadas por Masaru Emoto.

Anteriormente he hablado de una relación de paralelismo formal entre la obra de C.D. Friedrich y la pintura china taoísta, ambos realizados desde actitudes creativas que espero haber mostrado como similares aunque distantes en el tiempo y el espacio. Quiero terminar estas palabras acerca de ese tipo de geometría que puede captarse a través de la intuición, proponiendo otro paralelismo formal entre resultados, que en este caso relacionaría a C.D. Friedrich con Pablo Palazuelo.



Friedrich. *El mar Glacial*. 1823-24



Palazuelo. *Transverse n°2*. 1993

En las dos imágenes aquí presentes podemos ver una configuración geométrica de un parecido muy relevante. Puede argumentarse que posiblemente Palazuelo se inspirara en el cuadro de Friedrich, con lo que la similitud quedaría explicada al ser este el origen formal del dibujo. Me inclino sin embargo nuevamente por la opinión de que son las coincidencias en la actitud creativa las que dan lugar a

coincidencias formales. Como sabemos por las citas mencionadas de ambos autores a lo largo de este texto, ambos trabajan desde una actitud de "visión interior" con la intención de captar a través de lo intuitivo el dibujo o imagen que representarán plásticamente. Parten por ello de una actividad similar; lo que en mi opinión explica que sus visiones coincidan en derivas geométricas que tienen algo de arquetípico. Podemos opinar acerca de si estas visiones se corresponden con aspectos orgánicos o neurológicos comunes del ser humano, presentes por ejemplo en su forma de organizar la visión, o si esas estructuras son traducciones visuales de movimientos o derivas energéticas o espirituales que quedan reflejadas de esta manera. En ambos casos la percepción y dibujo de estas formas es una experiencia trascendente para los artistas que las llevan a cabo.

Viene al caso la explicación que di anteriormente acerca de lo traumático de las percepciones espaciales que se abren durante el romanticismo, con el consiguiente choque emocional para de la narración occidental sobre nuestra existencia. Lo sublime supone la caída, el derrumbe de un muro de fantasía de omnipotencia, necesario como paso previo a la actual conciencia de lo que somos. Pero tras el estremecimiento, el gran susto de lo sublime, aparece la belleza inmensa de esos espacios y conceptos infinitos, los que podemos ver con los ojos, pero también los que la ciencia describe con detalle y que apenas nos acercamos a comprender racionalmente. Todo aquello que sabemos sobre el universo, pero también todo lo que se ha abierto en nuestra conciencia desde el conocimiento de la teoría de la relatividad de Einstein hasta los últimos avances de la mecánica cuántica, que muestran una realidad mucho más infinita que la que podíamos concebir a partir del sencillo infinito espacial. Una realidad multidimensional ordenada en campos electromagnéticos en la que todo está interrelacionado, y en el que los mismos elementos pueden organizarse de formas distintas para dar lugar a todo lo que existe.

El cuadro de Friedrich aparece titulado en algunos libros como "El naufragio del Esperanza", en alusión a un naufragio real en el hielo al que hace referencia. Muestra por tanto una imagen en la que la percepción del devenir natural y el infinito se asocian a la aniquilación y la muerte. Podríamos también analizar la imagen como el enfriamiento de la emoción, que sucumbe ante la realidad de lo fenomenológico. La imagen de Palazuelo, que desde su planteamiento inicial es ya más templada emocionalmente, comparte sin embargo la vibración trascendente que conecta lo individual y lo universal, que nos hace sentir que ese sencillo dibujo es algo más que un capricho del lápiz de su autor, el desvelamiento de un movimiento arquetípico natural, una configuración inmaterial que vemos detenida y que, pausadamente, está al borde de un nuevo cambio.

Así, desde mi punto de vista, la emoción y los estados psicológicos asociados a lo sublime han dejado paso a un nuevo estado de conciencia cuyo punto de partida es la incapacidad para comprender con exactitud racional el mundo descrito ya por la ciencia. Un modo de sentir que asume el valor cognitivo de lo imaginario y lo intuitivo, la obligación de admitir que una parte relevante de lo real no es percibido directamente por nuestros sentidos, que ha integrado ya en su exploración de lo real la relatividad, no solo de esa realidad que consideramos ajena a nosotros, sino de la propia identidad. Y finalmente, confrontado a todo ello, la necesidad de entregarnos generosamente al hecho de nuestra existencia y resolver creativamente aquello que somos.



AB DB0, 2011



# "REALIDAD RECORTADA": ALGUNAS PROPUESTAS EN LA FRONTERA DE LO VIRTUAL

---

Yago Torroja

El esfuerzo constante que es necesario invertir para mantenerse al día en las tecnologías, esa sensación que tenemos muchas personas de ir con la lengua fuera ante los últimos avances, ante la evolución de los nuevos medios, de los videojuegos, de las redes, ha hecho crecer en mí un deseo por buscar formas de expresión e interacción con el mundo virtual que, en mi cabeza, responden al adjetivo de “reaccionarias”: un intento de rebeldía ante lo que no conseguimos dominar. La idea de “realidad recortada” surgió en gran medida de esta rebeldía; como una negación, un chiste, una protesta ante un mundo que se va subyugando a lo virtual y tecnológico, y que tiende a olvidar lo corpóreo. Y aunque siga fascinándome con cada nueva tecnología, las ideas que más me motivan son precisamente aquellas que intentan ir en contra de lo novedoso, de lo más ambicioso o cercano a las últimas aportaciones tecnológicas. Por ello busco en muchos casos revisar viejas propuestas para realizarlas con nuevos medios, tratando explícitamente que su uso parezca de “baja complejidad” —independientemente de su complejidad real—, que resulte en una aparente infrautilización de los medios y sus posibilidades, para intentar destacar con ello lo superfluo o mercantilista que pueden ser muchas de las tecnologías que se venden como grandes avances.

## INTRODUCCIÓN

Si analizamos los videojuegos y modos de relación de los usuarios con entornos y realidades virtuales (CAVEs<sup>1</sup>, simuladores...), vemos que en la mayoría de los casos es necesario que el público-jugador aprenda ciertos códigos de interacción, no sólo en cuanto a su manejo —cuál es el objetivo del juego, qué teclas deben pulsarse, o en qué forma se debe actuar para conseguir esos objetivos—, sino también en cuanto a cómo interpretar la realidad virtual que se les presenta, y a cómo “insertarse” en ella.

---

<sup>1</sup> I CAVE, o CUBE es el nombre que habitualmente se da a las instalaciones de inmersión en entornos virtuales, generalmente consistente en una habitación con paredes retroproyectadas. Estas instalaciones permiten que el usuario se mueva por un espacio donde todo lo que ve, y lo que escucha, está generado por computador. Los simuladores responden a criterios similares, excepto que existen elementos físicos —la cabina de un avión, los mandos de un vehículo...— con los que se interactúa y que condicionan la respuesta del entorno.

La relación del usuario con el mundo virtual que define un videojuego implica normalmente que sea el usuario quien deba trasladarse al mundo virtual, asumiendo códigos y maneras de interpretar la realidad que suponen una sublimación o transmutación de su identidad física.

Pero para que esa transmutación se produzca, para que la experiencia del videojuego o instalación interactiva sea convincente y “atrapante”, debe existir una armonía sensorial entre el mundo virtual y la realidad física en la que vive el público-jugador. En muchos videojuegos, esa armonía requiere anular o reinterpretar nuestra relación con el mundo físico, traspasándolo de alguna manera al mundo virtual y evitando contradicciones en nuestros sentidos.

Imaginemos un ejemplo sencillo: Aprovechando los nuevos interfaces de videojuegos (*Kniect*, *Eye Toy*...) un jugador se mueve por el espacio de su habitación. Ese movimiento es captado y utilizado en el videojuego para desplazar su avatar a través de un espacio virtual de mayores dimensiones. Aunque sea posible habituarse a ello, la mayoría de los jugadores encontrarán inicialmente que su movimiento en el juego no se corresponde con su movimiento en la realidad, creando una contradicción sensorial que le impide sumergirse adecuadamente en el mundo virtual del videojuego.

Por esa razón, muchos de los jugadores de videojuegos de acción prefieren manejar sólo las manos y “anular” el resto del cuerpo, de forma que puedan aceptar como válida la convención de que su cuerpo es el del personaje que se ve en la pantalla, ya sea en primera persona —mediante un plano subjetivo— o en tercera persona —mediante un plano general.

En el presente artículo mostramos algunas propuestas que buscan, de manera más o menos directa, trabajar y experimentar con otras formas de interacción que no se basen tanto en la traslación del espectador al mundo virtual —lo que supone cierta anulación del cuerpo físico—, sino en acercar el mundo virtual a la realidad física, sacándolo de su condición de virtualidad y haciéndolo formar parte de nuestra realidad mediante una interacción más orgánica y natural con nuestro cuerpo, y no tanto con nuestro intelecto.

Estas propuestas rompen, en la medida de lo posible, con cualquier intento de crear una realidad virtual convincente, evitando en especial los mundos virtuales 3D, y tratan de optar por códigos e interpretaciones donde lo virtual se proyecte como parte de la realidad. Así, hemos intentado simplificar y esquematizar el espacio virtual para alejarlo de nuestra realidad y poder aceptarlo, no tanto como una extensión de nuestro mundo físico o como un mundo aparte, sino como una realidad nueva y paralela en la que se interactúa casi con las mismas leyes que en nuestro mundo físico. En vez de virtualizar nuestro cuerpo físico mediante la abstracción mental, hacemos físico el mundo virtual a través del contacto con nuestro cuerpo.

Es este espacio de contacto entre lo virtual y lo físico lo que presentamos como frontera de lo virtual, y la reducción de la complejidad de la interacción, la limitación de la sobre-estimulación sensorial a las que nos tienen habituados los videojuegos, es el fundamento de lo que hemos querido denominar realidad recortada, en clara contraposición a la realidad aumentada y a la realidad virtual.

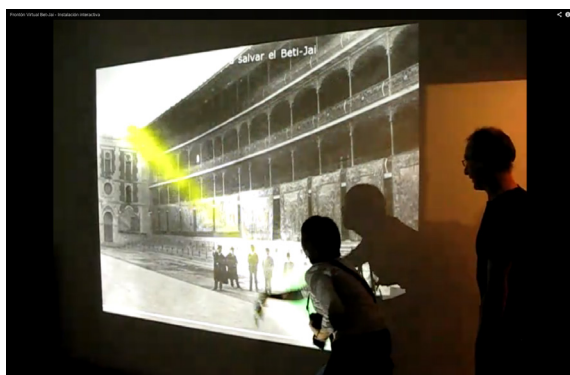
A lo largo de los siguientes apartados expondremos tres de estas propuestas, en las que ha trabajado el autor junto con otros colaboradores, y cómo dichas propuestas comparten la idea de trabajar en esa frontera, recortando lo virtual para acercarlo a la realidad.

## Frontón virtual: Salvemos el Beti-Jai (2009)

Enrique Esteban, Igor González, Yago Torroja

El frontón Beti-Jai fue construido en el año 1893 siguiendo el proyecto del arquitecto Joaquín Rucoba, y en la actualidad es el único frontón de su estilo que queda en el mundo. Es una construcción característica de la arquitectura de hierro, cuyos exteriores fueron realizados siguiendo un estilo neomudejar. Tras algo menos de treinta años de uso, el frontón dejó de funcionar como tal en 1919. Desde entonces ha pasado por distintas manos y para distintos usos —desde cárcel durante la Guerra Civil Española, pasando por garaje y taller mecánico en los años setenta, hasta corrala y refugio de okupas ya bien entrados los años dos mil—. En la actualidad se encuentra en un estado medio ruinoso. Pero gracias a la plataforma “Salvemos el Frontón Beti-Jai de Madrid”<sup>2</sup>, se ha conseguido recientemente que sea declarado Bien de Interés Cultural por la Comunidad de Madrid, lo que permitirá, tras un proceso de expropiación en el que se encuentra inmerso, que pueda ser rehabilitado y dedicado a instalaciones de uso público, ya sea deportivo o cultural.

El Frontón Virtual es una instalación interactiva realizada para apoyar las reivindicaciones de la plataforma “Salvemos el Frontón Beti-Jai de Madrid”. La instalación está basada en tecnologías de visión por computador mediante iluminación por infra-rojos y marcas reflectantes. La instalación permite que uno o más usuarios jueguen a una versión virtual de la pelota vasca. Los usuarios-jugadores usan guantes con marcas reflectantes que permiten identificar la posición de la mano en el plano de la proyección, de forma que es posible calcular en cada momento si la mano del jugador está o no golpeando la pelota. Mediante el cálculo de las posiciones en dos frames (fotogramas) consecutivos se puede obtener la velocidad —proporcional a la diferencia de posiciones del guante-mano entre los dos frames—, lo que permite calcular la fuerza con la que se golpea a la pelota y obtener un efecto muy realista. El movimiento de la pelota responde a un modelo físico sencillo en el que, mediante el ajuste de varios parámetros, se busca un comportamiento lo más orgánico y natural posible, manteniendo al mismo tiempo una buena jugabilidad. La aplicación se ha realizado en lenguaje C/C++ utilizando la librería OpenFrameworks<sup>3</sup>.



Frontón virtual: Salvemos el Beti-Jai (2009)  
Enrique Esteban, Igor González, Yago Torroja

2 “Salvemos el Frontón Beti-Jai de Madrid”: [En línea] <http://frontonbetijaimadrid.org/blog> [Consulta: 25 de julio de 2013].

3 OPENFRAMEWORKS: [En línea] <http://www.openframeworks.cc/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

## Objetivo de la instalación

Aparte de su carácter reivindicativo, como instalación creada para hacer visible la situación del frontón Beti-Jai y la actividad de la plataforma “Salvemos el Frontón Beti-Jai de Madrid”, esta propuesta buscaba meditar y experimentar con formas alternativas de interacción en el mundo de los videojuegos, las instalaciones interactivas y la realidad virtual.

Para ello se intentó distanciar la instalación del concepto clásico de videojuego y acercarlo más a las instalaciones de arte interactivo, tratando de plantear una estética mixta entre el videojuego clásico y las simulaciones físicas realistas: Mientras la pelota es un objeto esquemático, típico de los primeros videojuegos, su estela, que va desvelando la realidad de las fotografías de fondo, responde a ecuaciones físicas —cálculo de potencial eléctrico con realimentación—, que producen resultados visuales muy orgánicos y naturales. Por otro lado, y al contrario de los videojuegos convencionales, donde existen unos objetivos que cumplir para ir avanzando en el juego, se ha evitado dar una formulación clara de qué hacer, realizando un juego-instalación sin instrucciones, puntuaciones o metas que conseguir. Se busca tan sólo el placer de jugar por jugar, y crear en el público-jugador la necesidad de ver las imágenes que se van desvelando cuanto más se juega. Las imágenes que van apareciendo, fotografías del estado actual medio ruinoso del antiguo frontón, chocan con la asepsia tecnológica de la instalación, intentando resaltar la dicotomía entre progreso y tradición.

En la instalación se prestó especial atención a la “jugabilidad física”, buscando que el público-jugador se relacionase de una manera lo más natural posible y sin necesidad de un aprendizaje especial. Así, la interacción con la pelota implica que el jugador debe golpearla físicamente, prácticamente rozando la pared como si la pelota fuese un objeto que se desliza por ella.

En la práctica totalidad de los juegos virtuales el jugador se presenta al juego de forma frontal, no existiendo un contacto físico directo entre el jugador y el juego —si no es a través de los mandos, claro está—. Incluso en algunos juegos más modernos, donde se ha buscado aumentar la relación corporal del jugador con el juego haciendo que el jugador sea el mando (Eye Toy, Kinect o Wii-mote), la interacción es habitualmente frontal y se establece sólo mediante contacto visual y auditivo, por lo que se crea una cierta barrera, una pared, entre el jugador y el juego. El jugador debe hacer el esfuerzo de trasladarse mediante su imaginación al mundo virtual que se presenta ante él o ella. Ese mundo virtual existe sólo tras la pantalla, es una extensión más allá del cristal a la que viajamos mediante la proyección mental de nuestro cuerpo en ese espacio, ayudándonos para ello de un avatar.

En nuestro caso, sin embargo, cambiamos ese punto de vista de forma que el jugador se aproxime al juego lateralmente. Esto dificulta en cierto grado la visión de lo que ocurre, pero permite que el jugador establezca un contacto físico con la proyección. Aunque bidimensional, el mundo con el que interacciona el público-jugador es un mundo tangible. Es una experiencia similar a la que han aportado las pantallas táctiles en la interfaz entre personas y máquinas. Pero en este caso las dimensiones de la proyección hacen que la interacción se desarrolle a una escala “natural”, distinta a la de las pantallas táctiles, y más cercana a la experiencia corporal cotidiana del público-jugador.

Al contrario de lo que pudiera parecer, el que la interacción se reduzca a un modelo plano no es inconveniente para quien juega, puesto que en nuestra experiencia cotidiana existen muchos juegos que, aunque se desarrollen en un mundo tridimensional, responden a un esquema bidimensional —el billar, el fútbolín, muchos juegos de mesa, las “chapas”, etc.— Así, la interacción con el frontón no requiere casi nada que aprender; puesto que el modelo de bote de la pelota, el golpeo con la mano, la interacción física en su conjunto, responde a experiencias ya vividas por la mayoría de las personas —¿quién no ha jugado a la pelota alguna vez?—.

Se puede pensar que el frontón virtual es una proyección de un corte continuo de la realidad mediante un plano vertical que siguiese la trayectoria de la pelota, una reducción de la realidad física a un plano bidimensional, y no tanto una extensión de la realidad mediante un modelo virtual. Es por esto que lo incluimos bajo el concepto de realidad recortada antes mencionado.

## Siluetas: Visitando a Myron Krueger (2011)

Enrique Esteban, Yago Torroja

Kinect es un dispositivo de captura de movimiento comercializado en 2010 por Microsoft para su consola de videojuegos Xbox 360. La idea del producto es poder interactuar con los videojuegos sin la necesidad de un controlador físico, a través de un interfaz natural que use las acciones, gestos e instrucciones orales del usuario, muy al estilo de los interfaces virtuales de algunas películas de ciencia ficción como *Minority Report*<sup>4</sup>.

El dispositivo se basa en un sistema de captación 3D de bajo coste patentado por PrimeSense<sup>5</sup> que utiliza un patrón de puntos infra-rojos y procesamiento adicional para obtener una imagen de profundidad de la escena —distancia de cada punto de la imagen a la cámara—, así como la posibilidad de realizar identificación de usuarios, análisis de pose, detección de gestos y otras funcionalidades.

Las futuristas posibilidades del producto y un marketing agresivo —que incluso ha sido tachado de engañoso en algún caso—, hicieron que tuviese un enorme impacto en el mercado de los usuarios de videojuegos, vendiéndose más de ocho millones de unidades en tan sólo sesenta días, y alcanzando la actualidad, tras apenas tres años en el mercado, más de veinticuatro millones de unidades.

Por otro lado, la apertura de la plataforma al mercado de los desarrolladores independientes<sup>6</sup> —aunque no fuese parte del plan de negocio de Microsoft, sino resultado de un concurso<sup>7</sup>—, ha permitido y potenciado su uso en múltiples áreas más allá de los videojuegos, como en robótica, medicina, arquitectura, arte, etc.

---

4 SPIELBERG, S. L.: *Minority Report*. [Película]. 2002

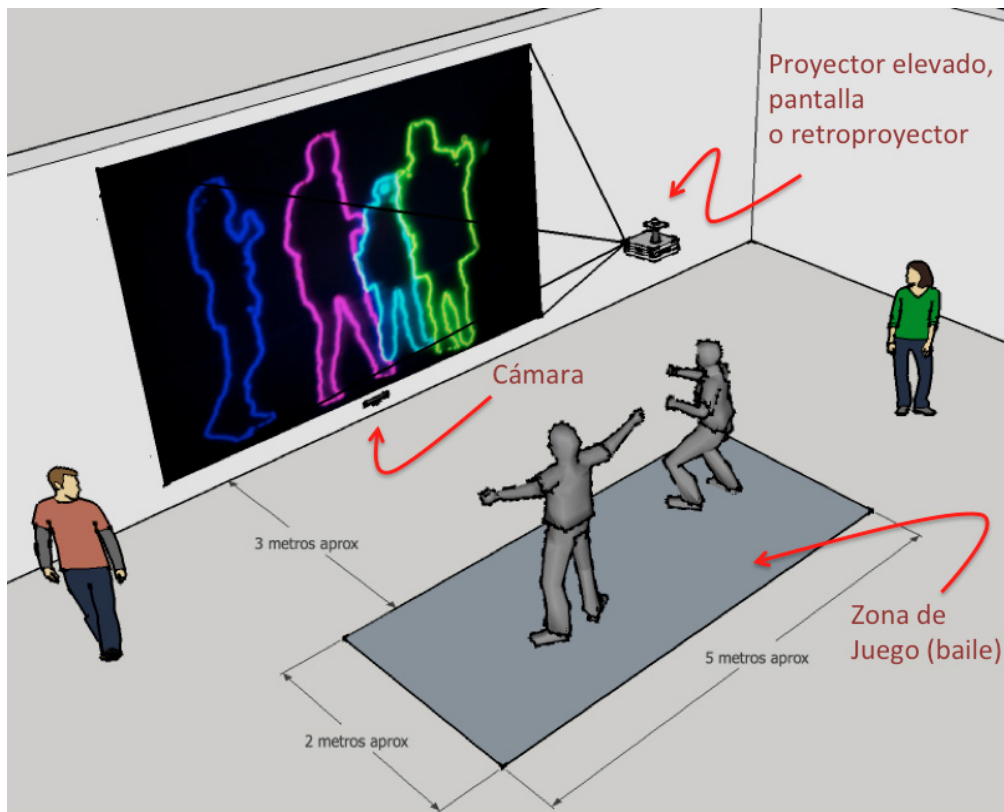
5 PRIMESENSE: [En línea] <http://www.primesense.com/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

6 OPENNI: [En línea] <http://www.openni.org/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

7 ADAFRUIT: [En línea] <http://www.adafruit.com/blog/2010/11/04/the-open-kinect-project-the-ok-prize-get-1000-bounty-for-kinect-for-xbox-360-open-source-drivers/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

Siluetas es una instalación interactiva realizada con la intención de experimentar las posibilidades narrativas y expresivas de estas nuevas cámaras de captura 3D y de sus diferentes funcionalidades.

La instalación utiliza la cámara Kinect como sensor de captación de siluetas, que es uno de las funcionalidades más básicas, y no usa ninguna de sus otras capacidades —como mapas 3D, captura de pose, detección de gestos...—. Para la detección de siluetas se venían utilizando clásicamente procedimientos basados en el uso de cámaras convencionales con escenas retro-iluminadas. La ventaja de utilizar una cámara Kinect frente a estos procedimientos es que el software de la Kinect realiza ya la identificación de la silueta de cada usuario, por lo que no es necesario un procesamiento adicional en el caso de varios usuarios. Por otro lado no requiere iluminación adicional y se puede utilizar en condiciones de iluminación ambiental muy diversas. Todo esto hace que la instalación sea extremadamente sencilla de montar y muy robusta. Las siluetas obtenidas por la cámara son posteriormente procesadas y renderizadas (pintadas) mediante un programa realizado en el lenguaje Java usando la librería y el entorno de programación de *Processing*<sup>8</sup>. Normalmente la instalación está acompañada de música —o una sesión musical es acompañada por la instalación—, bien sea pregrabada, interpretada o pinchada en directo.



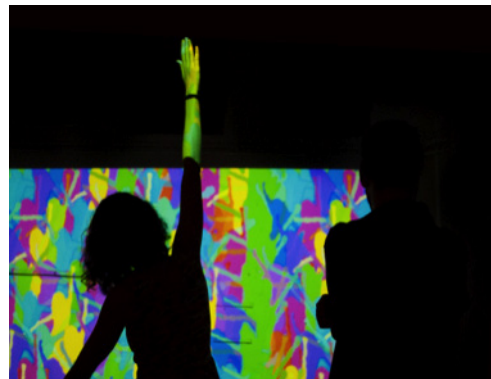
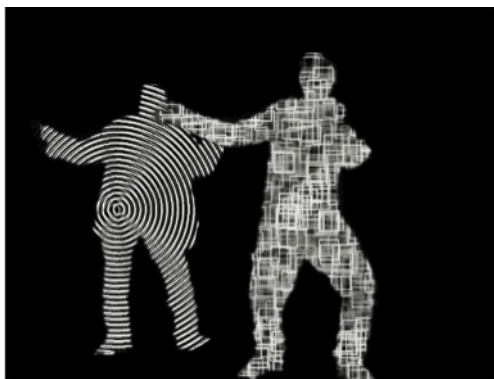
*Siluetas: Visitando a Myron Krueger (2011)*  
Enrique Esteban, Yago Torroja

## Objetivo de la instalación

En esta instalación se pretende experimentar y reflexionar en torno a formas básicas de representación e interacción en oposición a las propuestas más complejas que plantean los videojuegos y la realidad virtual.

De nuevo, y al igual que en el caso del Frontón Virtual, se ha buscado separar la instalación del concepto de videojuego tradicional, buscando resultados que se acerquen más al arte interactivo y la performance. Para ello, la propuesta revisita el trabajo con siluetas de Myron Krueger<sup>9</sup>, el teatro de sombras, o el tratamiento del tiempo de Norman McLaren.

Al trabajar sólo con las siluetas de las personas tratamos de reducir la influencia sensorial y cognitiva que inducen la abundancia de detalles de los que suele hacer gala la realidad virtual. De esta forma, intentamos que el público-performer establezca una relación más directa con lo que ve y siente, con su propio movimiento y lo que éste genera en la proyección, evitando en lo posible que su intelecto tome el control para concentrarse en detalles visuales. Por otra parte, el trabajo con las siluetas despersonaliza lo que se ve en la proyección; no hay caras, ojos, boca, ni expresión alguna excepto el movimiento, por lo que el público-performer se separa en buena medida de su identidad ante el público-espectador y se desenvuelve de formas sorprendentemente libres. En el juego que el público-performer establece, buscando y experimentando con la forma y evolución de las siluetas, no es extraño encontrar personas que acaban saltando, tirándose por el suelo, o adoptando poses que raramente encontraríamos en otras interacciones. En este sentido, el acompañamiento de una música justifica, relaja, y ayuda a ligar las evoluciones del público-performer.

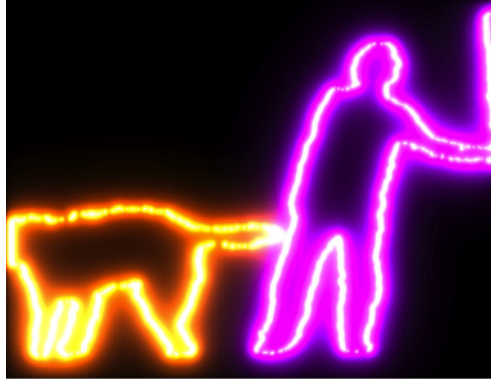


Algunos renderizados de siluetas

---

8 PROCESSING: [En línea] <http://processing.org/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

9 KRUEGER M.: Videoplace' 88. [Documental]. 1988 [En línea] <https://www.youtube.com/watch?v=dmmxVA5xhuo> [Consulta: 25 de julio de 2013].



Algunos renderizados de siluetas

El renderizado y trabajo con las siluetas se distribuye en distintas escenas; Siluetas con colores planos, renderizados geométricos, distribución en mosaicos, juego con modelos físicos, dibujo con texturas, juego con texto, etc. Aparte de la variación en el dibujo de las siluetas, muchas escenas disponen de una línea de tiempo con la que jugar; lo que permite mezclar el tiempo actual con el pasado, de forma similar a como hacía Norman McLaren en *Pas de Deux* o *Canon*<sup>10</sup>. Además, cada escena suele disponer de distintos parámetros con los que jugar; lo que aumenta el dinamismo y las posibilidades plásticas. En realidad la instalación está planteada como una capa base sobre la que luego “pintar” de forma sencilla el interior de cada silueta. De esta manera es posible seguir experimentando con los contenidos sin invertir demasiado esfuerzo de programación, lo que reduce paradas en el proceso creativo.

Siluetas comparte con el Frontón Virtual la ausencia de reglas o necesidad de instrucciones en cuanto a la interacción. Es el propio público el que va definiendo lo que ocurre en función de la escena. La instalación puede ser utilizada simultáneamente por un gran número de personas —es una de las capacidades básicas

---

10 MCLAREN, N.: *Pas De Deux*. [Película experimental]. 1968 [En línea] [https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I) [Consulta: 25 de julio de 2013]; MCLAREN, N.: *Canon*. Película experimental. 1964 [En línea] <https://www.youtube.com/watch?v=MRXNcrGkr4Y> [Consulta: 25 de julio de 2013].

que ofrece la Kinect—, lo que hace las interacciones más ricas, complejas o desordenadas.

La instalación puede evolucionar de forma automática o ser manejada por un VJ. En este sentido, existe la posibilidad de que el VJ maneje la instalación desde un teléfono móvil. Se pretende con ello esconder la actuación del VJ, dejando así el protagonismo a la interacción entre público y proyección, y facilitar que el público-espectador también pueda actuar como VJ.

En Siluetas no existe el concepto de realidad virtual. Lo que el público ve no se asimila tanto como algo que ocurriese en otro espacio, sino más bien como una representación alternativa de la realidad, una proyección simplificada de la misma, una sombra. Es en este aspecto en el que lo vinculamos al concepto de realidad recortada.

### Sonoescénica: Teatro sonoro y “realidad recortada” (2009)

Jorge Cano, Enrique Esteban, Arantxa Iglesias, Yago Torroja

El proyecto Sonoescénica surgió como resultado de los contactos y actividades habituales de los Viernes OpenLab de Medialab-Prado, y pudo desarrollarse en parte gracias a las Ayudas a la Creación de Matadero-Madrid de 2009.

La instalación era fundamentalmente un sistema de inmersión auditiva en la que el usuario, mediante el uso de unos auriculares inalámbricos, escuchaba un audio generado por computador que dependía de su posición en el espacio y de la orientación de su cabeza —al igual que ocurre con los sonidos que se escuchan en la realidad, pero en este caso generándolos artificialmente—.

En la instalación se utilizaba un sistema de seguimiento del visitante y otro de generación de audio binaural que permitía a cada usuario recibir una realidad sonora individual. El público-participante se encontraba sumergido en un espacio en penumbra donde tan sólo disponía de uno de sus sentidos de forma completa, el oído, mientras que el resto le transmitía una visión esquemática de la realidad. No había elementos en tres dimensiones, ni actores, tan sólo una proyección sobre el suelo del perfil de las paredes y puertas, de los objetos cotidianos, de unas pisadas que se mueven —sería algo parecido a lo que veríamos si cortásemos la realidad por un plano paralelo al suelo—. Aunque el objetivo no es el mismo, un ejemplo de ese tipo de esquematización sería la escenografía de *Dogville*, de Lars Von Trier<sup>11</sup>.

Por otro lado, el audio generado respondía a una acción dramática. El visitante recorría el espacio y escuchaba lo que iba ocurriendo en cada lugar, pero al igual que en la vida real, los hechos que conformaban el drama se desarrollaban en varios puntos del espacio simultáneamente. El público-participante es quién decidía en cada instante a dónde ir, y por tanto qué escuchar. De esta forma, el visitante se convertía en una especie de espectador fantasma, un oyente invisible que puede investigar la realidad sin perturbarla.

---

11 VON TRIER, L.: *Dogville*. [Película]. 2003



*Sonoescénica: Teatro sonoro y "realidad recortada" (2009)*  
Jorge Cano, Enrique Esteban, Arantxa Iglesias, Yago Torroja

## Objetivo de la instalación

El objetivo del proyecto Sonoescénica era reflexionar sobre la limitación sensorial y cognitiva a través de un sistema de inmersión auditiva que permitiese al visitante experimentar una realidad única y personal sobre una misma acción dramática; es el usuario el que investiga la escena, en vez de asistir a ella de forma pasiva. La limitación del espacio y su esquematización, esa realidad recortada de la que hablamos, buscaba hacer más tangible nuestra propia limitación sensorial, nuestra percepción e interpretación parcial de lo que ocurre a nuestro alrededor. La realidad recortada, el esquema, le servían al visitante como esqueleto sobre el que construir su propia imagen de la escena. Así, qué aspecto tienen los personajes, cómo es el espacio, o cuál es el drama que se desarrolla, sería fruto de la imaginación y de las decisiones de cada visitante, aunque la escena fuese la misma para todos ellos.

En Sonoescénica, la realidad virtual se plasmaba en el espacio físico a través de un acuerdo implícito con el público-participante; Por un lado, las dimensiones de la instalación y el movimiento por ella respondían a escalas naturales, por lo que el visitante podía asumir esa interacción como realista. Por otro, el propio juego planteado, el recorrer una realidad vaciada de elementos físicos en la que sólo han quedado los sonidos, era percibido por el participante no como una realidad aportada externamente, tras el cristal, sino como un proceso cognitivo interior, equivalente al que realizamos todos los días cuando interpretamos la realidad. Lo virtual no desaparecía, pero quedaba relegado a un segundo plano, puesto que el espectador se encontraba en un medio extraño, poco reconocible, que debía interpretar:

En cualquier caso, y al igual que en el Frontón Virtual o en Siluetas, al no definir una manera correcta de recorrer el espacio, ni haber objetivos ni instrucciones de cómo enfrentarse a la instalación, la experiencia podía tomar distintos caminos; desde un proceso cognitivo de reinterpretación de la realidad, hasta una simple contemplación de una realidad paralela —la auditiva—, que generalmente queda relegada a un segundo plano cuando interviene la visión.

Es interesante resaltar la enorme dependencia que se establecía en la instalación entre cuerpo e intelecto, dependencia que, como se ha comentado, debe relajarse en muchos videojuegos e interacciones virtuales para evitar la contradicción en los sentidos. En el caso de Sonoescénica, la interpretación de la realidad quedaba definida no tanto por un esfuerzo cognitivo, sino por el dictamen del cuerpo del visitante según deambulaba por el espacio.

El ejemplo más claro de esta dependencia se encontraba en la interpretación del aumento o reducción del volumen de las fuentes sonoras cuando el usuario se movía o atravesaba paredes virtuales. Así, por ejemplo, si el visitante se alejaba de una fuente sonora estática —imaginemos un personaje que está hablando, sin moverse en el espacio—, debería sentir que el ritmo al que se “aleja” la fuente sonora responde a un comportamiento natural, acorde con su movimiento y su percepción cotidiana de cómo funciona el sonido. Si el audio generado por el sistema no respondía fielmente a esa experiencia, si el decaimiento del volumen no se producía cómo ocurre en la realidad al movernos, el usuario interpretaba que la fuente sonora también se movía, dificultando la interpretación de la escena.

Esta dificultad no aparece si no hay movimiento por parte del usuario. En efecto, si en un videojuego movemos un avatar por la pantalla —mediante un ratón, por ejemplo— pero nosotros nos mantenemos sentados, podremos admitir como válido casi cualquier decaimiento del volumen. Al no atender a los mecanismos de percepción de nuestro cuerpo respecto al espacio —como la propiocepción— no tendremos una sensación clara, física, de cuánto se ha movido nuestro personaje, y podremos asimilar sin problemas otras interpretaciones cognitivas. Sin embargo, cuando nos movemos en un espacio, es nuestra experiencia corporal la que nos dicta cómo deben suceder las cosas, y no es tan sencillo abstraerse a ese dictamen para realizar otra interpretación.

Fue precisamente esta dificultad para remedar virtualmente las experiencias corporales esperadas por los visitantes, la que nos impulsó a buscar otras formas de interactuar con los mundos virtuales, tratando entonces de trabajar en esa frontera entre lo real y lo virtual.

## Proyectos relacionados

Desde el punto de vista técnico, Sonoescénica es un proyecto muy relacionado con las técnicas de realidad virtual, realidad aumentada y con los videojuegos, aunque no comparte con ellos las formas narrativas, representaciones u objetivos. Existen sin embargo proyectos que plantean aproximaciones parecidas, como LISTEN<sup>12</sup>, que desde una realización muy similar pretende crear un espacio sonoro para que los visitantes de un museo tengan una experiencia extendida, o Audio Space<sup>13</sup> que presenta un sistema similar en versión monousuario. Asimismo, existe un buen número de proyectos en los que se trabaja para ofrecer una inmersión auditiva realista mediante sistemas de generación de audio 3D —como AudioScape<sup>14</sup> u OpenAUDIENCE<sup>15</sup>, por citar algunos—. En casi todos estos casos se pretende aportar técnicas que generen audio muy realista, como el que se obtiene en "The Virtual Barber Shop"<sup>16</sup>. Sin embargo, ninguno de estos proyectos planteaba el enfoque escénico de Sonoescénica.

Desde el punto de vista escénico y narrativo, es posible encontrar multitud de trabajos donde se exploran este tipo de técnicas —narrativa no-lineal, paralela, etc.—, hoy muy aplicadas en los videojuegos, e incluso algunos proyectos donde se desarrollan herramientas para trabajar con estas técnicas —como en alVRed, "Non-Linear Dramaturgy in VR Environments"—. En cualquier caso, y considerando el punto

- 
- 12 ECKEL, G.: LISTEN-Augmenting Everyday Environments with Interactive Soundscapes. Proceedings of the 13 Spring Days Workshop "Moving between the physical and the digital: exploring and developing new forms of mixed reality user experience", Porto, Portugal. 2001
  - 13 WATSON T. Audio Space: *Interactive Installation*. 2005. [En línea] Disponible en [http:// www.theowatson.com/site\\_docs/work.php?id=15](http://www.theowatson.com/site_docs/work.php?id=15) [Consulta: 25 de julio de 2013].
  - 14 WOZNIEWSKI M., SETTEL Z., COOPERSTOCK J.R: *AudioScape: A Pure Data library for management of virtual environments and spatial audio*. Pure Data Convention, Montreal, Canada. 2007.
  - 15 FARIA, Regis R. A. AUDIENCE for Pd, a scene-oriented library for spatial audio. Pure Data Convention. Weimar - Berlín. 2011.
  - 16 QSOUND LABS: *The Virtual Barber Shop*. 2007 [En línea] Disponible en [https:// www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagjJA](https://www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagjJA) [Consulta: 25 de julio de 2013].

de vista del usuario, estas técnicas suelen buscar interpretaciones de la escena más dirigidas, mientras que en Sonoescénica se buscaba un resultado más abierto. Si lo comparamos con la literatura —y salvando las distancias—, Sonoescénica intentaba ser una especie de “Rayuela”, un mismo drama que es interpretado de forma diferente según por donde se vaya escuchando.

## Resultados

Tras los primeros meses de trabajo en el proyecto Sonoescénica se vio que la complejidad técnica y escénica del proyecto estaba claramente subestimada —incluso teniendo en cuenta que se trataba de una versión piloto—. Las dificultades fundamentales surgieron en la realización del sistema de seguimiento multiusuario y en la producción y montaje de las escenas. Estas dificultades limitaron en buena medida la consecución de los objetivos del proyecto, aunque se pudieron obtener conclusiones importantes para futuros trabajos. En la actualidad se está planteando la posibilidad de actualizar el trabajo a nuevas soluciones tecnológicas, así como liberarlo y difundirlo mediante la realización de talleres de producción de contenidos.

## Conclusiones

Se han presentado tres propuestas que trabajan en el límite entre la realidad virtual y la realidad física. La experiencia en estas instalaciones muestra, como podría haberse esperado, la enorme influencia de nuestro cuerpo sobre la apreciación y asimilación de la realidad virtual. No en vano, muchos fabricantes de videojuegos e instalaciones virtuales invierten grandes esfuerzos en buscar distintas formas de salvar la brecha entre el mundo virtual y el real, como la detección de gestos, los interfaces hápticos (que trabajan con el sentido del tacto), la imagen y audio 3D, etc.

Se ha mostrado, sin embargo, que también es posible encontrar otras formulaciones donde se reduzca esa brecha, especialmente si se trabaja en realidades alternativas que reduzcan las contradicciones sensoriales con nuestra experiencia cotidiana. Para ello, por una parte, pueden buscarse enganches entre la realidad virtual y la realidad física, más allá de la habitual interacción visual o auditiva. Esos enganches pueden basarse en el contacto físico con la proyección, en la interacción a escala natural, o incluso en utilizar técnicas como la proyección mapeada. Por otro lado, y además de estos enganches físicos, puede ser también interesante replantear cómo son las realidades que se desarrollan en el mundo virtual. En este sentido hemos encontrado de gran utilidad huir de los mundos virtuales 3D y trabajar más en simplificaciones, esquematizaciones, o incluso en propuestas planas que surgen directamente de cortes de la realidad física. En todos estos casos la intención es romper con el concepto de mundo más allá de la pantalla e intentar que el mundo virtual se quede en la frontera que define la superficie de proyección, generando así objetos que puedan asimilarse fácilmente como parte de nuestra realidad física. Esta reducción de la complejidad, este trabajo en la frontera, es lo que hemos querido reflejar bajo la idea de realidades recortadas.

## Bibliografía:

ECKEL, G.: *LISTEN-Augmenting Everyday Environments with Interactive Soundscapes*. Proceedings of the 13 Spring Days Workshop "Moving between the physical and the digital: exploring and developing new forms of mixed reality user experience", Porto, Portugal. 2001

FARIA, Regis R. A.: *AUDIENCE for Pd, a scene-oriented library for spatial audio*. Pure Data Convention. Weimar - Berlín. 2011.

WOZNIEWSKI M., SETTEL Z., COOPERSTOCK J.R.: *AudioScope: A Pure Data library for management of virtual environments and spatial audio*. Pure Data Convention, Montreal, Canada. 2007.

## Recursos electrónicos y audiovisuales

ADAFRUIT: [En línea] HYPERLINK "<http://www.adafruit.com/blog/2010/11/04/the-open-kinect-project-the-ok-prize-get-1000-bounty-for-kinect-for-xbox-360-open-source-drivers/>" <http://www.adafruit.com/blog/2010/11/04/the-open-kinect-project-the-ok-prize-get-1000-bounty-for-kinect-for-xbox-360-open-source-drivers/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

KRUEGER M.: *Videoplace' 88*. [Documental]. 1988 [En línea] HYPERLINK "<https://www.youtube.com/watch?v=dmmxVA5xhuo>" <https://www.youtube.com/watch?v=dmmxVA5xhuo> [Consulta: 25 de julio de 2013].

MCLAREN, N.: *Pas De Deux*. [Película experimental]. 1968 [En línea] HYPERLINK "[https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I)" [https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=9bXWWz5Tv_I) [Consulta: 25 de julio de 2013].

MCLAREN, N.: *Canon*. [Película experimental]. 1964 [En línea] HYPERLINK "<https://www.youtube.com/watch?v=MRXNcrGkr4Y>" <https://www.youtube.com/watch?v=MRXNcrGkr4Y> [Consulta: 25 de julio de 2013].

NOMADS LAB: *Non-Linear Dramaturgy in VR Environments*. 2004 [En línea] Disponible en HYPERLINK "<http://www.nomadslab.org/wages/content/alvred.html>" <http://www.nomadslab.org/wages/content/alvred.html> [Consulta: 25 de julio de 2013].

OPENFRAMEWORKS: [En línea] HYPERLINK "<http://www.openframeworks.cc/>" <http://www.openframeworks.cc/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

OPENNI: [En línea] HYPERLINK "<http://www.openni.org/>" <http://www.openni.org/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

PRIMESENSE: [En línea] HYPERLINK "<http://www.primesense.com/>" <http://www.primesense.com/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

PROCESSING: [En línea] HYPERLINK "<http://processing.org/>" <http://processing.org/> [Consulta: 25 de julio de 2013].

QSOUND LABS: *The Virtual Barber Shop*. 2007 [En línea] Disponible en HYPERLINK "<https://www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagjA>" <https://www.youtube.com/watch?v=IUDTlvagjA> [Consulta: 25 de julio de 2013].

"Salvemos el Frontón Beti-Jai de Madrid": [En línea] HYPERLINK "<http://frontonbetijaimadrid.org/blog>" <http://frontonbetijaimadrid.org/blog> [Consulta: 25 de julio de 2013].

SPIELBERG, S. L.: *Minority Report*. [Película]. 2002

VON TRIER, L.: *Dogville*. [Película]. 2003

WATSON T. *Audio Space: Interactive Installation*. 2005. [En línea] Disponible en [http://www.theowatson.com/site\\_docs/work.php?id=15](http://www.theowatson.com/site_docs/work.php?id=15) [Consulta: 25 de julio de 2013].



# EL AVATAR COMO INSPIRACIÓN VITAL

---

Pablo Medina

"Sé tú mismo". Esta frase tan corta como compleja nos ha acompañado a lo largo de nuestra vida como eslogan publicitario de innumerables marcas y a la vez como consejo lleno de razón pero realmente difícil de seguir. "Sé tú mismo" es una de esas frases que tras escucharla debemos pensar durante largo tiempo todo lo que ello implica. Sería un tema realmente largo y apasionante de tratar como el "yo", el "ello" y el "súper yo" cambian a lo largo del tiempo con cada decisión que tomamos y experiencia que vivimos, pero vamos a centrarnos en cómo ha influido esta idea a la hora de construir avatares virtuales y de como, tras pasar por las manos de los creativos de las distintas compañías de temáticas muy diversas, los avatares han salido renovados y preparados para influir nuestras vidas.

Si queremos tratar la idea de avatar virtual, en esta primera fase del análisis, no nos queda más remedio que adentrarnos, aunque no demasiado por nuestra propia seguridad, en el mundo del "World of Warcraft". El "World of Warcraft" es una creación tecnológica que se acerca al mundo de los videojuegos, aunque la mayoría de las semejanzas con uno son tan solo en apariencia, y que trata de explorar la idea de avatar virtual desde el punto de vista de la identificación/adicción del usuario.

El proyecto "World of Warcraft" surgió con una sencilla aunque terrible premisa: ¿podemos volver adictivo un producto y distribuirlo a través de internet? Si consiguiéramos eso podríamos conseguir monstruosas cantidades de dinero.

El "World of Warcraft" (Buy 2004) hace tiempo que dejó de ser un videojuego, tal y como la mayoría de nosotros concibe el término, para convertirse en algo muy distinto. Su planteamiento es bastante común y no justifica el tremendo éxito que ha tenido este producto y del que luego hablaremos, ya que se trata de un producto en el que podemos crear un avatar, dentro de un universo medieval épico que tiene algunas opciones para personalizar su aspecto, aunque no demasiadas, y al que debemos dotar de una profesión, entendiendo esto como una serie de poderes mágicos propios de estos mundos, y de una raza de entre los variopintos habitantes que moran en esas tierras.

Una vez que tengamos a nuestro avatar listo salimos al mundo de "World of Warcraft" y nos enfrentamos a una serie de retos propios de la ambientación épico medieval, es decir, matar grandes criaturas como dragones, rescatar princesas, conseguir valiosos tesoros... Hasta ahora, el planteamiento no ha sorprendido a nadie y esto no va a cambiar con el dato que voy a proporcionar, sin embargo, es la clave de todo: la inmensa mayoría de los personajes que encontramos en nuestra aventura están controlados por otras personas que juegan a través de internet.

Esta es la clave de este juego, el "World of Warcraft" revolucionó los MMORPG (multiplayer masive online role playing game) es decir, juego de rol multijugador masivo que se juega a través de internet. Blizzard, la creadora del juego, realizó un complejísimo estudio para saber cuáles eran las claves para triunfar con este tipo de modelo y conseguir el éxito allí donde otros habían fracasado, y ese estudio dio como resultado que la clave era la creación del avatar virtual.

El antecedente más claro y parecido a este modelo era el sistema de "Second Life". En este juego también hacíamos un avatar llamado "residente", con rasgos mucho más personalizables que en "World of Warcraft" y habitábamos un mundo en el que simulábamos la vida real. Podíamos comprar una casa, conducir un coche, encontrar pareja, salir de fiesta, todo lo que podemos hacer en nuestra vida cotidiana. El modelo de negocio era muy sencillo y se basaba en ofrecer al usuario la posibilidad de crear una vida que le gustara más que la suya propia, permitiéndole hacer aquellas cosas que en su día a día no encontraba el valor para hacer.

El sistema parecía muy sólido y prometedor y tuvo un gran arranque el 23 de julio de 2003 cuando Linden Lab lo sacó a la luz, sin embargo, con el paso del tiempo "Second Life" se fue despoblando hasta tan solo quedar usuarios que iban a la Isla casino o a una zona en la que imperaba la salida nocturna ¿Por qué tuvo tan poco éxito una iniciativa tan parecida a la de "World of Warcraft"? Porque éste tiene algo que "Second Life" no tiene: un propósito en la vida.

Contrariamente a lo que sucedía en "Second Life", donde el programa te ofrecía una enorme cantidad de posibilidades y era el usuario el que debía encontrar qué hacer con ellas, "World of Warcraft", además de una enorme cantidad de posibilidades, ofrece al videojugador un propósito. Y es este propósito en la vida de su avatar lo que le mueve realmente a jugar. Nótese que utilizo usuario para Second Life y videojugador para "World of Warcraft" intencionadamente ya que el primero no es un videojuego.

Pero ¿qué entendemos por propósito y cómo crea y cultiva "World of Warcraft" el mismo? El primer elemento que este producto nos deja claro es: el mundo te necesita (Jos 2005). Hay una gran lucha en el mundo de "World of Warcraft" y tu bando te necesita para obtener la victoria. Las razas están divididas en dos grandes organizaciones, la Horda y la Alianza. Dependiendo de a cuál pertenezca el videojugador tendrá acceso a una serie de misiones, sobre todo al inicio del juego, o a otras. Sin embargo, avanzado el juego, las misiones más importantes son comunes tanto a Horda como a Alianza.

El hecho de que "el mundo te necesita" podría parecer vago e insuficiente, por eso Blizzard lo potencia hasta límites insospechados con un inteligente sistema de fortalezas y carencias. Al crear el avatar, la decisión más importante que debemos tomar es la elección de nuestra profesión o clase, determinando esto cómo va a ser nuestra manera de jugar a lo largo de todo el juego. Existen diez clases en el "World of Warcraft", no sería de interés para la investigación que estoy exponiendo explicar cada una de ellas al detalle, sin embargo, cada una puede englobarse en uno de los tres grupos siguientes: tanque, curandero y DPS (daño por segundo).



Grupo de distintos avatares del "World of Warcraft"

Cada uno de estos grupos tiene un papel muy determinado en el desarrollo de los combates que tienen lugar a lo largo del videojuego, hecho de gran importancia ya que el combate ocupa casi un 90% del tiempo de juego del "World of Warcraft". La pertenencia a uno de estos grupos viene determinada por las fortalezas y las carencias de las profesiones, de tal manera, que los tanques son muy buenos aguantando golpes enemigos pero necesitan curarse y que alguien haga daño al enemigo en cuestión para destruirlo. Los curanderos pueden curar pero no son buenos aguantando golpes ni dañando y los DPS son buenos haciendo daño a los enemigos pero son delicados ante los golpes e incapaces de curar.

Con esta división en tres grandes grupos, encontramos uno de los pilares más importantes sobre los que se cimenta el "World of Warcraft": la dependencia entre videojugadores. Blizzard, no sé si por acierto casual o fruto de una previa investigación psicológica, utilizó la propia naturaleza humana para hacer el "World of Warcraft" más adictivo. En nuestra naturaleza está el sentimiento de manada, un ser humano reconoce instintivamente la necesidad y las ventajas de vivir en manada, entendiendo por manada agrupaciones de personas como la familia, el grupo de amigos o el país. Uno de los peores castigos que se pueden imponer a un ser humano, y que es el más utilizado en los códigos penales de todo el mundo, es el alejamiento de la manada recluyendo al sujeto en un ambiente no familiar, por lo general una cárcel.

Este sentimiento de pertenencia juega a favor del "World of Warcraft" ya que los videojugadores, debido a las carencias anteriormente mencionadas, no pueden hacer frente a ninguna misión en solitario más allá de las primeras horas de juego. Si quieren progresar en el juego, deben asociarse para que las fortalezas de unos tapen las carencias de otros. Esto provoca que si uno de los miembros del grupo, generalmente llamados "clanes" dentro del juego, no está jugando sea casi imposible afrontar una misión. Por lo tanto, gracias a esta dependencia, el videojugador siente la responsabilidad de jugar ya que sin él, su grupo no puede avanzar y gracias a la enorme cantidad de horas que comparte con él, crea un vínculo hacia sus compañeros que hace que el jugador sienta que tiene un propósito y una manada en el mundo descrito en "World of Warcraft".

Al sentimiento de manada y al de propósito dentro del mundo, se une otro muy poderoso, el de reconocimiento dentro de la manada. Para estar a gusto dentro de un grupo social una de las cosas que debe recibir una persona es reconocimiento, es decir, la muestra por parte del resto de individuos de la manada de que el sujeto es importante y que sus habilidades son de utilidad. En el "World of Warcraft" este reconocimiento se recibe mediante un sistema de niveles. Un personaje, sea cual sea su profesión, siempre empezará con nivel 1, los personajes de nivel superior al suyo serán más eficaces utilizando sus capacidades. Por ejemplo un mago, que pertenece al grupo de los DPS, hará más daño con sus hechizos con nivel 2 que con nivel 1, y el daño que hace un mago de nivel 80 es monstruosamente superior al que hace uno con nivel 12.

Para ganar niveles, y así ser más útil a tu manada, el videojugador debe afrontar misiones y vencer a monstruos que va encontrando en ellas. Cuando ganamos un nivel, además de mejorar nuestras capacidades y adquirir otras nuevas más poderosas, llegar al siguiente es más complicado. Esto se debe a un sistema de puntos, cada monstruo, al ser vencido, otorga al grupo un número de puntos de experiencia. Para llegar al siguiente nivel es necesario acumular un número determinado que en cada nivel va siendo mayor. Lo que nos lleva al punto que, en mi opinión, es el más importante para entender porque el "World of Warcraft" es tan poderoso ¿cuánto tiempo se tarda en llegar al nivel máximo?

La respuesta a esa pregunta nos permite ver algo más allá de la punta del iceberg que es lo que hasta ahora vislumbrábamos. El nivel máximo del “World of Warcraft”, tal y como salió al mercado el 23 de noviembre de 2004, era de 60. Para llegar hasta ese nivel era necesario un tiempo de juego de tres meses. Al calcular esta cifra no me refiero a tres meses en los que se dedica a jugar al día una razonable cantidad de horas, por ejemplo dos, me refiero a la suma de las horas totales de juego que un videojugador debe dedicar para llegar hasta ese nivel. Como es razonable suponer, esa cantidad de horas debe estar repartida a lo largo de un tiempo mucho más amplio para poder hacer posible que el videojugador haga algo además de jugar al “World of Warcraft”. Con este dato en la mano podemos hacernos otra pregunta ¿cuántas horas de juego tiene el “World of Warcraft”? y este es el “quid” de la cuestión: el videojuego es infinito.

Efectivamente, es infinito, pero ¿cómo es esto posible? ¿No se terminan en ningún momento los retos épicos a los que un clan puede enfrentarse? la respuesta, que explicaré de inmediato, es no.

Blizzard, magistralmente, ha creado un sistema en el que realmente empiezas a jugar cuando llegas al máximo nivel. En el momento que el videojugador llega a este nivel es cuando puede afrontar las misiones que son realmente importantes y que tienen una relevancia mayor en el mundo de “World of Warcraft” lo que hace que el juego sea aún más adictivo. Cuando un personaje alcanza el máximo nivel no acaba su escalada de poder, ya que el equipo que porte su casco, su espada y su armadura, pueden aumentar en mucho sus capacidades. Para conseguir encontrar estos objetos, que son tan ansiados como poco comunes, Blizzard inventó un sistema mediante el cual, acabando con un monstruo, había una serie de posibilidades de encontrar entre sus restos un objeto u otro.

Entre los restos de los enemigos más comunes pueden encontrarse objetos igualmente comunes y poco poderosos, sin embargo, entre los enemigos más poderosos, los que para acabar con ellos son necesarios una gran cantidad de jugadores de máximo nivel jugando con una coordinación matemáticamente perfecta, podemos encontrar los objetos que potencian nuestras capacidades hasta límites muy elevados. Pero ¿cómo repartir los objetos que el monstruo ha soltado? Esa tarea recae en el jefe de cada clan lo cual hace que los preciados objetos, que además son escasos, no lleguen para satisfacer las necesidades de todos los miembros de un clan, lo que hace que para conseguir el objeto que el videojugador desea, sea necesario acompañar al clan en numerosos enfrentamientos hasta que le llegue el turno de recibir uno. Es necesario hacer hincapié en el hecho de que la diferencia entre un personaje de nivel máximo bien equipado y un mediocremente equipado es la misma que hay entre uno de nivel máximo y otro de diez niveles menos.

Sin embargo esto, a pesar de alargar en mucho la vida del videojuego, no lo transforma en algo infinito ya que puede darse el caso de que un videojugador llegue a tener el personaje perfecto al haber invertido una enorme cantidad de horas hasta conseguir los objetos y el nivel necesarios. Blizzard, sabedora de esto, calcula cuidadosamente los tiempos para sacar una expansión, en el momento en el que una cantidad razonable de videojugadores se ha acercado a ese punto.

Una expansión de un videojuego es un disco que se instala sobre el juego original, permitiendo jugar un número de zonas adicionales. En el caso del “World of Warcraft” en las expansiones vienen nuevos escenarios que explorar, nuevos y más peligrosos enemigos, objetos más poderosos, nuevas profesiones y una expansión del nivel máximo que se puede alcanzar. Con esto, alargamos la vida del videojuego en

una enorme cantidad de horas ya que, además de explorar las nuevas zonas, amplía los dos elementos que hacen que la duración del "World of Warcraft" se dispare: el nivel y los objetos. La primera expansión se llamó [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft:\\_The\\_Burning\\_Crusade"](http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft:_The_Burning_Crusade) "The Burning Crusade" y fue lanzada el 16 de enero de 2007; la segunda, [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft:\\_Wrath\\_of\\_the\\_Lich\\_King"](http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft:_Wrath_of_the_Lich_King) "Wrath of the Lich King", fue lanzada el 13 de noviembre de 2008, la tercera, [HYPERLINK "http://es.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft:\\_Cataclysm"](http://es.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft:_Cataclysm) "World of Warcraft: Cataclysm" vio la luz el 7 de diciembre de 2010 y la cuarta "Mists of Pandaria" el 25 de septiembre de 2012.

Cada una de ellas ampliaba el nivel máximo en otros diez niveles y ofrecía una gran cantidad de nuevos objetos y retos que afrontar. Con esta estrategia, Blizzard consigue que el juego sea infinito y que el videojugador siempre encuentre motivos para seguir jugando.

Teniendo en cuenta estos elementos, veamos algunos datos que demuestran la eficacia de Blizzard a la hora de volver adictivo su "World of Warcraft". Es el videojuego más jugado de todos los tiempos con más de 13 millones de videojugadores simultáneos, eso significa que hay más de 13 millones de personas en todo el mundo jugando a la vez a este videojuego, algo sin precedentes en ningún otro exponente de esta o de cualquier otra industria. Un dato que complementa a éste es que cada uno de estos videojugadores paga al mes 12 € para poder jugar; lo que significa que Blizzard recibe al mes sólo en cuotas de juego, sin contar el precio del juego (50 €) o la venta de otros productos, más de 156 millones de euros.

Es tanto el impacto de este videojuego que hay toda una industria dedicada a vender oro del "World of Warcraft", que sirve para comprar objetos dentro del juego, a cambio de dinero real. Para entender esto debemos conocer algo de la industria del goldfarming.

El goldfarming, (literalmente significa "granjear con oro") (Gil 2010) consiste en recoger recursos de un videojuego, ya sea oro o cualquier otro elemento almacenable que sea importante en el videojuego, y venderlo a otro videojugador a cambio de dinero real, ahorrándole largas horas de recogida. El goldfarming hace su aparición en los videojuegos en los que se pueden intercambiar objetos a través de internet y que, además, tienen un sistema de economía de gran importancia en el desarrollo de la aventura.

Este negocio, que puede parecer marginal o incluso absurdo, ha llegado a obtener enormes beneficios. En 2002, IGE, la empresa más grande dedicada al goldfarming que jamás haya existido (Cal 2010), estaba afincada en Marbella y conseguía gracias a esta práctica entre 8 y 15 millones de euros mensuales. Tanta era su relevancia llevando a cabo una práctica que, no siendo ilegal sí está totalmente prohibida en los videojuegos ya que desestabiliza su economía y desvirtúa el esfuerzo de los videojugadores, que la Interpol desalojó su sede en Marbella. Esta enorme cantidad de dinero se movía a través de videojuegos en los que, para conseguir determinados objetos que hacían más poderoso a tu personaje, se debían dedicar largas horas a tediosas y repetitivas prácticas. La alternativa era pagar en una página web una cantidad de dinero y citarte a una hora en un determinado sitio del videojuego para que un personaje controlado por un operario de goldfarming te diera el objeto por el que habías pagado. Antes de la salida de "World of Warcraft", dos de los juegos donde más eficazmente prosperaba el goldfarming eran el "Diablo" y "Diablo 2", también juegos de Blizzard.

A pesar de que hasta ahora hemos hablado de las altas esferas del goldfarming, las grandes empresas dedicadas a este negocio necesitan de operarios en su base que consiguieran la materia prima con la que comerciar, estos operarios están organizados en granjas de oro virtual. El origen de estas granjas se remonta a 1997 cuando la crisis económica en Asia llevó a muchos gobiernos a intentar solucionarla instalando banda ancha en sus países. Hasta entonces, las cibergranjas estaban afincadas en países occidentales y no tenían la dimensión que alcanzaron gracias a comenzar a contratar mano de obra barata oriental, como ocurre con todas las industrias del mundo. Cuando las cibergranjas comenzaron a emplear a operarios orientales mucho más baratos, la moneda virtual se devaluó un 85%, iniciándose con esto un descenso de la rentabilidad del goldfarming que tocó fondo en 2004. En ese año, grandes compañías como JPItems dejaron de ganar las grandes cantidades de dinero que se embolsaban para empezar a mover unos 40.000 dólares al mes.

Según Richard Heeks, director de Desarrollo Informático en la Universidad de Manchester, la evolución que ha seguido la economía en los videojuegos es la misma seguida a lo largo de la historia por el mundo real. En los años ochenta, cuando vivíamos la edad de piedra de los videojuegos, el comercio se hacía por trueque. En los noventa, con el crecimiento del número de jugadores a través de internet, los sistemas económicos comenzaron a ser más complejos y apareció la figura del vendedor, un videojugador que vendía aquellos elementos que le sobraban. Cuando apareció esta figura, la posibilidad de convertirlo en un negocio fue evidente y surgieron las primeras empresas dedicadas exclusivamente al goldfarming.

Las granjas virtuales tienen una curiosa estructura. Pongamos como excelente ejemplo la granja de Ma-Liang (Cal 2010), que vive en un pequeño pueblo a 80 kilómetros de Pekín. Como sus padres y abuelos Ma-Liang es granjero, sin embargo, su granja es muy distinta a la que heredó de sus padres. La cibergranja de Ma-Liang cuenta con 20 empleados que hacen turnos de 12 horas para jugar las 24 horas del día al "World of Warcraft" en una habitación en la que el calor es asfixiante, no hay aire acondicionado, pero si un router de alta potencia que conecta este pequeño pueblo con los servidores de Blizzard al otro lado del mundo. Las condiciones que Ma-Liang ofrece a sus trabajadores a cambio de los turnos de 12 horas son tres comidas al día, un catre donde dormir y, dependiendo de la marcha de la empresa, como mucho 150 € al mes. Estas condiciones, que podrían parecer infrahumanas, de hecho lo son, son algo mejores de lo que los trabajadores chinos pueden encontrar en su oferta de empleo habitual. Ninguno de ellos se queja y viven felices ya que, según ellos, el trabajo no es tan peligroso como el que se realiza en una fábrica de pantalones.

Entre los servicios que Ma-Liang ofrece a sus clientes está el intercambio de oro, del que ya hemos hablado, pero también podemos encontrar muchos otros, como la venta de un personaje de máximo nivel, con el consecuente ahorro de horas para un videojugador que no tiene paciencia para subir él mismo de nivel a su avatar, o la posibilidad de dejar a nuestro personaje a cargo de un cibergranjero aquellas horas que nosotros debemos atender obligaciones en el mundo real, para que sigan jugando por nosotros subiendo de nivel y consiguiendo preciados objetos. Este último servicio es muy utilizado en occidente, donde la inmensa mayoría no pueden dedicar todo el día a jugar a "World of Warcraft", por ejemplo en Inglaterra, donde Ryan Walker (Buy 2004), un joven de 27 años, paga todos los meses su mensualidad a una cibergranja para asegurarse de que un operario chino juega con su personaje el tiempo que transcurre en su trabajo.

Lo cierto es que no me gustaría asustar al lector con el ejemplo que acabo de exponer. El "World of Warcraft" no es un videojuego al uso. No existen muchos MMORPG y los que salen no ocupan las estanterías de novedades en las tiendas, la inmensa mayoría de ellos son gratuitos y tan solo el "World of Warcraft" está tan extendido y tiene tantos seguidores. Sin embargo, creo que es un estupendo ejemplo de hasta donde se puede llegar haciendo un uso tan efectivo y fruto de una extensa investigación del concepto de avatar virtual.

Tras ver la parte más espectacular y cuantitativamente llamativa de este acercamiento al concepto de avatar virtual me gustaría poner otro ejemplo dentro, esta vez sí, del ámbito de los videojuegos de cómo la idea de avatar virtual, tratada de manera compleja y llenándola de matices, puede llegar a ser aceptada y amada por el público. Estoy hablando de la saga "Mass Effect".

Esta saga de tres videojuegos nació con la idea de llevar el imperativo categórico de Kant a un videojuego. Entiendo que así planteado no parece algo muy apasionante pero, como veremos más adelante en profundidad lo que hace grande, única y maravillosa a una obra y la vuelve inmortal es la idea que hay en la base, si esa idea es compartida y entendida por toda la humanidad la obra jamás envejecerá. El imperativo categórico de Kant puede enunciarse de muchas maneras pero la que a mi me parece más efectiva es: "Actúa siempre como si tus acciones fueran inspiración de un código de conducta universal" o, dicho de otro modo, trata al prójimo como quieres ser tratado. Esta idea se combina a lo largo de los videojuegos con la dramática capacidad de elegir qué es común a toda persona y qué gobierna nuestras vidas. Todos los seres humanos nos vemos reflejados en este "tener que decidir" característica propia y exclusiva de la persona que define y moldea nuestras vidas. Pero la humanidad ha tenido que ser paciente y esperar hasta la llegada de los videojuegos, única expresión artística que nos permite volcar esta capacidad tan humana en el acto creativo de una obra de arte.

Gracias a que los videojuegos nos permiten decidir nuestro destino a la hora de afrontar el universo creativo propuesto por los creadores, la persona se siente reflejada de manera más efectiva en la obra y trata de buscarse a sí mismo dentro del personaje que controla, de encontrar en el mundo imaginario donde vive, lo mismo que en el real, y de pulir y luchar por la mejor versión de sí mismo.

Es un hecho que demostraron los integrantes de la productora de videojuegos Bioware con su saga Mass effect gracias a un complejo sistema de elecciones que permitía que el jugador podía decidir la clase de persona que era su personaje y, en función de eso, su entorno reaccionaba y se transformaba. Gracias a esta maravillosa capacidad de visión, a la aplicación de este principio incontestable de la persona, Mass effect se ha convertido en una de las sagas más exitosas y queridas por los videojugadores de todo el mundo.

El sistema elegido por Bioware para permitir estas elecciones era muy sencillo pero a la vez estaba lleno de posibilidades. Desde el principio la creación del avatar virtual era muy específica, tanto en los rasgos físicos como en los psicológicos podíamos elegir hasta el último detalle de nuestro avatar. Podíamos por ejemplo elegir su pasado hasta el momento de afrontar la aventura, su perfil de conducta o las circunstancias de su nacimiento, pero esto sólo era el principio. A lo largo de la aventura podíamos participar en cada conversación pudiendo decidir incluso el tono de nuestras preguntas de forma rápida y sencilla para no apartar al público de la trama haciendo que cada elección que tomábamos configurara nuestra manera de afrontar las siguientes llegando a acumular más de 3.000 variables a lo largo de toda la

aventura. Gracias a esto la aventura se adaptaba a ti, se desarrollaba contigo y te hacía partícipe de cada aspecto siendo quien decide como se desarrolla en cada momento.



Protagonista de "Mass Effect" frente a una dura decisión

Gracias a esto la inmersión en "Mass Effect" era total. Consiguiendo, gracias al tratamiento del avatar virtual, convertirse en una de las sagas más valoradas de la historia de los videojuegos. Demos como dato que el final de la saga no acabó de convencer a los fans y, tanto era el cariño y la identificación que habían tenido con su avatar los videojugadores, que recaudaron 80.000 € para cambiarlo.

La creación de avatares virtuales no ha sido perseguida únicamente en los videojuegos, aunque han sido estos los que han conseguido una mayor eficacia en la identificación persona/avatar; en el cine la creación de personajes es la fase del guión en la que más horas se invierten y la más delicada a la hora de captar la atención del público.

El personaje en el que todos los guionistas ponen todo su empeño en cuidar y mimar es el personaje protagonista, sin duda el más complejo de tratar. El protagonista es quien lleva de la mano al público a lo largo de la historia y cuanto mayor sea la identificación existente entre protagonista y público mayor será el grado de permeabilidad del público a lo que le ocurra al protagonista a lo largo de la película. Creando así una identificación entre el público y el protagonista donde este se convierte en avatar del público a lo largo de la historia, sin embargo es un avatar al que los espectadores tan solo pueden observar y no participan de sus acciones, por tanto el cine debe tener un sumo cuidado con lo que hace el protagonista para no romper esta identificación con el público.

Un buen ejemplo para ver el delicado equilibrio en el que se tambalea esta identificación con nuestro avatar dentro de la película es un personaje que suele utilizarse cuando el protagonista realiza acciones reprobables, en el argot se llama personaje de contraste. Este personaje representa la moral del público que contempla semejante acto poniendo de manifiesto que el protagonista puede cambiar a mejor: Lo encontramos en numerosas películas como por ejemplo "American History X" cuando el protagonista está hablando con un chico sobre consignas nazis y una de sus hermanas muestra un enérgico desacuerdo.

La construcción del protagonista/avatar en cine es compleja, sin embargo se consigue de manera mucho más eficaz cuando la idea fundamental de la película puede ser compartida por toda la humanidad, haciendo que el conflicto del protagonista sea algo entendible e identificable por todos. Pongamos el ejemplo de "Star Wars", en su año de estreno 1977, existían otras muchas películas que trataban de aventuras en el espacio, sin embargo fue ella la que triunfó, esto no se debe a sus efectos o sus luminosas espadas, si no a la más que correcta elección del conflicto que vertebra toda la trama: la relación de un padre con su hijo. Gracias a este hecho "Star Wars" triunfó en todo el mundo sin importar el origen del público que lo viera, logrando así que la obra, a pesar de que los efectos están obsoletos, siga apasionando aún hoy.

Esta identificación publico/avatar la encontramos de una manera muy llamativa en el mundo del comic. Las dos grandes empresas de comics norteamericanos DC y Marvel se toparon con este hecho no hace mucho. Un personaje como Superman llegó a triunfar a partir de su creación en los años 30 y fue ganando cada vez más fans, sin embargo llegó un momento en el que personajes como Batman o Spiderman quitaron protagonismo al hombre de acero. ¿Cómo era esto posible? Superman era capaz de acabar con la vida de estos dos superhéroes en fracciones de segundo sin ningún problema, ¿Cómo era posible que los fans prefirieran a estos dos haciendo que sus comics y películas aplastaran en ventas los del último superviviente de Krypton? La respuesta era la identificación con el avatar virtual.

De nada servían los tremendos poderes de Kal-El si el público no se identificaba con sus aventuras viviendo sus temores y compartiendo sus desdichas. Para comprender esto tenemos que preguntarnos: ¿de qué trata la historia de Superman? ¿y las de Spiderman y Batman?

Superman trata de un alienígena que es criado por una familia americana y que decide espontáneamente servir a la humanidad y rescatarla de terribles peligros. Batman es la historia de un niño que se queda huérfano y decide que eso no le va a pasar a ningún otro niño jamás. Spiderman trata de un estudiante de instituto que, sin él elegirlo, recibe poderes sobre humanos, al principio decide hacer dinero con ellos pero tras la muerte de su tío decide que nadie va a perder a un familiar jamás.

Los paralelismos entre Batman y Spiderman son evidentes y las escasas bases de identificación que ofrece Superman también lo son. ¿Es entonces Superman un héroe inaprovechable al que debemos olvidar? Eso es lo que pensaban en DC hasta la llegada de Christopher Nolan.

El razonamiento que hizo Nolan es el mismo que hemos hecho a lo largo de estas líneas: El público debe sentirse identificado con el protagonista o no habrá historia. Primero nos lo ha demostrado con Batman, presentando a un Bruce Wayne atormentado y dedicado a usar el miedo como arma para evitar que el infierno que él ha vivido no lo viva nadie y después subió su apuesta y lo intentó con Superman en el que nos presenta a Kal-El un inmigrante huérfano que intenta adaptarse al extraño mundo que le ha tocado vivir y al final decide devolver al mundo el bien que sus padres le dieron a él. Gracias a este planteamiento Superman ha vuelto a nacer.

La pregunta que me formulo llegado a este punto es: ¿Por qué nos gustan tanto estos avatares? ¿por qué disfrutamos tanto poniéndonos en su piel incluso en los momentos de mayor penuria? La respuesta, en mi opinión, es porque nos inspiran para combatir la nuestra. Porque la frase "sé tú mismo" es muy peligrosa, en muchas ocasiones se utiliza sustituyendo a "no hagas caso de lo que te dicen y escucha esto ya que yo te animo a ser libre" consiguiendo así una manipulación más eficaz. Porque la construcción de nosotros mismos es una búsqueda continua en la que recogemos lo que más nos inspira de otros para incorporarlo a nuestra manera de actuar y así encontrar nuestra íntima y personal mejor versión de nosotros mismos. Porque aunque sea a nivel subconsciente queremos ser como Superman o como Batman no por sus maravillosos poderes, si no por su manera de proteger a quien aman y hacer bien a personas que jamás tendrán la oportunidad de darles las gracias asumiendo este acto bondadoso como un fin en si mismo volviendo innecesaria la recompensa.

Es por esto por lo que creo que los avatares virtuales son tan poderosos narrativamente y beneficiosos para la persona, si son utilizados correctamente. Querría terminar con una frase de Gilbert Keith Chesterton que dice "Los cuentos de hadas son ciertos no porque nos digan que los dragones existen, si no porque nos recuerdan que podemos vencerles".

## Bibliografía

*Buying gold* BBC . 2004

GILMORE, T.: *Playmoney* (documental). Ed. Nameless films, 2010

CALZADA, M. y GIMENO, S.: "Los granjeros de videojuegos", en *El País Semanal*. 16 mayo 2010. Pp. 21-24.



MIRIAM BRAVO

ANA DAGANZO

TERESA FERRER

JULIA GABILONDO

PILAR HORMAECHEA

JOSUÉ JUÁREZ

NANA MAEZ

EDUARDO MARTÍNEZ-MORA

MARINA RODRÍGUEZ

AMAIA SALAZAR

LUCÍA YANGUAS

TÚ Y YO. 2013  
MIRIAM BRAVO

La obra *Tú y yo* muestra una visión particular sobre la diversidad de caracteres de las personas. Cada individuo tiene distintas facetas de su personalidad que va mostrando en diferentes momentos de su vida y en diferentes ámbitos sociales; pero todos ellos forman parte de un todo. De alguna manera, las dos caras de la moneda se muestran aquí como una fusión del positivo y del negativo, de lo auténtico y lo engañoso.

Esta obra pretende que el espectador reflexione sobre esta noción de dualidad o multiplicidad de facetas contenidas en un mismo individuo; pero también de la manera en que nos ven los demás. Así se muestra una identidad real y otra inventada, interpretada o sobreentendida.

Gran parte de lo que somos, pensamos, hacemos o sentimos se produce de manera inconsciente y no tenemos la opción de controlarlo. Al no tener este control, necesitamos construir una identidad consciente que permita vigilar esos comportamientos espontáneos.

La pieza, en la que aparecen las fotografías -autorretratos- con distintas expresiones, es un símbolo de esa elección que tenemos sobre la identidad que deseamos interpretar; buscando así la mejor manera de integrarnos en la sociedad y de sentirnos pertenecientes a un grupo determinado.



*Tú y Yo. 2013*  
Composición de varias fotografías en  
pequeño formato.

## EMOCIÓN DIGITAL 2013

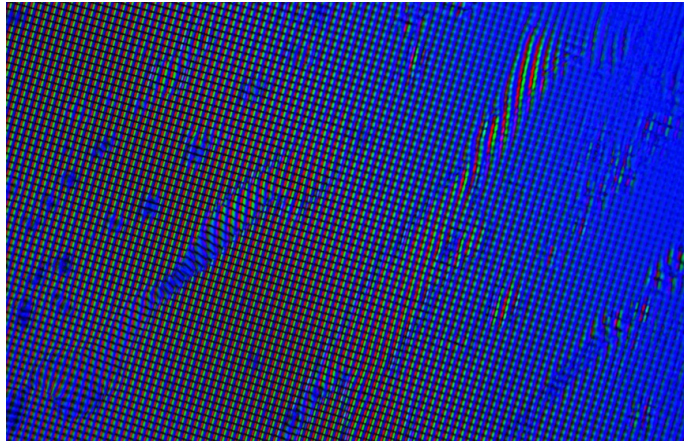
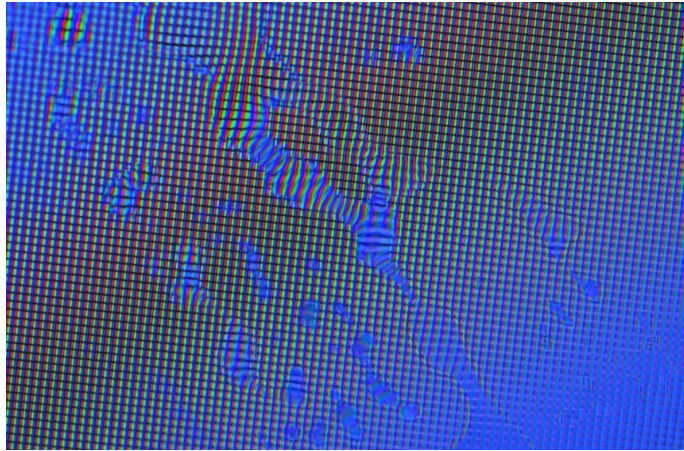
ANA DAGANZO

La serie *Emoción Digital* se constituye de tres fotografías digitales y un pequeño fragmento de video, con misma apariencia y título.

La temática gira en torno al concepto de hiperrealidad, ya que en occidente la mayoría de estímulos que recibimos proceden del mundo virtual, con lo que han ido surgiendo un nuevo tipo de emociones y relaciones que se han adaptado a esta nueva realidad.

Vivimos en una cibercultura, que dificulta nuestra capacidad para diferenciar las experiencias vividas, haciendo que nazca una suerte de idealización interna hacia lo que nos rodea. Algún ejemplo de este fenómeno puede ser la pornografía, los chats o las redes sociales.

El medio tecnológico y más actual que sirve para expresar esta idea ha sido el ordenador. Partiendo de una imagen aumentada de la pantalla, se alcanza un nivel de abstracción visual. Los colores RGB aparecen deformados por un fluido corporal -tales como lágrimas, esperma o sangre- a la manera de esencia vital, manteniendo la fisicidad y materialidad perdidas en lo virtual. Esta metáfora entre el fluido y los sentimientos y emociones humanos que a su vez deforman esa nueva realidad, termina por confundirla. Aparece este vínculo, esta unión en la que ya estamos inmersos, y que nos impide cada vez más que podamos diferenciar lo real de lo virtual.



*Emoción Digital. 2013*  
Fotografía digital y Video HD (00':16'')  
Música: *sound of rebirth*, de Pleq

## ARTERIAS VIALES. 2013

TERESA FERRER

Hoy en día las nuevas tecnologías inundan tanto nuestras calles como nuestros cuerpos. No seríamos nada sin ellas, son imprescindibles.

La obra pretende mostrar la manera en que nuestro entorno nos puede llegar a afectar, haciendo un paralelismo entre los latidos del corazón y el propio ritmo de la ciudad. De tal manera que las personas acaban formando parte del lugar en el que viven y cómo estos lugares también adquieren vida a través de sus habitantes. Se crea una suerte de simbiosis entre el territorio y el hombre, asegurando un equilibrio que se sintoniza con el ritmo vital de ambos elementos.

Sin embargo, más allá de encontrar un cierto equilibrio vital, el hombre se ha adaptado a un ritmo de vida que, con el tiempo, le será perjudicial. Lo que la ciudad, como núcleo arterial de una zona, conlleva es una pérdida de la relación que el hombre mantenía con la Naturaleza.



*Arterias Viales*, 2013  
Video monocal.  
00:49"

## EL SECRETO DE INGRID BERGMAN. 2013

JULIA GABILONDO

¿Qué se esconde tras una sonrisa angelical?

¿Qué hay detrás de un rostro agradable que debemos mostrar al mundo para sentirnos integrados?

¿Cuál sería la reacción del mundo si pudiera ver y oír algunos de los pensamientos más íntimos de cada uno?

La atracción por lo grotesco nos acerca a elementos bizarros y retorcidos, buscando la caricatura y las deformidades físicas para indagar en torno a los límites éticos y sociales. La Belleza se puede encontrar en lo desagradable, lo deforme, lo degradado. En este sentido, el mundo se rige por un equilibrio real de toda fuerza existente. Los opuestos se complementan y se dan vida mutuamente. Así pues, en nosotros mismos existe esa dualidad, un Dr. Jekyll y un Mr. Hyde. De tal modo que al buscar en nuestra vida el bien, también hacemos crecer en nuestro interior el deseo de controversia.

Tras un rostro que todos identificamos, vemos una imagen idealizada de una actriz famosa de la edad dorada de Hollywood. Pero en ella, se esconden los miedos, las frustraciones, los conflictos internos, las aspiraciones, la envidia, que llamaremos bilis. Así pues, bajo una apariencia de belleza, des-estilicemos la pureza, pues tras ella se esconde todo un mundo de bilis.

La deconstrucción del rostro, con sus propios elementos que la hicieron tan bella y admirada, establece un nuevo proceso de reconstrucción del mismo, a la manera un poco cubista pero a través del medio audiovisual, alejándonos de esa belleza primigenia y ficticia y llevándonos hacia una nueva construcción de lo monstruoso. La imagen se convierte en una metáfora de la descomposición psicológica para presionar sus límites y extraer de ella toda las fuerzas que emanan de su interior. De este modo se realiza no sólo un análisis personal sino también una reflexión dirigida al espectador sobre los impulsos internos propios del ser humano.

Esta animación, con un cierto toque ochentero por la música y el juego visual, propone una suerte de terapia liberadora de las tensiones internas y la posibilidad de renovar las fuerzas vitales en nuestro camino hacia el bien. En este sentido, la pregunta que aparece es: Si podemos encontrar belleza en todo... ¿Cuál es el punto ínfimo de esa belleza? y ¿Cuál es el grado más bajo de existencia?



*El secreto de Ingrid Bergman.* 2013  
Animación  
00:40"

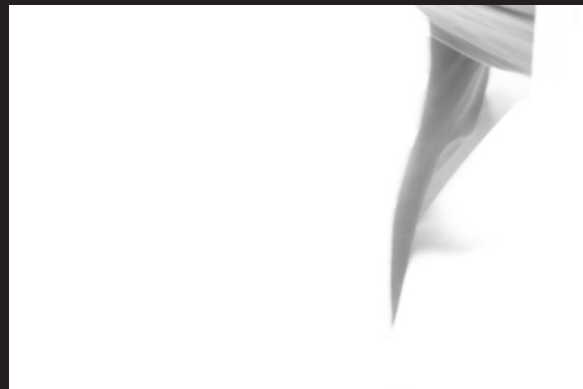
## IMAGINARIO HUMANO. 2013

PILAR HORMAECHEA

Todos tenemos un imaginario colectivo que se encuentra en nuestra mente. A través de un lenguaje onírico, entre el recuerdo y el sueño, se busca concienciar al espectador de la necesidad intrínseca de replantearnos, en algún momento de nuestra vida, los pasos que hemos dados y la dirección que se ha tomado.

Se trata de una propuesta de belleza inteligente que, a través de la inocencia buscada en las propias formas y de esa imperfección en el acabado, subraya la importancia del *intus-legere* [leer-dentro] de las cosas para poder apreciarlas y admirarlas. En este sentido, no se terminan de construir las imágenes, para que sea la imaginación del espectador la que participe y actúe en la obra, terminando de completarla.

En este proceso de formación del individuo, éste pasa por una etapa de desorientación, propia de toda búsqueda del camino. A su vez, es esta experiencia vivida por el espectador la que termina de completar la pieza, al producirse una suerte de empatía en esa pérdida de la huella borrada. Así pues el espectador reconoce, en la visión difusa de la andadura sin rumbo, la metáfora de la vida sin sentido, haciéndola suya a su vez a través de la experiencia estética de la obra.



*Imaginario Humano.* 2013

video monocanal.

02':36"

Música: *Das Wohltemperierte Klavier* de J. S. Bach

## CONTINUUM. 2013

JOSUÉ J. RUIZ

El cine posibilita nuevas formas de percepción pero también ha transformado la manera en que vemos las imágenes, perdiendo a veces ese carácter contemplativo propio de la pintura. Las imágenes en cambio, sacuden nuestra percepción. El movimiento, la secuencia de fotogramas, reduce nuestra capacidad contemplativa de la imagen convirtiéndolo en una imagen con duración y, en consecuencia, en una percepción fugaz.

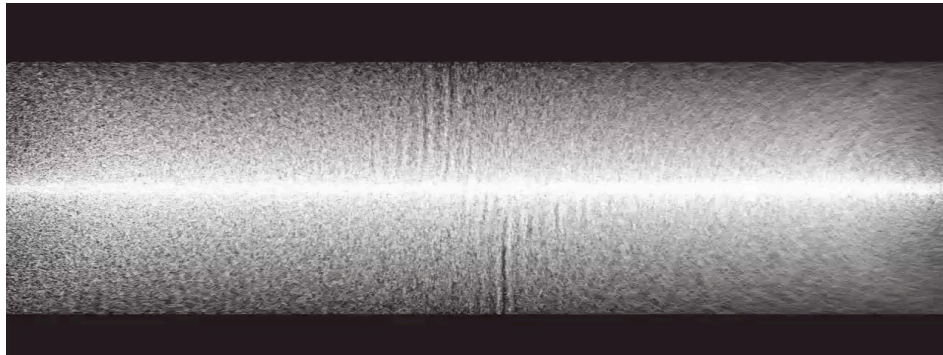
En esta serie, el artista, mediante la modalidad de videoescultura espacio-temporal reflexiona en torno a las cuestiones del tiempo y la contemplación en la imagen audiovisual. Mediante una técnica similar formalmente al time-lapse y otras manipulaciones del tiempo en la imagen, se crea un lenguaje que busca una reflexión en torno al espacio-tiempo y a la línea que divide lo virtual de lo real, a través del concepto del rastro.

*Continuum* posee una significación múltiple o con posibilidades exponenciales de significado. Desde el *continuum* histórico de Walter Benjamin hasta el mundo científico referidos a las posibilidades de espacios paralelos, hasta el mundo artístico -como en el caso del cómic *El Eternauta* en el que *continuum* hace referencia a uno de los posibles infinitos espacios paralelos al nuestro.

En la serie, uno de los elementos principales es la idea del rastro que dejan los objetos. Si en la escultura el espacio tridimensional es moldeado por la mano del escultor que suma o resta materia, en la videoescultura espacio-temporal es el paso del Tiempo registrado del sujeto el que da forma a ese Espacio-Tiempo de cuatro dimensiones. En consecuencia, estamos hablando de escultura -en cuanto a idea poética en potencia se refiere- y, en cuanto a espacio en el que mediante añadidura de fotogramas, éste es esculpido por el propio paso del Tiempo.

De esta forma, el artista propone un acercamiento e inmersión en una cuarta dimensión, en la que el tiempo no es pasado, sino que se convierte en un continuo. Si algo caracteriza nuestra época, es la interactividad entre las personas y la red de redes (internet). La creación de ese universo paralelo y virtual también ocupa un espacio-tiempo dentro del espacio de radiofrecuencia. Así pues, deberíamos entender ese mundo virtual como un observador que registra a su vez nuestros movimientos y mantiene la estela y el rastro de los mismos en una memoria residual pero permanente.

En definitiva, *Continuum* invita al espectador, desde una experiencia estética, a hacer una reflexión acerca del espacio-tiempo real y el espacio-tiempo virtual. A su vez, reivindica la necesaria contemplación, a través del medio audiovisual, buscando no el desvanecimiento de cada imagen sino la permanencia de los mismos, siendo el propio Tiempo el elemento que ejecuta la obra y permite al espectador sumergirse en esa experiencia espacio-temporal continua.



*Serie Continuum. 2013*

a) *Fragmento-Unidad. 2013*  
Video HD  
00':10"

b) *Molecularmente distintos.*  
Video HD  
01':00"

c) *Salto dimensional. De la planitud a la plenitud. 2013*  
Video HD  
01':00"

DUAL 2013  
NANA MAEZ

Es un hecho cierto que cada uno de nosotros somos completamente distintos de los demás. A la hora de formarnos como individuos, influyen infinidad de factores externos que nos condicionan. Sin embargo, cada uno interpreta e integra esos factores de una forma determinada, por lo que la persona también contribuye al desarrollo de su yo interior.

En esta pieza de video se explora un territorio que, a través de lo experimental, nos lleva a reflexionar en torno a la construcción de la personalidad. De forma literal, el individuo, aún sin definir, se convierte en un lienzo en blanco sobre el que él mismo va a pintar-se, definiendo así los distintos trazos, pinceladas y brochazos que construirán unas líneas exploratorias que serán las que le caracterice. Es en esta auto-exploración, en la que el personaje central, un ser femenino, se encuentra, se dibuja y se define, dejando el suficiente espacio para la experimentación y la improvisación.

De ella, como epicentro, matriz generadora de otras figuras pertenecientes a ese yo, se nos muestran dos mujeres: una más tradicional y juvenil; mientras que la otra hace alusión a la mujer en su ámbito profesional, tradicionalmente asociado al hombre.

Lo lógico sería que, de esa auto-configuración, surgiera un ser integrado y coherente. Sin embargo, lo que se plantea a través de esta pieza es la evidencia de una confrontación de opuestos que la mujer ha tenido que moldear en la multiplicación de roles y estereotipos que le han sido impuestos, además de los que ella misma ha ido eligiendo en los últimos tiempos. Esta fuerte ambivalencia conlleva a una obligada dualidad de ella misma.

Esta obra invita al espectador a reflexionar sobre estas cuestiones. El video permite el enfrentamiento literal y metafórico de ambas representaciones entre sí, pero también la confrontación con el espectador al que interpela, rompiendo así, desde el punto de vista escénico-cinematográfico, con la cuarta pared. Es en este momento en el que surgen la pregunta: ¿Se puede llegar a la plenitud del ser mediante la división o fragmentación del mismo?



*Dual.* 2013  
Video HD  
03:04"

*APLAUSO ECTOPARÁSITO. 2013*  
EDUARDO J. MARTÍNEZ-MORA VIDAL

Pese a la sencillez aparente de la pieza, algo ingenua y con gran sentido del humor; la obra tiene por propósito permitir al espectador un gran abanico de interpretaciones, dando así un mayor grado de empatía con la misma por parte del espectador:

No obstante, es patente que la pieza evidencia una metáfora del mundo que nos rodea. En cierto modo, se puede decir que funciona como las caricaturas que se dieron desde inicios de la Edad Contemporánea (siglo XVIII). Así pues y ante este animalario híbrido -construido por distintos fragmentos humanos y de animales-, todos podemos sentirnos identificados. Desde un personaje que obtiene más de lo que ofrece y se regodea de ello hasta una visión metafórica y caricaturizada de la sociedad en la que vivimos -tales como la necesidad de ascensión social y reconocimiento-, pasando por el mundo del arte y el éxito del artista.

El marco en el que se encierra personaje -recordando los enmarcados de grandes obras artísticas- funciona como elemento de contención del territorio habitacional del mismo. Este pequeño mundo, cercado en torno a su persona, se muestra literalmente de color de rosa, un mundo idílico e idealizado propio de las celebridades, en el que no se distingue lo artificial y plástico de lo real. Así pues, en este capitalismo exacerbado, aparece este personaje como modelo de vida al que debemos aspirar todos.



*Aplauso ectoparásito*, 2013  
Animación en bucle

## IMAGEN SONORA. 2013

MARINA RODRÍGUEZ

Esta obra experimenta una forma diferente de modificar y actuar sobre el espectador sin recurrir a las clásicas formas plásticas. El oído se establece como la vía de acceso para una construcción narrativa en nuestra imaginación.

Susan Philipsz, la primera artista sonora en ganar el premio Turner, defiende que el sonido es la forma más directa de intervenir en la relación entre el espectador y el entorno ya que actúa directamente sobre el estado de ánimo y los recuerdos del espectador.

Introducirse en la mente de oyente supone encontrarse con un factor muy importante en la percepción, y quizá uno de los más interesantes: el de la subjetividad. Los procesos cognitivos que realiza una persona cuando está enfrentada a esta obra dependen mucho de nuestra experiencia, es decir: elaboramos una imagen mental a partir de las herramientas que tenemos. Ben Burt, el padre de los diseñadores de sonido, asegura que el sonido es la mejor manera de crear nuevos mundos.

El grado de implicación que tiene el espectador en esta pieza es absoluto. Son sonidos independientes sacados de ámbitos totalmente dispares, constituyendo así un cúmulo de palabras con las que el espectador va a formar su propio discurso. Un discurso abierto y único para cada espectador.



*Imagen sonora, 2013*

Pieza sonora.

01':43"

(La pieza se escucha con las luces de la sala apagadas para aumentar la concentración del público)

## REALIDAD VIRTUAL. 2013

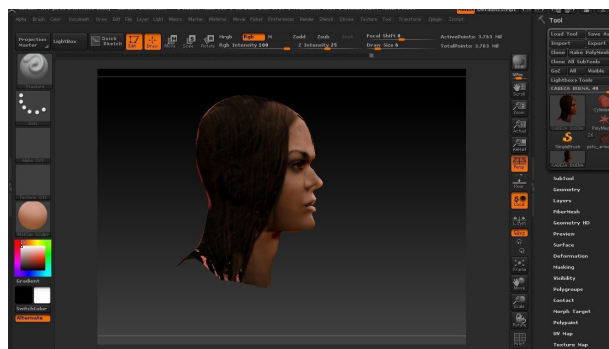
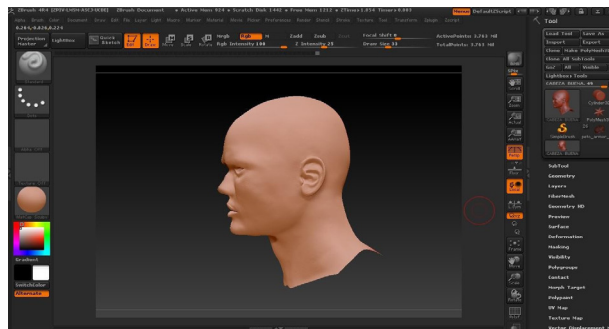
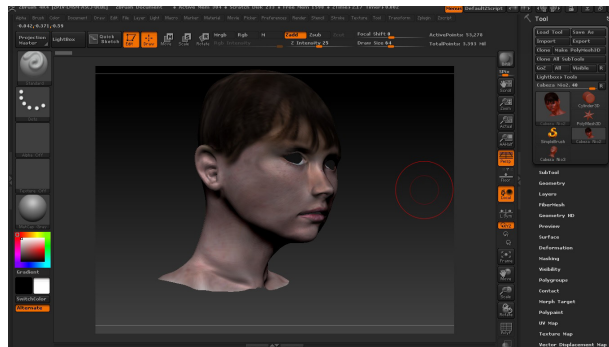
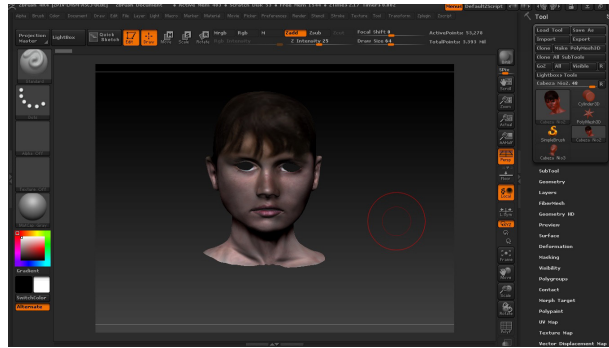
AMAIA SALAZAR

Si reflexionamos en torno al videojuego y lo consideramos como un nuevo campo de creación artística, entendemos la manera en que una nueva tecnología permite al jugador-espectador trasladarse a una realidad inventada en la que construir un nuevo mundo virtual por y para él mismo.

Así pues, se plantea el origen del desarrollo del videojuego como el punto de inflexión de esta obra; a saber la creación de personajes. A partir de aquí, la reflexión se centra en torno a los límites tan difusos que existe entre la realidad y lo virtual, permitiendo al jugador-espectador establecer un nuevo espacio existencial -esta vez detrás de una pantalla- interactivo, pero no menos real que la propia realidad.

A través de distintos software -tales como Zbrush y de modelado 3D- se consigue una síntesis de la imagen final que parte de una imagen tomada de la realidad y moldeada a nuestro antojo, consiguiendo texturas reales a partir de un modelado previo.

Este sencillo proceso permite reflexionar y cuestionar la facilidad que existe entre la realidad y la nueva realidad creada: la virtual. ¿Hasta dónde llegarán los avances tecnológicos, vinculados al arte y al mundo creativo -en cuanto a gráficos se refiere? ¿Ha llegado o llegará un punto en qué se confunda la realidad con lo virtual?

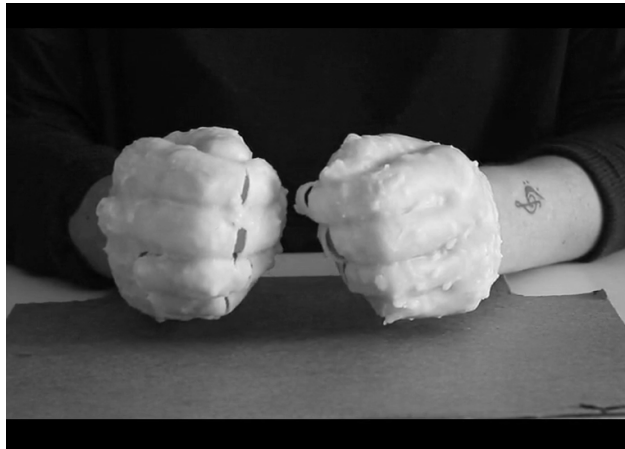


Realidad Virtual, 2013  
Software de modelado 3D

GO FORTH. 2013  
LUCÍA YANGUAS.

Go Forth -título original de poema del Charles Bukowski- surge de la necesidad de liberarnos de prejuicios y miedos para conseguir crear algo que merezca la pena. Nace de la necesidad de lanzarse a la vida para llegar siempre más alto, para alcanzar metas y objetivos. Surge de entender que esa “ruptura” con lo que nos impide ir más allá, es necesaria. Es en un momento de inflexión, en el que la indecisión nos asalta, en el que es necesario enfrentarse a la realidad y conseguir superar los obstáculos que se nos presentan. Todo lo que nos rodea es fruto de la valentía, de la ruptura con ese miedo al fracaso que, en numerosas ocasiones, nos deja paralizados.

Las manos, como un medio creativo y productivo, se ven encapsuladas en esa epidermis de cera, solidificada, imposibilitando la liberación expresiva a través de ella. Poco a poco, se rompe el ceñimiento metafórico, haciendo visible la ruptura de ese encerramiento creativo que, por fin, se desprende corsé para mostrar la capacidad de superación del artista.



*Go Forth.* 2013  
Video monocal. 01':37"  
Música: *In Giorni* de Ludovico Enaudi



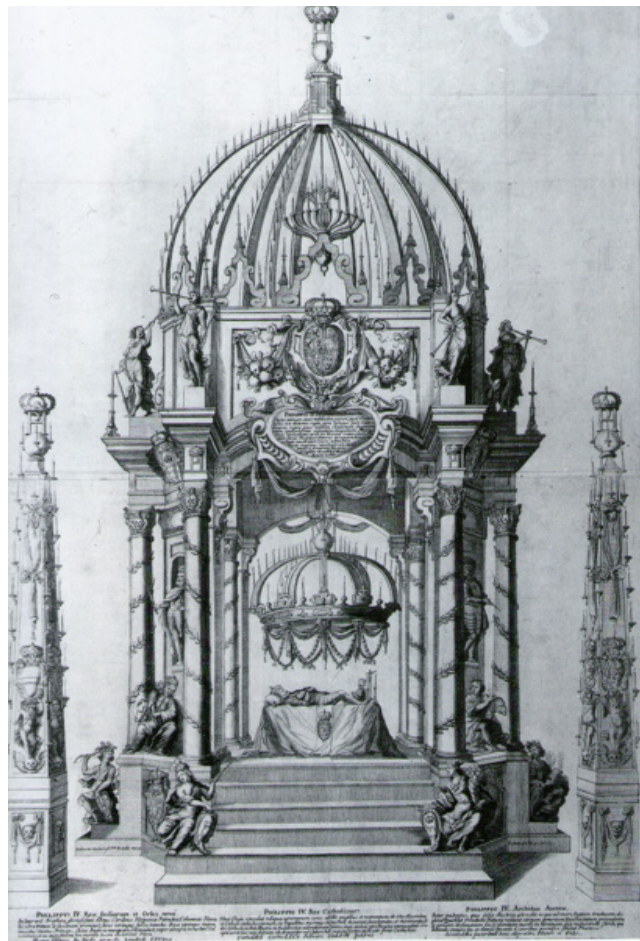
## ANEXO

### 3\_ CULTO A LA MEMORIA. RETRATO, FOTOGRAFÍA Y MUERTE

REFLEXIONES PARA UNA PERSPECTIVA DE DIÁLOGO INTERNACIONAL  
UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA - UNIVERSIDAD RENNES 2

# MEMORIA SIN CUERPO. LOS CATAFALCOS DE LOS AUSTRIAS ESPAÑOLES

David Sánchez Cano



1. Filiberto Luchese, *Catafalco para Felipe IV*, Iglesia Augustina, Viena 1665

## Cuerpo(s) del rey

El grabado de fig. 1 representa un catafalco – una estructura que se alzaba temporalmente en una iglesia para celebrar las honras fúnebres – levantado en diciembre de 1665 para Felipe IV en Viena. Resalta en el centro del grabado, como también del monumento efímero, el cuerpo del rey español sobre el féretro. Felipe había fallecido el 17 de septiembre y fue enterrado en el Panteón del Real Monasterio del Escorial el 20, así que claramente no es su cuerpo real lo que se expone aquí, sino una efigie, una representación del difunto. No sorprende que el rey descansa en el catafalco, porque la presencia – figurada o real – del cuerpo del difunto es imprescindible para un monumento funerario.

Primero, porque lo requiere la liturgia de la misa por los difuntos, pero al mismo tiempo es obviamente necesario para que el catafalco asume la función de baldaquino – una forma arquitectónica que señalaba la majestad – sobre el cuerpo, permitiendo el catafalco fijar otras varias asociaciones: con la pira funeraria, con un monumento funerario permanente como el sepulcro, con el arco de triunfo, con la custodia procesional, o con los monumentos para Semana Santa. Como nota Arbury, “tiene que haber un cuerpo, o real o simbólico, para que estas referencias arquitectónicas simbólicas tenga algún sentido.”<sup>1</sup> La etiqueta real por esta razón estipulaba que la “tumba” – el féretro que representaba al cuerpo real – tenía que estar posicionado debajo del catafalco, pero además aliñado con el eje central de la iglesia, así resaltando la posición central del monumento funerario en el espacio sagrado de la iglesia, con la cabeza mirando a la nave central y los pies al altar mayor; la tumba cubierta de tela lujosa y con almohadas para los atributos del soberano.<sup>2</sup>

Aún siendo levantado en otra corte, el catafalco vienes en fig. 1 cumple con estos requisitos. No por seguir las etiquetas españoles, sino por ser la practica de celebrar los ritos funerarios conocidos como exequias y construir catafalcos una practica extendida por toda la Europa católica y también protestante. La majestad del primo habsburgues de Madrid se subraya en Viena no solo en la cúpula en forma de corona, sino con la gigantesca corona que cuelga sobre la figura de Felipe. Es obvio que la representación del cuerpo del rey estriba en ser lo más real posible, como si verdaderamente yaciera el cuerpo del difunto en Viena.

La costumbre de poner efigies del difunto rey, hechas de madera o más comunalmente de cera, se puede rastrear a lo menos hasta 1327, cuando se hizo una efigie del rey Eduardo II de Inglaterra para sus funerales en Gloucester. Esta practica fue recogida en 1422 en Francia con la muerte de Carlos VI y se extendió por toda Europa, pero jugando un importante papel especialmente en los ritos funerario reales franceses.

Aunque se conocía durante este periodo en Francia el uso de una efigie en la antigüedad clásica, la influencia aparentemente venia de Inglaterra y estaba estrechamente ligada a la teoría de los dos cuerpos del rey, como Kantorowicz ha mostrado en su clásico estudio sobre el tema. Esta teoría legal presuponía que el soberano poseía dos cuerpos, uno real y físico, y otro simbólico y publico. El primero era su cuerpo

---

1 ARBURY, A.: *Spanish Catafalques of the 16th and 17th Centuries*. Ed. University of Michigan. Ann Arbor, 1992. P. 37

2 ORSO, S.: *Art and Death at the Spanish Habsburg Court. The Royal Exequies for Philip IV*. Ed. University of Missouri Press. Colombia, 1989. P. 18

natural y el segundo era donde reposaba la dignidad real, una gracia que adquiriría el soberano solo en el momento de ascender al trono. Kantorowicz ha rastreado esta concepción jurídica hasta el temprano medioevo y demostrado que partía de la idea teológica de las dos naturalezas de Cristo, con una importante distinción: mientras que Cristo es supuestamente hombre y Dios con la gracia divina simultánea y eternamente, el soberano solo recibía esa gracia temporalmente, desde su ascensión al trono hasta su muerte. A su fallecimiento el cuerpo político se transfería inmediatamente al su sucesor. No obstante que el concepto de la divinidad real era extendida en toda Europa, solo se desarrolló hasta el extremo "fisiológico" de un ser "gemina persona" en Inglaterra, donde en el cuerpo político descansaba no solo la realeza sino además la corporación del Parlamento, en su función de representante del pueblo.

Esto fue a causa, claro está, de esa especial tendencia política que históricamente se estableció en Inglaterra en la relación entre monarquía y pueblo. No obstante, las efigies de los funerarios franceses similarmente reflejan este concepto de los dos cuerpos del rey en la transición de un rey a su sucesor: mientras que el cuerpo real del difunto se guardaba desnudo o solo cubierto con una mortaja en el ataúd y recibía un funeral litúrgico, todas las insignias reales se transferían a la efigie, que era celebrada y atendido como un rey vivo hasta que el heredero asumía el rol de soberano. La costumbre ritual reflejaba dos conceptos en paralelo: el triunfo de la muerte sobre el cuerpo real, y el triunfo sobre la muerte del cuerpo político.

Al contrario del resto de Europa, en España no perduró la practica de las efigies en las honras funerarias después de la Edad Media hasta bien entrado el siglo XVIII. Con poquísimas excepciones: en 1689 el catafalco de la reina María Luisa de Borbón levantado en Mallorca tenía un sarcófago con la efigie de la reina vestida de Capuchina, no esta claro si sobre el sarcófago o dentro de el. La presencia del cuerpo político de rey se expresaba de una forma excepcional en Granada en 1665 durante las exequias para Felipe IV. Allí, el féretro dentro del catafalco levantado en la Capilla Real mostraba la corona llevada por un león real pero muerto. El león era símbolo común para la monarquía española, como para otras casas reales europeas, y sustituya y representaba al cuerpo de Felipe IV. En este caso aunque el animal muerto significaba un difunto real, el león, su referencia de forma simbólica al monarca era más fuerte. Estaba acompañado por un corazón herido por dos flechas y un árbol muerto, imágenes alegóricas del dolor causado por la muerte del monarca.

La técnica de la efigie ciertamente no eran desconocida en España, como se ve en las honras, otra vez en 1665 para Felipe IV, en la catedral de Toledo. Aquí el catafalco fue acompañado de las estatuas de cuatro reyes de armas, oficiales protocolarios de la corte que normalmente estaban presentes al lado de los catafalcos y durante las ceremonias funerarias. Había precedente para esto, ya que la descripción del catafalco para Carlos V en Alcalá de Henares en 1558 nota que fue escoltado por dos efigies de reyes de armas. En otras palabras, la técnica de la efigie se empleaba, pero no para el rey, sino para sus sirvientes participantes en las exequias, que mantenían de esta modo una vigilancia permanente sobre la tumba.

La razón para que no se empleaba efigies para los soberanos lo explica Varela en que la persona del soberano hispano era por si mismo el vivo retrato de la majestad perpetua. Su poder era tan amplio e indiscutible que no necesitaba poner en escena su dignidad real ni cultivar un fetichismo con los símbolos

---

3 KANTOROWICZ, E.: *The King's two bodies: A Study in Medieval Political Theology*. Ed. Princeton University Press. Princeton, 1957. Pp. 419-420

4 *Íbidem*, p. 49

de la majestad. “El cuerpo físico y el cuerpo político se identificaban en el rey absoluto.”<sup>5</sup> Como veremos en los ejemplos de los siguientes catafalcos, los atributos de corona, cetro, espada, y el collar del Toison de Oro para los reyes, y la corona y cetro para las reinas, bastaban para indicar la presencia del cuerpo tanto político como real del difunto monarca. Es también a lo que se refiere el título de esta contribución: La memoria sin cuerpo, de cómo representaban los catafalcos el necesario cuerpo, entendiendo memoria en el sentido de la fama que perdura después de la muerte física. Esta memoria es a lo que se refiere Felipe II a hablar en 1565 del Escorial como Panteón Real para sus padres, Carlos V y Isabel de Portugal, y de “dar una sepultura muy digna ... y de que se celebre su memoria”.<sup>6</sup>

## Estructura de las exequias

Para entenderlos es necesario situar los catafalcos dentro del contexto del fallecimiento del rey o de otra persona real importante: Después de la muerte del rey se embalsamaba el cuerpo, sacando las entrañas y corazón, que fueron enteradas por separado<sup>7</sup>. Esta práctica, común en toda Europa desde el Medievo hasta el siglo XVIII, fue rechazada desde finales del siglo XIV en España y solo se retomó a partir



2. Sebastian Muñoz, *Exequias de la reina María Luisa de Orleans*, 1689, (Hispanic Society of America)

5 VARELA, J. *La muerte del Rey. El ceremonial funerario de la monarquía española (1500-1885)*. Ed. Turner. Madrid, 1990. P. 60

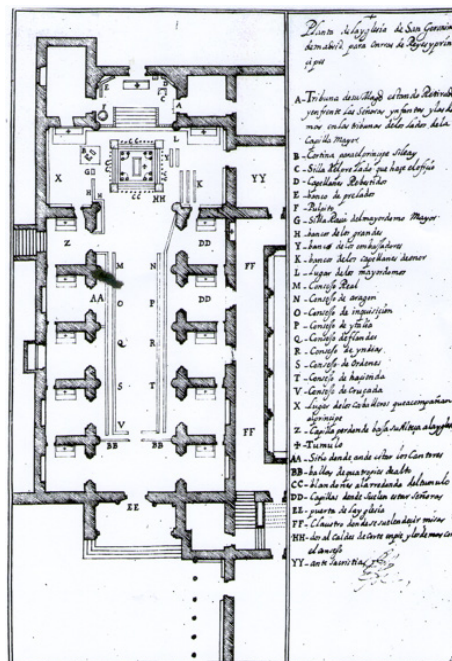
6 *Ibidem*, p. 23

7 *Ibidem*, Capítulo III, pp. 63- 66 y 79-80.

de la defunción de Felipe IV en 1665.

Después de fallecer, el cuerpo del difunto se exponía a vista pública en el Salón Grande del Alcázar madrileño, como podemos ver en fig. 2. La pintura muestra el cuerpo de la reina María Luisa de Orleans, fallecida en 1689, en el féretro sobre la cama regia, y con el sacerdote, los cortesanos de luto y los cirios, todo visto desde la perspectiva del espectador que asistía a esta ceremonia. Por eso la cara de la reina yace en penumbra y se la retrata (en vida) en la pintura ovalada, que junto con el cetro y la corona – los símbolos de ser una reina – portados por asistentes, las banderolas y el escudo, y los putti en tristeza añaden los elementos alegóricos requisitos a la imagen de la muerte. A lo largo del siglo XVII el periodo de exposición pública del cuerpo incrementó de uno á tres días. Una vez terminada la exposición, se llevaba el cuerpo en cortejo fúnebre por la noche desde Madrid al Escorial; en 1573 y 1574 Felipe II mandó trasladar allí desde varios puntos de España los cuerpos de sus antepasados, donde fueron enterados en Noviembre de 1586 en una bóveda bajo el altar mayor. Esta bóveda fue totalmente reformada para convertirla en el Panteón Real que hoy conocemos, concluido en el 16 y 17 de marzo de 1654 con el emplazamiento de los ataúdes en el nuevo sepulcro.

Estos rituales fueron sujetos, como todos los otros acontecimientos en la vida de los miembros de la corte, a las precisas reglas del ceremonial de la corte. Entre 1647 y 1651 se efectuó una reforma de este código de reglamentos, conocidos como las “etiquetas de palacio”<sup>8</sup>, estableciendo, expandiendo y precisando las reglas. El ceremonial recogía una practica viva que había sido desarrollada desde hace varios siglos en las casa reales de Castilla y Aragón y fusionada con la etiqueta borgoñona introducida por Carlos V en 1548.



3. Juan Gómez de Mora(?), dibujo para exequias reales en San Jerónimo de Madrid, 1651 (Archivo General de Palacio)

Las etiquetas fueron descritas y detalladas en varios manuscritos como también en dibujos, como en la fig. 3, el cual probablemente fue realizado por el arquitecto mayor, Juan Gómez de Mora. La planta fija la distribución de todos los elementos y personas que participan en la "yglesia de San Geronimo de Madrid para onras de Reyes y príncipes", es decir, en unas exequias reales ideales. Vemos al catafalco posicionado centralmente en el cruce de la iglesia, los bancos para los varios consejos de estado (desde las letras M a V), los grandes (H), embajadores (Y) y prelados (E), y los lugares de los mayordomos (L) y "las señoras" en las capillas (DD). El rey, en caso de ser las honras para un príncipe, o la reina, si fueran para el rey, se situaba en la tribuna (A), y el príncipe sucesor en el sitio expuesto y estratégico de B, detrás de una cortina. Este dibujo fue seguramente elaborado para la revisión de las etiquetas iniciado en 1647. Tales dibujos, como también uno para el cortejo fúnebre (fig. 4), igual como los para otras procesiones, aseguraban el orden y buen funcionamiento de tales eventos públicos, en los cuales la disposición espacial de los participantes reflejaba precisamente su posición en la jerarquía social, y por esa razón había competición y conflictos constantemente entre los participantes para ocupar un lugar mas favorable.

El principal objetivo de las etiquetas fue de asegurar la gravedad, sencillez y recato del personaje real, de preservar la distancia entre rey y demás súbitos, y así deificar al cuerpo de la persona real. Igualmente ayudaban a contribuir a que los ritos alrededor de la muerte, exposición y entierro del soberano se llevasen con cierto rigor y falta de opulencia, al contrario de otras casa reales en Europa. Una propensión austera llevó a Felipe II, por ejemplo, a prohibir en 1572 los túmulos en las iglesias y la costumbre de colgar paños lujosos, evidentemente con la excepción de personas reales. Y en una cláusula de su testamento la reina Isabel I rechazó con firmeza todo el lujo de la tradición funeraria medieval para su propio enterramiento: "e que no aya en el bulto, gradas, ni chapiteles, ni en la iglesia entolduras de luto, ni demasías de hachas, salvo solamente tres hachas que arden en cada parte".<sup>9</sup>

No obstante, la ostentación, el lujo, la exhuberancia brotaba en las exequias propiamente dichas, donde la competición para montar un evento espectacular era parte de la competición para "capital simbólico" entre los súbitos. Las exequias se celebraban en una fecha no fijada después de la muerte propia, que no excedía el periodo de seis meses de luto riguroso oficial. Este tiempo permitía no solo que la noticia llegase a territorios de la monarquía más lejanos de la corte, como Italia, México, Perú, o Filipinas, y así podían ellos también participar en los acontecimientos reales, pero además permitía la preparación de decoraciones mas costosas, complicadas y extravagantes. Por supuesto, las exequias tanto en lugares lejanos como en la corte madrileña se realizaban sin el cuerpo físico del difunto, que ya había sido enterrado anteriormente. El ritual de las exequias se celebraban en dos días, el primero con una vigilia de día, vísperas para los Difuntos, maitines, y laudes; el segundo con las misas del Espíritu Santo, de la Virgen, y la misa de réquiem.<sup>10</sup> El segundo día era el punto culminante de los ritos funerarios de realeza y para cual se construyan los catafalcos, los cuales eran una parte integral de ese rito porque los cinco obispos que celebraban la misa de difuntos se colocaban al final de la misa en – o sobre – esta estructura

---

8 Existen en varias copias manuscritas, por ejemplo "Etiquetas y funciones del Palacio de su Mag.d conforme a lo acordado q por decreto de 22 de Mayo de 1647 mando formar para esto en que concurieren el Sr. D. Ramirez de Prado del Consejo de S. Mag. en el Castillo y el Sr. Marques de Malpica" Biblioteca Histórica de Madrid, MS. MB 2021.

9 SOTO CABA, V.: *Los catafalcos reales del barroco español: un estudio de arquitectura efimera*. Ed. UNED. Madrid, 1992. P. 53.

10 ARBURY, A.: *Opus cit.*, p. 15.

para dar las cinco absoluciones. Como Popelka nota, cuando los eclesiásticos se colocaban alrededor del ataúd el catafalco como también sus estructuras antecedentes se transformaba de esta forma en el foco espacial del todo el rito litúrgico.<sup>11</sup>

Todas estas fases de un momento crítico para la monarquía como era la muerte de un rey, pero también las exequias montadas en honor a otros dignatarios como soberanos extranjeros, reinas o príncipes, empezaron a ser divulgadas en España durante el siglo XVII en extensos libros que relataban la agonía, el fallecimiento, el funeral y las exequias, como ejemplo de las virtudes del soberano fallecido y testimonio de los honores que obtuvieron. Son la principal fuente para nuestro conocimiento de los catafalcos, además de fuentes archivísticas. Hay que enfatizar que los catafalcos se levantaban en la regla exclusivamente para los reyes, reinas, y príncipes jurados, pero hay algunos pocos casos en este periodo de catafalcos más modestos levantados para otras personas, como uno para las víctimas de un fuego en la Plaza Mayor de Madrid en 1672 u otro para soldados muertos en batalla en 1681.



4. Juan Gómez de Mora (?), *planta para entierros reales*, 1651 (Archivo General de Palacio)

11 POPELKA, L.: *Castrum doloris oder "Trauriger Schauplatz". Untersuchungen zur Entstehung und Wesen ephemerer Architektur*. Ed. Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften. Wien, 1994. P. 10.

## Los primeros catafalcos

Las catafalcos como el mostrado en fig. 1 se empleaban por toda Europa, especialmente en los países católicos pero también en el norte de Europa y en Rusia, desde finales del siglo XV hasta el siglo XIX, aunque su periodo más brillante fue los siglos XVII y XVIII. Los antecedentes de los catafalcos se encuentran en las capillas ardientes tardío-medievales, las cuales eran una estructura de madera añadida al simple ataúd que sostenía las velas y se podía decorar con elementos heráldicos, como las flors-de-lis en la miniatura de fig. 5. Conocemos estos tipos de estructuras funerarias principalmente a través de libros iluminados de los siglos XV y XVI del ámbito franco-flamenco, aunque descripciones escritas y el propio reglamento litúrgico, el Pontifical Romano, atestiguan el uso de la capilla ardiente desde la primera mitad del siglo XII y extendido por Europa occidental. La forma de cubierta de la capilla ardiente revela su principal función, de cubrir el ataúd como un baldaquino, ya que el baldaquino servía como señal de majestad, usado en contextos religiosos como seculares. Además podía sostener otros elementos, como aquí en la miniatura, donde la cubierta de dos aguas sirve de base para cuatro cruces.



5. Libro de horas del duque de Bedford, c. 1423  
(British Library Add. MS 18850)

Entre los términos empleados para estas estructuras tardío-medievales, *chappelle ardente*, *capilla ardiente* o *castrum doloris*, y los vocablos para sus descendientes modernos de los siglos siguientes, como *túmulo*, *catafalco* o *mausoleo*, hay investigadores que quieren distinguir tipologías distintas entre ellas y otros que ven más un uso indiscriminado, empleado en todos los territorios católicos europeos y como mucho con variaciones regionales. En España se utilizó mayormente el término “túmulo” durante los siglos XVI y XVII, aunque el vocablo “catafalco”, derivado del italiano, se conocía también pero solo ganó popularidad a partir del siglo XVIII. Aún así, lo emplearé aquí siguiendo la pauta de la mayoría de investigadores y su uso extendido en Europa.

La miniatura en fig. 5 demuestra como la otra función principal de la capilla ardiente era, como su propio nombre indica, de servir de apoyo para las velas. La práctica de hachas en ritos funerarios se puede rastrear en el área mediterráneo hasta la época pagana; evidentemente, el empleo simbólico de la luz en rituales religiosos no se limita a los ritos funerarios católicos, donde básicamente representa la presencia manifiesta de dios en el mundo. En la miniatura vemos como la luz viene de los largos cirios sujetos por los monjes. Se acostumbraba en este periodo distribuir velas a los participantes de las exequias para cardenales y papas. Tradicionalmente se empleaba cera amarilla para las exequias en la península ibérica en la época moderna, pero como era más cara y producía más humo era común remplazarla por cera blanca cubierta de una capa de cera amarilla. Además de su simbolismo, la cantidad, color, y calidad de velas, hachas, o cirios funcionaba como indicador del rango social del difunto simplemente por el gasto hecho en cera – un fenómeno que persiste hasta hoy en todo funeral.

Sobre el desarrollo de la capilla ardiente tardío-medieval en España nos da noticia el monumento funerario levantado en la catedral de Toledo en 1495 para el Cardenal Pedro González de Mendoza. Aunque no existe documentación visual conocida, la descripción de un “*cadahalso*” – otros de las denominaciones empleadas para los catafalcos – revela una estructura en forma de chapitel tan alta que supuestamente rozaba la bóveda de la iglesia, iluminada por 200 velas de una libra, descansando sobre una plataforma de cinco peldaños con otras 400 velas. El tamaño enorme de la estructura queda manifiesto por el hecho de que el arzobispo y cuatro obispos celebraron las exequias alrededor del féretro y dentro del catafalco. No obstante la representación simbólica del difunto cardenal en el catafalco antes y durante los ritos funerarios, en otra capilla cercana se había erigido otro “*cadahalso*” más pequeño con el cuerpo real del difunto. Este caso es singular y manifiesta una separación conceptual entre el cuerpo ideal, sobre cual se celebraba las honras, y el cuerpo real, víctima de la muerte. Asimismo recuerda a los monumentos funerarios más o menos contemporáneos al “*cadahalso*” del cardenal toledano, como por ejemplo la tumba inglesa de fig. 6, monumentos que reflejan una tendencia en la escultura funeraria de la época tardío-medieval. En la tumba inglesa se ve a los dos cuerpos del difunto, uno ideal, vivo, con los ojos abiertos y con todos las insignias de su posición social, y debajo de éste otro muerto, casi desnudo, en plena decadencia de cadáver. Este tipo de representación doble del difunto sugiere un paralelo con el concepto de los dos cuerpos del rey, pero es un reflejo espiritual y no político. Lo significativo es que en el ejemplo inglés tanto como en los dos catafalcos en Toledo era el cuerpo ideal el cual recibía los honores sociales, mientras que el cuerpo real se situaba en lugar secundario, más abajo y retirado de la vista en la tumba inglesa, y en una capilla lateral con catafalco más diminuido en Toledo.



6. Tumba de Henry Chichele, Arzobispo de Canterbury,  
(Catedral, Canterbury, 1424 - 1426)

Con los albores del siglo XVI la transformación de la cultura basada en los modelos tomados de la Roma antigua, lo que denominamos el Renacimiento, se percibe de igual manera en la celebración de las exequias. Los funerales – especialmente para soberanos – incorporaron el sentimiento triunfal de la antigüedad clásica, y en concreto se esforzaron para imitar a las piras funerarias de los emperadores romanos. Muchos elementos de las cremaciones romanas, como la procesión, la pira funeraria, la efigie, el dosel sobre el diván funerario, la oración funeraria, y el apagar las cenizas con vino, tienen sus paralelos en las exequias modernas de los siglos XVI y XVII. Aunque tradiciones medievales como las bayetas negras, tapices y velas se mantuvieron, su significado fue transformado. Ahora las velas por ejemplo se interpretaban como alusión a la cremación romana y al apoteosis del emperador romano, cuando una águila transportaba su alma a los dioses. Las descripciones antiguas de tales actos eran bien conocidas y traducidas en la Europa del siglo XVI; el mismo interés anticuario como también propagandístico motivó el encargo de la pintura a Domenichino en la fig. 7. Formaba parte de una serie, encargada en Italia en la segunda mitad de la década de 1630 y destinada para el palacio del Buen Retiro en Madrid, representando varias fiestas y espectáculos romanos<sup>12</sup>, con la intención obvia de proveer el modelo ideal para los rituales de la monarquía española. Aparte de la procesión con insignias militares en el fondo muestra en el centro a una pira funeraria romana fantástica, la cual los sacerdotes están encendiendo a tres lados, con el cuerpo del emperador en rojo en el centro de la pira yaciendo sobre el diván.

Asimismo se encuentra el espíritu renacentista en el más temprano testimonio visual que conocemos de un catafalco en España. El rasguño de la fig. 8 está atribuido a Pedro Machuca al encontrarse al reverso cuentas administrativas del arquitecto-pintor con la fecha de 1549.

---

12 Sobre este ciclo véase A. Úbeda de los Cobos, “El ciclo de la historia de Roma Antigua”, en: *El Palacio del Rey Planeta. Felipe IV y el Buen Retiro*, Museo Nacional del Prado. Madrid, 2005. Pp. 169 - 189

Por eso se asocia el dibujo tradicionalmente con el túmulo que se le encargó justamente en el mismo año para el traslado del cuerpo de María de Portugal, la primera esposa de Felipe II, a la Capilla Real de Granada, aunque existen dudas si no fue en realidad para otro túmulo igualmente encargado a Machuca diez años antes en 1539, cuando el cuerpo de la Emperatriz Isabel de Portugal fue sepultada en la Real Capilla.<sup>13</sup> Las descripciones textuales de los dos túmulos se asemejan bastante, pero también discrepan ambos en algunos puntos con el dibujo. De cualquiera forma, tanto estas fuentes como el dibujo ponen de manifiesto como los dos túmulos, que en 1539 se describe como en “la nueva manera”, claramente representan la renovación formal e iconográfica del catafalco medieval: la inscripción latina, el ornato heráldico, el globo (mencionado en los textos) rematando la estructura, los ángeles suspendidos sobre el féretro, y sobre todo la arquitectura clásica de cuatro columnas dóricas con baldaquino piramidal y entablamento sólido, ciertamente representaban “la nueva manera”.



7. Domenichino (Domenico Zampieri), *Exequias de un emperador romano* c. 1638 (Museo Nacional del Prado)



8. Pedro Machuca (?), *dibujo para un catafalco* (1549?) (Archivo de la Alhambra)

13 LÓPEZ GUZMÁN, R., y ESPINOSA SPÍNOLA, G.: *Pedro Machuca*. Ed. Comares. Granada, 2001. Pp. 154-154

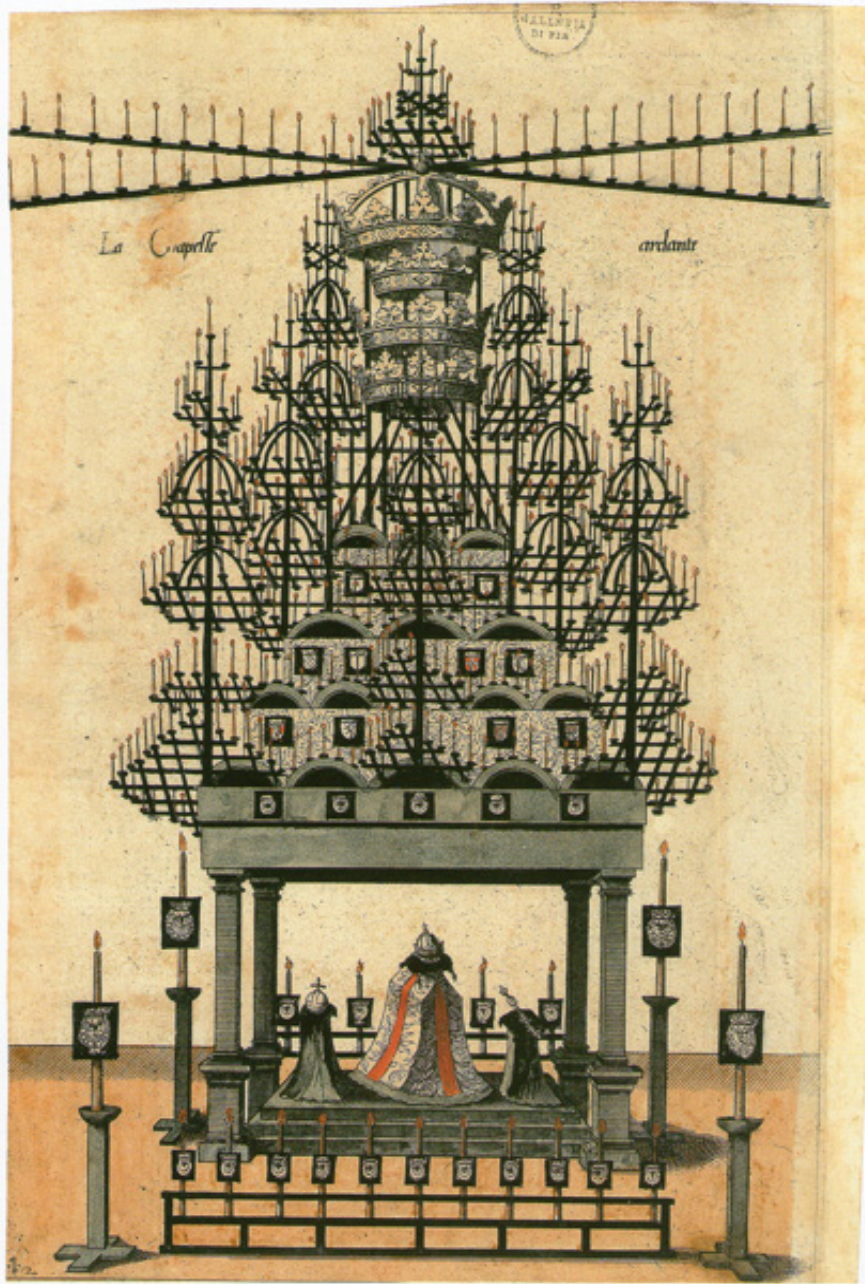
## El t mulo del emperador

El dibujo y las construcciones de Machuca no tuvieron mucha repercusi n; son un ejemplo de tendencias vanguardistas en un lugar perif rico en el contexto de un momento espec fico. El suceso que si estableci  el catafalco moderno en toda Europa fueron las exequias para el emperador Carlos V, fallecido el 21 de septiembre 1558 en el monasterio de Yuste y enterrado all . Los catafalcos se levantaron en las principales ciudades del imperio en Europa y en Lat n America, en orden cronol gica de su aparici n: Piacenza, Bruselas, Roma, Bolonia, Augsburgo, y la Ciudad de M xico. Estos catafalcos establecieron el modelo de estructura arquitect nica y de decoraci n que domin  toda la  poca moderna.

Las exequias m s espectaculares se celebraron en Bruselas, debajo del patrocinio de Felipe II, quien participo en la inmensa procesi n f nebre desde el palacio real hasta la catedral (fig. 9). Se conocen estas honras f nebres por el lujoso libro publicado sobre ellas con 34 grabados; su objetivo difusorio y propagand stico se nota no solo en el despliegue visual sino que salio en versiones en franc s, flamenco, alem n, espa ol e italiano. En fig. 9 vemos nueve de los grabados con el elemento m s destacado de la procesi n, la nave Victoria, guiada por las virtudes de Esperanza, Fe y Caridad, con el trono vac o del emperador; y arrastrando las columnas de H rcules de la divisa personal de Carlos. Se conocen en detalle las cuentas de este fausto, que revelan un gasto muy superior en comparaci n con otros eventos y ponen en evidencia la trascendencia que se concedi  a la muerte de un soberano tan sobresaliente como el emperador:



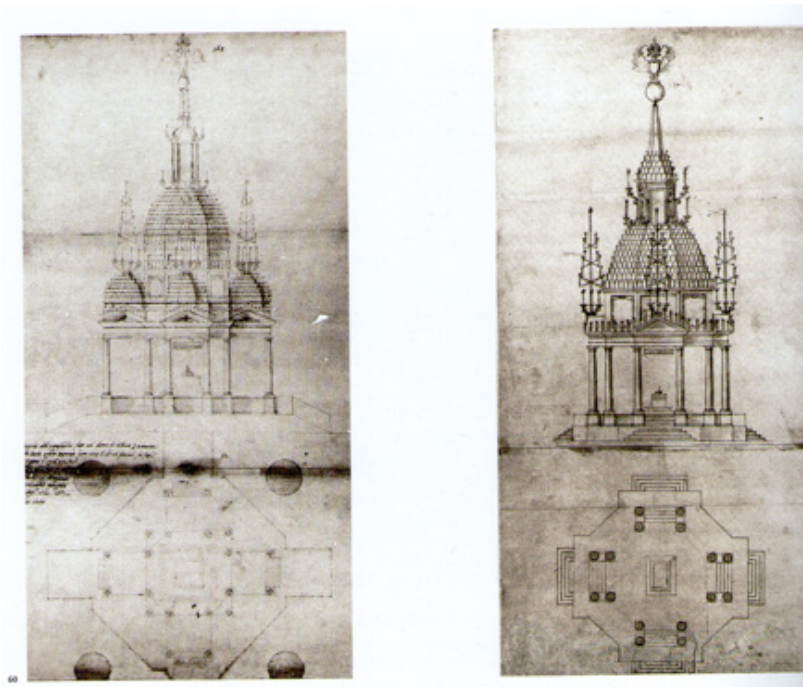
9. Hieronymus Cock, *Honras f nebres de Carlos V en Bruselas*, (Amberes, c. 1559)



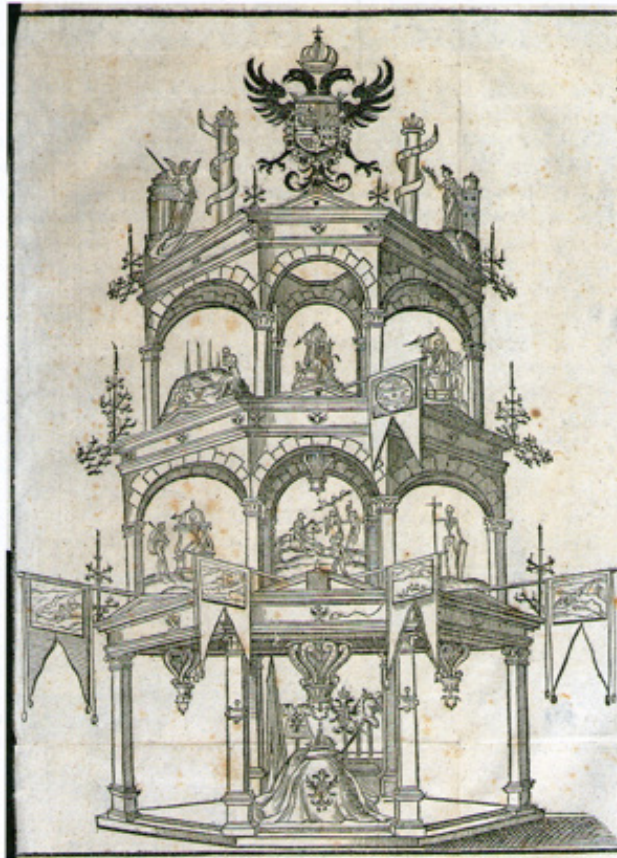
10. Hieronymus Cock, *Capilla ardiente de Carlos V en Bruselas*, (Amberes, c. 1559)

El catafalco levantado en Bruselas (fig. 10), por el contrario, muestra todavía fuertes vínculos tradicionales, evocando las capillas ardientes medievales no solo en el título del grabado. Su arquitectura es más bien simple, con una estructura piramidal descansando sobre pilares encima de una plataforma, todo de planta cuadrada. Los elementos más destacados son alegóricos: las cuatro coronas verticales que le rematan, los escudos de los territorios sobre la pirámide, y el gran número de velas en armazones verticales, una estructura conocida como agujas.

También se conocen dos diseños propuestos para el catafalco construido en la catedral de Milán por Vincenzo Seregni (fig. 11). Comparado con el catafalco de Bruselas, estos siguen más las proporciones y los cánones de la arquitectura clásica antigua, con una planta ochavada y el uso del orden dórico, una cúpula rematada por una linterna alta, el globo terrestre y el águila imperial. No es claro cuál de estos diseños se realizó, pero fue de cualquier forma más severo y menos aparatoso que los levantados en otras ciudades italianas como Bolonia o Roma.



11. Vincenzo Seregni, *Diseños para el catafalco de Carlos V en la catedral de Milán*, 1559 (Biblioteca Ambrosiana, Milán)



12. Juan Cristobal Calvete de Estrella, *El túmulo imperial...*  
Valladolid 1559

No obstante la importancia otorgado a los catafalcos levantados para Carlos V en estas ciudades, los erigidos en España los precedieron cronológicamente. De los catafalcos (también en orden cronológico de su levantamiento) de Alcalá de Henares, Santiago de Compostela, Sevilla, Toledo, y Valladolid, solo existe testimonio visual del último (fig. 12), descrito en el libro del cronista real Juan Cristóbal Calvete de Estrella<sup>14</sup>. La fama del libro y del grabado han reservado una plaza especial para esta arquitectura efímera en la historia de los catafalcos españoles. Este “túmulo” diseñado por el arquitecto Francisco de Salamanca innovó por dejar atrás la forma del baldaquino, como vimos en los ejemplos previos, y optar por la forma de pira funeraria, que también tuvieron los de Sevilla y Toledo.

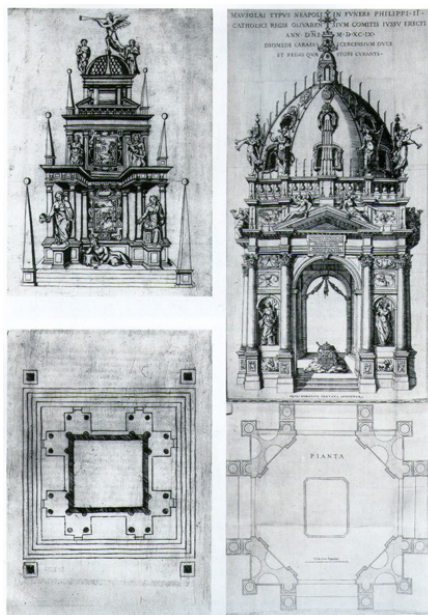
14 CALVETE DE ESTRELLA, J.: *El Tumulo Imperial. Adornado de Historias y Letreros y Epitaphios en Prosa y verso Latino*. Francisco Fernández De Córdoba. Valladolid, 1559.

Todos ellos ayudaron a asentar la forma del catafalco en pira – estructura vertical con niveles superpuestos de gradas disminuyendo en tamaño – en la península ibérica, a diferencia del resto de Europa. El catafalco de Valladolid tiene una inusual planta en forma hexagonal y tres gradas que sirven de soporte para un programa iconográfico complejo. En el primer nivel las banderolas representan los triunfos militares y las asociadas virtudes de Carlos, resaltando las victorias contra los herejes y el “turco” y de esa forma enfatizando sus beneficios para la fe cristiana. En las escenas del interior del catafalco se ve la lucha del emperador contra la muerte, tomando como fuente para ellas la novela de caballerías "Le chevalier délibéré" (1483, Oliver de la Marche), libro que Carlos mismo había traducido<sup>15</sup> – o la menos impulsado la traducción – al castellano como “El caballero determinado” y otorgado licencia para imprimir en 1552<sup>16</sup>. De las veintena de xilografías talladas por Arnaud de Nicolai en Amberes para esta edición una muestra la lucha del alma del caballero contra la muerte y no sorprende que parece haber servido de modelo para la pintura central en el primer nivel (fig. 13). Todo el discurso alegórico está rematado por las columnas de Hércules y el águila bicéfalo Habsburgo. El esquema es uno que muchos catafalcos después seguirán en sus tres niveles: primero, los hechos y virtudes del difunto, segundo, el triunfo de la muerte, y, tercero, la superación de la muerte por la fama<sup>17</sup>.



13. Oliver de la Marche, *El caballero determinado*, Amberes 1553

- 
- 15 GONZALO SÁNCHEZ-MOLERO, J.: “Juan Cristóbal Calvete de Estrella (c. 1510-1593)”, en KANTOROWICZ, E.: *The King's two bodies: A Study in Medieval Political Theology*. Ed. Princeton University Press. Princeton, 1957. P. xxxv.
- 16 Oliver de la Marche, *El caballero determinado*, traducción de Hernando de Acuña. Iuan Steelsio. Amberes, 1553.
- 17 VARELA, J.: *Opus cit.*, p. 52



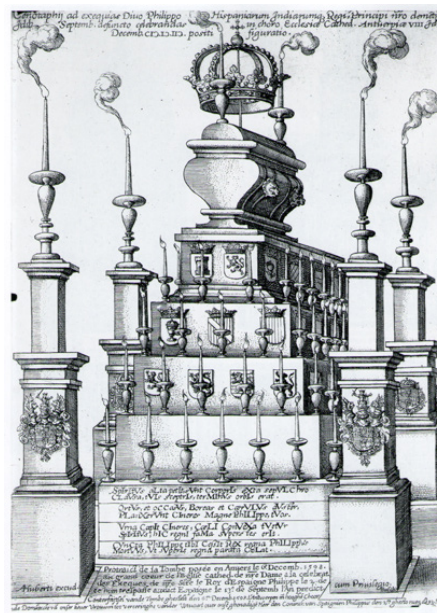
14. *Catafalcos para Felipe II* 1598 en L'Áquila (izqd.) y Nápoles (dcha.)

## Monumentos europeos para Felipe II

Sería de esperar que el fallecimiento de Felipe II inspiraría unas honras tan extendidas y lujosas como las celebradas por su padre, y así fue. Solo los catafalcos diseñados para dos ciudades del reino de Nápoles, L'Aquila y la propia Nápoles (fig. 14), indican lo variado que podía ser esta arquitectura efímera: desde los prominentes obeliscos, profusas pinturas y estatuas alegóricas, o figura de la Fama que remata el catafalco con destacadas columnas parejeadas y exentas de L'Aquila, al templete octagonal con imponente cúpula, una arquitectura efímera imitando la arquitectura permanente sacra, del monumento de Nápoles, a la fantástica construcción de Amberes (Fig. 15), una plataforma en gradas con imponentes columnas a las esquinas, con el fétetro manierista colocado en lo más alto. Las diferencias recuerdan que la arquitectura de los catafalcos, como la arquitectura efímera en general, aunque servía los intereses de una corte imperial, real o ducal, era organizada y financiada por instituciones locales, los cuales empleaban sus artistas y por eso seguían tradiciones más bien locales, fuese donde fuese en Europa. Como es de esperar, se levantaron catafalcos en muchas ciudades de España: Barcelona, Cuenca, Madrid, Murcia, Oviedo, Pamplona, Salamanca, Zaragoza, Valencia y Sevilla. Solo de la última ciudad ha sobrevivido testimonio visual, documentando lo que fue una de las más impresionantes estructuras funerarias de la cultura festiva española (fig. 16). Esto ya es patente en la imagen, pero su verdadera carga semántica se aprecia aún más

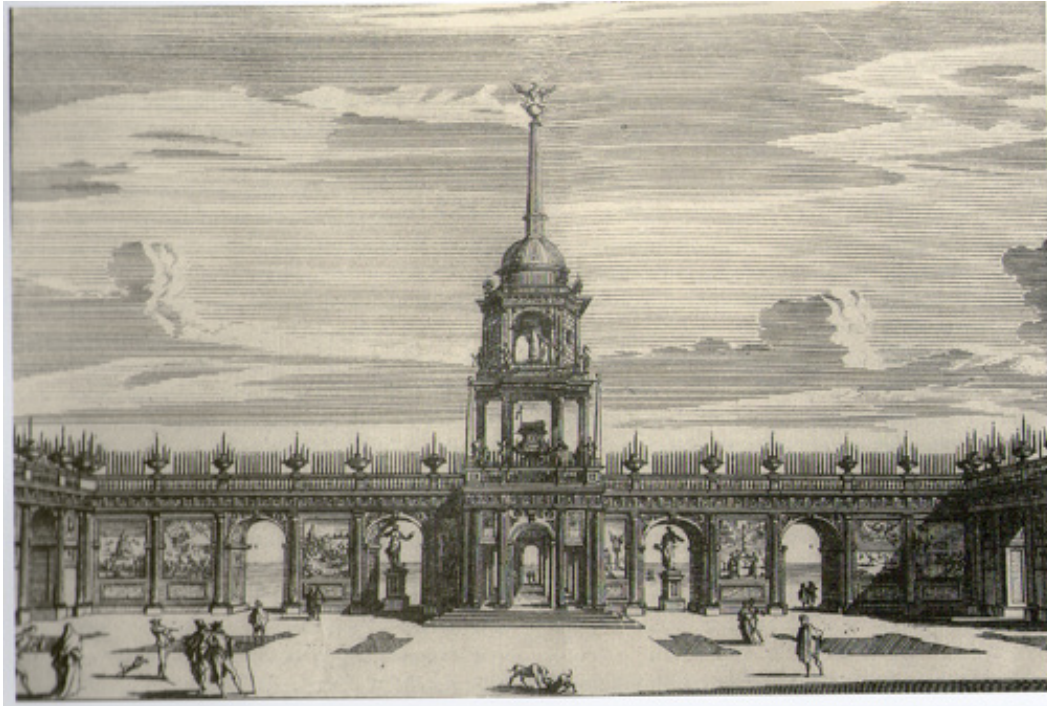
en la descripción: sólo el primer nivel tenía 24 columnas en orden dórico, los intercolumnios y las enjutas contenían emblemas y hieroglíficos, mientras que los recuadros laterales mostraban los ocho reinos de la monarquía.

Ocho pinturas correspondientes en el interior representaban a doce santos de Sevilla, una referencia local dentro del programa iconográfico exaltando la monarquía nacional. El techo del primer nivel también estaba pintado, como ocurría en muchos casos, y presentaba una corona real sostenida por cuatro ángeles. Finalmente, ocho hieroglíficos encarnaban conceptos alegóricos como el Protector del Mundo o la Felicidad Publica.



15. Catafalco para Felipe II 1598, Amberes

Esta enumeración abreviada da una idea de lo recargado del programa iconográfico del monumento ideado por el pintor Francisco Pacheco. Aparte del arquitecto Juan de Oviedo, las estatuas fueron esculpidas por Juan de Montañés, lo que muestra que tales encargos no se delegaban a artistas de segunda categoría, sino a los mejores de la ciudad. Las referencias panegíricas al soberano continuaban en los niveles segundo y tercero, de los cuales solo merece resaltar los cuatro obeliscos simbolizando las cuatro esposas de Felipe, una alusión bastante oculta, y la estatua grande de San Lorenzo en el tercer nivel, que junto con el granito fingido de las columnas refería a la empresa emblemática de Felipe, el monasterio-palacio de El Escorial. Si ya el catafalco en si no estaba bastante cargado con imágenes, estatuas y elementos arquitectónicos, una galería de 106 pies de largo, conectado al primer nivel e imitando su apariencia, corría desde las entradas norte y sur de la catedral. Ofrecía un soporte adicional para aún más imágenes, figuras y emblemas.



16. Juan de Oviedo, *Catafalco para Felipe II* 1598 Sevilla



17. *Custodia procesional*, Hernando de Ballesteros el Joven, 1575, (Lora del Río, Sevilla, Parroquia de la Asunción)



18. Lucas Valdés, *Monumento de la Semana Santa de la catedral de Sevilla*, 1695  
(Sevilla, Archivo de la Catedral)

Los catafalcos españoles, especialmente los de forma de baldaquino, habitualmente tienen una relación estrecha con otras micro-arquitecturas sacrales, las custodias procesionales (fig. 17) y los monumentos de Semana Santa (fig. 18). Las primeras eran los objetos más valiosos que poseían las iglesias, empleadas para mostrar el Sacramento en procesión pública, y verdaderas obras lujosas de orfebrería; los segundos se levantaban cada año temporalmente durante la Semana Santa dentro del trascoro de la iglesia. Las dos micro-arquitecturas se denominan así no por su tamaño – el monumento sevillano media 30 metros de alto – sino por incorporar formas de la arquitectura permanente religiosa, formas que por sí tienen un significado semántico. No obstante de datar 100 años más tarde, el dibujo coloreado revela la estructura del monumento de Sevilla levantado cada año, que fue erigido por la primera vez solo unos años antes de las exequias para Felipe II. No sorprende pues que guarde obvias correspondencias con el catafalco construido pocos años después, especialmente en el primer nivel.

## El catafalco en Madrid

Mientras que en el resto de las ciudades de España la mayoría de catafalcos fueron del tipo pira, eso es, estructura vertical con niveles superpuestos de gradas, durante el siglo XVI los catafalcos en Madrid siguieron la línea del tipo baldaquino<sup>18</sup>. Siendo residencia de la corte y única ciudad donde las exequias eran verdaderamente reales, porque organizados a lo menos en parte por la corte, uno hubiese esperado los catafalcos más extravagantes. Pero no fue así: otras ciudades también competían para la atención de la esfera pública y con mayores recursos, tanto económicos como artísticos, que la pequeña ciudad castellana nuevamente elevada a capital. Así los monumentos en Madrid fueron inicialmente más pequeños y menos llamativos que por ejemplo los de Sevilla.

El lugar de las ceremonias fúnebres en Madrid también cambió durante este periodo. Mientras que durante el reinado de Felipe II la iglesia del desaparecido monasterio de San Gil fue el sitio elegido para las honras, a partir de las exequias para Felipe II en 1598 se celebraron en San Jerónimo, lugar también de los juramentos de los príncipes herederos. Por esta razón la codificación de las etiquetas de palacio en 1647-1651 fijaron esta iglesia como el lugar para las exequias reales, como antes vimos en el dibujo de Juan Gómez de Mora. Así fue también para la primera esposa de Felipe IV, Isabel de Borbón, en 1644, y el dibujo publicado en el libro describiendo estas exequias (fig. 19) muestra una distribución casi idéntica al dibujo de Gómez de Mora (fig. 3). No sorprende porque, como explica una nota en el libro, fue el mismo Juan Gómez de Mora quien realizó los dibujos que luego fueron grabados por Juan de Noort para el libro<sup>19</sup>; la planta de 1644 obviamente sirvió a Gómez de Mora como modelo en lo se refiere a la ordenación de la ceremonia para la planta que realizó para las etiquetas ideales unos pocos años después.

---

18 ARBURY, A.: *Opus Cit.*, pp. 52, 59

19 “Pompa Fvneral Honras Y Exequias”, en *La Muerte De La Muy Alta Y Catolica Señora Doña Isabel De Borbon Reyna De Las Españas Y Del Nuevo Mundo Que Se Celebraron en El Real Convento De S. Geronimo...* Diego Diaz de la Carrera. Madrid, 1645. La nota en p. 18v.

El túmulo levantado para Isabel (fig. 20) sigue el tipo de catafalco en forma de pira empleado en Madrid para las exequias de Margarita de Austria en 1611 y Felipe III en 1621. Sobre el primer nivel de baldaquino se elevan tres niveles más disminuyentes de planta octogonal, rematado por un obelisco octogonal y la figura de Fama. Un dosel cuelga sobre la estructura, que no solo enmarca la estructura sino que añade un símbolo más de soberanía, ya que el dosel estaba reservado para la realeza o el papa. Obviamente, para un personaje femenino no sería adecuado hechos militares, así que la fama de reinas se lograba con la muestra de virtudes. Por eso las cuatro estatuas sobre la plataforma cuadrada detrás del frontón del primer nivel representan a las supuestas cualidades de Isabel: Paz, Buena Conciencia, Autoridad, y Poder. Signos de la muerte naturalmente están presentes, como la calavera sobre el frontón y el friso alternando calaveras y flores de lis en la entabladura sobre las cuatro columnas. A través de las cuentas de gasto se sabe que la cantidad de cera empleado fue enorme: 4583 libras de cera blanca y 537 de amarilla, para un total de 3400 velas<sup>20</sup>; En este grabado se muestran las agujas con muchas velas, pero la mayoría de veces no se representaban en el dibujo para mejor ver la estructura del catafalco. Uno solo puede imaginar el efecto sensorial de tantas velas encendidas a la misma vez, no solo el brillo de la luz, sino hasta el calor y el olor que generaban. El consecuente peligro de fuego, elevado por el uso extensivo de madera y lienzo en los catafalcos, era enorme. Por esa razón en este catafalco, como igualmente en otros casos, se sabe que hombres, a veces vestidos de luto, estaban colocados en cada nivel del túmulo con jaras de agua y vinagre, por si se encendiese alguna llama.

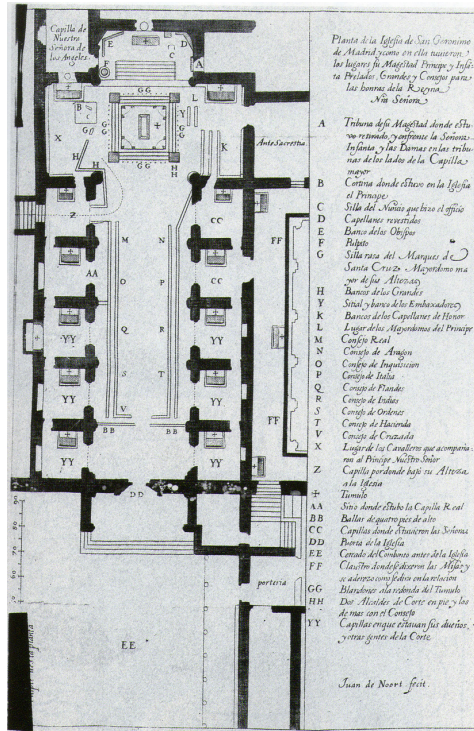
No tenemos que olvidar que el catafalco era solo el punto culminante de toda una decoración funeraria montada en la iglesia. La fachada también se adornaba, algunas veces con diseños imaginativos y espectaculares; en este caso la fachada de San Jerónimo fue decorada con ocho jeroglíficos y una personificación de la España triste (fig. 21). Aunque la integración de la fachada en el conjunto de la decoración para las exequias fue práctica común en Roma, parece que esta fue la primera vez que se hizo en España<sup>21</sup>. De toda la decoración, eran los jeroglíficos que mostraban el contenido más sofisticado, pero la interpretación de sus mensajes – muchas veces harto abstrusos – se dejaba al espectador y solo se aclaraba en el libro describiendo las exequias. Los jeroglíficos se pintaban en ténpera sobre lienzo si se colgaban en el exterior; y sobre papel si en el interior. La decoración se completaba con paños negros de diferente calidad, colgados tanto afuera como dentro de la iglesia, sobre los cuales se montaban los jeroglíficos del interior.

El grabado del catafalco erigido en Milán para Isabel el mismo año (fig. 22) representa una estructura muy diferente a la de Madrid en forma de tempietto con columnas corintias, pero rematado por un obelisco muy pronunciado con bola y corona que rompe las proporciones clásicas. Sobresale igualmente el espacio abierto en forma de lonja, decorado con estatuas alegóricas, tanto delante como detrás del monumento. El grabado es inusual porque muestra el catafalco situado dentro del espacio de la catedral, no aislado por si solo, lo que incluye en la imagen no solo la arquitectura del catafalco sino el resto de decoración de escudos y paños, asimismo como un grupo heterogéneo de espectadores.

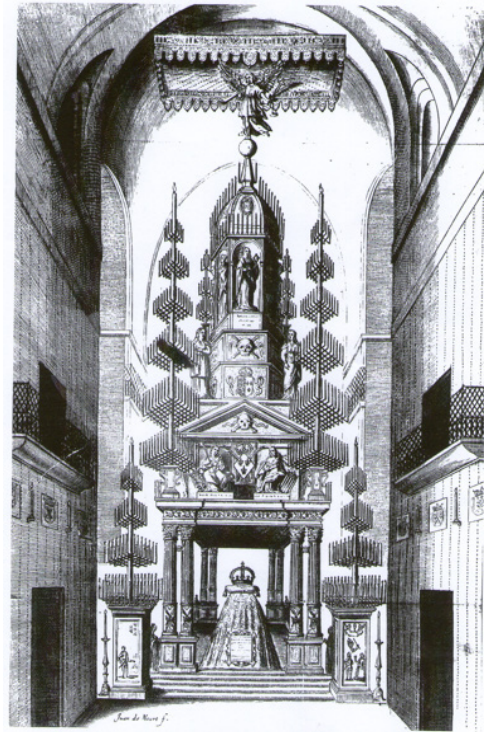
---

20 ARBURY, A.: *Opus Cit.*, p. 206

21 ORSO, S.: *Opus Cit.*, p. 37



19. Juan de Noort, *Planta de San Jerónimo para las exequias de Isabel de Borbón*, 1644



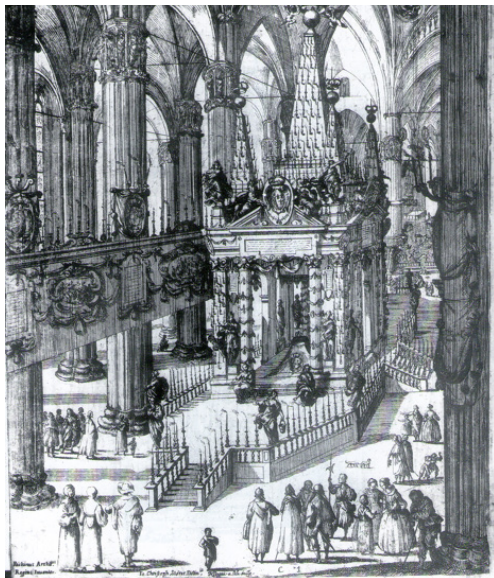
20. *Catafalco para Isabel de Borbón en San Jerónimo, Madrid* 1644

## El catafalco en Madrid para Felipe IV

Con las exequias para Felipe IV en 1665 el lugar de la ceremonia en Madrid se cambió otra vez desde San Jerónimo a la iglesia del monasterio de la Encarnación, supuestamente, como explica el libro describiendo estas exequias, porque el pasadizo cubierto que conectaba el Palacio Real a esta iglesia era más seguro para la delicada salud del príncipe heredero, el joven Carlos II. En fig. 24 vemos la planta de la disposición de esta iglesia para las exequias, con las tribunas (delineadas con las líneas de puntos) desde donde el príncipe Carlos y su familia participaron en ella (indicado con la letra A) como para la Capilla Real (T). La disposición se parece a la de San Jerónimo (fig. 3), con los consejos tomando la mayor cantidad de espacio, solo que en la Encarnación hay varios bancos para los confesores y capellanes del Rey (H) y se designa el "sitio donde entra la gente detrás de las Ballas" (Z), las cuales como en San Jerónimo eran de cuatro pies de alto. Hay que recordar que el evento era público, pero dominado por la corte y los órganos de la monarquía, como se evidencia en la disposición del espacio para ello, pero no obstante permitía alguna participación de la esfera pública, especialmente en el tiempo antes y después de las exequias, cuando se podía visitar la iglesia y admirar el catafalco – eso sí, con la mayoría de velas apagadas.



21. Fachada de San Jerónimo para las exequias de Isabel de Borbón, Madrid 1644



22. Johann Christophorus Storer; *Catafalco para Isabel de Borbón en la catedral de Milán* 1644



23 Ana Heylan, *Túmulo para Isabel de Borbón*, 1644 Granada

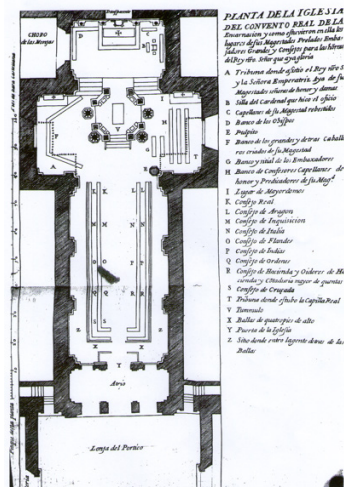
El cambio de lugar afectó al catafalco para Felipe IV (fig. 25) y a los otros posteriormente levantados allí por ser la iglesia más pequeña y baja que San Jerónimo. A ello se suma que el diseño de un artista tan individualista como Sebastian de Herrera Barnuevo rompió con los esquemas hasta ahora empleados. Primero por que la decoración alegórica referente al soberano ha sido reducido en el catafalco y transferido a los 15 emblemas dispuesto en la iglesia y copiosamente ilustrados en el libro descriptivo de las exequias. Segundo, por la forma de templete-baldaquino cerrado con cúpula prominente, más ancho y menos vertical que los catafalcos previos. Y tercero por la ornamentación más pronunciada y exuberante del catafalco, característica de Herrera Barnuevo. La planta del templete, baldaquino y plataforma es octagonal, pero con cuatro de los lados más diminutos, y se apoya sobre ocho columnas cubiertas con una banda dorada. Signos de la muerte y de finalidad de la vida dominaban la decoración del catafalco, como las guadañas sobre las coronas en el primer nivel, las calaveras, relojes de arena, y guadañas sobre el frontón, y finalmente el remate de un globo coronado sobre varios trofeos. El féretro prominente ocupa una posición marcada en el túmulo y sirve de base para los atributos de corona, cetro, espada y collar del Toisón de Oro. Igual que en el catafalco de Isabel de Borbón había hombres posicionados dentro de la cúpula con cubos de agua en caso de fuego.

Además de los catafalcos levantados en muchas otras ciudades de España, Europa, y Latín America, el ayuntamiento de Madrid también celebró unas exequias en San Gil con un modesto catafalco en forma de baldaquino-templete. Esto es un ejemplo como en una ciudad diferentes instituciones podían competir entre ellas en honrar el difunto soberano, como por ejemplo ocurría en Salamanca entre la universidad y el ayuntamiento.

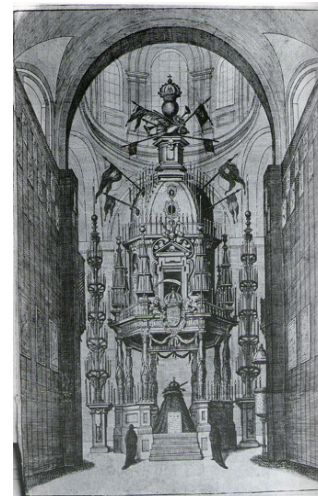
otro, generalmente más suntuoso, en la plaza de mercado (financiado por el ayuntamiento), como ocurrió para las exequias de Felipe II y de Felipe IV. El caso nos recuerda además que los catafalcos no solo se levantaban en las iglesias, sino de vez en cuando en edificios cívicos, patios y plazas públicas.

## La difusión del catafalco

El último ejemplo trata de el catafalco construido en 1689 (fig. 26) para uno de los últimos soberanos de los Austrias españoles, la reina María Luisa de Orleans, en la iglesia que se había impuesto como lugar para las exequias reales, la Encarnación. Para eternizar estas ceremonias efímeras se sacó una publicación extensa con varios grabados del catafalco, los jeroglíficos y otros elementos de la decoración.<sup>22</sup> Desde el libro de Gregorio de Pedrosa sobre las exequias del Cardenal-Infante Fernando en 1641<sup>23</sup> se había acostumbrado de no escatimar recursos en estas descripciones de exequias, particularmente en la costosa empresa de abrir grabados de los catafalcos, de los techos sobre la plataforma, de los jeroglíficos, y hasta de la fachada adornada, como vimos en el caso de Isabel de Borbón. Ni que decir que esta documentación visual ha influido poderosamente en el estudio de la arquitectura efímera funeraria, siendo reproducido uno y otra vez, aunque quizás se levantaron otros monumentos más audaces, más lujosos y más innovadores, pero de cual no han sobrevivido ni dibujos ni grabados. Igualmente ejercieron las imágenes de los catafalcos a difundir su estilo entre sus contemporáneos. El libro sobre las exequias de María Luisa de Orleans fue el último sobre la muerte de uno de los Austrias en España, ya que los fallecimientos de Mariana de Austria, madre de Carlos II, y de la segunda esposa de este, Mariana de Neuburgo, como de Carlos II mismo, nunca llegaron a recibir este último monumento.

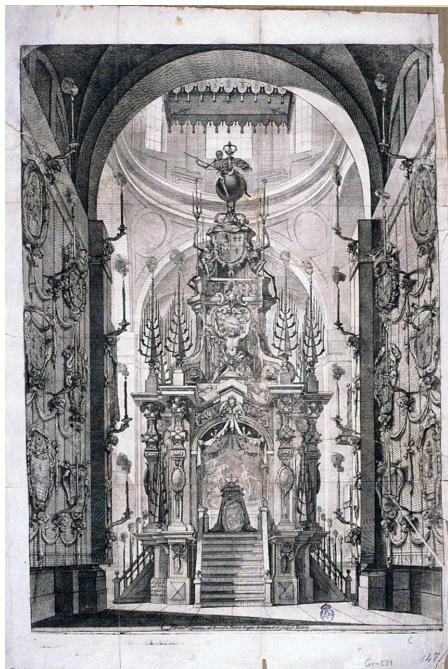


24. Planta de la Encarnación para las exequias de Felipe IV, Madrid 1665



25. Catafalco para Felipe IV, Madrid 1665

- 22 VERA TASSIS Y VILLARROEL, J.: *Noticias historiales de la enfermedad, muerte, y exequias de la esclarecida Reyna de las Españas Doña Maria Luisa de Orleans, Borbon Stuart y Austria...* Ed. Francisco Sanz. Madrid, 1690
- 23 PEDROSA G.: *Pyra religiosa, mausoleo sacro, pompa funebre.* Diego Diaz de la Carrera. Madrid 1642



26. Catafalco para Maria Luisa de Borbón, Madrid 1665

Para el diseño de este catafalco se celebró un concurso público, un procedimiento enteramente nuevo, el cual ganó un arquitecto hasta entonces casi desconocido: José de Churriguera. Su propuesta fue muy celebrada en su momento en la corte y ciudad, y ciertamente rompió con los moldes de los catafalcos y la arquitectura efímera en vigor hasta entonces. La forma del catafalco de tres niveles en plata cuadrada y sobre todo la profusa ornamentación tuvo un efecto fuertemente novedoso, especialmente los estípites – pilastra que disminuye hacia abajo – en el primer nivel, los contrafuertes en forma de volutas masivas, y la entabladura proyectada más allá que la planta.

El programa iconográfico evita casi toda referencia al difunto, siendo su contenido enfocado exclusivamente en el concepto de la muerte. La figura del Padre Tiempo sujetando un reloj marcando las ocho, la hora del nacimiento, muerte y enterramiento de la reina, los cuatro esqueletos grandes sujetando un tridente con velas en el segundo nivel, y el esqueleto asentado sobre el globo coronado con un flor de lis y una guadaña, a punto de cortar la flor real, todos remataban una decoración de fuerte carácter tenebroso.

El cambio de dinastía en 1700 en España no implica que el desarrollo del catafalco se frenó; al contrario, el siglo XVIII fue un momento esplendoroso en la historia de este monumento funerario, pero sobrepasó los límites de esta contribución. En toda la trayectoria de los catafalcos repasados hasta ahora, se puede notar como la referencia al cuerpo del difunto es alusiva y simbólica, el cuerpo casi siempre representado solamente por el féretro cubierto de tela. Bastaba con los atributos de realeza como cetro y corona para establecer la conexión con el soberano muerto, reforzado por imágenes, estatuas y emblemas (en los jeroglíficos) alegóricas a las supuestas virtudes de la persona real. Sin embargo, como el catafalco para María Luisa demuestra, se había evolucionado durante este periodo a un monumento funerario casi anónimo, con referencias profusas a la muerte en general pero pocas a la persona honrada con las exequias. A la ausencia del cuerpo ahora se sumaba una falta de memoria.

## Bibliografía

- ARBURY, A.: *Spanish Catafalques of the 16th and 17th Centuries*. Ed. University of Michigan. Ann Arbor, 1992.
- CALVETE DE ESTRELLA, J.: *El felicissimo viaie del my alto y my poderoso principe don Philippe, hijo del emperador don Carlos Quinto Maximo, desde España a sus tierras de la baxa Alemaña: ...*. Ed. de Paloma Cuenca. Sociedad Estatal para la Conmemoración de los Centenarios de Felipe II y Carlos V. Madrid, 2001: XVII-L.
- CALVETE DE ESTRELLA, J.: *El Tumulo Imperial. Adornado de Historias y Letreros y Epitaphios en Prosa y verso Latino*. Francisco Fernández De Córdoba. Valladolid, 1559.
- GONZALO SÁNCHEZ-MOLERO, J.: "Juan Cristóbal Calvete de Estrella (c. 1510-1593)", en KANTOROWICZ, E.: *The King's two bodies: A Study in Medieval Political Theology*. Ed. Princeton University Press. Princeton, 1957.
- LÓPEZ GUZMÁN, R., y ESPINOSA SPÍNOLA, G.: *Pedro Machuca*. Ed. Comares. Granada, 2001.
- ORSO, S.: *Art and Death at the Spanish Habsburg Court. The Royal Exequies for Philip IV*. Ed. University of Missouri Press. Colombia, 1989.
- "Pompa Fvneral Honras Y Exequias", en *La Muerte De La Muy Alta Y Catolica Señora Doña Isabel De Borbon Reyna De Las Españas Y Del Nuevo Mundo Que Se Celebraron en El Real Convento De S. Geronimo...* Diego Diaz de la Carrera. Madrid, 1645.
- POPELKA, L.: *Castrum doloris oder "Trauriger Schauplatz". Untersuchungen zur Entstehung und Wesen ephemerer Architektur*. Ed. Verlag der Österreichischen Akademie der Wissenschaften. Wien, 1994.
- RODRÍGUEZ DE MONFORTE, P.: *Descripcion De Las Honras Qve Se Hicieron Ala Catholica Mag.D De D. Phelippe Quarto Rey Delas Españas Y Del Nuevo Mundo En El Real Conuento De La Encarnación...* Ed. Francisco Nieto. Madrid, 1666.
- SOTO CABA, V.: *Los catafalcos reales del barroco español: un estudio de arquitectura efímera*. Ed. UNED. Madrid, 1992.
- VARELA, J.: *La muerte del Rey. El ceremonial funerario de la monarquía española (1500-1885)*. Ed. Turner. Madrid, 1990.
- VERA TASSIS Y VILLARROEL, J.: *Noticias historiales de la enfermedad, muerte, y exsequias de la esclarecida Reyna de las Españas Doña Maria Luisa de Orleans, Borbon Stuart y Austria...* Ed. Francisco Sanz. Madrid, 1690.



# TU DESCANSO Y CALMA

## REPRESENTACIONES DE LA MUERTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE UNA ICONOGRAFÍA HISTÓRICA ARGENTINA

---

Diego F. Guerra

"Jamás he visto cadáver más lindo"  
Eduardo Wilde, *Así*, 1880

En el proceso de constitución del Estado argentino, las representaciones de la muerte ocuparon un espacio central en la elaboración de una iconografía heroica de próceres y referentes históricos nacionales. Desde la crónica pintada de los mártires de la política facciosa de la primera mitad del siglo XIX hasta la idealización de los héroes y las víctimas de la fiebre amarilla de 1871 por Juan Manuel Blanes, pasando por los retratos pintados y las fotografías *post-mortem* de figuras públicas destacadas, la muerte y sus elaboraciones rituales funcionaron como una poderosa instancia discursiva para la construcción de relatos ejemplares donde el valor, la generosidad hacia el prójimo o la coherencia de principios se situaban en relación directa con las actitudes que el biografiado –o un entorno elevado a la categoría de portavoz autorizado– habían demostrado frente a su propio fin, inminente o lejano.

En ese sentido, y a través de una insistente y poderosa retórica visual, el despliegue de cuerpos, objetos y gestualidades en escenas de muerte pintadas o fotografiadas participó del proceso de consolidación de un orden político y un relato histórico oficial como un episodio particularmente relevante en la biografía heroica de sus protagonistas.

El presente artículo propone un recorrido sobre algunas instancias clave de este proceso, articuladas en un devenir entre pintura y fotografía y entre los usos privados y públicos del retrato, que resulta, a su vez, representativo de la importancia asumida por la imagen en la construcción de la Argentina moderna.

### La peste, los hombres de negro y el ángel caído

Propongo iniciar estas reflexiones con una pintura ampliamente conocida y arduamente analizada entre la galería fundacional del arte argentino, y cuya presentación en el foyer del Teatro Colón de Buenos Aires el 17 de diciembre de 1871 marcó un punto histórico de quiebre en varios sentidos.

La exhibición, en efecto, de *Un episodio de la fiebre amarilla en Buenos Aires* (en adelante *La fiebre amarilla*) del uruguayo Juan Manuel Blanes ante un público que el crítico y artista Eduardo Schiaffino<sup>1</sup> definiría como “una marea hirviente y rumorosa” generó los primeros movimientos hacia la consolidación de un campo artístico nacional. Como ha sido bien demostrado por Laura Malosetti, la presentación de esta obra explicitó la emergencia –en un escenario como la Buenos Aires de entonces, carente de museos y escuelas de Bellas Artes, prensa especializada, colecciones públicas o instituciones de fomento oficial– de algunos elementos esenciales a este proceso como un público, un espacio museográfico de exhibición y un aparato crítico relativamente especializado.<sup>2</sup> Al mismo tiempo, el modo en que la obra dialogaba desde un determinado lenguaje artístico –el naturalismo académico de raíz clasicista– con un trauma colectivo reciente la situaba, también, como un paso decisivo en la producción de un *corpus* de pinturas de tema histórico, en el marco de un Estado liberal aún emergente, desprovisto de una historiografía oficial y cuya galería iconográfica de héroes nacionales se encontraba en construcción.<sup>3</sup>



Juan Manuel Blanes, *Un episodio de la fiebre amarilla en Buenos Aires*. Óleo sobre tela, 1871. Colección Museo Nacional de Artes Visuales, Montevideo.

- 
- 1 SCHIAFFINO, E.: *La evolución del gusto artístico en Buenos Aires*. Francisco A. Colombo. Buenos Aires, 1982 (1a ed. 1910). P.72.
  - 2 Para Malosetti el cuadro de Blanes se ubica “entre un entramado de relaciones y decisiones colectivas que van produciendo un campo artístico, y la presencia de ciertos artistas y ciertas obras clave que significaron avances decisivos en la formación y fortalecimiento de esas redes y circuitos”. MALOSETTI, L.: *Los primeros modernos. Arte y sociedad en Buenos Aires a fines del siglo XIX*. FCE. Buenos Aires. 2001. P.81.
  - 3 AMIGO, R.: “Región y Nación. Juan Manuel Blanes en la Argentina”, en AAVV: *Juan Manuel Blanes. La nación naciente 1830-1901*. Museo Municipal de Bellas Artes Juan Manuel Blanes. Montevideo. 2001.

Basado en un episodio real ocurrido durante la epidemia de fiebre amarilla que entre enero y julio de ese año había diezimado la población de la capital<sup>4</sup>, el cuadro (Fig. 1) nos muestra a dos hombres que ingresan a una habitación de conventillo, donde yacen los cadáveres de un matrimonio de inmigrantes italianos muertos por la peste, junto a su bebé que, aún con vida, intenta alimentarse del pecho de su madre. De una verticalidad compositiva cuyas implicaciones sociales fueron captadas por sus contemporáneos<sup>5</sup>, el cuadro gira en torno al eje establecido por los cuerpos erguidos de los dos hombres de galera y levita, ubicados de frente al espectador; y su mirada que desciende hacia la mujer muerta, principal fuente de luz, situada en el suelo en primer plano. Los pocos pero decisivos elementos desplegados en la habitación —el piso de ladrillos, el brasero, el catre donde yace el marido, el baúl que denuncia la condición inmigrante— establecen un marcado contraste de clase con la indudable pertenencia de los dos hombres a una alta burguesía exhibida, aquí, en su accionar solidario hacia los más necesitados. Ellos son, de hecho, los únicos personajes de la pintura que retratan a individuos históricamente existentes: los abogados José Roque Pérez y Manuel Argerich, integrantes de la Comisión Popular de Salubridad espontáneamente constituida ante la emergencia y que habían caído también, a su turno, víctimas de la epidemia.

Lejos está de las intenciones y las posibilidades de este artículo aportar una interpretación novedosa sobre una obra que ha sido estudiada por prácticamente todo el arco historiográfico-artístico argentino, desde Eduardo Schiaffino y José León Pagano (1937) hasta Adolfo Ribera (1985), Roberto Amigo (1994; 2001) y Laura Malosetti (2001).<sup>6</sup> Sí podemos, en cambio, retomar su lectura desde algunos aspectos relativos al papel desempeñado por la muerte en el proceso de elaboración de una iconografía patriótica.

En ese sentido, algunas de las estrategias adoptadas por el pintor resultaron fundamentales para diferenciar el tratamiento y el significado de la muerte en este cuadro, del que recibiera en obras tempranas de la pintura histórica argentina e incluso en la producción inmediatamente anterior del propio Blanes. Las obras del uruguayo sobre *La muerte del general Venancio Flores* de 1868 y *el Asesinato de Florencio Varela* de 1870 asumían una postura reivindicativa de los mártires de la lucha facciosa entre partidos, que continuaba una tradición iniciada por el *Asesinato de Manuel Vicente Maza* de Benjamín Franklin Rawson y otras pinturas sobre la historia reciente. En *La fiebre amarilla*, en cambio, Blanes hizo una acertada lectura del cambio de sensibilidad en el público y las clases dirigentes rioplatenses en el sentido de buscar un tema con un ámbito de identificación socialmente más amplio y ligado, a la vez, a los nuevos temores

4 Sobre la epidemia, cfr. SCENNA, M.A.: *Cuando murió Buenos Aires (1871)*. Cántaro. Buenos Aires. 2009 (1a ed. 1971).

5 En ese sentido interpreta Malosetti el pasaje del crítico y coleccionista Andrés Lamas sobre el modo en que “las primeras clases sociales descendían a los míseros albergues de la pobreza” durante la peste. MALOSETTI, L.: *Opus Cit.*, p. 74.

6 A esto debe añadirse análisis del cuadro —que se volvería una imagen emblemática de la epidemia y una recurrente ilustración de cubierta— de variable profundidad en el marco de crónicas o estudios historiográficos sobre la peste desde diversas disciplinas, cfr. Scenna (1974/2009) y Salessi (1995), entre otros: SCENNA, M.A.: *Opus Cit.* y SALESSI, J.: *Médicos, maleantes y maricas. Higiene, criminología y homosexualidad en la construcción de la nación argentina* (Buenos Aires: 1871-1914). Beatriz Viterbo. Buenos Aires. 1995. Pero también a: AMIGO, R.: “Imágenes para una nación. Juan Manuel Blanes y la pintura de tema histórico en la Argentina”, en *XVII Coloquio Internacional de Historia del Arte – Tomo II*. UNAM. México. 1994; AMIGO, R.: “Región y Nación. Juan Manuel Blanes en la Argentina”, en AAVV: *Opus Cit.*; MALOSETTI, L.: *Opus Cit.*; PAGANO, J. L.: *El arte de los argentinos*. Ed. del autor. Buenos Aires, 1937; RIBERA, A.: “La pintura” en A.A.V.V.: *Historia General del Arte en la Argentina - Tomo III*. ANBA. Buenos Aires. 1985; SCHIAFFINO, E.: *La pintura y la escultura en la Argentina*. Ed. del autor. Buenos Aires, 1933; SCHIAFFINO, E.: *La evolución del gusto artístico en Buenos Aires*, *Opus Cit.*

de las élites ilustradas, relacionados con la inmigración, el crecimiento de la masa urbana y las limitaciones estructurales que comenzaba a exhibir el aparato estatal de prevención sanitaria y control social.<sup>7</sup>

Esa ampliación del ámbito de recepción de la obra se relaciona directamente con la elección de las figuras de Pérez y Argerich como protagonistas, una licencia del artista ya que habían estado ausentes en el episodio real que la inspirara.<sup>8</sup> Su inclusión convirtió así a la pintura en un homenaje al accionar de la Comisión Popular de Salubridad, una asociación transversal de auxilio voluntario a las víctimas de la peste, conformada en marzo de 1871 en oposición a lo que buena parte de la *élite*, la prensa y la opinión pública interpretaban como un accionar ineficiente por parte del Estado.<sup>9</sup> La mayoría de los miembros de la Comisión, así como la totalidad de su cúpula directiva, pertenecían a la masonería, sociedad que jugó un papel central en la articulación de redes de sociabilidad y constitución de una esfera pública durante el período de la organización nacional (González Bernaldo 2008). Precisamente José Roque Pérez, un abogado de destacada actuación política, era un importante dirigente de la masonería local y presidía la Comisión Popular de Salubridad al momento de su muerte, en el momento más álgido de la epidemia; en tanto Argerich, el más joven, también masón, había codirigido una comisión similar durante la epidemia de cólera de 1867.

Esa filiación masónica era compartida por la gran mayoría de la clase dirigente argentina, con cuyos miembros se confundían los de la Comisión Popular; y favoreció respecto del cuadro –junto a una prensa igualmente dirigida e integrada por masones y los elogios de un abanico de personalidades que incluía al Presidente de la República– la generación de un ámbito de identificación colectiva con los héroes allí representados, que se proyectó inmediatamente al conjunto de una sociedad marcada, sin excepción, por los estragos de la epidemia. Es en ese sentido que Roberto Amigo calificó de “ritual fúnebre colectivo”<sup>10</sup> a la presentación de la pintura en el Teatro Colón, situado entonces frente a la Plaza de Mayo en lo que antaño fuera sede de la masonería local.

A su vez, esta posibilidad de identificación con los héroes caídos en cumplimiento del deber masónico de ayuda al prójimo –cuya presencia representada en “originales tan simpáticos” formaba parte de las “complicidades entre el pintor y el público” celebradas por el Presidente de la Nación, el masón en grado 33 Domingo Faustino Sarmiento (1872:2)– fue consecuencia de una serie de decisiones adoptadas por Blanes en el terreno específicamente pictórico.

En ese sentido, Laura Malosetti (2001) analiza los contrastes entre el primer boceto y la versión final de la obra

---

7 En la sesión de reapertura del Congreso, en julio de 1871, el presidente Sarmiento declaró la urgencia de “ciertas obras públicas que hoy constituyen, por así decirlo, el organismo de las ciudades y cuya falta puede exponerlas a las más serias catástrofes. (...) La lección ha sido severa y debemos aprovecharla”. Cfr. a Salessi SALESSI, J.: *Opus Cit.*, p. 19.

8 El episodio ocurrió el 17 de marzo de 1871 y fue ampliamente difundido por los diarios. Consultar: AMIGO, R.: “*Imágenes para una nación. Juan Manuel Blanes y la pintura de tema histórico en la Argentina*”, en *Opus Cit.* y SCENNA, M.A.: *Opus Cit.*

9 Cfr. SALESSI, J.: *Opus Cit.*, pp. 34 y ss. y SCENNA, M.A.: *Opus Cit.* sobre la controversia entre el diario *La República* y el Gobierno en relación con el accionar de la Municipalidad de Buenos Aires y la disputa de poderes entre ésta y la Comisión Popular de Salubridad.

10 En relación con la escasa concurrencia al entierro de José Roque Pérez el 26 de marzo de 1871, su amigo y vicepresidente Héctor Varela señaló en *La Tribuna* que el pueblo de Buenos Aires quedaba “en deuda” con el filántropo. Amigo sugiere a la multitudinaria concurrencia ante el cuadro de Blanes como un pago de esa deuda. AMIGO, R.: “*Imágenes para una nación. Juan Manuel Blanes y la pintura de tema histórico en la Argentina*”, en *Opus Cit.*, p. 322.

como indicadores de un proceso de “civilización” del tema y el modo de representación, acorde con los cambios que el proceso de modernización y constitución de un orden estatal introducía en la sensibilidad de la época.

Siguiendo una línea que por otra parte lo relaciona con el modo de trabajo de los pintores académicos italianos con los que había hecho su aprendizaje una década atrás<sup>11</sup>, Blanes atemperó en la versión final de la obra el crudo realismo que había imprimido a la escena en el primero de los dos bocetos realizados. En éste, en efecto, los dos cadáveres se ofrecen a la mirada del espectador –y de los miembros de la burguesía ubicados a la izquierda, cuya expresión de horror marca la tónica del relato– en toda la magnitud de su miseria, sucios, avejentados y arrojados como al descuido sobre el catre y el suelo. Semidesnuda, con el rostro vuelto hacia arriba y la mandíbula colgante, la mujer exhibe un pecho descarnado cuyo pezón succiona en vano el niño, desnudo y trepado sobre ella. El hombre, apenas cubierto, cuelga a medias desde el lecho formando con su cuerpo un arco que refuerza en un sentido macabro la unidad familiar; de cara a los anónimos ciudadanos de levita que, en un solo gesto, irrumpen en el cuarto y retroceden instintivamente ante el hallazgo. El encuadre “casual” de los personajes cortados por el marco, el dinamismo de la acción y la inmediatez realista en la representación configuran un efecto que ha sido comparado con el de una instantánea fotográfica, cercana en ese sentido a las búsquedas de los pintores modernistas de la segunda mitad del siglo XIX.<sup>12</sup> Ahora bien, es este efecto general de realismo directo –cuya problemática relación con el arte atravesó los debates de la época sobre el naturalismo en literatura y pintura, así como sobre las posibilidades artísticas de la fotografía– lo



Juan Manuel Blanes, *Un episodio de la fiebre amarilla en Buenos Aires* (primer boceto). Óleo sobre tela, 1871. Colección Museo Nacional de Artes Visuales, Montevideo.

- 
- 11 Entre 1861 y 1864 Blanes se formó como pintor académico con el italiano Antonio Ciseri en Florencia, un aprendizaje fundamental para su proyecto de convertirse en el pintor de referencia para la creación de una iconografía patria. Amigo (2001) señala como indicador de esta formación el recurso a un progresivo control del patetismo en el pasaje del boceto al cuadro: algo que también se advierte en *La muerte del general Venancio Flores*, donde la violenta escena del boceto –el general en primer plano, de frente al espectador y en el momento de ser apuñalado por varios hombres– es reemplazada en la versión final por la escena de un sacerdote administrando la extremaunción al general caído en una calle solitaria. AMIGO, R.: “Región y Nación. Juan Manuel Blanes en la Argentina”, en AAVV: *Opus Cit.*
- 12 MALOSETTI, L.: *Opus Cit.*, p. 73.

que ha sido eliminado por completo en la versión final.<sup>13</sup> Ésta resulta compositivamente más estática, frontal –de modo de incluir al espectador en una relación ambiguamente especular con los hombres que ingresan a la habitación<sup>14</sup>– y los gestos y las miradas componen un cuadro general marcado por el control de las emociones, el respeto y la piedad.

Si la mirada y la gestualidad de los doctores ha variado sensiblemente –ambos, y no sólo uno como antes, se descubren; bajan la mirada y contemplan la escena con una gravedad acentuada por su contraste con la actitud de asco y temor de los personajes de atrás–, también lo ha hecho el objeto de su atención, centrado ahora en la mujer y el niño. Éstos aparecen totalmente vestidos, y el niño ya no mama de un pecho muerto y se limita a posar las manos sobre su madre. La piel de ambos es tersa, la del bebé de un tono sonrosado que contrasta con el tinte verdoso del de la mujer muerta, la que –por lo demás, joven, bella y sin marcas de la enfermedad y la miseria en su cuerpo– yace pudorosamente cubierta por un vestido blanco cuyo drapeado denuncia la filiación clasicista del autor.

Como ha sido señalado, este “tránsito del *pathos* al *ethos*, de la *barbarie* a la *civilización*”<sup>15</sup> en el proceso de elaboración de la imagen se relaciona con los cambios en la sensibilidad ante la muerte que en esos años experimentaba la sociedad rioplatense al calor de la formación de los Estados-nación modernos. El pasaje de una forma “bárbara” de vivir la muerte a otra “civilizada”, analizada desde José Pedro Barrán (1990) en adelante<sup>16</sup>, confiere una inscripción regional a la línea historiográfica encabezada por Philippe Ariès (1977) en el sentido de relacionar el proceso de modernización capitalista en Occidente con el desarrollo de una actitud cultural de rechazo hacia la muerte. Un importante indicador de este proceso fue la difusión de la medicina higienista, que a partir de esos años pasó a ocupar un lugar central en la agenda política del Estado argentino y resultaría determinante para la consolidación de un aparato institucional de disciplinamiento y control social.

Como señala Jorge Salessi (1995), una consecuencia inmediata de la epidemia fue la creación, en marzo de 1871, del Consejo de Higiene Pública de la Ciudad de Buenos Aires. Con jurisdicción nacional desde 1880, esta institución jugaría en las décadas siguientes un papel decisivo en la aplicación de políticas sanitarias de largo alcance, en cuyas bases ideológicas estaba la concepción de la sociedad como un organismo viviente a ser “curado”, no sólo de los males propiamente bacteriológicos, sino también de “enfermedades” sociales como la delincuencia, la disidencia obrera o las conductas sexuales consideradas fuera de la norma.<sup>17</sup>

---

13 DUBOIS, P.: *El acto fotográfico*. Paidós. Barcelona. 1984; GUERRA, D.: “A pesar de que la mía es historia... Naturalismo e imaginarios fotográficos en la literatura argentina del ochenta”, en *V Congreso Internacional de Teoría e Historia del Arte*. CAIA. Buenos Aires. 2009.

14 “Cuando vi el cuadro”, anota Eduardo Wilde (1871), “me pareció mirar un espejo”.

15 MALOSETTI, L.: *Opus Cit.*, p. 78.

16 BARRÁN, J. P.: *Historia de la sensibilidad en el Uruguay*. Ediciones de la Banda Oriental. Montevideo. 1990. T. 2: “La muerte ‘civilizada’: 1860-1920”. Cfr. DIODATI, L. y LIÑAN, N.: “*Gestualidad y sentido de la muerte en el s. XIX*”, en GODOY, C. y HOURCADE, E. (Eds.) *La muerte en la cultura. Ensayos históricos*. UNR. Rosario. 1993 y GAYOL, S.: “Los despojos sagrados: funerales de estado, muerte y política en la Argentina del Centenario”, en TATO, M. y CASTRO, M. (eds.): *Dimensiones de la vida política en la Argentina: del Centenario al primer peronismo*. Imago Mundi. Buenos Aires. 2010. Sobre el papel estructural de la dialéctica civilización-barbarie en la concepción de la Argentina moderna, cfr. SVAMPA, M.: *El dilema argentino: Civilización o barbarie*. El Cielo por Asalto. Buenos Aires. 1994.

17 Cfr. Salessi (1995) para la recurrencia de las metáforas del país-cuerpo (con “entrañas”, movimientos políticos y sociales “convulsivos”, ríos y caminos que figuran venas, entre otras) desde el ensayo fundacional *Facundo* de Domingo Faustino Sarmiento (1845) en adelante. Este imaginario, de amplia difusión, sería retomado por Eduardo Schiaffino en su caracterización de Buenos Aires y su vida cultural como un “cuerpo sin alma” (1883) y, en referencia a *La fiebre amarilla*, como una ciudad “escéptica” que difícilmente “vuelva a sentirse removida hasta las entrañas por el espectáculo de una obra de arte” (1910). SALESSI, J.: *Opus Cit.*; SARMIENTO, D. F.: *Recuerdos de provincia*. Ed. Aguilar. Madrid. 1950 (1a ed. 1850); SCHIAFFINO, E.: *La evolución del gusto artístico en Buenos Aires*, *Opus Cit.*, p. 72.

En ese contexto cobra relieve el modo en que fue leída la obra de Blanes –monumento iconográfico a lo mejor de sus desvelos– por algunos conspicuos representantes de la primera generación higienista, como Eduardo Wilde. Integrante del *staff* de médicos de la Municipalidad durante la peste, Wilde encarnaba el tipo multifacético de los hombres de la *élite* finisecular en la medida en que combinaría, en los años subsiguientes, una prolífica carrera en la función pública<sup>18</sup> con una actividad literaria amateur; que abarcaba desde la redacción de ensayos sobre medicina e higiene –como el vasto *Curso de higiene pública* de 1878– hasta la producción de cuentos, artículos y *causeries*.

Ahora bien, fue precisamente en el marco de su actividad como escritor que Wilde desplegó una interesante serie de reflexiones sobre el modo en que la gestualidad de los cuerpos evidencia, tanto en vida como después de la muerte, la calidad moral y la pertenencia de clase de los individuos.

Si ya en una carta abierta de Sarmiento<sup>19</sup> (1872) se comentaba que el cadáver del hombre, “por la manera de estar en el lecho declara ser italiano”, las notas de Wilde apelaban a la autoridad que le daba su experiencia como médico forense para elogiar el realismo del cadáver de la mujer –un tópico arduamente debatido por los comentaristas del cuadro<sup>20</sup>– en términos igualmente reveladores de una determinada concepción de género y una codificación del pudor cuyo grado de acatamiento podía leerse en las actitudes adoptadas al morir:

He visto muchos muertos que parecían vivos. Por esto la mujer del cuadro de Blanes me parece un modelo.

Ya experimenta uno al verla las dificultades con que tropezará para bajarle los brazos, endurecidos por la rigidez cadavérica. Las enaguas están bien; no hay que acomodarle las ropas; ellas cubren todo lo que alcanzan. Es claro, ninguna mujer se muere descubierta. Estos ángeles de la tierra, si no alcanzan a respirar una vez más, a lo menos alcanzan a cubrirse antes de que se vaya con el último resto de vida todo el pudor que tuvieron.<sup>21</sup>

Si el sacrificio altruista de los integrantes de la Comisión Popular los convertía en un ejemplo a imitar, la mujer muerta constituía –en una asignación transparentemente vertical de roles según criterios de clase– un “modelo” igualmente paradigmático de una determinada forma de morir: aquella que se hace merecedora del respeto de las clases superiores, caracterizada por una atenta observación, sostenida hasta el último instante, de las reglas del pudor:

En otro opúsculo, *Pablo y Virginia* (1880), Wilde sintetiza con un dejo de ironía la novela homónima

---

18 “El higienista clave de la década de 1880” según Salessi, Wilde desempeñó, sólo en esa década, los cargos de Presidente del Departamento Nacional de Higiene; de la Comisión de Aguas Corrientes y de las Obras de Salubridad de la ciudad de Buenos Aires; Ministro de Justicia, Culto e Instrucción Pública, y Ministro del Interior. En la Facultad de Medicina de la Universidad de Buenos Aires fue, desde 1875, profesor titular de las recién creadas cátedras de Higiene y de Medicina Legal. SALESSI, J.: *Opus Cit.*, pp. 82-86.

19 AMIGO, R.: “Imágenes para una nación. Juan Manuel Blanes y la pintura de tema histórico en la Argentina”, en *Opus Cit.*

20 Cfr. por ejemplo Ángel Floro Costa (1872 in Amigo 1994) para quien el cadáver, cuya verosimilitud era cuestionada por otro artículo de prensa, “ha llenado de admiración a cuantos médicos han visitado el cuadro, es la perfección con que está reproducida en el lienzo esa lividez y laxitud que tan bien caracteriza los primeros momentos de la muerte, y que viene en pos del postrer suspiro”. AMIGO, R.: “Imágenes para una nación. Juan Manuel Blanes y la pintura de tema histórico en la Argentina”, en *Opus Cit.*

21 WILDE, E.: *Tiempo perdido*. EUDEBA. Buenos Aires, 1967 (1a ed. 1871).

de Bernardin de Saint Pierre y especialmente su trágico final moralizante, en que Virginia perece en un naufragio por “pudor, pues era necesario desnudarse para echarse al mar y eso no entraba en sus costumbres”. Como en el cuadro de Blanes, el sacrificio de Virginia es premiado con la producción póstuma de una imagen bella, toda vez que, luego, “yacía más linda que nunca” sobre la playa. Lo interesante de estos comentarios es el modo en que se integran a un imaginario del pudor y los deberes de género, ampliamente instalado en la mirada burguesa sobre la mujer y evidenciado en la similitud del cuento con un hecho real ocurrido el 23 de diciembre de 1871, en el marco de la siguiente gran tragedia colectiva que sacudió a la sociedad rioplatense.

Esa noche el vapor América, que cubría la ruta entre Buenos Aires y Montevideo, se incendió y hundió con numerosos pasajeros a bordo. El desastre, que fue pintado por Blanes en un intento (frustrado) de repetir el éxito de *La fiebre amarilla*, proveyó a la opinión pública porteña de un nuevo repertorio de héroes, villanos, víctimas e historias ejemplares como la del masón Luis Viale, que se ahogó al entregar su salvavidas a una mujer, o la del matrimonio Garrido:

En un instante en que la señora de Garrido se desprendió de la rueda, Garrido pidió a Ghirardo, que estaba más inmediato a ella, que la amparase y esta mujer sublime, más pudorosa que tímida, no consintió en que ninguna mano extraña tocara su cuerpo, siquiera para salvar su vida. Una ola levantó en un momento sus vestidos, dejando desnudas sus formas, y ella soltando el apoyo que la sostenía a flote, por un rasgo de pudor magnífico, instintivo, pero fatal, volvió sus manos para tomar las ropas que ocultaran su cuerpo a las miradas de los náufragos.<sup>22</sup>

El carácter indiscutible de este pudor; que debe preservarse aun a costa de la propia vida, se completa por contraste con la condición de objeto de deseo que esa misma mirada atribuye al cuerpo femenino, elevado, pudor y mirada estética mediante, al nivel “sublime” de un “ángel de la tierra”.

El anonimato y la situación de exposición pública son privativos de la clase subalterna a la que pertenecen el hombre y la mujer de *La fiebre amarilla*, toda vez que los únicos muertos identificables de la imagen –Pérez y Argerich– aparecen enaltecidos en vida y como agentes de la mirada unilateralmente proyectada sobre un otro pasivo, extranjero y pobre<sup>23</sup>. Pero en el caso de la mujer se añade también el peligro de un erotismo cuyo precario equilibrio con las normas del pudor, por un lado, y las exigencias del realismo, por el otro, fue la comidilla de los comentaristas contemporáneos sobre la pintura de Blanes: desde la paradigmática calificación de “horriblemente bella” con que el diario *La Tribuna* (1871) anunciara su exhibición, hasta las observaciones de Wilde sobre las mujeres muertas que “parecen menos tías que los hombres; siempre se notan en sus cadáveres las líneas curvas que nos encantaron tanto durante la vida”.<sup>24</sup>

Si la caracterización de una Virginia muerta “más linda que nunca” contrariaba, en favor de la eficacia estética, el conocimiento médico más elemental sobre el aspecto del cadáver de un ahogado, lo mismo sucedía frente al cuadro de Blanes. La necesidad de equilibrar la descripción de la realidad con la claridad narrativa, la identificación emotiva con la escena y la mirada masculina proyectada sobre el cuerpo femenino como objeto de deseo generaron una síntesis cuyas tensiones entre muerte y belleza, horror y deseo, estuvieron entre las claves de la eficacia de la obra.

---

22 Un Curioso, 1872, 7-8. En AMIGO, R.: “Región y Nación. Juan Manuel Blanes en la Argentina”, en AAVV: *Opus Cit.*, p. 63.

23 Consultar: AMIGO, R.: “Región y Nación. Juan Manuel Blanes en la Argentina”, en AAVV: *Opus Cit.*

24 WILDE, E.: *Tiempo perdido. Opus Cit.*

## Morir de la más bella muerte

El discurso higienista proyectado sobre la pintura de Blanes dejaba traslucir una propedéutica del cuerpo orientada a la reforma de las costumbres de la ciudadanía, con miras a la construcción de una sociedad-organismo a salvo de focos infecciosos tanto médico-biológicos, como morales. No podría entenderse de otro modo que Wilde, en sus comentarios, se tomara un momento para lamentar – en el marco del elogio al logrado *trompe-l'oeil* de la escena pintada– que una cuerda lo separase del emblemático pilluelo descalzo de los barrios bajos que sostiene la puerta abierta, impidiéndole “acercarse para decirle al oído que se prenda cada ojal del chaleco en el botón correspondiente”.<sup>25</sup>

Estas y otras nociones de decoro formaban parte de un complejo entramado positivista de interpretaciones del lenguaje corporal y fisonómico, que se proyectarían recurrentemente sobre las representaciones visuales del rostro y el cuerpo de los individuos, y resultarían centrales –en relación con la importancia de la muerte como una instancia clave de caracterización de la vida precedente– para la producción y recepción decimonónica de retratos *post-mortem*.

Producto de una tradición pictórica de antigüedad equivalente a la del retrato, la representación póstuma mediante la escultura, la pintura o el vaciado de mascarillas sobre el rostro se generalizó por Europa desde el siglo XIV. La invención del daguerrotipo en 1839 y la difusión de la fotografía en papel desde la década de 1850 impulsaron un proceso de masificación del retrato que se hizo extensiva también a este tipo de imágenes, que alcanzaron en esos años una popularidad tan inédita como geográficamente extendida. Las investigaciones que en las últimas dos décadas han sistematizado el análisis de esta práctica destacan la existencia de un género de retratos con peso propio y una codificación compleja, que establecía normas concretas de producción y recepción –hoy localizables a través de artículos y manuales de época sobre técnica fotográfica, intercambios epistolares entre fotógrafos y clientes, y otros testimonios– en el sentido de elaborar la representación visual de una muerte, si no heroica o ejemplar, al menos inscrita en los parámetros socialmente sancionados del decoro.<sup>26</sup>

Normativas de esta índole subyacen al tono con que, por ejemplo, *L'illustration* del 10 de febrero de 1906 presentó la fotografía de Christian IX de Dinamarca en su lecho de muerte como la evidencia palpable de “su proverbial simplicidad”, al exhibir “sobre su modesta cama de estudiante” y en una habitación desprovista de todo lujo “cuyo mobiliario un rico burgués hubiera encontrado vulgar y mezquino”, su “bella figura a la que la suprema serenidad daba la apariencia de un sueño tranquilo [y que] parecía guardar la huella de una sonrisa de adiós dirigida a la imagen querida de la difunta reina, a los retratos de sus hijos y nietos, a tantos recuerdos de familia...”.

En términos comparables saludaba dos semanas antes, en Buenos Aires, el semanario ilustrado *Caras y Caretas* al recientemente fallecido general y ex presidente Bartolomé Mitre. Entre los testimonios escritos desplegados a continuación de una fotografía del general agonizando en su lecho (Fig. 3) se encontraba precisamente el de su médico personal, quien en una detallada crónica establecía una correlación directa entre el comportamiento del paciente durante su trabajosa agonía y los hechos destacables de su carrera militar y política:

---

25 Referirse a: SALESSI, J.: *Opus Cit.* y WILDE, E.: *Tiempo perdido. Opus Cit.*

26 Sobre este tema, referirse a: DE LA CRUZ LICHET, V.: *Retratos fotográficos post-mortem en Galicia (Siglos XIX y XX)*. Tesis de doctorado en Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid. 2010; ORLANDO, M.: *Ripartire dagli addii. Uno studio sulla fotografia post-mortem*. MJM. Milan. 2010; RUBY, J.: *Secure the shadow. Death and photography in America*. MIT Press. Cambridge. 1995.



Anónimo, *El general Bartolomé Mitre en su lecho de muerte*. Copia fotográfica s/papel, 1906. Publicado en *La Nación* el 21 de enero de 1906 y en *Caras y Caretas* el 27 de enero de 1906.

"[Durante su enfermedad] Mitre se ha mantenido tan fuerte, abnegado, sereno y grande, como en los momentos más solemnes de su vida fecunda, cuando sus hechos gloriosos de militar inculcaban en el corazón de los argentinos el sentimiento de la patria (...). Mitre enfermo ha sido fiel a su propia tradición, su enfermedad larga y terrible ha sido la confirmación incontestable de su grandeza moral".<sup>27</sup>

Ejemplos prototípicos de la articulación entre cuerpo político y cuerpo físico frecuentemente proyectada sobre los cadáveres de referentes políticos y miembros de la élite (Gayol 2010), este tipo de reflexiones pueden ser un punto de partida para referirnos a la producción y recepción de retratos fotográficos *post-mortem* de figuras públicas, durante la etapa fundacional del Estado argentino.

Sin dudas, un caso a destacar es el de Domingo Faustino Sarmiento. Mencionado más arriba como quien presidiera la república durante la crisis de la fiebre amarilla, Sarmiento desarrolló desde la década de 1830 una prolífica carrera como político, ensayista, periodista, educador y militar; que lo convierte en una de las personalidades clave del proceso formativo de la nación. Su muerte a los 77 años en Asunción del Paraguay el 11 de septiembre de 1888 (fecha consagrada en la Argentina al Día del Maestro) fue inmediatamente interpretada como la apoteosis del intelectual republicano que fallece en la mayor austeridad, lejos de la patria —oportuno “exilio” por razones de salud que recordaba el destierro político durante la tiranía de Rosas<sup>28</sup>— y en un hiperbólico “olvido” menos atribuible a la indiferencia de sus compatriotas que a su

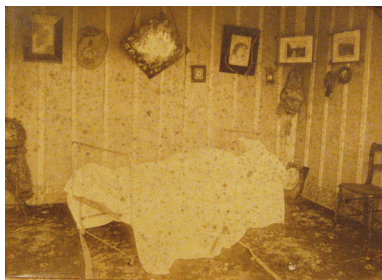
27 PIÑERO, A.: “Mitre enfermo”, en *Caras y Caretas*, año IX, núm. 382 del 27 de enero de 1906

A la vuelta de un siglo, el homónimo menemista del semanario diría de los últimos momentos del ex presidente Raúl Alfonsín que “la tranquilidad de haber sido siempre coherente con las ideas de las que estaba ‘persuadido’, lo ayud[ó] a darle batalla a la más difícil de las amenazas: un cáncer de pulmón con metástasis ósea”. De la mano de una conocida muletilla discursiva del difunto (“estoy persuadido...”), la agonía de Mitre es a la batalla de Pavón lo que el cáncer de Alfonsín al levantamiento militar de Semana Santa de 1987 o la hiperinflación (*Caras* 2009).

28 “Llega vencido”, anota *La Nación* (1888) ante la repatriación de sus restos, “y dijérase que vuelve como otrora, con el laurel de Caseros en la enhiesta mano”. La participación en el Ejército Grande que derrocara a Rosas en 1852 tras vencerlo en Caseros marcó para Sarmiento, al igual que para el resto de los expatriados unitarios, el final triunfante del exilio.

voluntario retiro, por causas naturales, de la arena política. Estos factores, junto a la independencia partidaria del difunto –o más bien, su propia dificultad para conciliar a largo plazo sus intereses con los de las diversas facciones– y el propio poder de la muerte para resignificar una biografía limando asperezas, facilitaron el homenaje unánime de todo el arco político y periodístico argentino.

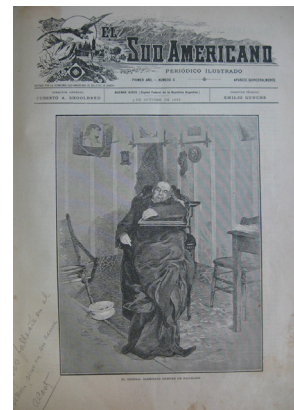
En ese sentido, la realización de tres fotografías póstumas y la amplia circulación que dos de ellas (en realidad, dos variantes casi idénticas de la misma) tuvieron desde un primer momento jugaron un papel central en este proceso. Fallecido Sarmiento hacia las dos de la mañana, la familia requirió los servicios de Manuel San Martín, un importante fotógrafo de Asunción, quien retrató el cadáver en dos situaciones: la primera en su cama, con su camisón y gorro de dormir; y la segunda, vestido con ropa de día y sentado en su silla de trabajo.



Manuel San Martín, Domingo F. Sarmiento en su lecho de muerte. Copia fotográfica s/papel, 1888. Museo Histórico Sarmiento, Buenos Aires.



Manuel San Martín, *Retrato mortuario de Domingo F. Sarmiento*. Copia fotográfica s/papel, 1888. Colección Museo Histórico Sarmiento, Buenos Aires.



*El Sudamericano*, 3 de octubre de 1888, Buenos Aires.

Sería la segunda de estas iconografías la que alcanzaría una extendida repercusión en nuestro país, mensurable en la relativa facilidad con que se la encuentra, en una u otra versión,<sup>29</sup> en los archivos de fotografía histórica públicos y privados<sup>30</sup>, y favorecida por su temprana reproducción en medios de prensa como *El Sudamericano*, que la incluyó en su portada sólo dos semanas después. En esta imagen se ve a Sarmiento ocupando la silla de lectura creada por él mismo y en una habitación cuyas paredes, suelo y mobiliario –un escritorio atestado de papeles; dos sillas que recuerdan sus reflexiones en *Recuerdos de provincia* sobre el sentido republicano de los muebles en la era posrevolucionaria<sup>31</sup>; fotografías de familia y cuadros pintados por su nieta Eugenia Belín; un cajón de vino de su San Juan natal con ejemplares de la

29 Se trata de dos tomas distintas de la misma escena, con mínimas diferencias de encuadre y una pantalla que en un caso se observa sostenido en la mano derecha de Sarmiento y en el otro no. Ambas fueron comercializadas indistintamente tanto por el fotógrafo San Martín como por su sucesor Fratta. Para simplificar, en adelante se las mencionará aquí como una misma imagen.

30 PRÍAMO, L.: “Sobre la fotografía de difuntos en los medios de comunicación”, en *3er Congreso de Historia de la Fotografía en la Argentina*. Comité Permanente para los Congresos de Historia de la Fotografía. Buenos Aires, 1994.

31 Nacido el año siguiente a la Revolución de Mayo de 1810, Sarmiento consignó en su autobiografía el modo en que la mentalidad ilustrada transformó los espacios de la vida privada sustituyendo, en las casas, al “estrado, aquella poética costumbre oriental (...) tan adecuada para la holganza femenil”, por “las sillas en que una a una y en hileras, como soldados en formación, pasa el ojo revista en nuestras salas modernas”. SARMIENTO, D.F.: *Opus Cit.*, p. 666.

*Vida de Dominguito* (1886), homenaje a su hijo muerto en la Guerra del Paraguay— configuran el ideal, arduamente cultivado por sus contemporáneos así como por la historiografía posterior, del intelectual contraído al trabajo hasta su último aliento. Así lo demuestran referencias que se volverían recurrentes desde un primer momento, como la del discurso fúnebre de Ramón Silva pronunciado diez días después del fallecimiento en una escuela de General Hornos, donde se lo compara con un “gladiador” y un “atleta que cae” y que “exánime ya, no suelta de sus potentes manos el libro, que cree evidentemente (...) ser la tabla de salvación para la patria; muere, dándole al libro el último soplo de su vida” (Silva 1888).<sup>32</sup>

Como un ejemplo arquetípico de los poderes de la imagen, el relato según el cual la muerte lo habría sorprendido sentado en su sillón de trabajo se impondría en el imaginario colectivo a despecho de los testimonios verbales e impresos: así, si *La Prensa Argentina*<sup>33</sup> (1888:2) se hacía eco del detallado relato del embajador argentino Martín García Mérou (1888 in *La Prensa Argentina* 1888:4-5) al ubicar la muerte de Sarmiento en su “catrecito de hierro”, su primera biografía oficial —*la Historia de Sarmiento* publicada por Leopoldo Lugones en 1911— directamente afirma que “al acomodarlo en su poltrona de leer, frente a la ventana todavía llena de noche, expiró sin que lo notaran”.<sup>34</sup>

Escrita por encargo estatal y en el marco de la elaboración de un panteón histórico que impregnó a la cultura del Centenario, la obra de Lugones despliega una pesada artillería literaria para entrelazar el trabajo intelectual del sanjuanino en sus últimos años, con datos de su vida cotidiana como el carácter modernizador de su casa en Asunción y la última refacción de la que estaba ocupándose, la perforación de un pozo de agua:

“Y Sarmiento murió así, de la más bella muerte, eslabonada con límpida integridad a la lógica de la más fecunda vida. Murió alumbrando aguas útiles para la gente, en país extraño (...). Aquella pluma tan fulgurada por todas las electricidades combatientes y creadoras, quedó suspensa para siempre en la línea inconclusa de una traducción (...). La letra de esa carilla describe un estremecimiento senil, como si en la mano redactora hubiese tiritado el frío de la muerte. O dijérase la línea del sismógrafo perturbada por el terremoto que se acerca...”<sup>35</sup>

La pervivencia de un imaginario positivista que ligaba el carácter de los individuos con su estructura anatómica (y las funciones del retrato como visibilización de tales criterios) no podía estar mejor representada en esta imagen de un trabajador inagotable cuya mano se detiene literalmente en plena escritura, con un cuerpo-sismógrafo parido por la revolución industrial, y una vida que hasta en sus hechos más cotidianos esparce progreso donde va. Como señala Lila Caimari, este imaginario, que articulaba entre otros marcos de referencia la tradición fisiognómica de Lavater con la frenología y los postulados de la antropología criminal lombrosiana, fue ampliamente naturalizado y difundido en los inicios de la cultura de masas del siglo XX por los dispositivos de la prensa ilustrada, de un modo que renovó su vigencia a nivel de sentido común

---

32 De interpretarse “el libro” como referencia a una obra suya en proceso, se trataría de la traducción del artículo *Reforma del servicio federal* publicado en la revista norteamericana *Political Science Quarterly*, trabajo del que Lugones (1911/1960:84) extracta la frase inconclusa “que un quinto de los votantes del país se acerca a las urnas electorales con un interés pecuniario” presentándola como “el epitafio trunco de la democracia, escrito por ese ilustre moribundo”. De tratarse de una lectura, sería *Filosofía sintética* de Spencer, según una de las versiones que lo dan como muerto en el sillón. PALERMO, P.: “Sarmiento en Asunción del Paraguay: trabajos, enfermedad y muerte”, en *Proyecto Gutenberg – Ambas Américas*. Buenos Aires. 2008. P. 17. Online en [www.ambasamericas.net](http://www.ambasamericas.net)

33 Sarmiento, según *La Prensa Argentina*, la noche del 10 “a las 11 pidió que lo trasladaran a la cama” donde moriría, es decir, al revés que en el relato de Lugones. *La Prensa Argentina*, núm. único, 22 de septiembre de 1888. P. 2.

34 LUGONES, L.: *Historia de Sarmiento*. EUDEBA. Buenos Aires, 1960 (1a ed. 1911). P. 84.

35 *Íbidem*, p. 84.

popular; precisamente cuando tales teorías comenzaban a ser fuertemente criticadas en los foros científicos y académicos.<sup>36</sup>

En nuestro país, revistas de gran popularidad como *Caras y Caretas* —en la que Lugones colaborara asiduamente— contribuyeron a este fenómeno especialmente desde la crónica policial, donde priorizaron el lenguaje visual en dosis generosas de retratos de víctimas, testigos y sospechosos; pero también, en una suerte de contrapartida jocosa, mediante notas de color, caricaturas y otras instancias de examen “criminológico” de los miembros de la *élite* gobernante, como el artículo “Leyendo en los cráneos” del 23 de junio de 1900 o la imagen de portada del 5 de marzo de 1904 en que un congreso médico escucha la disertación de Carlos Pellegrini sobre las “desmedidas ambiciones de mando” evidenciadas en la protuberancia craneana de su paciente, el presidente Roca.

En el caso de Sarmiento, la ligazón entre su proverbial *terribilitá* y la tosquedad de su fisonomía se volvería un lugar común durante décadas.<sup>37</sup> Lugones a su vez, tras evocar su “aspecto de peñasco rugoso en que habíanle anticipado carne de estatua, con una especie de saña genial, los azares de una vida violenta”<sup>38</sup>, dedica todo el primer capítulo de su obra a diseccionar la personalidad de Sarmiento en términos como los que siguen:

El cráneo, de irregularidad dolicocefala, comporta una aproximación animal (...). La *norma frontalis* de Sarmiento, o sea el aspecto anterior de su cráneo, manifiesta la tendencia piramidal, comúnmente desventajosa, de los individuos llamados por Vogt tectocéfalos”.<sup>39</sup>

La importancia otorgada por esta clase de mirada a las representaciones visuales se evidencia en el espacio dedicado —todo un capítulo— a una galería iconográfica de Sarmiento que, llamativamente, no incluye su fotografía póstuma, presente como la fuente implícita de la apoteósica versión de Lugones sobre la muerte del ex presidente. La fotografía del sillón se prestaba a esta clase de relatos de un modo que se corresponde, tanto con las opiniones divididas de los años subsiguientes sobre el lugar exacto de su muerte (la cama o el sillón)<sup>40</sup>, como con la recurrencia con que *Caras y Caretas* (1899; 1911 y 1938) y otros medios de circulación masiva reproducirían esta imagen en diversos soportes, desde el fotograbado del *Álbum del Centenario* de 1910 y la viñeta dibujada en una didáctica síntesis de su vida en *Caras y Caretas* (1938), hasta

---

36 CAIMARI, L. *Apenas un delincuente. Crimen, castigo y cultura en la Argentina, 1880-1955. Siglo XXI*. Buenos Aires, 2004.

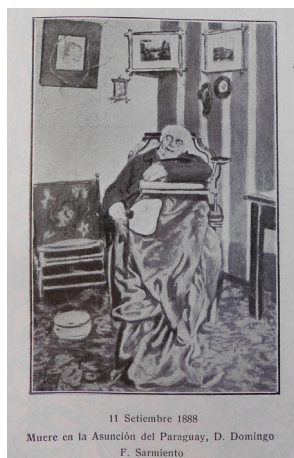
37 Cfr. sus evocaciones como “un ser enorme y extraño” por Paul Groussac (1883), el “hachero sudoroso y apasionado” de Carlos Pellegrini (1888) o el cristiano “carente de humildad, caridad y amor al prójimo” de Manuel Gálvez (1945), entre muchas otras de tono similar; en: BOTANA, N.: *Domingo Faustino Sarmiento. Una aventura republicana*. FCE. Buenos Aires. 1996.

38 LUGONES, L.: *Opus Cit.*, p. 8.

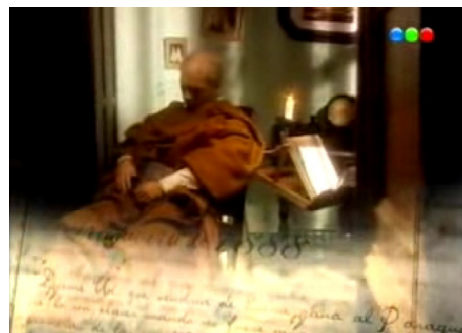
39 *Ibidem*, p. 11. Así, la capacidad de Sarmiento de sobreponerse al entorno de pobreza y aislamiento intelectual en que se criara tiene para Lugones un correlato frenológico en esta condición “desventajosa” de su anatomía. Llama la atención, de paso, la referencia temprana al neurólogo alemán Oskar Vogt, por entonces ya en actividad pero cuya celebridad se dispararía en 1924 a partir de sus estudios del cerebro de Lenin y las causas fisiológicas del talento.

40 Augusto Belín (1935:10) en su *Relicario de Sarmiento*, inventario de los bienes del difunto que tres años después pasarían al Museo Histórico dedicado a su abuelo, consigna el sillón como “SILLÓN MORTUORIO (...) sirvió a Sarmiento en el Rosario de la Frontera y los dos últimos años en el Paraguay y murió en él”.

su recreación audiovisual de comienzos del siglo XXI en una popular serie televisiva de ficción histórica.<sup>41</sup>



Página dedicada a Sarmiento en el álbum *La República Argentina* en su primer centenario, Buenos Aires, 1910.



Muerte de Sarmiento en la serie *Algo habrán hecho por la historia argentina*. TELEFE, 2ª temporada, 2006.

## El moribundo y su caricatura

Si la inserción de los retratos póstumos de Sarmiento en los circuitos de comunicación de masas fue un fenómeno posterior a su génesis —producida en el marco de los mecanismos decimonónicos de circulación fotográfica por venta de copias y reproducción como grabado en revistas de tirada reducida—, distinto sería el caso de Bartolomé Mitre. Pieza igualmente clave del proceso fundacional de la nación, diez años más joven que Sarmiento y más longevo, el general Mitre falleció a los 84 años en 1906, cuando el proyecto de Estado liberal estaba decididamente asentado y la Argentina entraba, migraciones masivas y desarrollo económico mediante, en el ciclo de la modernidad de masas que caracterizaría al siglo XX.



*Caras y Caretas*, 27 de enero de 1906, Buenos Aires.

41 En otra recreación televisiva, emitida por el canal estatal *Encuentro* en septiembre de 2011, vemos a Sarmiento cayendo muerto en plena labor de escritura: sentado ante su escritorio, comienza a toser, se sofoca, sacude la campanilla, se pone de pie y cae al suelo inerte mientras una mujer acude y el locutor en *off* cuenta que estaba con su hija. Si el sillón ha sido eliminado y nada recuerda literalmente a la escena de la fotografía ni al relato de Lugones, su sentido de fondo se mantiene.

En ese contexto, las diversas fotografías que exhibían el cuerpo agonizante o muerto de Mitre entraron en una inmediata relación con el desarrollo de los dispositivos de la prensa ilustrada de circulación masiva, desde la publicación de la imagen del general en su lecho, sólo dos días después de su muerte (*La Nación* 1906), hasta la reproducción de esa y otras fotografías por revistas de gran tirada como *Caras y Caretas*, *PBT* o *Plus Ultra* en los días, meses y años subsiguientes.

Con la aparición de *Caras y Caretas* en 1898 nació la prensa fotográfica argentina de gran tirada, que *La Nación* hizo extensiva a los diarios a partir de 1900. Fundada por el español Eustaquio Pellicer, la importancia de esta revista como introductora de una nueva cultura visual a través de la prioridad otorgada a la imagen es hoy bien conocida, así como los múltiples mecanismos que puso en juego para imponer –en el público de una Buenos Aires cosmopolita y en crecimiento– novedosos hábitos de consumo de la imagen a través de dispositivos como el reportaje fotográfico, la publicidad ilustrada o la caricatura política.<sup>42</sup> En ese sentido, los medios ilustrados de esos años comenzarían a hacer realidad la “desvinculación de lo reproducido del ámbito de la tradición” que en términos de Walter Benjamin caracteriza a la era de la imagen reproducible, a la que en adelante se permitiría “salir, desde su situación respectiva, al encuentro de cada destinatario”.<sup>43</sup>

Esa *salida al encuentro* fue más que abundante en el caso de Mitre, de un modo que honró la importancia pública de sus funerales: a la semana de su fallecimiento, el número del 27 de enero de 1906 dedicó treinta de sus noventa páginas a homenajear al muerto a través de numerosos artículos sobre los aspectos de su vida más variados (“Mitre íntimo”, “Mitre masón”, “Mitre orador”, entre otros títulos), anécdotas de su vida privada y pública, mensajes de condolencias de personalidades de todo el mundo y otros contenidos por el estilo. Todo ello acompañado por una abundante cobertura en imágenes, casi todas fotográficas, que retratan al difunto y su entorno social en una amplia gama de situaciones que incluye, claro, sus exequias.<sup>44</sup>

La relevancia de la muerte como parte de esta galería se evidencia en el espacio que se le dedica: las pocas imágenes a página media o completa se enfocan exclusivamente en este tema (la familia ante el féretro, la capilla ardiente en la Casa de Gobierno, las coronas) y la del lecho de muerte es la que inicia la nota a continuación de la página principal, enteramente ocupada por un dibujo de Zavattaro que muestra, en primerísimo plano, la cabeza yacente del general.

Si la fotografía de Sarmiento en su habitación-estudio nos introducía en la austera intimidad del intelectual y educador liberal, las imágenes de Mitre recogen el tránsito del cuerpo entre las esferas privada y pública, entre su vivienda particular, la Casa de Gobierno y la calle como otras tantas instancias de ese pasaje marcadas por el aparato del funeral de Estado. El abundante *corpus* existente de fotografías de la muerte y exequias de Mitre, tanto en archivos como publicadas en la prensa y en publicaciones

---

42 Referirse a: FÉLIX-DIDIER, P. y SZIR, S. “La relación texto-imagen en los avisos de publicidad gráfica aparecidos en las publicaciones periódicas en Buenos Aires (1898-1910)”, en *Poderes de la imagen. I Congreso Internacional de Teoría e Historia de las Artes*. CAIA. Buenos Aires, 2001; SZIR, S. “Memoria colectiva y mensaje visual masivo. Experiencia cultural y fotografía en *Caras y Caretas*”, en *VI Jornadas de estudios e investigaciones. Artes visuales y música*. Ed. Instituto de Teoría e Historia del Arte Julio E. Payró. Buenos Aires, 2004.

43 BENJAMIN, W.: “La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*. Taurus. Buenos Aires, 1989. P. 23

44 Referirse a: GAYOL, S.: *Opus Cit*.



Salvador Vargas (a), *Velorio del general Bartolomé Mitre en su biblioteca*. Copia fotográfica s/papel, 1906. Colección Museo Mitre, Buenos Aires.

biográficas diversas, exhibe las diversas etapas de este proceso: desde su agonía en un departamento burgués sencillo a la vez que bien equipado y confortable –llamador eléctrico, cama de bronce inglés, libros e insumos médicos en la mesa de luz, retratos, muebles de caoba, retratos familiares en la pared– hasta su velorio en la biblioteca de su casa, primero, y en la Casa de Gobierno después, pasando por un multitudinario cortejo que corporizó al “pueblo devenido en guardián y en custodio” (*La Tribuna*, 1906).<sup>45</sup>

En ese sentido, debemos recordar que la proyección pública de la muerte de Mitre adquirió desde los meses siguientes una dimensión particular. Como ha sido abundantemente señalado<sup>46</sup>, el año de 1906 se vio atravesado por una serie de grandes funerales oficiales correspondientes a las grandes figuras fundacionales de la política liberal del último tercio del siglo XIX, con cuyas muertes, mayoritariamente ocurridas entre ese año y 1914, se clausuraba todo un ciclo histórico favoreciendo, entre otros fenómenos, el comienzo de una renovación de los cuadros dirigentes y la modernización de la estructura de los partidos políticos. Este proceso, a la larga, culminaría en la reforma electoral de 1912 y la sanción del sufragio universal masculino, punto de inflexión en la creación de la democracia de masas del siglo XX.

45 *La Tribuna*, 20 de enero de 1906.

46 Referirse a: BOTANA, N.: *El orden conservador*. La política argentina entre 1880 y 1916. Sudamericana. Buenos Aires, 1994 y GAYOL, S.: *Opus Cit*.

En ese contexto, quizás la muerte con mayores implicancias políticas inmediatas fue la del Presidente en ejercicio, Manuel Quintana, cuya desaparición a los 70 años permitió, en marzo de 1906, la asunción del Vicepresidente José Figueroa Alcorta: un político joven (46 años) proveniente del ala modernista representada por Roque Sáenz Peña, y cuyo mandato representaría la transición entre el viejo régimen y las reformas implementadas por éste. Las situaciones de vacío de poder –alimentadas por el propio carácter personalista de los liderazgos, que hizo que cada muerte implicara también el dismantelamiento de la fuerza política encolumnada detrás del caudillo en cuestión– y los vaivenes del delicado equilibrio político con que debería lidiar el nuevo presidente, fueron recogidos a lo largo de ese año por *Caras y Caretas* en una serie de caricaturas de tapa.

Como señala Marcela Gené<sup>47</sup>, la caricatura “juega con la connivencia del espectador” en diversos planos: en un sentido sincrónico, sus guiños al dominio de temas de actualidad implica, a la vez, un conjunto de valores –ideológicos, políticos, estéticos– que se dan por compartidos entre el lector y la publicación. Fue en ese marco que *Caras y Caretas* se hizo eco repetidas veces de la fama de *jettatore* –un término nuevo, propio de la Argentina inmigratoria<sup>48</sup>– que popularmente se empezó a atribuir a Figueroa Alcorta por la seguidilla de muertes notables que rodeó –sosteniéndola y complicándola a la vez– su gestión. Así, la portada del número siguiente al que cubrió la muerte del legislador y ex presidente Carlos Pellegrini, bajo el título “No es para tanto” muestra una escena donde Ignacio Irigoyen y Marcelino Ugarte (gobernadores bonaerenses entrante y saliente, respectivamente) ante la entrada del Presidente ahuyentan la mala suerte tocándose el corazón y las llaves; la viñeta tiene forma de herradura y la pared del fondo exhibe una galería de retratos de Mitre, Quintana y otros políticos recientemente fallecidos.<sup>49</sup> Este despliegue de alusiones –llaves, tréboles de cuatro hojas, brazaletes de luto– será constante en los meses siguientes, junto a otras sátiras como la del padre que se despide de su enlutada familia porque ha aceptado un puesto en el gobierno, o la de las señoras que comentan la dificultad para encontrar “servicio doméstico y jefes de partido”.<sup>50</sup>

Ahora bien, en un sentido diacrónico la caricatura también puede funcionar como una reapropiación paródica de imágenes y conceptos difundidos anteriormente por el mismo medio, el cual alimenta de ese modo la noción de lector habitual, propia de este tipo de publicaciones. En ese sentido quisiera destacar el dibujo de tapa del número 383 de *Caras y Caretas*, es decir, el siguiente a aquella espectacular cobertura visual de la muerte de Bartolomé Mitre.

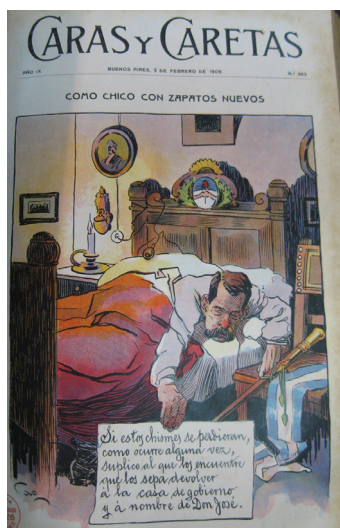
---

47 GENÉ, M.: “Judeocaturas. Caricaturas antisemitas en la prensa nacionalista porteña (1937-1939)”, en *VI Jornadas de estudios e investigaciones. Artes visuales y música*. Buenos Aires, Instituto de Teoría e Historia del Arte Julio E. Payró, 2004.

48 *jettatore!*, la obra de Gregorio de Laferrère que popularizó el término entre la alta y media burguesía porteña, se estrenó en 1904. La creencia en la jettatura o yeta sería evaluada por los pedagogos nacionalistas de principios del siglo XX como una superstición culturalmente intrusiva, consecuencia negativa de la inmigración europea que habría de contrarrestarse con una adecuada educación que combinara su refutación científica, con la transmisión de mitos y leyendas “nacionales” que llenaran lo que se consideraba un vacío de creencias religiosas, creado por la educación laica implementada desde la década de 1880. Referirse a: SALESSI, J.: *Opus Cit.*; SZIR, S.: *Infancia y cultura visual. Los periódicos ilustrados para niños (1880-1910)*. Miño y Dávila. Buenos Aires. 2006.

49 *Caras y Caretas*, n. 408 del 28 de julio de 1906.

50 *Caras y Caretas*, n. 409 del 4 de agosto de 1906 y n. 415 del 15 de septiembre de 1906.



Caras y Caretas, 3 de febrero de 1906, Buenos Aires.

Titulada “Como chico con zapatos nuevos” la ilustración de José María Cao (Fig. 10) nos muestra a Figueroa Alcorta, por entonces Vicepresidente en ejercicio provisorio del mando (Quintana aún vivía pero no llegaría a reasumir), aferrándose desesperadamente al bastón y la banda presidencial, cuya propiedad reclama en una cartela versificada que reproduce una fórmula infantil, con la que los escolares rotulaban por entonces sus libros:

“Si estos chismes se perdieran  
 como ocurre alguna vez,  
 suplico al que los encuentre  
 que los sepa devolver  
 á la casa de gobierno  
 y á nombre de Don José”.

En tanto que propio de un “chico”, semejante lenguaje apunta claramente a ridiculizar al mandatario joven —en un contexto de caudillos ancianos— y a sus esfuerzos por ocupar el sitio de los “grandes” que es, en este caso, nada menos que el escenario de la última batalla del general Mitre, tal como la misma Caras y Caretas lo reprodujera sólo una semana antes, ante miles de lectores. Me refiero a su cama y su cuarto de enfermo, de los que la suficiente cantidad de detalles de la imagen original son reproducidos de modo prácticamente literal (la forma de la mano derecha, la posición de la cama, los cuadros, etc.) como para que la referencia no deje lugar a dudas.

Giorgio Agamben ha definido a la parodia diciendo que “no sólo no coincide con la ficción sino que constituye su opuesto simétrico. Porque la parodia no pone en duda, como la ficción, la realidad de su objeto: éste es, de hecho, tan insoportablemente real que se trata, más bien, de ponerlo a distancia. Al “como si” de la ficción, la parodia opone su drástico “así es demasiado”.<sup>51</sup>

En nuestro caso, el funcionamiento de la caricatura como contra-mímesis no sólo le permite –en tanto sistema de representación– decir lo que a la mímesis le está vedado; sino que también evidencia, poniéndola en primer plano, la distancia existente entre la realidad –o su ficción fotográfico-periodística, socialmente sancionada– y su distorsión. Así, la nariz enrojecida de Figueroa Alcorta y su patetismo de no poder dormir sin colocar un cartel que le asegura la posesión del mando lo ubican tan lejos de la dignidad patricia de Mitre como la caricatura lo está de la fotografía. El “como si” de la fotografía y de los correlatos textuales que anclan su significado se refuerza automáticamente, por contraposición con el “demasiado” que propone la imagen grotesca del Vicepresidente trepándose –al menos en la visión de Cao y el aparato editorial que lo respalda– al último y más resonante pedestal del general Mitre: su muerte.

## Conclusiones

En el mismo artículo en que comparaba a *La fiebre amarilla* con un espejo, el higienista Wilde echaba mano de otra metáfora igualmente recurrente en la época, para elogiar el efecto de realidad logrado por Blanes al equiparlo con el pintor griego Apeles, presentado como:

“un fotógrafo de la antigüedad. Y le llamo fotógrafo porque este hombre se servía de su pincel como nuestros fotógrafos de sus máquinas”.<sup>52</sup>

Con “fotógrafos” y “daguerrotipistas” serían repetidamente comparados cierto tipo de escritores y pintores de la época, en el marco de los debates sobre la validez y las posibilidades artísticas del realismo literario y pictórico. Como hemos señalado en otra parte<sup>53</sup> la comparación con la fotografía habilitaba, tanto para sus defensores como para sus detractores, la presentación de este estilo como el *súmmum* de una representación de corte científico, descarnadamente objetiva y carente de adornos que la identificaran con una estética burguesa de la evasión.

Es precisamente ese barthesiano *exceso de significación* lo que Blanes evita en su pintura mediante un cuidadoso distanciamiento estético del horror de la escena y de una verdad histórica –un sereno y un policía entrando al cuarto donde se pudre el cadáver de una inmigrante<sup>54</sup> – que difícilmente hubiera tenido el éxito y la proyección que tuvo la versión final. En términos similares podría hablarse del modo en que la escena fotografiada de un Sarmiento caído en plena labor ante su escritorio se impuso a la menos espectacular imagen de un anciano muerto en su cama, en gorro de dormir y camisón.

Pero la imagen de Sarmiento ofrece, a la vez, un detalle tan curioso como insoslayable. Al pie de la silla, a la izquierda y un poco hacia atrás, la taza de noche del enfermo se recorta, blanca, sobre el gris oscuro de la alfombra de un modo tal que se vuelve imposible no verla. En tanto objeto “banal”, asociado a la fisiología más cotidiana de su propietario, podríamos considerar su presencia como un mero accidente de la escena, recogido por la lente del fotógrafo junto al sillón, el cadáver, los muebles, los pliegues de la alfombra, la caída del manto, los cuadros que se vislumbran al fondo.

---

51 AGAMBEN, G.: *Profanaciones*. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2005.

52 WILDE, E.: *Tiempo perdido*. *Opus Cit.*, p. 124.

53 Referirse a: GUERRA, D.: “A pesar de que la mía es historia... Naturalismo e imaginarios fotográficos en la literatura argentina del ochenta”, en *Opus Cit.*

54 SCENNA, M.A.: *Opus Cit.*, p. 427.

El objeto, sin embargo, se vuelve recurrente en la fotografía de Mitre en su cama (Fig. 3), donde también se advierte otra cosa: los bordes y claroscuros de la escupidera han sido retocados a pincel en el proceso de edición de la imagen para su reproducción, algo que la técnica del *halftone* imponía para preservar la visibilidad de las zonas poco contrastadas de los fotograbados y que vemos aplicado en los pliegues de la sábana, los barrotes de la cama y el contorno de la mano derecha del general, entre otros sitios. Estas intervenciones devuelven al objeto y a su presencia un carácter *deliberado* igualmente presente en la fotografía de Sarmiento en el sillón, de la que –recordemos– existen dos versiones casi iguales, con mínimas variantes entre una y otra que incluyen el desplazamiento de objetos como el sillón de la izquierda, decisiones evidentemente tomadas por el fotógrafo atendiendo a razones de composición. Cabe recordar, también, que según el relato de García Mérou (1888)<sup>55</sup>, Manuel San Martín hizo varias placas, de las que “algunas están perdidas por falta de luz, pero hay dos muy buenas que pueden aprovecharse”. Es decir que el proceso fue extenso y meticuloso, digno de quien pasaba por ser el mejor fotógrafo de Asunción y al que difícilmente se le hubiera escapado un objeto tan visible a lo largo de todas estas manipulaciones. Por si fuera poco la reproducción grabada en *El Sudamericano*, anterior a los procesos fotomecánicos de fin de siglo y que por lo tanto incluía una mediación manual en la producción de la plancha –visible, por ejemplo, en las modificaciones del rostro de Sarmiento– también se hace eco –al igual que la muy retocada imagen del *Álbum del Centenario* (Fig. 7)– de la presencia de un accesorio tan aparentemente lejano a la elaboración de próceres de bronce.



*Le Petit Corbillard Illustrée*, 11 de julio de 1910, París.

Previsiblemente ausente en las referencias escritas que acompañaron la circulación de estas fotos, el objeto sólo aparece en algunas representaciones europeas contemporáneas (Fig. 12) como una suerte de connotador de la intimidad ligada a la habitación de un enfermo, de cuyo utillaje forma parte junto con la

55 *La Prensa Argentina*, núm. único, 22 de septiembre de 1888. P. 4.

cama, el llamador o las ampollas medicinales. En el caso de Sarmiento su inclusión favorece —en la versión del sillón— el mismo aire de registro inmediato y “espontáneo” que los papeles amontonados al azar en el escritorio, o los bordes de la alfombra levantados por las patas del sillón.

Esta posibilidad ofrece un interesante matiz al papel —no exento de conflictos— de la imagen fotográfica como un mediador entre las dimensiones pública y privada de las vidas y muertes de estos hombres, cuya consagración en el panteón de referentes patrios incluyó una multiplicidad de testimonios visuales y verbales de sus últimos momentos.

En ese sentido —y en relación con las tensiones generadas a lo largo de este proceso— vale la pena citar, a modo de cierre, las palabras con que la familia Mitre, propietaria del diario *La Nación*, comenzaba el 20 de enero de 1906 la noticia de la muerte del general; palabras donde el imaginario de impersonal objetividad asociado a la imagen analógica proporcionaba la mejor de las metáforas para definir los conflictos entre el dolor privado frente a la pérdida del jefe de familia y la necesidad de informar sobre la desaparición del hombre público:

“Como se encierra un panorama en una imagen fotográfica, podríamos encerrar la personalidad de Mitre en el espacio de una nota necrológica. Pero necesitaríamos que en estos momentos de confusión y de dolor nuestra mente alcanzara a fijar la armonía de las perspectivas con la cristalina limpidez y la perfecta exactitud de un objetivo”.<sup>56</sup> (*La Nación* 1906)

---

56 *La Nación*, 20 de enero de 1906.

## Bibliografía

- AGAMBEN, G.: *Profanaciones*. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2005.
- AMIGO, R.: "Región y Nación. Juan Manuel Blanes en la Argentina", en AAVV: *Juan Manuel Blanes. La nación naciente 1830-1901*. Ed. Museo Municipal de Bellas Artes Juan Manuel Blanes. Montevideo. 2001.
- AMIGO, R.: "Imágenes para una nación. Juan Manuel Blanes y la pintura de tema histórico en la Argentina", en *XVII Coloquio Internacional de Historia del Arte – Tomo II*. Ed. UNAM. México. 1994.
- ARIÈS, P.: *L'homme devant la mort*. Seuil. París. 1977.
- BARRÁN, J. P.: *Historia de la sensibilidad en el Uruguay*. Ediciones de la Banda Oriental. Montevideo. 1990. T. 2: "La muerte 'civilizada': 1860-1920".
- BARTHES, R.: *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Ediciones Paidós Ibérica. Barcelona, 1999. (Col. Paidós Comunicación, 43). (1a ed. 1980).
- BELÍN SARMIENTO, A.: *El relicario de Sarmiento en busca de asilo*. Ed. La Mundial. Asunción del Paraguay, 1935.
- BENJAMIN, W.: "La obra de arte en la era de la reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*. Ed. Taurus. Buenos Aires, 1989.
- BOTANA, N.: *Domingo Faustino Sarmiento. Una aventura republicana*. Ed. FCE. Buenos Aires. 1996.
- BOTANA, N.: *El orden conservador. La política argentina entre 1880 y 1916*. Ed. Sudamericana. Buenos Aires, 1994.
- CAIMARI, L.: *Apenas un delincuente. Crimen, castigo y cultura en la Argentina, 1880-1955*. Ed. Siglo XXI. Buenos Aires, 2004.
- Caras y Caretas*, n. 408 del 28 de julio de 1906.
- Caras y Caretas*, n. 409 del 4 de agosto de 1906.
- Caras y Caretas*, n. 415 del 15 de septiembre de 1906.
- DE LA CRUZ LICHET, V.: *Retratos fotográficos post-mortem en Galicia (Siglos XIX y XX)*. Tesis de doctorado en Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid. 2010.
- DIODATI, L. y LIÑAN, N.: "Gestualidad y sentido de la muerte en el s. XIX", en GODOY, C. y HOURCADE, E. (Eds.) *La muerte en la cultura. Ensayos históricos*. Ed. UNR. Rosario. 1993.
- DUBOIS, P.: *El acto fotográfico*. Ed. Paidós. Barcelona. 1984.
- FÉLIX-DIDIER, P. y SZIR, S.: "La relación texto-imagen en los avisos de publicidad gráfica aparecidos en las publicaciones periódicas en Buenos Aires (1898-1910)", en *Poderes de la imagen. I Congreso Internacional de Teoría e Historia de las Artes*. Ed. CAIA. Buenos Aires, 2001.
- GAYOL, S.: "Los despojos sagrados: funerales de estado, muerte y política en la Argentina del Centenario", en TATO, M. y CASTRO, M. (eds.): *Dimensiones de la vida política en la Argentina: del Centenario al primer peronismo. Imago Mundi*. Buenos Aires. 2010.

GENÉ, M.: "Judeocaturas. Caricaturas antisemitas en la prensa nacionalista porteña (1937-1939)", en *VI Jornadas de estudios e investigaciones. Artes visuales y música. Buenos Aires*. Ed. Instituto de Teoría e Historia del Arte Julio E. Payró, 2004.

GONZÁLEZ BERNALDO, P.: *Civilidad y política en los orígenes de la nación argentina. Las sociabilidades en Buenos Aires, 1829-1862*. Ed. FCE. Buenos Aires, 2008.

GUERRA, D.: "A pesar de que la mía es historia... Naturalismo e imaginarios fotográficos en la literatura argentina del ochenta", en *V Congreso Internacional de Teoría e Historia del Arte*. Ed. CAIA. Buenos Aires. 2009.

*La Nación*, 20 de enero de 1906.

*La Prensa Argentina*, núm. único, 22 de septiembre de 1888.

*La Tribuna*, 20 de enero de 1906.

LUGONES, L.: *Historia de Sarmiento*. Ed. EUDEBA. Buenos Aires, 1960 (1a ed. 1911).

MALOSETTI, L.: *Los primeros modernos. Arte y sociedad en Buenos Aires a fines del siglo XIX*. Ed. FCE. Buenos Aires. 2001.

ORLANDO, M.: *Ripartire dagli addii. Uno studio sulla fotografia post-mortem*. Ed. MJM. Milán. 2010.

PAGANO, J. L.: *El arte de los argentinos*. Ed. del autor. Buenos Aires, 1937.

PALERMO, P.: "Sarmiento en Asunción del Paraguay: trabajos, enfermedad y muerte", en *Proyecto Gutenberg – Ambas Américas. Buenos Aires*. 2008. Online en [www.ambasamericas.net](http://www.ambasamericas.net)

PIÑERO, A.: "Mitre enfermo", en *Caras y Caretas*, año IX, núm. 382 del 27 de enero de 1906.

PRÍAMO, L.: "Sobre la fotografía de difuntos en los medios de comunicación", en *3er Congreso de Historia de la Fotografía en la Argentina*. Ed. Comité Permanente para los Congresos de Historia de la Fotografía. Buenos Aires, 1994.

RIBERA, A.: "La pintura" en A.A.V.V.: *Historia General del Arte en la Argentina - Tomo III*. Ed. ANBA. Buenos Aires. 1985.

RUBY, J.: *Secure the shadow. Death and photography in America*. Ed. MIT Press. Cambridge. 1995.

RUIZ MORENO, L.: *La peste histórica de 1871. Fiebre amarilla en Buenos Aires y Corrientes*. Ed. Nueva Impresora. Paraná. 1949.

s/d.: "Adiós, papá grande", en *Caras*, año XX, núm. 1422 del 3 de abril de 2009.

s/d.: "La muerte de Sarmiento (11 de septiembre de 1888) - El día del maestro", en *La Nación*, 5 de septiembre de 1943.

SALESSI, J.: *Médicos, maleantes y maricas. Higiene, criminología y homosexualidad en la construcción de la nación argentina (Buenos Aires: 1871-1914)*. Ed. Beatriz Viterbo. Buenos Aires. 1995.

SARMIENTO, D. F.: *Recuerdos de provincia*. Aguilar. Madrid. 1950 (1a ed. 1850).

SCENNA, M. A.: *Cuando murió Buenos Aires (1871)*. Ed. Cántaro. Buenos Aires. 2009 (1a ed. 1971).

SCHIAFFINO, E.: *La pintura y la escultura en la Argentina*. Ed. del autor. Buenos Aires, 1933.

SCHIAFFINO, E.: *La evolución del gusto artístico en Buenos Aires*. Ed. Francisco A. Colombo. Buenos Aires, 1982 (1a ed. 1910).

SILVA, R. *Discurso fúnebre pronunciado en la Escuela Inf. No 5 de General Hornos el 21 de septiembre de 1888*, inédito. Archivo Museo Histórico Sarmiento, n. 28.

SVAMPA, M.: *El dilema argentino: Civilización o barbarie*. Ed. El Cielo por Asalto. Buenos Aires. 1994.

SZIR, S.: "Memoria colectiva y mensaje visual masivo. Experiencia cultural y fotografía en *Caras y Caretas*", en *VI Jornadas de estudios e investigaciones. Artes visuales y música*. Ed. Instituto de Teoría e Historia del Arte Julio E. Payró. Buenos Aires, 2004.

SZIR, S.: *Infancia y cultura visual. Los periódicos ilustrados para niños (1880-1910)*. Ed. Miño y Dávila. Buenos Aires. 2006.

WILDE, E.: *Tiempo perdido*. EUDEBA. Buenos Aires, 1967 (1a ed. 1871).

WILDE, E.: *Prometeo y Cia*. Buenos Aires, 1880.





## MNEMOSYNE. CONSTRUCCIONES VISUALES

---

Virginia de la Cruz Lichet



Linarejos Moreno. *Eclipse de judas*. 2003. Proyección 8 diapositivas en bucle.

Hija de Urano y de Gea, Mnemosyne dio a luz, por su unión con Zeus, a las nueve musas. Así pues desde un espacio entrópico, el caos, el Cielo y la Tierra se unieron para ver nacer al equilibrio. La Memoria engendrará la creatividad en sus distintas variedades. De tal modo que posea un grado importante de vinculación con la imaginación, entendida ésta como capacidad para imaginar y por lo tanto para formar imágenes. Tal y como afirma Gaston Bachelard,

“Queremos siempre que la imaginación sea la facultad de ‘formar’ imágenes. Sin embargo es sobre todo la facultad de ‘deformar’ las imágenes ofrecidas por la percepción, es sobre todo la facultad de liberarnos de las imágenes primeras, de cambiar las imágenes”.<sup>1</sup>

---

1 BACHELARD, G.: *L'Air et les Songes. Essai sur l'imagination du mouvement*. Ed. Livre de poche. París, 2009. P. 5

Nada más cierto que lo que nos revela Gaston Bachelard en su texto *El Aire y los sueños*. Ya que una representación no es más que la inevitable necesidad de *deformar* la imagen de la realidad, su imposibilidad de ser atrapada, revivida. La imaginación es pues la facultad de cambiarla en una imagen construida para nosotros; una imagen, en apariencia, llena de proyecciones imaginarias.

El inicio de *El Doctor Zhivago* de David Lean (1965) es un ejemplo perfecto para entender la manera en que la imagen y el recuerdo están íntimamente relacionados. De inmediato, al inicio del film, en el diálogo que se establece entre ambos personajes el recuerdo nos transporta a una historia pasada, mediante un *flashback* que se inicia con un hecho traumático: la pérdida de una madre. En esta narración se coloca una imagen invisible en la realidad del cuerpo de la madre una vez sepultada. Dicha representación no es más que una imagen deformada de la primera percepción del niño ante la representación de su madre difunta. Así pues, la imaginación se constituye como esa facultad de cambiar las imágenes, incluso diría de construir nuevas imágenes. Mnemósyne es en este sentido una Musa para la construcción visual



Fotograma de la película *El Doctor Zhivago* de David Lean (Director). 1965.

## I. La huida de Mnemósyne: la imagen borrada

Una niña, de unos 10 años, sentada en el colegio, mirando hacia el vacío, en una ensoñación volante, soñaba con viajar. Ofelia García fue esa niña que ya se hizo pintora para hacer realidad su sueño. Encontradas de nuevo, pasados los años, esas fotografías que le enviaba su padre de sus viajes cuando ella tenía doce años; fotografías hechas por él o con él. En ellas, observamos paisajes americanos de los años 60s y tarjetas postales, souvenirs de lugares lejanos. Así aquella niña que permanecía en España a la espera del regreso de su padre, viajaba a su vez a partir de dichas fotografías, imaginando, como ella misma declara, 'algo fuera de mi mundo cotidiano, un mundo soñado, fantástico, inalcanzable.

Me asomaba a la ventana y veía el cielo azul y pensaba que allá en América, en aquellos lugares donde estaba mi padre el cielo sería mucho más azul".<sup>2</sup> Es así cómo una niña y su padre, situados ambos en un intervalo, indefinido, permanecen a la espera del deseado encuentro. De ahí que sus trabajos sean intervalos espacio-temporales, en constante desplazamiento y como ella misma denominó sus distintas exposiciones: *Entre Tiempos*, *De viajes*, *Otros destinos*.<sup>3</sup>



Ofelia García. *Room 243*. 2004.

En este proceso, Ofelia comienza a realizar sus propias fotografías: autorretratos, retratos, detalles, lugares y más lugares. Tras un proceso de rememoración, con *De Viajes* y sus imágenes recuperadas de su padre, como un legado familiar; apropiadas e intervenidas por ella, viene una reflexión en torno al Culto

---

2 PÉREZ HERNANDO, R.: "Fragmentos de una conversación con Ofelia", en Catálogo de Exposición *De Viajes*. Ed. Rafael Pérez Hernando. Madrid, 2005. P. 7.

3 BONET, J. M.: "Visita a Ofelia García", en Catálogo de Exposición *Otros Destinos*. Ed. Rafael Pérez Hernando. Madrid, 2007. Pp. 7-15.

a la Memoria. Porque la memoria es un proceso. La imagen se hace menos nítida, el recuerdo se difumina y por último completamos los vacíos con recreaciones narrativas y visuales para dar sentido a lo que ya no lo tiene. El reloj de arena que juega en nuestra contra, termina ocultando poco a poco nuestros recuerdos. Así pues, en este proceso de pérdida de imágenes, se establece otro de veladuras visuales que ocultan unas zonas de nuestros recuerdos para incidir en otras, aquellas en las que el *punctum*<sup>4</sup> hizo en su día detener nuestra mirada, aquel que permanece a pesar del tiempo. Sus títulos, recuerdan las técnicas mnemotécnicas, que quizás sólo le sirvan a ella; códigos que determinan lugares, recuerdos, pasajes, vivencias y que, como signos, traspasan al espectador. Porque Ofelia nos ofrece sus ventanas oníricas a través de sus cuadros. Frente a la inevitable veladura de nuestra memoria, ella le pone color e ilumina las partes más oscuras que, en definitiva, son las que nos hacen lo que somos.



Ofelia García. *Autorretrato de niña XI*. 2007.



Ofelia García. *T4-II*. 2007.

---

4 BARTHES, R.: *La Cámara Lúcida. Nota sobre la fotografía*. Ed. Paidós Ibérica. Barcelona, 1989. (Col. Paidós Comunicación, 43).

En esta línea, el de la borradura de la memoria, la serie *Reminiscencias de la infancia* (1993), de Galina Moskaleva, fotógrafa lituana que vive en Moscú, muestra imágenes deterioradas por el tiempo, difuminadas, superpuestas, tal y como hacen los juegos de la mente en relación a nuestra memoria.<sup>5</sup> Estas fotografías, reminiscencias de un pasado familiar; son imágenes metamorfoseadas, gelatinas de revelado químico intervenidas; de nuevo la imagen creada, formada mediante una primera imagen.

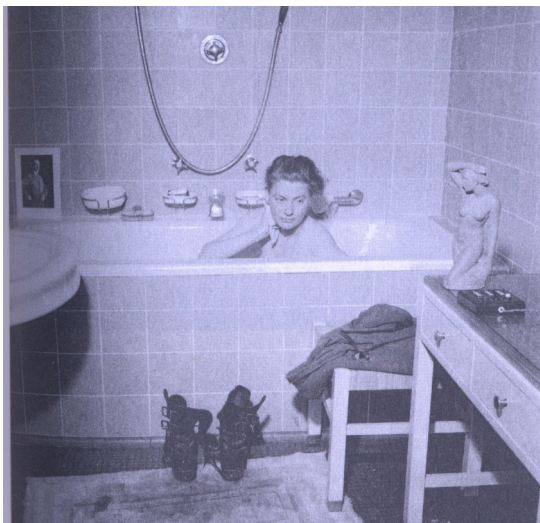
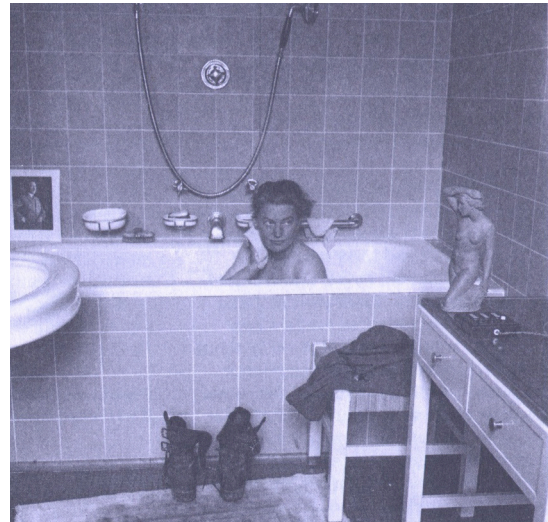


Galina Moskaleva. Serie *Reminiscencias de la Infancia*. 1993.

---

5 Sobre esta fotografía, consultar: CHMYREVA, I., BEREZNER, E. y TARASOVA, N.: "Perestroika. Liberalization and Experimentation. Mid 1980s-2010", en *Catálogo Fotofest 2012 Biennial. Contemporary Russian Photography*. Ed. Fotofest y Schilt Publishing. Houston y Amsterdam. 2012. Pp. 110-125 y 192-193.

Sin embargo, existen otras borraduras intencionadas, buscadas y necesarias. Las famosas fotografías de la fotógrafa Lee Miller sentada en la bañera de Adolf Hitler, son un intento performativo de esa borradura.<sup>6</sup> Ella, junto con David E. Scherman otro fotógrafo, habían llegado al apartamento de Hitler situado en Munich acompañando a las tropas norteamericanas para realizar su reportaje de la revista *Life*. El 30 de abril de 1945, Scherman tomó esta secuencia de imágenes de Miller en ese acto metafórico, culto a la memoria, tras su visita al campo de concentración de Dachau. Ese mismo día, Hitler se suicidó en su bunker de Berlín. Aquí el acto de limpieza metafórica se convierte en una fotografía deseosa de buscar la borradura de la Historia, imposible de olvidar:



David Scherman. Lee Miller. 1945. *Secuencia de cuatro fotografías.*

6 *The Guidebook. Documenta (13). Catálogo.* Ed. Documenta y Museum Fridericianum y Hatje Cantz Verlag. Kassel y Ostfildern. 2012. Pp. 98-99.

Como cuenta Platón en sus Diálogos (*Teeteto*):

[...] hay en nuestras almas una tablilla de cera, la cual es mayor en unas personas y menor en otras, y cuya cera es más dura en unos casos y más impura en otros, de la misma manera que es más dura unas veces y más blanda en otras, pero que en algunos individuos tiene la consistencia adecuada [...] es un don de Mnemósine, la madre de las Musas, y que, si queremos recordar algo que hayamos visto u oído o que hayamos pensado nosotros mismos, aplicando a esta cera las percepciones y pensamientos, los grabamos en ella, como si imprimiéramos el sello de un anillo. Lo que haya quedado grabado lo recordaremos y lo sabemos en tanto que permanezca su imagen. Pero lo que se borre o no haya llegado a grabarse lo olvidamos y no lo sabemos.<sup>7</sup>

## 2. Mnemósyne atrapada: la imagen secuestrada.

**“La memoria se convierte en marco  
donde elaborar el presente”<sup>8</sup>**

La artista colombiana Erika Diettes con su trabajo *Sudarios* presenta la imagen atrapada. Mientras la artista toma la fotografía, las mujeres están narrando su propio trauma, es decir haber sido testigos de asesinatos y masacres. Erika captura el dolor de aquellas mujeres en el momento de su climax, es decir de su catarsis, y encapsula así esa memoria castigadora que se reinicia en bucle una y otra vez en sus cabezas. Esclavizadas por el recuerdo, no consiguen liberarse. Una serie de retratos fotográficos impresos en seda -y por lo tanto traslúcidos- cuelgan, a diferentes alturas de unos hilos atados al techo de la Trinity Episcopal Church de Houston. Es en ese ambiente de espiritualidad en el que nos encontramos con feligreses rezando por un lado y, por el otro, nos enfrentamos a estos rostros fantasmagóricos, de 2 metros por 1,30 aproximadamente, como presencias veladas que, en silencio, nos gritan a voces su dolor. Estas imágenes -nos cuenta la artista- fueron tomadas mientras estas mujeres narraban sus relatos traumáticos y violentos de las que fueron testigo. Este acto, que también podríamos denominar como performativo, inicia una suerte de duelo en el que los rostros hablan a través del silencio. El dolor por lo vivido queda reflejado en los gestos y expresiones, dejando paso al silencio como único vaso comunicante.<sup>9</sup>

---

7 PLATÓN: “Teeteto”, en *Diálogos V*. Editorial Gredos. España, 2000. Traducción de C. García, M. Martínez, E. Lledó. 191d – e., p. 270.

8 BOZAL, V.: *El tiempo del estupor. La pintura europea tras la Segunda Guerra Mundial*. Ed. Siruela. Madrid, 2004. (Col. Biblioteca Azul, Serie mínima, 6). P. 31.

9 Sobre Erika Diettes, consultar: GUICE, CH.: “Drifting Away / Rio Abajo” y “Sudarios”, en *Fotofest 2012 Biennial. Participating Spaces. Discoveries of The Meeting Place*. Ed. Fotofest y Schilt Publishing. Houston y Amsterdam. 2012.



Erika Diettes. *Sudarios Capilla de Jesús Resucitado*. Barichara. Colombia. 2012.

En este sentido, la experiencia dolorosa no puede ser representada en ninguna imagen. *Sudarios* es la cristalización de una huella, de una herida aún permanente que se hace pública, que aparece al desnudo ante nosotros. Aquí no es la imagen la que es testigo del dolor; sino la representación de su víctima rememorando bajo la forma de relato vivido dicha historia. Entonces su historia, silenciosa, intuida, se hace nuestra. Recreamos el dolor: No hace falta conocer los detalles, no hacen falta representaciones violentas, la expresión del sufrimiento es suficiente para entender las secuelas inmanentes en cada una de estas mujeres. El sudario envuelve aquello ya perdido y mantiene su impregnación para los vivos. A su vez, los rostros de las víctimas, representados en esta suerte de trance memorístico, se convierten en su propio sudario. El recuerdo las va matando poco a poco, no pueden enterrar aquellas imágenes. Pero de repente, bajo este acto ritualístico, tan privado y tan público a la vez, su pesar se hace volátil.

### 3. Mnemósyne-Musa: construcciones visuales

Toda imagen comienza con la metáfora de mirar a través de la mirilla; y bajo esta mirada curiosa y escrutadora; mirar sin ser visto, como el fotógrafo. La mirilla es cerrada lentamente. El espacio que nos



Pero más allá de tratarse de un lugar conocido para Linarejos, éste se ha convertido en un territorio del olvido, en una huella de lo más íntimo. La borradura del ser humano que se transforma en ese *no-lugar*. Esta utopía que adquiere a su vez la función de *memento-mori*, se torna en un espacio para el recuerdo de un tiempo olvidado.

En este sentido, los fondos estampados también deben ser entendidos como lugares para archivar objetos, regiones, reminiscencias, almacenes donde guardarlos. La artista identificada con este territorio que evoca aquellos recuerdos de su infancia, su pequeña *Arcadia feliz*, acaba confundiendo con él, o mejor decir fundiéndose con esas otras matrices almacenadas, objetualizándose ella misma. Estas imágenes se convierten en los nuevos museos antropológicos de nuestro tiempo. Estos objetos, extraños para un espectador ajeno a esta geografía, y tan cotidiano para la artista, configuran una verdadera *Cámara de las Maravillas*.

Después de la pérdida, solo queda la construcción de algo nuevo, una nueva narración, una nueva secuencia imaginada.

¿Qué pensar de una artista que solicita a un grupo de físicos que transcriban científicamente el mítico cuadrado – icono de la modernidad – de Malevich, su *Cuadrado negro sobre fondo blanco*?

“La veríamos cubierta de pequeñas letras entremezcladas, de signos gráficos reducidos a fragmentos y dispersos sobre toda la superficie de la imagen”.<sup>11</sup>

[Michel Foucault. 1973]

Este cuadrado negro o lapidario de un cuadrilátero se desplegó en infinidad de posibilidades de representación científica en la serie *Stalker*.

“Cuando en el año 1913 [declara Kasimir Malevich], en un desesperado intento de liberar al arte de la rémora de la objetividad, me refugié en la forma cuadrada y expuse una tela que no tenía otra cosa que un cuadrado negro sobre fondo blanco, los críticos, y con ellos el público, dijeron: ‘Todo lo que amamos ha desaparecido. Estamos en un desierto... ¡Ante nosotros no hay otra cosa que un cuadrado negro sobre un fondo blanco!’. Se buscaron palabras ‘bonitas’ para desterrar el símbolo del ‘desierto’, de modo que ‘el cuadrado muerto’ pudiera considerarse como la amada representación de la ‘realidad’”.<sup>12</sup> La obra de Malevich se convirtió en un recordatorio y lápida a la vez, en objeto memorístico de su muerte, en icono de esa modernidad.

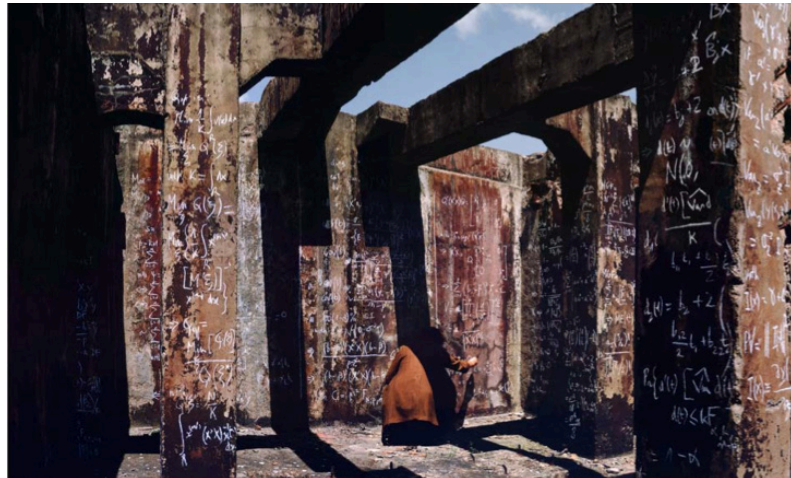
A su vez, Linarejos lo retoma para unirlo con las Ciencias:



Linarejos Moreno. *Stalker-Cuadrado negro I*. 2008.

“Pedí entonces a distintos físicos que transcribiesen o pensasen como transcribir científicamente el mítico cuadro de Malevich que se utilizó como estandarte en su entierro. *Cuadrado Negro* o *Lapidario de un Cuadrilátero* se desplegó en infinidad de posibilidades de representación científica. El blanco podía obtenerse con todas las longitudes de onda al mismo tiempo, pero también mezclando longitudes de onda complementarias...otra cuestión era la representación del propio cuadrado y del cuadro en el plano. Los científicos congregados comenzaron escribiendo sus desarrollos en el encerado, pero la propia ramificación del pensamiento, así como la necesidad de no borrar nada de lo reflexionado les llevo a invadir el espacio del aula con la escritura. El callejón parecía haberse abierto en infinitas rutas. Esperemos que también en ésta ocasión el espacio de las *primeras percepciones* hubiese venido a hacerse presente en mi objetivo”.<sup>13</sup>

Esta serie se encuentra en un punto de no-retorno en un momento histórico determinado, en el paso de un antiguo orden a uno nuevo, tal y como ella misma declara: “por eso utilizo el uno para hablar del otro: la ruina como ese ‘recuerda que morirás’. Para mí ésta obra no es la fotografía de una escenografía o una acción, sino la fotografía que registra una pintura efímera, una tela al estilo del Bosco, que pintaba el mundo de su tiempo. [...] La fotografía el *Cálculo de la Incertidumbre* sería la representación del espacio de las primeras percepciones, ese espacio mental, que vemos en primer plano y que está mucho más presente que el espacio físico. Es común a una época, a un tipo de individuo. El *Cálculo de la Incertidumbre* representa el espacio de las primeras percepciones, los meses antes del colapso”.<sup>14</sup>



Linarejos Moreno. *El cálculo de la incertidumbre*. 2006.

11 FOUCAULT, M.: *Ceci n'est pas une pipe*. Ed. Fata Morgana. Montpellier, 1986. P. 25. [Traducción propia: On la croirait remplie de petites lettres brouillées, de signes graphiques réduits en fragments et dispersés sur toute la surface de l'image].

12 CHIPP, H. B.: *Teorías del arte contemporáneo. Fuentes artísticas y opiniones críticas*. Ed. Ediciones Akal. Madrid, 1995. (Col. Fuentes de arte, serie mayor, [12]). P. 367.

13 MORENO, L.: “Stalker – Cuadrado Negro”, en *Premio Internacional de Fotografía Contemporánea Pilar Citoler 2008*. Ed. Fundación Provincial de Artes Plásticas “Rafael Boti”, Universidad de Córdoba y Parque Tecnológico Rabanales 21. Córdoba, 2009. P. 40.

14 [Conversaciones con Linarejos]. Sobre esta obra referirse también al texto de Oliva María Rubio. RUBIO, O. M.: “Documentar. Construir”, en *Purificación García. Concurso de Fotografía 2008*. Ed. STL SA. Pontevedra, 2008.

Pero ¿Cómo medir lo desconocido, ese desierto del que habla Malevich y que rescata Linarejos? Esta serie, incluida dentro del proyecto *Stalker*, es el registro de una acción. Un científico escribe un desarrollo matemático, una suerte de *action-painting* (*writing*) que se desarrolla sobre la superficie de un edificio en ruinas. Es ese *Cálculo de la Incertidumbre*, otra ave de mal agüero, es la estimación de algo incierto pero intuido. La serie se convierte, por lo tanto, en una nueva geografía de fórmulas, en un plano paralelo y bidimensional, como el propio *Cuadrado Negro* de Malevich cuyo sentimiento no objetivo lo ha llevado a su esencia, a su forma pura.<sup>15</sup>

En conversaciones con Linarejos, ella afirma con claridad que su trabajo se basa en la memoria y el recuerdo del tiempo, sus narraciones, impregnadas en los espacios:

“Una gran parte de mi trabajo se basa en la representación de la acumulación histórica o más bien en la representación-presentación de la acumulación de historias ligadas al espacio. Son obras narrativas que basan su narración en la impronta acumulativa del tiempo, que basan su potencia en la existencia de multitud de niveles narrativos, dentro de los cuales hay siempre un último nivel en el que yo participo, el de la representación del espacio de los fantasmas y ensoñaciones que éste espacio provoca en mí y que normalmente es plasmado en forma escenográfica, siguiendo la tradición de los 'tableaux vivants' del siglo XIX”.<sup>16</sup>

En la película, *Stalker* (1979), Andrei Tarkovsky nos introduce en un mundo imaginario<sup>17</sup> y paralelo al real; un mundo deshabitado, abandonado, aparentemente amenazante, lleno de color y esperanza para el protagonista. Un lugar de su memoria, de su yo interno y emocional que desea compartir. Nos revela en la película: “lo que ellos llaman pasiones realmente no es la energía anímica sino un roce entre el alma y el mundo exterior: Lo principal es que crean en sí”.<sup>18</sup> *Stalker*, es aquel que acecha, que vigila obsesivamente; pero también es aquel que se ve acorralado y consigue escabullirse. Incomprendido, no tiene más remedio que regresar a la realidad, en blanco y negro, a su cuadrado negro sobre fondo blanco, a su arquitectura anímica de la melancolía, a su prisión. *Stalker* es un síndrome que llevamos en nuestro interior:

Tanto en el film como en las obras de Linarejos, la decadencia marcada a través de la arquitectura es protagonista. Pero sin embargo, bajo esta apariencia de paisaje póstumo, la arquitectura se hace soporte de esta escritura de signos, la decora, la describe, narra su historia, dejando huella. El proceso, la acción de escribir; a la manera de las pinturas rupestres, porque de eso se trata, acaba difuminándose en el tiempo. El ritual, es decir la *performance*, desaparece, dejando como único testigo los propios signos. En esta serie, Linarejos documenta espacios-escritura, como una nueva fórmula de registrar la huella de la presencia humana y, por lo tanto, de su ausencia. Con la escritura grabada o marcada en estos espacios, Linarejos los *bidimensionaliza*, los aplanar, recalca la idea de arquitectura-plano, donde los signos se expanden de forma orgánica, sin límites ni fronteras, por una superficie abandonada y desgastada.

La muerte, como bien indica Arturo Leyte, “nunca es algo exterior ni interior; sino límite. En efecto, se pide que la muerte también aparezca objetualmente, precisamente para poder someterla”.<sup>19</sup> Por ello, esta lucha inevitable de Linarejos, su noesis, transformada en ese acto de resistencia ante la pérdida, se objetualiza mediante la imagen.

---

15 Sobre esta idea concreta del Suprematismo, referirse a: CHIPP, H. B.: *Teorías del arte contemporáneo*. *Opus cit.*, p. 372.

16 [Conversaciones con Linarejos]

17 Entendiendo por imaginario el mundo de la imagen, interior, pero igual de auténtico y real que lo que se denomina como Realidad (mundo exterior).

18 TARKOVSKY, A. *Stalker* [DVD]. Barcelona: Track Media. 2006. 155 min.

19 LEYTE, A.: *El arte, el terror y la muerte*. Ed. Abada Editores. Madrid, 2006. (Col. Lecturas Estéticas). P. 90

En el mundo de la incertidumbre, de la ensoñación, de lo claramente im-permanente y por ello decadente, estos espejismos alucinatorios desvelan, como si fueran momentos de lucidez, el conocimiento de nosotros mismos. Sus paisajes endógenos, duelos sucesivos, caóticos como todo duelo, nos confía Roland Barthes<sup>20</sup>, llenos de soledad, son territorios de la no-acción, donde Linarejos Moreno acaba interviniendo con su *action-resisting*.

En este abanico de posibilidades las narraciones se disparan. Las variables se amplifican y las construcciones derivadas de la acción imaginante son ilimitadas. Sin ir más lejos, Isabel Coixet hizo un trabajo magistral, en su película *Mi vida sin mí* (2003)<sup>21</sup> al crear una historia en la que el personaje principal, Ann, sabiendo que va a morir, intenta imaginar y construir una nueva realidad como aquella en la que vive pero sin ella presente.

## En conclusión....

En este sentido, podemos entender nuestra imaginación como un no-lugar matérico, como un territorio paralelo, lleno de vida, lleno de construcciones posibles, pero como continua diciendo el propio Bachelard,

“Si no hay cambio de imágenes, unión inesperada de las imágenes, no hay imaginación, no hay acción imaginante. Si una imagen ‘presente’ no nos hace pensar en una imagen ausente, si una imagen ocasional no determina una prodigalidad de imágenes aberrantes, una explosión de imágenes, no hay imaginación. Hay percepción, recuerdo de una percepción, memoria familiar, costumbre de colores y de formas. El vocablo fundamental que se corresponde a la imaginación, no es imagen, sino imaginario. El valor de una imagen se mide en la extensión de su aureola imaginaria. Gracias a lo imaginario, la imaginación es esencialmente abierta y evasiva”.<sup>22</sup>

En este sentido, las imágenes no son simples imágenes, sino construcciones imaginarias, llenas de imaginación. Lo imaginario, aquello a lo que Bachelard hace alusión, es una acción imaginante que encontramos sin cesar en cualquier fotografía, video, en definitiva en cualquier imagen. La acción constructiva de este imaginario, privado pero también colectivo, a través de la narración visual, nos sitúa en una imaginación abierta y evasiva; una historia capaz de transportarnos a otras narraciones posibles, cada una de ellas completadas por cada espectador de forma exponencial.

En este movimiento que se establece a través de la imagen, el espectador se constituye como un elemento más que construye su propia historia a partir de la memoria de otro. El artista, generoso, nos ofrece su memoria privada, la hace pública y así sus construcciones visuales se convierten en nuevas imágenes capaces de albergar otros significados. Su apropiación, cedida convenientemente, se convierte en una acción imaginante en toda regla. El espectador a su vez, otorga a la representación, un nuevo sentido. Es en ese momento en el que la imagen cambia, nos hace pensar en una ausente y se universaliza. Ella, y ella sola, nos desplaza a la vez hacia un territorio incierto que nos hace estremecer. Sin embargo, este acto constructivo a través de la imagen se establece de todas formas. Lo que supone para el espectador, su abertura y la invitación al viaje para conducirnos a través de estas construcciones visuales, a través de la imaginación, hacia el Pays volátil de los sueños y la evasión.

Así pues, estas artistas contemporáneas, todas ellas mujeres, se han convertido en las guardianas de nuestra Mnemósyne. Ofelia García, Linarejos Moreno, Erika Diettes, Galina Moskaleva, Lee Miller, y muchas más son las actuales guardianas de nuestros recuerdos y construcciones visuales.

---

20 BARTHES, R.: *Journal de deuil*. Ed. Seuil / Imec. Mesnil-Sur-L' Estrée, 2009. P. 41.

21 COIXET, I. *Mi vida sin mí* [DVD]. Barcelona: Filmmax. 2003. 108 min

22 BACHELARD, G.: *Opus cit.*, p. 5

## Bibliografía

- BACHELARD, G.: *L'Air et les Songes. Essai sur l'imagination du mouvement*. Ed. Livre de poche. París, 2009.
- BARTHES, R.: *La Cámara Lúcida. Nota sobre la fotografía*. Ed. Paidós Ibérica. Barcelona, 1989. (Col. Paidós Comunicación, 43).
- BARTHES, R.: *Journal de deuil*. Ed. Seuil / Imec. Mesnil-Sur-L'Éstrée, 2009.
- BONET, J. M.: "Visita a Ofelia García", en Catálogo de Exposición *Otros Destinos*. Ed. Rafael Pérez Hernando. Madrid, 2007. Pp. 7-15.
- BOZAL, V.: *El tiempo del estupor. La pintura europea tras la Segunda Guerra Mundial*. Ed. Siruela. Madrid, 2004. (Col. Biblioteca Azul, Serie mínima, 6).
- CHIPP, H. B.: *Teorías del arte contemporáneo. Fuentes artísticas y opiniones críticas*. Ed. Ediciones Akal. Madrid, 1995. (Col. Fuentes de arte, serie mayor, [12]).
- CHMYREVA, I., BEREZNER, E. y TARASOVA, N.: "Perestroika. Liberalization and Experimentation. Mid 1980s-2010", en Catálogo *Fotofest 2012 Biennial. Contemporary Russian Photography*. Ed. Fotofest y Schilt Publishing. Houston y Amsterdam. 2012. Pp. 110-265.
- COIXET, I. *Mi vida sin mi* [DVD]. Barcelona: Filmax. 2003. 108 min
- CRUZ LICHET, V. (de la): "Cultos al no-lugar". [texto inédito] 2010.
- FOUCAULT, M.: *Ceci n'est pas une pipe*. Ed. Fata Morgana. Montpellier, 1986.
- GUICE, CH.: "Drifting Away / Rio Abajo", en *Fotofest 2012 Biennial. Participating Spaces. Discoveries of The Meeting Place*. Ed. Fotofest y Schilt Publishing. Houston y Amsterdam. 2012. Pp. 34-35.
- GUICE, CH.: "Sudarios", en *Fotofest 2012 Biennial. Participating Spaces. Discoveries of The Meeting Place*. Ed. Fotofest y Schilt Publishing. Houston y Amsterdam. 2012. P. 137.
- LEYTE, A.: *El arte, el terror y la muerte*. Ed. Abada Editores. Madrid, 2006. (Col. Lecturas Estéticas).
- MORENO, L.: "Stalker – Cuadrado Negro", en *Premio Internacional de Fotografía Contemporánea Pilar Citoler 2008*. Ed. Fundación Provincial de Artes Plásticas "Rafael Bot", Universidad de Córdoba y Parque Tecnológico Rabanales 21. Córdoba, 2009. P. 40.
- PLATÓN: "Teeteto", en *Diálogos V*. Editorial Gredos. España, 2000. Traducción de C. García, M. Martínez, E. Lledó. 191d – e.
- PÉREZ HERNANDO, R.: *De Viajes*. Ed. Rafael Pérez Hernando. Madrid, 2005.
- RUBIO, O. M.: "Documentar: Construir", en *Purificación García. Concurso de Fotografía 2008*. Ed. STL SA. Pontevedra, 2008.

TARKOVSKY, A. *Stalker* [DVD]. Barcelona: Track Media. 2006. 155 min.

*The Guidebook. Documenta* (13). Catálogo. Ed. Documenta y MuseumFridericianum y Hatje Cantz Verlag. Kassel y Ostfildern. 2012.

### Recursos Electrónicos:

CRUZ LICHET, V.: *Matrices Familiares*, en <http://www.linarejos.com/>, Consultarealizada el 5 de marzo de 2013.

DIÉGUEZ, I.: "Sudarios", en <http://www.erikadiettes.com/links/esp/resennas/sudarios/SudariosDieguez.pdf>. Consulta del 5 de marzo de 2013.



# CONCLUSIÓN.

## DE LA VENTANA ALBERTIANA A LA INSTALACIÓN INTERACTIVA.

---

Virginia de la Cruz Lichet

**“La imagen nunca es una realidad simple”<sup>1</sup>**  
Jacques Rancière

Curiosamente cuando hablamos de lo virtual no dejamos de estar vinculados con el Renacimiento y la creación de esa ventana albertiana que tanto ha sido mencionada desde entonces. La configuración de una perspectiva ficticia visionada a través del marco del cuadro, como continente de la misma, no deja de ser la configuración de una realidad ficticia -no matérica- enmarcada para un espectador-observador.

Desde entonces han pasado más de cinco siglos y todavía estamos inmersos en esa nueva realidad, imaginaria, creada por Alberti. Su propuesta permitió la representación de la tridimensión a través de la bidimensión de la pintura. En este sentido, su contemporaneidad en el campo de las artes visuales fue inmensa. No fue hasta el siglo XIX cuando la tecnología permitió desarrollar esta expansión de la Realidad o Realidades (más allá de la pintura). Desde los espectáculos de sombras chinescas, apartándose de lo iniciático de la caverna platónica, hasta los aparatos de visión de imágenes ilusorias tales como el fenaquitoscopio, el zootropo, el praxinoscopio, pasando por los espectáculos de proyecciones y la linterna mágica, llegamos al cinematógrafo. La pantalla, hasta ahora la ventana albertiana en pintura, permite crear una realidad visual con narraciones, ficciones, pero también con la proyección de la realidad tal cual es, como lo hicieron los Lumière con sus primeros metrajés cinematográficos.

Con las nuevas tecnologías se empieza a manipular, tergiversar, trastocar, el tiempo y el espacio. Lo que antes era una construcción imaginaria de un espectador que observaba una escena pictórica con el juego visual que creaba la perspectiva, ahora la propia imagen recrea en tiempo y espacio, una realidad imaginada proyectada en la pantalla y rebotada en la retina de ese espectador. Sin embargo, la realidad virtual nos lleva más allá. Allí donde la realidad física desaparece por completo, surge una realidad otra, paralela, propia de las nuevas tecnologías de finales del siglo XX y lo que llevamos del XXI, que todavía se están desarrollando. Sin embargo, la realidad virtual nos induce a una sensación de existencia real, por lo que existe una parcela de confusión posible entre los límites de cada realidad.

---

1 RANCIÈRE, J.: *El destino de las imágenes*. Ed. Politopías. Pontevedra, 2011. P. 29.

Y es que al plantear la reflexión en torno a lo visual y lo virtual, el punto de inflexión permanece en esa frontera entre realidades. Mientras que lo visual se sitúa ante nuestros ojos, siendo todo aquello que es colocado en nuestro campo de visión, lo virtual se confunde con la realidad situada ante nuestros ojos. La superposición de planos que establece lo virtual ha expandido las posibilidades interactivas de un espectador que ha pasado de ser meramente pasivo y limitado a la visión, como única vía de interacción con la obra, a un espectador interactivo que necesita comprender los códigos para saber interpretar la realidad que le proponen. Así pues el espectador se ve atrapado en esa otra realidad. No hay más que referirse a la película *Matrix* para entender la confusión del espectador-jugador. Neo cree vivir y reconocer la realidad física y, sin embargo, ésta no es más que una simulación virtual e interactiva. La película de Wachowski, realizada en 1999, fecha no menos representativa, nos introduce en la reflexión en torno a la realidad a través de lo visual y lo virtual.

En definitiva, las nuevas tecnologías han permitido la posibilidad de expandir los nuevos territorios visuales, entre los que lo virtual funciona como un terreno aún por definir y que estaría, en la actualidad, en la *avant-garde*. Así pues la idea del receptor y emisor se complejiza a través de esa interactividad que produce un *feedback* hasta ahora inesperado. La respuesta determinará la multiplicidad de posibilidades de desarrollo y, por ello, se formará una encrucijada de caminos multidireccionales que nos dirigen y nos llevarán hacia nuevos territorios en expansión que, aún, no sabemos en qué punto se detendrán. En todo caso, la realidad física nos lleva a su vez hacia lo visual y/o virtual. Tras las extensiones posibles de la realidad conocida, nos encontramos con unas realidades caleidoscópicas. Así pues las limitaciones físicas de la realidad, desaparecen en lo virtual. Todo es posible, siempre y cuando la tecnología nos acompañe. Se crearán avatares, dobles de nosotros mismos, capaces de experimentar e interactuar de forma libre, incluso llegando a alcanzar categorías estéticas como lo sublime. Sin embargo, parece que las cosas no han cambiado mucho desde Friedrich, podríamos decir que seguimos experimentando desde la distancia prudencial del espectador. No obstante en el caso de lo virtual, la realidad se expande, pero los sentidos y percepciones también. En un determinado momento, el espectador atrapado en esa realidad interactúa *con-fundiéndola*. Lo terrorífico se apodera de él, se ve amenazado, la realidad física y la virtual se unen por un momento en el subconsciente de ese espectador.

Si hablamos de extensiones de la realidad, tenemos que hablar necesariamente de sus límites, de la posibilidad de una realidad recortada, en la que lo virtual es llevado a la realidad física. Así que en este movimiento de ida-huida del espectador hacia el infinito que nos ofrece lo virtual, también podemos jugar a limitar esa realidad, a traer al territorio de lo material, lo virtual. Los juegos visuales de Javier Riera con sus proyecciones en espacios naturales no son más que esa expansión real de una proyección visual, al puro estilo de los juegos visuales decimonónicos. Sin embargo, aquí experimentamos una revelación de una realidad invisible que responde a una geometría intrínseca que está en la Naturaleza, en el orden que establece para sí misma y que se nos dibuja mediante la luz en el propio paisaje.

Cuando los espectadores de *La llegada del tren a la estación de La Ciotat* (1895) vieron por primera vez la película de los Lumière, salieron corriendo de la sala, ¿podríamos decir que estaban experimentando una posible realidad virtual? ¿No interactuaron con lo que estaba sucediendo ante sus ojos? ¿No confundieron entre lo visual y lo virtual?

En cierto modo, la expansión de la realidad ha dado lugar a las extensiones de la realidad y la configuración de realidades caleidoscópicas, multiplicadas exponencialmente. No obstante, si hablamos de una Realidad que se expande, entonces debemos hablar a su vez de un movimiento inverso, a saber una Realidad aumentada o, incluso, una realidad recortada, tal y como lo denomina Yago Torroja. Una realidad que, al ser recortada, ha vuelto a encuadrarse, a limitarse arbitrariamente. Hemos regresado al punto de partida: a la ventana albertiana y su realidad ficticia delimitada. No obstante en el conocimiento de la realidad y de su percepción, hemos dado un gran paso. Porque ya no vemos sólo a través de la ventana-pantalla, ahora podemos atravesarla o, incluso, hacer que esa imagen se integre en nuestra realidad. En este movimiento que se establece, el equilibrio se encuentra en el término medio, a saber en la configuración de un espectador que conoce el lugar que experimenta y un artista-creador de nuevos espacios visuales y de insólitos territorios experienciales.



## AUTORES

**Diego Guerra** (Buenos Aires, 1976) es Licenciado en Artes por la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, donde cursa el Doctorado en Historia y Teoría de las Artes con el proyecto "In articulo mortis. El rol de la prensa ilustrada en la desaparición del retrato fotográfico de difuntos en la Argentina, 1898-1910", becado por el CONICET y radicado en el Instituto de Investigaciones sobre Patrimonio Cultural de la Universidad de San Martín, bajo la dirección de Gabriela Siracusano y Marcela Gené; proyecto radicado en cotutela en la Université Rennes 2 bajo la dirección de Néstor Ponce y beneficiario de una Bourse de Mobilité Entrante Rennes Metropole 2012/2013. Ex docente del Instituto Universitario Nacional de Arte y de la Escuela de Fotografía Andy Goldstein, ha presentado y publicado avances de su investigación en congresos, actas de jornadas académicas y revistas especializadas. Es miembro del Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche sur les Amériques (UEB) y del Programa Hermathena del IIPC-UNSAM, integra el Comité Editorial del anuario Tarea (IIPC) y es Secretario de Redacción de la revista *Amerika: mémoires, identités, territoires* (LIRA).

**Virginia de la Cruz Lichet** (Chartres, 1978). Doctora en Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid. (2010). Su especialidad es la Historia del Arte Contemporáneo y la Historia y Teoría de la Fotografía y del Cine, entre los que la imagen forma parte de una serie de investigaciones que han dado lugar al proyecto de investigación "Peregrinación creativa: fotografía, video y algo más... (La imagen y el espacio como nuevas experiencias creativas en el Arte Contemporáneo)" (UFV), que ella misma coordina dentro del Grupo Estable de Investigación "Innovación y Análisis de la Imagen". Desde el año 2005, ha formado parte y colaborado en distintos grupos de investigación tales como "Imágenes de la violencia y el mal en el Arte Contemporáneo" (UCM), "Lo español como mascarada" (UCM). En la actualidad, es profesora en la Universidad Francisco de Vitoria. Este año saldrá su primera publicación sobre su tesis doctoral bajo el título "*El retrato y la muerte. La tradición de la fotografía post-mortem en España*", siendo ésta la primera publicación española sobre esta temática.

**Lino García Morales** (La Habana, 1963). Doctor en telecomunicaciones por la Universidad Politécnica de Madrid y doctor en conservación y restauración de arte digital (UEM). De su extensa actividad académica y de investigación transdisciplinar en la confluencia del arte y la tecnología (desde 1985), han surgido distintos proyectos en torno al Arte Electrónico y Digital, además del Magíster en Conservación y Restauración de Arte Contemporáneo (UCM y MNCARS), la producción-conservación de obras emblemáticas de la colección del MNCARS, la metodología de conservación evolutiva A3, etc. Actualmente es profesor titular de la Universidad Politécnica de Madrid, coordina el Magíster en Conservación y Restauración de Arte Contemporáneo de la UCM y el MNCARS y colabora como conservador-restaurador de nuevos

**Pablo Medina Gallego** (Madrid 1983). Doctorando por la Universidad Francisco de Vitoria. Director y productor de cine, diseñador y productor de videojuegos. Especialista en guión y narrativa en cine y videojuegos funda y dirige desde 2006 la productora Morwen Productions S.L. Profesor de guión del Master de diseño y producción de videojuegos de la Universidad Europea de Madrid. Participa en el videojuego educativo "El Códice del peregrino" dentro del grupo de investigación CEIEC de la Universidad Francisco de Vitoria. Miembro del grupo de investigación "Peregrinación creativa: fotografía, video y algo más... La imagen y el espacio como nuevas experiencias creativas en el Arte Contemporáneo" (UFV). Actualmente profesor de la Universidad Francisco de Vitoria y director de las áreas de animación y videojuegos.

**Rosa Muñoz** (Madrid, 1963), es una de las creadoras más importantes dentro del panorama de la fotografía contemporánea en nuestro país. Dentro de su amplia trayectoria artística destaca su participación en varias ediciones de la Feria ARCO, en PHotoEspaña y Ferias de arte MACO (México), Lisboa, Berlín así como en el Instituto Cervantes en Latinoamérica, o el MACUF (Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, A Coruña). En noviembre del 2011 participó en el Photo Festival de Seúl (Corea), junto a figuras tan contrastadas como Gregory Crewdson o Erwin Olaf. El pasado año 2012 presentó una amplia retrospectiva de su obra en la Sala del Canal de Isabel II de la Comunidad de Madrid, bajo el título de Memorias Construidas, comisariada por Francisco Carpio, e integrada dentro de la XV edición del Festival PHotoEspaña.

**Javier Riera** (Avilés, 1964). Nacido en Avilés, Asturias, Javier Riera estudió Bellas Artes en Salamanca, entre sus exposiciones más importantes destaca la realizada en el Museo Reina Sofía en 2008. El trabajo de Javier Riera se basa en proyecciones de luz de forma geométrica, realizadas directamente sobre la vegetación y el paisaje. Utiliza la fotografía como medio de registro y difusión de lo sucedido, sin manipulación en ordenador. Se centra por tanto en una experiencia de intervención real sobre "el espacio y el tiempo del paisaje", que le aproxima a las propuestas del Land Art. La relación entre geometría y naturaleza adquiere en este trabajo un carácter meditativo, apelando a una convivencia del público con el poder de sugerencia de la modificación del paisaje a la que asiste, que aspira a ampliar su percepción, tendiendo puentes hacia cualidades y dimensiones ocultas de los espacios en los que se produce. Riera entiende la geometría como un lenguaje natural anterior a la materia, capaz de establecer con ella un tipo de resonancia sutil y reveladora. En los últimos años su trabajo ha ampliado sus registros con proyectos site specific e intervenciones temporales en espacios públicos como la realizada recientemente en los Jardines del Turia de Valencia, donde once de sus proyecciones de luz permanecieron instaladas durante dos meses.

**David Sánchez Cano** (Londres, 1962) estudio música en Chicago (Bachelor of Music, Roosevelt University) e historia del arte y musicología en Berlín (Magister Artium; Doktor der Philosophie, Technische Universität Berlin). En Berlín formó parte de un grupo de investigación sobre el arte y arquitectura de Barcelona (1880-1990) que culminó en un catálogo y exposición. Allí también defendió su tesis doctoral en la historia del arte sobre fiestas reales en el Madrid de los Austrias en 2006. En Alemania impartió clases en la Technische Universität Berlin y en el Bauhaus de Weimar. Desde entonces ha escrito un libro (con B. Borngässer y F. Scheffler) sobre la arquitectura y arte de Madrid y esta preparando otro para una editorial inglesa sobre libros de fiestas en España de los siglos 16 y 17. Ha contribuido al "Allgemeines Künstlerlexikon" (Leipzig, de Gruyter Publishers), la enciclopedia biográfica de artistas más grande del mundo, como autor y editor de 138 artículos biográficos sobre fotógrafos de España y Latin America. Ha publicado numerosos artículos en inglés, alemán y español, como además impartido conferencias, sobre los temas de fiestas, la danza de los siglos 16 y 17, la fotografía, y cine. Vive ahora en Madrid como investigador y traductor.

**Yago Torroja** (Madrid, 1963). Ingeniero Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid, Especialista en Automática, Electrónica e Informática Industrial (1991). Doctor Ingeniero Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid (2000). Ciclo básico de formación musical por la Escuela de Música Creativa de Madrid (2005). Actualmente es Profesor Titular en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de la Universidad Politécnica de Madrid y pertenece al Centro de Electrónica Industrial de la misma Universidad. Combina una sólida formación técnica de carácter interdisciplinar con una inclusión paulatina en el mundo del Arte, las Nuevas Tecnologías y la Música, compaginando su actividad en la universidad con su carrera como artista, tanto en su faceta individual como en colaboración con diversos artistas nacionales e internacionales. En los últimos años ha tenido una actividad muy ligada a Medialab-Prado, donde ha participado de forma activa, en la creación y consolidación de los Viernes Openlab y en la organización de diversos talleres y eventos internacionales (tanto en la parte organizativa como docente). Por otro lado, ha participado en más de veinte proyectos con financiación pública y privada, tanto europeos como nacionales, actuando como investigador principal, director técnico, o investigador participante, y ha escrito más de cincuenta artículos en revistas y congresos internacionales.

## Reflexiones en torno al mundo visual y al mundo virtual

Hoy, estamos en un territorio virtual en el que la imagen se ha convertido en ese umbral que nos conduce hacia el conocimiento y que, a su vez, se constituye no sólo como una nueva vía para la expresión de los sentidos y emociones, sino también como un nuevo espacio experimental e interactivo. Por lo tanto no podemos hablar de una mera pantalla que se proyecta y que refleja una visión que rebota en nuestras retinas, sino de un territorio totalmente nuevo, que se expande hacia una realidad virtual, cuya imagen representa una escenografía que recrea un espacio nuevo, atravesando así el espejo hasta ahora conocido. Las posibilidades experimentales tanto para el artista como para el espectador se disparan. La búsqueda de ese espacio tridimensional a través de la imagen nos sitúa en un innovador intento de exploración de los nuevos territorios visuales.



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

Ctra. Pozuelo-Majadahonda, Km. 1.800. 28223 Pozuelo de Alarcón. Madrid

Tel.(+34) 91.351.03.03 \_Fax: (+34) 91.351.17.16