

An aerial photograph of a city square. The square is paved with grey tiles and has a large rectangular area in the center painted yellow. Several people are walking around the square. In the foreground, there is a white metal structure, possibly a crane or a lift, with a platform and a vertical pole. The text is overlaid on the top half of the image.

# *Artefacto Visual*

Revista de Estudios Visuales Latinoamericanos

Volumen 3, número 4, junio de 2018

Visualidades online

Re\LaT

ISSN 2530-4119



# *Artefacto visual*

Revista de Estudios Visuales Latinoamericanos

**Coordinación y Revisión Editorial:** Antonio E. de Pedro y Elena Rosaura

**Editor de este número:** Iván de la Torre

**Composición de Textos/Maquetación/Diagramación:** Elena Rosaura

**Diseño de Portada:** Laura Ramírez Palacio

**Manejo Electrónico:** Elena Rosaura y Laura Ramírez Palacio

**Este número es financiado por:** Red de Estudios Visuales Latinoamericanos (ReVLaT)

**Información y Correspondencia:** revista.artefacto.visual@gmail.com

Esta revista publica textos en español, inglés, francés y portugués.

ISSN 2530-4119

Las opiniones expresadas en los artículos son de exclusiva responsabilidad de sus autores.



Esta revista esta sujeta a la Licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/> o envíe una carta a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Cómo citar este número:

*Artefacto visual*, Madrid: Red de Estudios Visuales Latinoamericanos, ed. Iván de la Torre, vol. 3, núm. 4, junio, 2018, ISSN 2530-4119.

**Edita:** Red de Estudios Visuales Latinoamericanos (ReVLAT)

**Lugar de edición:** Madrid, España

### **EQUIPO EDITORIAL**

**Dirección:** Antonio E. de Pedro (UPTC, Colombia)

**Secretaría Editorial:** Elena Rosauo (UZH, Suiza)

#### **Comité Editorial:**

Rosangela de Jesus (UNILA, Brasil)

María Elena Lucero (UNR, Argentina)

Eunice Miranda Tapia (UPO, España)

David Moriente (UAM, España)

Antonio E. de Pedro (UPTC, Colombia)

Laura Ramírez Palacio (UAM, España)

Elena Rosauo (UZH, Suiza)

Javier Vilaltella (LMU, Alemania)

#### **Comité Científico:**

Esaú Bravo (UAdeC, México)

Ana Bugnone (UNLP, Argentina)

Fernando Camacho Padilla (UAM, España)

Verónica Capasso (UNLP, Argentina)

Claudia Gordillo (UFP, Brasil)

Juan Manuel Hernández (México)

Gisela P. Kaczan (UNMdP, Argentina)

Elizabeth Marín Hernández (ULA, Venezuela)

Alice Fátima Martins (UFRJ, Brasil)

M<sup>a</sup> Fátima Morethy (UNICAMP, Brasil)

María Luisa Ortega (UAM, España)

Diana María Perea (UAS, México)

Gabriela Piñero (UNICEN, Argentina)

Fernando Quiles (UPO, España)

Iara Lis Schiavinatto (UNICAMP, Brasil)

Daniela Senn (Uni Köln, Alemania)

Sofía Sienra (UAEMex, México)

M<sup>a</sup> Alejandra Torres (UBA, Argentina)

#### **Asesores y Colaboradores en este número:**

Pauline Bachmann (UZH, Suiza)

Paula Bertúa (UBA y UNA, Argentina)

Gloria Espinosa (UAL, España)

Celia Fontana Calvo (UAEM, México)

María Elena Lucero (UNR, Argentina)

Antonio E. de Pedro (UPTC, Colombia)

Laura Ramírez Palacio (UAM, España)

Elena Rosauo (UZH, Suiza)

Juanita Solano (NYU, Estados Unidos)

Iván de la Torre (UMA, España)

#### **Contacto de la revista**

Secretaría Editorial: Elena Rosauo

Correo electrónico: revista.artefacto.visual@gmail.com

## **Contenido**

<b><i>Problemáticas de la historia del arte y la crítica artística ante las imágenes en red en la era digital</i></b>	
por Iván de la Torre, editor invitado	4
<b>Dossier: "Visualidades online"</b>	
<b><i>Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF</i></b>	
por Marina Gutiérrez de Angelis	10
<b><i>Memes políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0</i></b>	
por Greta Winckler y Julieta Pestarino	24
<b><i>Internet, visualidades y vida cotidiana: una aproximación desde la investigación interdisciplinaria</i></b>	
por Adriana M. Moreno Acosta y Esaú S. Bravo Luis	38
<b><i>La visualización de datos y el arte de archivo: intersecciones, senderos y desvíos</i></b>	
por Hugo A. Plazas	48
<b><i>Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico</i></b>	
por Juan Manuel Torrado Martínez y Áurea Muñoz del Amo	65
<b>Tribuna Abierta</b>	
<b><i>Kerigma en imágenes: el programa iconográfico de los muros de la iglesia de Turmequé en el Nuevo Reino de Granada (Colombia)</i></b>	
por Eduardo Valenzuela Avaca y Laura Liliana Vargas Murcia	81
<b><i>Encuentros y desencuentros en clave videográfica: el carácter transnacional de El Aguante de Calle 13</i></b>	
por Rafael Cabrera	110
<b>La Entrevista</b>	
<b><i>La Bienal de Haití y otros cuentos del progreso. Entrevista a Leah Gordon</i></b>	
por Juan José Santos	129
<b>Reseñas</b>	
<b><i>Plagar, el graffiti desde el Bronx a La Plata</i></b>	
por Juliana Díaz	142
<b>Lo visto y lo leído</b>	
<b><i>Violencia e infancia</i></b>	
por Laura Ramírez Palacio	147
Política editorial e instrucciones para autores	150

## **Problemáticas de la historia del arte y la crítica artística ante las imágenes en red en la era digital**

[ivandelatorre@laboratoriodelasartes.com](mailto:ivandelatorre@laboratoriodelasartes.com)

por Iván de la Torre  
editor invitado

profesor de Historia del Arte en la Universidad de Málaga (España)

La coordinación de la sección *Visualidades online* dentro del V Encuentro Internacional de Estudios Visuales Latinoamericanos (Carmona, Sevilla, 25-27 de octubre de 2017) – a la vista de los resultados obtenidos, desde unos planteamientos abiertos pero unos fundamentos propios que se deslizan obligatoriamente desde aquellos más apegados a la Historia, la Estética y la Teoría de las Artes hacia los Estudios de Cultura Visual – nos permite desplegar una serie de cuestiones (preguntas y afirmaciones) que sobrevuelan, de un modo u otro, todas las intervenciones. En primer lugar, resulta hoy impensable que el acercamiento a las nuevas manifestaciones culturales no se produzca desde ámbitos interdisciplinarios e híbridos pues, de otro modo, los resultados de las investigaciones, aún en la conciencia de que estos no lleguen nunca a quedar cerrados o conclusos, parecerían cuando menos unidimensionales o, lo que resultaría aún más pernicioso, sesgados. Los estudios antropológicos, de las emociones, la tecnología, la sociología deben quedar intrínsecamente integrados a las teorías estéticas y de las artes en el estudio y evaluación de estas manifestaciones, que aún se consideran situadas en los espacios de lo liminar.

### **1. La consideración artística de los artefactos visuales online.**

¿Qué consideración artística o cultural tiene un *selfie*, un *meme* o un GIF? El cuestionamiento de la condición artística de las imágenes creadas, generadas, manipuladas, transformadas y puestas en circulación en internet y en las redes sociales es una circunstancia cotidiana que ocupa y tiñe el pensamiento teórico actual en torno a los procesos creativos. ¿Cuáles son las relaciones intercurrentes entre aquellas y las obras de arte, que podemos considerar como ortodoxas? ¿Es posible detectar cauces de interrelación y contaminación entre unas y otras? Bien es cierto, como demuestran muchas de las aportaciones incluidas a continuación, que si, a otros niveles, el marketing y la publicidad se han nutrido de imágenes generadas por la historia del arte, conscientes

de su fuerza de impacto en el espectador, manipulándolas y poniéndolas al servicio del mercado – en un proceso de transformación de una *imagen culturalmente dominante* a una *imagen culturalmente pobre* –, de igual modo, los procesos artísticos han sido capaces de administrar en su favor todo ese archivo descontextualizado e inabarcable que emerge desde la red y está permanentemente disponible en tiempo y forma – en un proceso de reversión que convierte la *imagen pobre* en material fáctico o iconográfico para la obra de arte.

En el artículo que abre este dossier temático, *Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF*, la profesora **Marina Gutiérrez de Angelis**, de la Universidad de Buenos Aires, rescata lo que a simple vista podrían ser considerados como residuos de la imagen digital o, incluso, meros divertimentos pero que, debido a su crecimiento exponencial y a responder a los principios de clonación y réplica de la imagen digital, deben ocupar un lugar predilecto en el campo de estudio de la cultura visual. El análisis, sin embargo, va más allá y se pregunta por la capacidad de pervivencia de ciertas imágenes a lo largo del tiempo y por si esa longevidad y carácter resistente no vendrá condicionada por su competencia para transportar y transmitir sentido emocional universalmente compartido. Desde los estudios más académicos se ha abordado el influjo de imágenes arquetípicas – desde la denominada *Ménade furiosa*, del siglo IV a.C. y atribuida a Scopas hasta *Ophelia* (1852) de John Everett Millais (obsérvese, por ejemplo, a la actriz Kirsten Dunst en *Melancholia* de Lars von Trier, 2011) – en decenas de obras de artes plásticas y visuales contemporáneas, ya sea para hacerlas pervivir o para manipular su sentido en beneficio de una idea determinada. Gutiérrez de Angelis propone como la, desgraciadamente famosa, imagen de la soldado norteamericana Lynddie England con los prisioneros de Abu Ghraib (2003), no sólo ha dado nombre a una macabra pose fotográfica –el *Lynddie*– y ha sido utilizada como plataforma para multitud de *memes* y *selfies* de dudoso gusto, en un claro signo de banalización de la inhumanidad, sino que también ha servido de inspiración para la serie denuncia *In the Playroom*, del fotógrafo canadiense Jonathan Hobin.

Por su parte, en el texto que cierra el dossier, la profesora de la Universidad de Sevilla **Áurea Muñoz del Amo** y el investigador **Juan Manuel Torrado Martínez** dejan claro, desde el título de su trabajo, *Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico*, la voluntad por tratar de sistematizar una serie de neocategorías estéticas vinculadas al arte digital y a su dimensión plástica. Los autores dividen estas poéticas en dos grandes grupos, el primero relacionado con el determinismo que marca la tecnología y sus condicionantes, las *poéticas superficiales*; el segundo asociado a la reflexión sobre las posibilidades de uso del lenguaje digital por parte del artista, las *poéticas profundas*. Las poéticas más relevantes que se enmarcarían en el primer

conjunto serían la *emulación*, la *hipertrofia*, la *obsolescencia*, la *hiperfacilidad* y la *estandarización*, mientras que las que quedarían englobadas en el segundo serían el *pensamiento máquina*, la *postproducción*, lo *informado*, lo *interactivo* y *colaborativo* y la *producción de archivo*.

## 2. Apropiación y recontextualización.

La apropiación de las imágenes generadas y circulantes en red, previa reelaboración más o menos cualificada, para su conversión en productos de transmisión de sentimientos, emociones, posturas ideológicas o políticas, formulaciones comerciales..., es otra de las problemáticas que, nos auguramos a aventurar, será fuente de conflicto inmediato. Cientos de millones de imágenes son reapropiadas y recontextualizadas a cada instante por otros tantos millones de usuarios y ello está creando en la sociedad la conciencia/creencia de que todo es utilizable, de que todo es aprovechable, de que cualquier imagen está a nuestra entera disposición para ser moldeada a nuestro antojo y utilizada para nuestros fines en un proceso que se ha denominado *apropiación de la imagen digital*. Esta conciencia ya está creando y creará conflictos en imágenes de especial sensibilidad.

En *Memes políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0*. Julieta Pestarino y Greta Winckler, analizan los *memes* surgidos al calor de un debate electoral televisivo en las elecciones presidenciales argentinas de 2015. La simultaneidad, los canales de difusión y la capacidad del mecanismo para manipular la imagen – y, con ello, el resultado del debate – en función de la ideología de quienes lo creaban, recreaban y difundían, han hecho del *meme* una unidad de sentido que, desde un punto de vista histórico-artístico, al menos así lo podemos resumir, se reviste de un pretexto estético – una imagen pobre o popularizada – para comunicar con extrema velocidad, tanto de modo longitudinal como transversal, una serie de nociones con fuertes cargas políticas. Interesante es el paralelismo que establecen las autoras, apoyándose en las tesis de Burucúa de su ensayo *La imagen y la risa*, entre el *meme* y el grabado el cual, durante los siglos XVI y XVII y en el marco de las guerras de religión europeas, se convirtió en un arma propagandística que buscaba, desde el humor y la ironía, la burla y el escarnio hacia el enemigo.

## 3. Arte anónimo y arte de archivo.

La confluencia del factor novedoso que representa el cauce mismo de transmisión con otros tales como su carácter anónimo (buscado o consentido), la discutida noción de originalidad al partir de fuentes creativas preexistentes, o la fugaz vida mediática útil de

tales creaciones han hecho que hasta fechas recientes la historia del arte o los estudios visuales no hayan abordado tales fenómenos con la profundidad y el detenimiento que merecen.

Aún hoy, el mercado y – por qué no decirlo – también la historia, la teoría y la crítica siguen cayendo en prejuicios jerárquicos, sin duda condicionados por su valor de mercado, al evaluar o comparar unas expresiones artísticas con otras en función de sus procesos técnicos o soportes.

Sin duda, el archivo como forma de expresión simbólica y como cauce para la expresión artística en el siglo XX ha descubierto en internet su medio de expansión en el XXI. Esta forma de almacenamiento de acontecimientos presentes y construcción de hechos futuros ha encontrado en la era del ordenador y en su capacidad para almacenar, reordenar y reasignar datos, una atmósfera propicia. **Hugo Alonso Plazas**, profesor de la Universidad de Nariño (Colombia), en su texto *La visualización de datos y el arte de archivo: intersecciones, senderos y desvíos*, incide en la diversidad que es capaz de adoptar la producción de archivo en red a partir de las concomitancias (la reconstrucción de la continuidad de la realidad) y disimilitudes (la distinta relación con el espectador: función pedagógica / acción disruptiva / experiencia compartida) de tres proyectos online: *Personal Knowledge Database* (2012) de Santiago Ortiz, *Wind Map* (2012) de Fernanda Viégas y Martin Wattenberg y *Dear data* (2014-2015) de Giorgia Lupi y Stefanie Posavec.

#### 4. La condición relacional de las prácticas artísticas en red.

Si entendemos por arte relacional aquel que afecta a grupos de personas y cuyos objetivos se centran en la interacción con el consumidor o grupos de consumidores finales, sin importar tanto las cualidades estético-artísticas (entendiendo éstas desde unas posiciones ortodoxas) y las facultades de transmisión, resulta plausible entender todo aquello que con conciencia creativa se genera en la red de redes y se difunde desde ella como el más eminente ejemplo de producción relacional.

El trabajo de los doctores **Adriana Marcela Moreno** y **Esaú Salvador Bravo**, ambos profesores de la Universidad Autónoma de Coahuila (México), con el título *Internet, visualidades y vida cotidiana: una aproximación desde la investigación interdisciplinaria*, nos orienta sobre el necesario esfuerzo que debe ser realizado desde los estudios visuales en pos de superar la materialidad del objeto como propósito único y fundamental de la indagación, alentando la investigación en torno a prácticas que se insertan de pleno derecho en lo cultural pero que son, con frecuencia, desechadas por su talante banal o su carácter cotidiano. Sin embargo, como los mismos autores advierten, la



red debe ser entendida más allá de un mero medio, superando esa noción y enraizando con el concepto de artefacto cultural global, con implicaciones arquitectónicas y técnicas tanto cuanto en su dimensión política, ecológica o cognitiva.

Los artefactos visuales generados desde la red, los GIFs o los *memes*, por poner dos ejemplos paradigmáticos, nos permiten acercarnos no a una realidad, sino al modo en que esa realidad es vista y la ideología de los productores de tal visión, y al peligro que ello conlleva, además de enfrentarnos a los efectos y respuestas que en nuestro entorno inmediato se generan. Las imágenes en circulación por la red digital, sean imágenes pobres, fragmentarias, conversacionales, etc., por la amplitud de las interrelaciones en un contexto determinado que generan y por la implicación social que solicitan, quedarían por tanto muy cerca del ámbito de los procesos artísticos definidos como relacionales, pues pueden ser asimiladas perfectamente a la definición que Bourriaud desplegó en su obra *Estética relacional*, como ejemplo de que “la parte más vital del juego que se desarrolla en el tablero del arte responde a nociones interactivas, sociales y relacionales” (2008: 6).

## **Referencias**

Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.

**Dossier**  
**"Visualidades online"**

## **Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF<sup>1</sup>**

marina@antropologiavisual.com.ar

---

por Marina Gutiérrez de Angelis  
docente e investigadora, co-directora del Área de Antropología Visual de la UBA (Argentina)

### **Resumen**

Nacidos a finales del siglo XX, los GIFs han regresado de la mano de las redes sociales. No son un simple formato de compresión sino una imagen intermedial. Ya sean consideradas imágenes pobres, conversacionales, intermediales, banales o artísticas, conforman un conjunto disperso y fragmentario que responde al principio de clonación y réplica de la imagen digital. ¿Qué relación establecen los GIFs con fórmulas visuales que atraviesan el tiempo? Desde los más simples y masivos hasta el GIF ART o los implantes del Net Art, este artefacto visual es uno de los protagonistas indiscutibles de la cultura visual 2.0.

**Palabras clave:** cultura visual, GIF, redes sociales, *Pathosformeln*, imagen digital.

### ***From Atlas Mnemosyne to GIPHY. The survival of images in the era of GIF***

#### **Abstract.**

Born at the end of the 20th century, GIFs have returned with social networks. They are not a simple compression format but an intermedia image. Whether they are considered poor images, conversational, intermedia, banal or artistic, they make up a dispersed and fragmentary group that responds to the principle of cloning and replicating the digital image. What relationship do GIFs present with visual formulas that travel through time? From the simplest and most massive to the GIF ART or the implants of Net Art, this visual artifact is one of the indisputable protagonists of the 2.0 visual culture.

**Keywords:** Visual Culture, GIF, Social Networks, *Pathosformeln*, Digital Image.

---

<sup>1</sup> Una versión de este texto se publicó en *e-imagen Revista 2.0* (núm. 3, 2016), Sans Soleil Ediciones.

## **Del Atlas Mnemosyne a GIPHY. La supervivencia de las imágenes en la era del GIF**

### **Introducción**

Entre 2012 y 2013 dos palabras ingresaron al diccionario Oxford: GIF y *Selfie*. No se trata de un asunto de fechas – por cierto muy recientes – sino del reconocimiento oficial de dos tipos de imágenes propias de lo que denominamos *cultura visual 2.0*. La historia del GIF se remonta a los años ochenta. El *Graphic Interchange Format* fue presentado por primera vez en 1987, creado por la empresa CompuServe. Tenía un objetivo claramente práctico y técnico ya que la empresa necesitaba un formato de archivo de imagen en color para la descarga de ficheros. Este tipo de imágenes fueron olvidadas durante un buen tiempo. Las redes sociales las revivieron recientemente, dándoles un nuevo impulso tanto en lo que se refiere a su uso como a sus características técnicas.

A simple vista pueden resultar imágenes sin ninguna importancia, meros residuos fragmentarios de la comunicación en la era digital. Pero si consideramos el incremento exponencial del intercambio de GIFs en internet en los últimos años debemos asumir que son más que un simple divertimento. Es común encontrarnos con críticas que reducen a la imagen a una especie de lenguaje empobrecedor, una especie de analfabetismo anestesiaste de las redes sociales. Pero este trabajo se propone abordar el fenómeno de los GIFs insertándolos en una historia más amplia – la de las imágenes – buscando comprender el modo en que éstas circulan y se comparten en un contexto cultural específico – el de la cultura visual 2.0. Buscamos reflexionar sobre el modo en que se constituyen como imágenes intermediales que transmiten fórmulas de la expresión y la emoción. Nos preguntamos, ¿qué relación establecen los GIF con fórmulas visuales que atraviesan el tiempo? ¿Por qué estas imágenes parecen condensar expresiones, sentidos y emociones universalmente compartibles? ¿De dónde proviene el poder de su fascinación y proliferación? Estas imágenes, junto con los grandes archivos visuales en internet “expresan todas las contradicciones de la muchedumbre contemporánea: su oportunismo, su narcisismo, deseo de autonomía y creación, su incapacidad para

concentrarse o decidirse, su permanente capacidad de transgredir y su simultánea sumisión” (Steyerl, 2014: 43). Son una “instantánea de la condición afectiva” global, hecha de neurosis, paranoia y miedo, así como de diversión y distracción.

El GIF no es solamente un formato de compresión de imágenes. Si bien sus cualidades técnicas están íntimamente ligadas a su amplia difusión, su presencia en un contexto cultural específico viene determinada por toda una serie de factores materiales, técnicos y espaciales que no pueden ser ignorados. De la naturaleza de los soportes dependen, por lo tanto, los modos en los que una imagen puede ser producida, reproducida, visualizada, manipulada y archivada, así como su capacidad de permanecer en el tiempo. En general, las imágenes materiales nunca son inmortales. Cada una se encuentra dotada de características especiales que determinan su tiempo de obsolescencia, de alteración, de descomposición (Pinotti y Somaini, 2016: 139). Desde cierto punto de vista, los GIF forman parte de una genealogía de medios portadores de imágenes en movimiento. Los juegos ópticos del siglo XIX pueden ser vistos como sus antepasados inmediatos. Como señala Belting, la experiencia medial con imágenes es un ejercicio cultural (2007: 16). Pero el GIF no puede ser pensado por fuera de la lógica de las redes sociales y sus modos de circulación y transmisión.

Como vemos, los GIFs son un medio portador complejo, enlazado entre viejas y nuevas prácticas visuales. En el contexto cultural que denominamos 2.0, podemos caracterizarlos a partir de ciertos rasgos propios de las *imágenes pobres* que describe Hito Steyerl (2014). Estas imágenes recorren la web como fantasmas, viajando entre conexiones lentas, comprimidas, reducidas, *ripeadas*, mezcladas, copiadas y pegadas en distintos canales de difusión. Las imágenes pobres ponen el valor en la accesibilidad antes que en la calidad, transforman el valor de exhibición en valor de culto, las películas en *clips* o la contemplación en distracción. La genealogía de estas imágenes es dudosa, fragmentaria e incierta. Estas imágenes también evidencian el lugar central que tienen para miles de usuarios/os, que se toman el tiempo para crearlas. Junto a su valor de cambio existe otra forma de valor definida por la velocidad, la intensidad y la difusión. En ese sentido, las imágenes pobres lo son en tanto su pérdida de calidad en favor de su velocidad para ser compartidas y transmitidas. Pero también adquieren un carácter



efímero y diluyente. Si, por un lado, atentan contra el valor fetichista de la calidad, por el otro acaban integradas en un “capitalismo de la información que prospera en lapsos de atención comprimidos, que se basa en la impresión antes que en la inmersión, en la intensidad antes que en la contemplación, en las vistas preliminares antes que en las versiones finales” (Steyerl 2014: 45). Estas imágenes presentan una dualidad particular, puesto que la circulación de imágenes pobres alimenta tanto las cadenas de montaje mediáticas como las economías audiovisuales alternativas.

El GIF es una imagen pobre en cuanto a su calidad y es parcial, fragmentaria, copiada en cuanto a sus orígenes. Forma parte de la dispersión digital, donde la lógica es la de la **apropiabilidad**, el conformismo o la experimentación. Al igual que los *memes*, se han convertido en las protagonistas preferidas para la interacción de usuarios/os en las redes sociales. Esta capacidad masiva de crear y compartir contenidos en forma simple y rápida ha dado nacimiento a lo que André Gunthert denomina *imagen conversacional* (Gunthert, 2015). La imagen conversacional, de la que el *selfie* es uno de sus ejemplos principales, se caracteriza por una serie de elementos que la conexión móvil permite. La conversación digital busca la interacción y el intercambio, se basa en la provocación de la interacción y las respuestas. El *selfie* fue y es objeto de ataques y análisis diversos, incluidos los de la decadencia moral y la demonización de los dispositivos móviles. Junto al teléfono inteligente es una de las figuras más importantes de la ideología de la desconexión, que ilustra el absurdo de una vida continuamente documentada. En ese sentido, Gunthert señala que hemos pasado de la época de la reproductibilidad técnica de la imagen a la de su **apropiabilidad digital**, mientras que para W. J. T. Mitchell nos encontramos en la era de su reproductibilidad *biocibernética* (2014:107).

### **Las imágenes y las emociones en la era del GIF**

En 2012 un usuario subió a la plataforma IMGUR un GIF en el que se veía a John Travolta en una escena de la película *Pulp Fiction*. Conocido ahora como “La confusión de Travolta”, en sólo diez días alcanzó más de tres millones de reproducciones (imagen 1). Tres años después, en 2015, otro usuario editó la escena y llevó a Travolta a un supermercado junto al texto “Mi gesto cuando le pregunto a mi hija, ¿qué quieres por

Navidad? Y ella responde: una muñeca". A partir de allí se hizo viral. El autor subió las instrucciones para poder reutilizar y hacer nuevos GIFs con la imagen, acompañándolas del hashtag #ConfusedTravolta (imagen 2). El principio del GIF es similar al de los *memes* en cuanto a los modos de apropiar una imagen y reutilizarla infinitas veces. Pero en el caso del GIF el movimiento y la repetición de un gesto, una reacción o una situación a partir de una imagen se convierten en el secreto de su éxito. Estas acciones, que parecen ser sólo resultado de un carácter lúdico y anestésico en las redes, nos imponen el desafío de reflexionar sobre el modo en que operan las imágenes en internet y cómo impactan en la cultura.

Actualmente la cantidad de sitios dedicados a la creación de GIFs animados crece sin límite. Sitios ineludibles como GIPHY o Tumblr acumulan colecciones que no paran de crecer. Lo destacable de estos inmensos archivos mundiales es que las imágenes se clasifican, se agrupan y reagrupan una y otra vez a la velocidad de las noticias y redes temáticas que les van dando forma. Un uso común que se observa por ejemplo en sitios como Twitter es la utilización de imágenes – tanto *memes* como GIFs – para figurar situaciones, reacciones y emociones (imagen 3). También la comunicación a través de aplicaciones de chat para teléfonos móviles permite el intercambio de *emoticons*, *emojis* y GIFs. Su uso es masivo y cada una de estas aplicaciones renueva y agranda su arsenal de imágenes para interactuar en las conversaciones. La preferencia por las imágenes para chatear e intercambiar mensajes puede ser vista como un retroceso comunicativo o empobrecimiento. Pero la imagen no es un "lenguaje" pobre. Autores como Gottfried Boehm (2011) proponen comparar el modo de significación de lo visual con una lógica de la intensidad o de las fuerzas, una inteligencia icónica que evoca una manera diferente de pensar. El modo en que Boehm utiliza la palabra iconología supone un desplazamiento del logos al icono, o mejor dicho, del icono como logos. Mostrar y decir son dos experiencias culturales diferentes. Se trata de una lógica que se construye al percibir, por ello ha de ser separada del modelo lingüístico en el cual se realiza al hablar. Esta distinción entre dos lógicas diferentes (mostrar/decir; visual/verbal) otorga a los GIFs la capacidad de corporizar nuestros gestos en interacciones que no son cara a cara sino virtuales, pero también dan cuenta de la diferencia entre dos formas de expresión

completamente diferentes: mostrar no es lo mismo que decir (imagen 4). El GIF nos permite mostrar nuestro gesto corporal, un sueño, una reacción, pero a través del arsenal de fórmulas visuales que se nos ofrecen. El político o el acontecimiento que se parodian en un GIF – o, incluso, nosotras/os mismas/os – son ubicados dentro de un arco temporal – en absoluto lineal – propio de una imagen de la que toma su fuerza.

Los grandes archivos de GIFs como GHIPY nos enfrentan a una especie de atlas desordenado de la cultura visual contemporánea. Expresan una clara intención clasificatoria de las expresiones y reacciones humanas. En 1872, el libro de Charles Darwin, *La expresión de las emociones en el hombre y en los animales*, presentaba un detallado estudio ilustrado a través de fotografías sobre el universo gestual humano. La novedosa cámara fotográfica, que podía congelar y recorrer con sumo cuidado los rostros y sus sutiles movimientos, demostraba que la imagen era un aliado incomparable para desplegar su impulso taxonómico. El objetivo era calificar las emociones y sus correspondientes expresiones. La influencia de la teoría de Darwin entre las disciplinas sociales es suficientemente conocida, aunque este libro haya sido curiosamente olvidado y descuidado. Más de un siglo después, la influencia de esta taxonomía de las emociones se puede ver encarnada en la conocida serie de televisión *Lie to me* (2009), en la que un experto se dedica a descubrir los engaños y mentiras de sus entrevistados a través de la decodificación de un extenso catálogo de gestos faciales y corporales que se manifiestan como una especie de lenguaje verbal descifrado (Gutiérrez De Angelis, 2016). Desde la historia del arte, poco tiempo después de publicado el libro de Darwin, en Alemania y Austria se comenzó a delinear un campo de estudio que – como señala Agamben – continúa siendo el de una ciencia sin nombre (Agamben, 2007).

Los aportes de la teoría del arte y la psicología alemana de fines del siglo XIX sobre la imagen y las emociones fueron ignorados por la historia del arte clásica. La emoción fue considerada una temática demasiado ambigua como para ser abordada desde los parámetros del formalismo o el clasicismo. Como señala Freedberg,

la historia del arte primero tenía que ser académica y por lo tanto no emocional. Es significativo que el libro de E. H. Gombrich, *Arte e Ilusión*, tal vez el mejor

intento jamás realizado de conciliar el arte y la psicología científica, apenas haga referencia a las emociones y ni siquiera mencione la tradición alemana que elaboró y enlazó el carácter físico con la emoción (Freedberg, 2014: 172).

La relación entre el aspecto formal de una obra y los efectos psíquicos, las respuestas emotivas y físicas, no fue asumido como un tema legítimo del campo del arte. Paralelamente, estos aportes olvidados y descartados influenciaron los trabajos que se gestaron en las primeras tres décadas del siglo XX en Alemania y en Austria. Estas ideas cobraron forma e impulso en los escritos de Aby Warburg, Walter Benjamin y George Simmel, entre otros.

El estudio de Darwin tuvo un impacto en la obra de Aby Warburg. La biblioteca que tanto se preocupó en coleccionar tenía el preciso objetivo de ser “una colección de documentos que se refieren a la psicología de la expresión humana”. Warburg buscaba comprender la fuente mental de toda iconografía, los fundamentos de la imagen en tanto soportes formales de la expresión de sentido (Severi, 2010: 50). Las influencias de los estudios de Vischer lo llevaron a plantear que la intensidad de las imágenes es un fenómeno que va mas allá del simple placer estético, puesto que la imaginación es una constante producción de imágenes, como las oníricas, donde la proyección de las emociones intensifica la representación visual. La consecuencia de esta interacción es que connotaciones mentales ausentes en la imagen externa pueden tornarse parte esencial de las mismas. La experiencia visual era para Vischer “una experiencia inextricable” que no caracterizaba solo al arte sino a una característica del ser humano (Severi, 2010: 54). La teoría de la empatía influyó en el trabajo de Warburg al punto de permitirle desarrollar un método de análisis de las imágenes que rompía con el enfoque clásico ligado al placer estético y que anunciaba la idea de un pensamiento visual en el ser humano. En los últimos años, David Freedberg ha propuesto pensar la conexión entre arte, emoción, cuerpo y cerebro incorporando los aportes de las neurociencias. Si bien no es el objetivo reseñar aquí estas investigaciones, puede resultar prolífico indagar una conexión en particular, aquella que enlaza movimiento con emoción. Aquello que Freedberg describe como “reaccionar como si uno estuviese comportándose de manera física sin

comportarse realmente de ese modo” (Freedberg, 2014). Sin duda en el concepto de *Pathosformeln* de Warburg estos elementos también son un tema común, puesto que es un concepto que busca comprender de qué modo se compromete el cuerpo con las imágenes y como responde emocionalmente ante ellas. Warburg y otros teóricos, como Vischer, Lotze y más tarde Maurice Merleau-Ponty, exploraron la idea de que la sensación de implicación física en una imagen provocaba tanto una sensación que tendía a imitar el movimiento como la generación o acentuación de respuestas emotivas en los espectadores (Gutiérrez De Angelis, 2016).

Como señala Didi-Huberman, las emociones vienen desde muy lejos, son como “fósiles en movimiento” que pertenecen a una historia antigua e inconsciente. Las fórmulas de la emoción no son sino el modo en que sobreviven en nosotros y evidencian su carácter necesariamente cultural y colectivo. Las emociones necesitan ser compartidas porque la historia de las imágenes puede y debe ser leída como una historia de las emociones figuradas, de los gestos que Warburg denominó *fórmulas del pathos* (Didi-Huberman, 2016: 42). Las *fórmulas de la emoción* son un entramado indisoluble entre carga emotiva y fórmula iconográfica. Poseen la capacidad de sobrevivir al paso del tiempo y conservar y transmitir contenidos, formas y emociones. GIFs y *memes* pueden ser pensados bajo estos conceptos como vehículos de transmisión de estas fórmulas. Un concepto que puede resultar útil para comprender este modo de activación de las imágenes es el de *figura*, propuesto por Gabriel Cabello. La figura funciona como un operador de movimiento que logra que un objeto convoque imágenes más allá de su visibilidad objetual (Cabello, 2013: 164). La figura no puede ser tratada como una cosa, puesto que es un modo de establecer conexiones significantes entre las cosas. La raíz de lo figural no tiene, por lo tanto, su raíz en lo visible sino en la esfera de lo visual, en una matriz fantasmática. De allí que Didi-Huberman proponga una historia warburgiana de fantasmas, donde el objeto debe ser pensado en el espacio existente entre el objeto y la práctica social, pero también dentro de un dispositivo que organiza la experiencia y genera emociones y significaciones, un dispositivo de montaje que teje relaciones y articulaciones entre diferentes materiales, objetos y formas. Con esto no estamos planteando que las redes sociales o los portales dedicados a archivar GIFs puedan



considerarse como un atlas en sí mismo. En todo caso son conjuntos aleatorios y dispersos que requieren un trabajo sobre el archivo y el montaje propios del atlas de Warburg. El *Atlas* fue pensado para encontrar relaciones secretas entre la diversidad de sistemas que relaciona a partir del trabajo propio del montaje.

Tomemos como ejemplo un GIF que en 2016 recorrió las redes sociales y fue compartido una y otra vez durante la emisión del capítulo donde reviven a Jon Snow, personaje central de la famosa serie de HBO *Game of thrones* ([imagen 4](#)). La escena no es casual. Se puede ver su cuerpo sin vida sobre una mesa de piedra. El ambiente llega a su máxima tensión cuando se espera la sorpresiva y necesaria resurrección. El GIF circuló acompañado de los mas diversos comentarios, ideas y chistes. Ese momento del regreso a la vida es tomado para construir un GIF de pocos segundos. Es decir, una fórmula ligada a la resurrección transmite su fuerza a la nueva imagen. Una fórmula antigua y superviviente en un nuevo medio portador como lo es el GIF. Al instante, las imágenes son convocadas construyendo sentidos transversales que deben ser rastreados para comprender su difusión ([imagen 5](#)), ([imagen 6](#)), ([imagen 7](#)). Porque las relaciones de afinidad entre las imágenes no devienen una mera relación formal. La profunda conexión entre todos estos medios pone en evidencia el carácter de **medios mixtos** – en el sentido que le otorga Mitchell – que todos estos elementos manifiestan. Producen esa “experiencia inextricable” de la que hablaba Vischer. Las fórmulas de la emoción implican la idea de una vida póstuma de las imágenes, pero no sólo de las formas sino de la eficacia, de su capacidad para suscitar una creencia.

Como señala Severi – retomando el análisis de Settis –, cuando Pisano esculpe el ángel tomando la imagen de Hércules extraído de un sarcófago romano no está refiriéndose sólo al referente iconográfico sino que busca capturar el *pathos*, la fuerza del joven Hércules, y transferirla a la imagen cristiana. Quiere polarizar la fuerza de una imagen precedente en una nueva representación (Severi, 2010: 331). El poder de la imagen no reside en una especie de acumulación iconográfica sino en una *disonancia iconográfica*, puesto que la fuerza de una se incorpora a la de otra o, por el contrario, se produce una *transgresión inesperada* (Severi, 2010: 332) ([imagen 8](#)), ([imagen 9](#)). Es decir,

no sólo se producen continuidades culturales sino fracturas. Con la imagen de Jon Snow podríamos trazar esas disonancias y transgresiones.

¿Qué relación establecen los GIF con fórmulas visuales que atraviesan el tiempo? ¿Por qué estas imágenes parecen condensar expresiones, sentidos y emociones universalmente compartibles? ¿De qué modo, como señala Eisenman, la repetición de estos actos de inscripción mimética incorpora en nuestro cuerpo antiguos hábitos y expresiones? (Eisenman, 2014: 14). Aparentemente banales o graciosos, los GIFs tienen cada día más presencia en las redes sociales y la vida cotidiana. Son un fenómeno cultural que va más allá del simple divertimento. De hecho, el archivo nacional de Estados Unidos ha convertido parte de su archivo documental al formato GIF. Las imágenes seleccionadas han sido cargadas directamente en el portal GIPHY. Recordemos que recientemente este portal ha declarado la importante cifra de 100 millones de usuarios diarios. El uso de estas imágenes de archivo históricas, de las cuales se seleccionaron hasta el momento 182, no es sólo un acto banal y de moda (imagen 10). Una mirada más atenta de las imágenes permite reconstruir la interesante selección de fórmulas que ha hecho el archivo norteamericano. Las palabras clave de esos GIFs son más que elocuentes: #Flag, #americanflag, #worldwarII, #iwojima, #marinecorps, #marines, etc.

Esto demuestra la estrecha e histórica relación entre las imágenes y la figuración del poder. Algunas imágenes o secuencias de imágenes parecen tener el poder de influenciar la memoria colectiva produciendo comportamientos y relaciones específicas. En los últimos diez años, los conflictos políticos se han librado en buena parte como una guerra de las imágenes expansiva, en la que las redes sociales han sido protagonistas de la circulación, difusión e intentos de censura de lo más variados. La destrucción de las estatuas de los Budas de Bamiyán, los videos de Isis, las fotos de tortura de Abu Ghraib o las caricaturas de Charlie Hebdo son sólo unas pocas muestras del papel central que tienen para producir comportamientos e influenciar en el pensamiento. El poder de las imágenes siempre ha sido objeto de control, incluso en el ámbito de los sueños. El Concilio de Trento – por ejemplo – puso un claro énfasis en la experiencia visual y en la comunicación visual, donde los sueños y las visiones se convirtieron en un terreno de disputa para controlar la imaginación individual. En otro contexto, como el de *Paprika*

(2006), el animé basado en la novela de Yasutaka Tsutsui, la relación entre las imágenes internas del sueño y las externas se pone en cuestión para manifestar su compleja relación. La relación entre la realidad y el mundo virtual de los sueños lleva también a una interesante reflexión de su protagonista: “¿No crees que los sueños e Internet son parecidos?”.

¿Cómo podemos entonces relacionar al GIF y al *meme* con la historia de las imágenes y su tiempo anacrónico? En su libro *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present*, W.J.T Mitchell (2012) introduce la idea de la clonación icónica. Esa capacidad de réplica otorga a las imágenes una vida diferente, “una vida nueva, virulenta, proporcionada a las imágenes con la invención de Internet y la fotografía digital, la forma en que las imágenes se ‘clonan’ y circulan con increíble rapidez, invirtiendo a veces su significado y regresando para atormentar a sus productores” (2012: 15). Estas imágenes no responden a un principio técnico de reproducción para ser copiadas sino a la lógica de la clonación. Para Mitchell (2011) clonación y terrorismo son las figuras constitutivas del *giro pictorial* contemporáneo. Los GIFs y *memes* son clones digitales de fragmentos, réplicas de imágenes apropiadas a la vez que “formas cuasi vivas (como los virus) que dependen de un organismo huésped (nosotros mismos) y que no pueden reproducirse sin la participación humana”(Mitchell, 2014: 102).

La aplicación del concepto de *meme* a las imágenes apropiadas en la red puede resultar útil. Como señala Andrea Pinotti, Warburg introdujo en su análisis el término *Mneme* (propuesto por el fisiólogo Richard Semon en 1904) para referirse a la memoria icónica social y *engramma* para expresar las fórmulas expresivas (Pinotti, 2016: 426). La integración de la mnemética de Warburg y la memética de Dawkins con la internet-memética corre el riesgo de convertirse en una metodología vacía si no se asumen en forma crítica las implicaciones éticas y políticas del proceso icónico en juego. Enfrentar estos archivos mneméticos contemporáneos exige un laborioso trabajo ya iniciado por Warburg sobre sus tablas repletas de imágenes heterogéneas en blanco y negro y que las herramientas digitales pueden potenciar. Un ejemplo de esta metodología crítica es el desplegado por Stephen Eisenman en el libro *El Efecto Abu Ghraib* (2014) donde la indignación civil ante las infames fotografías de soldados norteamericanos torturando a

prisioneros iraquíes pasó del escándalo a la aceptación (imagen 11). Eisenman se pregunta: ¿es posible que un gran número de estadounidenses haya llegado a aceptar la tortura como una aburrida cuestión rutinaria? ¿Hay algún tipo de vínculo entre formas y distancias temporal y culturalmente? ¿Existe una memoria visual que las atraviesa? La respuesta es afirmativa. Esa aprobación o aceptación de las imágenes se explica por su adscripción a una herencia iconográfica donde los vencedores se representan humillando a los vencidos y estos bajo el *pathos* del sufrimiento embellecido y la subordinación. Esas imágenes son una especie de fórmula almacenada en la memoria y en el cuerpo. La larga tradición de estas representaciones de la tortura se inscribe dentro de la ideología opresiva del amo y del esclavo en nuestro pensamiento y en nuestro cuerpo permitiendo un olvido moral (Eisenman, 2014: 140) La relación entre estas fórmulas y las imágenes de las redes sociales nos enfrentan también al lado oscuro y anestesiante del *Mneme* (Pinotti, 2016: 428). Es por eso que entre los ejemplos que analiza Andrea Pinotti se encuentra también el de las imágenes de tortura de Abu Ghraib. En agosto de 2004 un blog británico propuso una serie de instrucciones para realizar un "Lynndie", haciendo referencia a la fotografía de la soldado Lynndie England junto a prisioneros iraquíes torturados en 2003 (imagen 12). Junto a estas imágenes, hemos ubicado como contraparte una fotografía del artista canadiense Jonathan Hobin. La fotografía forma parte de la serie *In the Playroom*, donde se recrean los eventos más brutales de las últimas décadas con niños, sugiriendo el modo en que estas imágenes se transforman en un juego dentro de un nuevo universo infantil con terroristas y torturadores (imagen 13).

La era de la reproductibilidad digital y la **interactividad medial** nos obliga necesariamente a construir nuevas miradas teóricas para emprender un verdadero trabajo de reflexión crítica sobre este fenómeno. Si denunciamos simplemente su carácter anestesiante perdemos de vista su potencialidad estética y estésica, a la vez política y ética (Pinotti, 2016: 428). Hemos intentado describir algunas de las características de los GIFs como imágenes propias de la cultura visual contemporánea. Desde sus particularidades técnicas y sus modos de existencia en la red, así como el modo en que funcionan como vehículos para la figuración de fórmulas visuales y emocionales. El GIF puede servir como un medio de expresión de emociones en un chat o como un juguete

óptico y reflexivo. Desde fragmentos de video a elaborados trabajos de diseño y artísticos, se manifiestan desde los formatos más simples y de baja calidad hasta los más complejos. Eso ha dado lugar al surgimiento del GIF Art en internet. La transgresión de la imagen que cobra vida se recupera en su corta duración y eterna repetición. Artistas como Micaël Reynaud o Bill Domonkos, por ejemplo, utilizan viejas fotografías, films e imágenes de archivo para elaborar sus GIFs. Otros apelan a las fórmulas matemáticas y los patrones, la ilustración o la animación (imagen 14). Estos artistas tienen como sala de exposición sus sitios web, Tumblr, +Google, Facebook y diversas redes sociales en las que se pueden experimentar sus trabajos, descargar, compartir. Estos trabajos dan cuenta de que la creación de GIFs puede ser de lo más simple y repetitiva hasta realmente compleja y elaborada. Pero el GIF Art no habita solamente las redes. Existen diversos proyectos que articulan los GIFs con la realidad aumentada. Es el caso de GIF-ITI App, a través de la cual murales cobran vida, o las intervenciones públicas en espacios urbanos en las que el arte, junto con las nuevas tecnologías, trasladan los GIFs al mundo real (imagen 15). El GIF-ITI se convierte en algo más que una imagen de interacción o conversacional en la red, ingresa en el terreno de la realidad aumentada conjugando los elementos propios del arte urbano, la dimensión artística y, en ocasiones, la contra-información, la crítica y la intervención política. El arte digital en la red implica esta intermedialidad protésica que parece no tener un límite definido, ya que existe el Net Art Implant. El artista Anthony Antonellis se implantó un chip subcutáneo recargable de 1 K de capacidad que contiene un GIF (imagen 15). Para ver la obra se necesita un dispositivo móvil y la aplicación para Android creada por el artista.

Los GIFs parecen condensar en su breve existencia y simplicidad técnica una serie de elementos propios de la cultura visual contemporánea. Ya sean consideradas imágenes pobres, conversacionales, intermediales, banales o artísticas, conforman una especie de *Atlas* en el que las fórmulas de la emoción ponen en acción su disonancia iconográfica, su transgresión inesperada y su tiempo anacrónico. Las plataformas que los albergan son un gran síntoma de la cultura visual contemporánea.



## Bibliografía

Agamben, Giorgio. La potencia del pensamiento: ensayos y conferencias, Anagrama: Madrid, 2007.

Andrea Pinotti y Somaini, Antonio. Cultura Visuale. Immagini, Sguardi, Media, Dispositivi, Piccola Biblioteca Einaudi: Turín, 2016.

Belting, Hans. *Antropología de la imagen*. Katz Editores: Buenos Aires, 2007.

Boehm, Gottfried. "¿Más Allá Del Lenguaje? Apuntes Sobre La Lógica de Las Imágenes", en: *Filosofía de la Imagen*, Universidad de Salamanca, 2011.

Cabello, Gabriel. "Figura. Para acercar la Historia del Arte a la Antropología", *Revista Sans Soleil*, (1), 2013, pp. 6–17.

Eisenman, Stephen F. El Efecto Abu Ghraib. Una historia visual de la violencia, Sans Soleil Ediciones: Argentina, 2014.

Freedberg, David. "Empatía, Movimiento y Emoción", en: *Estudios de la Imagen: Experiencia, Percepción, Sentido(S)*, Shangrila: España, 2014, pp. 159-210.

Gunthert, André. "La consécration du Selfie. Une Histoire Culturelle", *Études Photographiques* 32, 2016.

Gutiérrez De Angelis, "De lo visible a lo invisible: Las imágenes y las emociones en la Edad Media", *e-imagen Revista 2.0*, nº3, Sans Soleil Ediciones:Vitoria Gasteiz-Buenos Aires.

Mitchell, W. J. T. "La plusvalía de las imágenes", En: *Estudios de La Imagen. Experiencia, Percepción, Sentido(S)* Shangrila: España, 2014.

Mitchell, W.J.T. *Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present*. University of Chicago Press, 2011.

Pinotti, Andrea. "La replica non indifferente. Mosse di iconologia politica all'epoca dell'internet-Meme", En: *Percorsi Dell'immaginazione. Studi in Onore Di Pietro Montani*, Luigi Pellegrini Editore: Cosenza, 2016, Pp. 417–432.

Severi, Carlo. *El sendero y la voz: una antropología de la memoria*. Sb: Buenos Aires, 2010.

Steyerl, Hito. *Los Condenados de La Pantalla*. Caja Negra: Buenos Aires, 2014.

## ***Memes políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0***

julietapestarino@gmail.com, gretawinckler@gmail.com

por **Julieta Pestarino y Greta Winckler**

investigadoras, docentes y doctorandas en el Área de Antropología Visual de la UBA (Argentina)

### **Resumen**

El siguiente trabajo abordó la circulación y proliferación de los llamados “memes” online surgidos al calor del debate presidencial televisivo acontecido en noviembre de 2015 en Argentina. A partir de una metodología propia de la etnografía virtual y la Antropología Visual, pudimos observar las imbricaciones políticas de los usuarios-televidentes-ciudadanos a través del uso y creación de las llamadas “imágenes pobres”, asociadas con nuevas políticas de accesibilidad que establecen jerarquías dentro de la cultura visual.

**Palabras clave:** meme, imagen pobre, circulación, eficacia, etnografía virtual.

### ***Political Memes: digital appropriability in the web 2.0***

#### **Abstract**

The following piece of work introduces an approach to the circulation and proliferation of the so-called online *memes* that were created during the presidential debate which was broadcasted on live TV in 2015 in Argentina. By using the methods that virtual ethnography and Visual Anthropology offer, it was possible to observe the political imbrication and participation of the users-viewers-citizens throughout the creation of images referred as “poor”, which are associated with new policies of accessibility that introduce new hierarchies within the visual culture.

**Keywords:** meme, poor image, circulation, efficacy, virtual ethnography.

## **Memos políticos: apropiabilidad digital en la web 2.0**

### **Introducción**

El siguiente trabajo intenta abordar la circulación y proliferación de los llamados “memes” online surgidos al calor del debate presidencial televisivo acontecido en noviembre de 2015 en Argentina. La creación y propagación de imágenes de este tipo fue realizada de forma inmediata y hasta simultánea con el debate presidencial, que se transmitió en vivo por varios canales de aire. De este modo, los memes generados fueron de difusión y recepción masiva a través del uso de las redes sociales, no sólo durante el debate mismo sino también en los días subsiguientes.

Para aproximarnos a dichos memes analíticamente retomaremos la perspectiva que piensa y plantea una relación entre la circulación de este tipo de imágenes y la construcción de relaciones de poder específicas. Para ello, es necesario explorar el mundo de las llamadas *imágenes pobres*, asociadas con nuevas políticas de accesibilidad que establecen nuevas jerarquías dentro de la cultura visual, así como una nueva forma de producir conocimiento asociada a la *hiper-visibilidad* (Cardoso Pereira y Zerené Harcha, 2014). A su vez, se hará hincapié en la capacidad de evocación de los memes y sus características, que permite pensar estas imágenes como “programables”. Para ello, se ponen en tela de juicio las relaciones entre “original” y “copia” (“fidelidad”, en términos de Dawkins, a quien se atribuye la creación del término “meme” en 1976), así como la preocupación por la circulación rápida y masiva más que por la calidad. Se tendrán en cuenta elementos claves de los memes pensados desde las teorías de la comunicación a partir de su clasificación de acuerdo a su alcance, longevidad, fecundidad y fidelidad (Pérez Salazar, Aguilar y Guillermo Archilla, 2014).

La preocupación, entonces, por el estudio de la cultura visual asociada a los flujos de imágenes online nos lleva también a plantearnos la importancia de adentrarnos en metodologías propias de una etnografía de lo virtual (Christine Hine, 2004), que piensa

internet como una tecnología de la comunicación y que se inscribe dentro del campo de estudio de la Antropología Visual.

## **Memes**

Muchas de las teorías actuales sobre fenómenos relativos a las tecnologías y redes sociales retoman elementos propios de las teorías de la comunicación y de la semiótica como, por ejemplo, los conocidos aportes de Charles Peirce. A su vez, se recuperan modelos de trabajos de otras disciplinas, como los aportes del modelo matemático de Claude Shannon y Warren Weaver de 1949, o el modelo de epidemiología social de Gabriel Tarde del siglo XIX, que busca entender qué es exactamente lo que se difunde/ expande a través de las redes sociales.

Justamente el concepto de meme es retomado desde la biología evolutiva. Data de 1976, cuando el zoólogo inglés Richard Dawkins plantea los primeros antecedentes de la *memética* dentro del campo de la zoología evolutiva. Dentro de esta disciplina el meme se trata de una unidad de sentido de imitación que se transmite transversal y longitudinalmente en las poblaciones, es decir, entre diversos grupos dispersos pero intercomunicados, y a través de sucesivas generaciones. Por lo tanto, se trata de una "unidad de imitación" dentro de un mecanismo de transmisión cultural que tiene como mayor potencial comunicativo su capacidad de *replicación* (su capacidad de ser transmitido transversal y longitudinalmente), lo cual ocurre cuando el meme es empleado por diversos individuos de manera reiterada. De este modo, el meme posee un potencial comunicativo cuyo sentido es sólo compartido por aquellos que lo han incorporado dentro de sus bagajes simbólicos (Pérez Salazar et al, 2014: 81). Esta "replicación", no obstante, muchas veces sufre alteraciones a partir de un proceso de experimentación que se realiza con los memes, lo cual es permitido por la lógica que atraviesa a este tipo particular de imagen: una lógica de la *apropiabilidad* (Gutiérrez de Angelis, 2016: 5).

Teniendo en cuenta estas observaciones, autores del campo de la Comunicación Social como M. R. Lissack (2004) resaltan dos características propias de los memes en internet: su *poder de evocación* (asociado al lugar que le otorgan a la interpretación) y su *eficacia*, vinculada en ese mismo poder interpretativo, así como a su *propagación viral*.

Dicha propagación es posible gracias a las características clásicas de este tipo de archivo, como su baja resolución, fácil transmisión y autoría anónima. Hablaremos entonces de memes siguiendo la definición propuesta por Pérez, Aguilar y Guillermo (2014) como un “recurso empleado por grupos específicos, a partir de procesos de apropiación y reinterpretación de un conjunto de signos en circulación en diversos entornos del ciberespacio” (Pérez Salazar et al, 2014: 80).

Los llamados memes online podrían incluirse dentro de lo que Hito Steyerl (2014) denominó *imágenes pobres*, es decir, aquellas que poseen una mala calidad y una resolución sub-estándar (Steyerl, 2014: 33). Las imágenes pobres generalmente son utilizadas y modificadas por múltiples usuarios, construyendo redes globales y dispersas de distribución gratuita y genealogía dudosa, en términos de la autora. Son imágenes, entonces, que pierden nitidez y son comprimidas, pero ganan velocidad gracias a una “ética del remix y la apropiación, que permite la participación de un grupo de productores y productoras mucho más amplio que nunca” (Steyerl, 2014: 42). A su vez, este tipo de imagen incorpora en nuestros cuerpos no sólo hábitos sino expresiones, que Marina Gutiérrez de Angelis propone pensar como actos de inscripción mimética (2016: 2). Este punto se conecta con los aportes del fisiólogo R. Semon a principios del siglo XX. Semon presenta a lo que denomina *mneme* como una memoria social y colectiva que trasciende a un solo individuo. Esta *mneme* deja trazos impresos en la sustancia cerebral de las personas – en sus cuerpos – y son esos trazos lo que Semon introduce como *engrammi* (Pinotti, 2016: 425). Como se puede apreciar, estos son los conceptos que usa Aby Warburg al pensar la vida póstuma de las imágenes: *mneme* como una memoria icónica social y el *engramma* como ciertas fórmulas expresivas inscritas en los cuerpos (Pinotti, 2016: 426). En esta nueva “inteligencia icónica”, en palabras de Boehm, lo que prima es la lógica de la intensidad de lo visual: su *impresión* antes que su *inmersión* (Gutiérrez de Angelis, 2016: 15). A su vez, la circulación de estas imágenes hace converger la visualidad de las grandes cadenas mediáticas y una economía visual alternativa, mezclando entretenimiento y reflexión crítica. Aquí reside entonces la pregunta por la dimensión política de los memes.



## **Los memes políticos: paisajes de la política en la cultura visual 2.0**

Según Vasiliki Plevriti (2014), los memes abarcan un amplio rango de temáticas a las que recurren mediante procesos de intertextualidad, ya sea entre memes mismos como con elementos pertenecientes a la cultura popular. En particular, en el presente artículo trabajaremos exclusivamente sobre un grupo de memes surgidos en relación al debate entre los dos candidatos a futuro presidente de Argentina que llegaron a la instancia de *ballotage* (también llamada "segunda vuelta"): Daniel Scioli y Mauricio Macri. El debate tuvo lugar el 15 de noviembre 2015 en la Facultad de Derecho de la Universidad de Buenos Aires, y fue organizado por la entidad "Argentina Debate".<sup>1</sup> Con una duración de una hora y media, fue televisado en vivo y seguido por la gran mayoría de los votantes del país, en un contexto de fuerte polarización política (imagen 1).<sup>2</sup>

Mientras el debate estaba sucediendo y ambos candidatos iban hablando, fueron surgiendo memes que comenzaron a circular inmediatamente por redes sociales como Facebook y Twitter, con una amplia difusión también por Whatsapp. De este modo, mientras mirábamos el debate por televisión, llegaban a nosotros memes por diversas vías de comunicación, en relación a cruces de frases que acababan de tener ambos candidatos. Ya se venían generando imágenes de memes durante todo el proceso de campaña, tanto para elecciones generales primero como para *ballotage* después, haciendo alusión a diversos aspectos de los candidatos y sus partidos políticos.

Sin embargo, lo que particularmente llamó nuestra atención sobre los memes seleccionados para el presente artículo fue que en su gran mayoría surgieron *mientras* el debate sucedía o de forma inmediatamente posterior. En ellos se condensan, de este modo, muchas de las características del *medioactivismo* y la ironía virtual típica de los

---

<sup>1</sup> Como es explicado en la propia página web: "Argentina Debate es una iniciativa impulsada por un grupo de jóvenes empresarios que comparten valores y su compromiso con el bien común, y CIPPEC, una organización independiente y apartidaria que trabaja para mejorar la calidad del debate público. [...] Es clave que las primeras figuras políticas se apropien de esta iniciativa y que el debate presidencial sea el símbolo de un cambio cultural. La iniciativa busca crear un espacio plural, multisectorial y no partidario. Hoy ya son parte de Argentina Debate referentes de la vida pública, política y cultural del país, de reconocida trayectoria, que desde un espacio colectivo contribuyen a pensar la estrategia e impulsar al armado de una coalición más amplia" <http://www.argentinadebate.org/>.

<sup>2</sup> Pocos días después, tuvo lugar la segunda vuelta electoral y Mauricio Macri resultó ganador con el 51% de los votos.

memes, los cuales mediante la alusión a simples montajes de personajes y elementos por todos conocidos (por ejemplo, pertenecientes a la serie *Los Simpsons*) generan un mensaje de fácil interpretación. Esta característica se suma a otra de las razones que los vuelven tan populares: su sencilla e instantánea transmisión. Con el advenimiento de la web 2.0, la producción y difusión de contenidos experimentó una transformación absoluta, un punto de inflexión sin retorno coronado por el surgimiento de los teléfonos inteligentes y las redes sociales. Los memes son imágenes pobres en cuanto a su calidad, y fragmentarias en cuanto a sus orígenes. Forman parte de la dispersión digital, donde la lógica es la de la apropiabilidad, el conformismo o la experimentación. El carácter interactivo-colaborativo de las redes sociales transformó por completo internet y potenció su desarrollo con la llegada de los móviles inteligentes (Gutiérrez De Angelis, 2016). Siguiendo a la misma autora:

Esta capacidad masiva de crear y compartir contenidos en forma simple y rápida, ha dado nacimiento a lo que André Gunthert denomina “imagen conversacional” (Gunthert 2015). La imagen conversacional se caracteriza por una serie de elementos que la conexión móvil permite. Su objetivo es la notificación en directo de una situación que está dirigida específicamente a un receptor. La imagen se convierte en un mensaje donde la interpretación depende en gran medida del triángulo formado por su remitente, la imagen y el destinatario. En otras palabras, presenta un alto grado de dependencia del contexto. Ese contexto no es solamente el espacio-temporal donde se encuentra la persona que publica esa imagen, sino en gran medida también del contexto de la red social donde lo hace. La conversación digital busca la interacción y el intercambio, se basa en la provocación de la interacción y las respuestas. Con este fin, es necesario proporcionar materiales que generen respuestas. Los [memes] comparten elementos propios de las *imágenes pobres* y las *imágenes conversacionales* a los que se pueden sumar la *clonación*, la *réplica* y el *movimiento*. En ese sentido, Gunthert señala que hemos pasado de la época de la reproductibilidad técnica de la imagen a la de su *apropiabilidad digital*,

mientras que para W. J. T. Mitchell a la era de su *reproductibilidad biocibernética* (Gutiérrez De Angelis, 2016: 7)

Plevriti plantea una continuidad entre los memes y las formas tradicionales de la sátira (política) que podemos rastrear hasta la Antigüedad grecorromana, haciendo un recorrido por formatos utilizados durante el Renacimiento, la Ilustración y finalmente la televisión en épocas más recientes, viendo hoy en día los memes como una práctica satírica propia de la era digital (2014: 11, 13). Formatos como panfletos, novelas, poemas, caricaturas, films y canciones hoy abren paso a los memes como una nueva fórmula. La pregunta que el autor se hace es si los memes políticos son efectivamente una herramienta de crítica política o una mera forma de entretenimiento que puede llegar a trivializar la política (2014: 5).

La relación entre la cultura popular y la política ha sido extensamente pensada en las ciencias sociales, muchas veces incluso de forma peyorativa respecto del rol de la cultura popular, asociada a la oralidad y las tradiciones folklóricas, en oposición a un origen letrado de la cultura política ligada fundamentalmente con la modernidad (Plevriti, 2014: 37). ¿Por qué pudo haberse presentado dicho contraste dicotómico? Nancy Baym asocia el legado modernista con la separación tajante entre seriedad y entretenimiento (cit. en Plevriti 2014: 37), más allá de que muchos políticos en época de campaña intentan identificarse con personajes o fórmulas de la cultura popular para ganar apoyo (y votos, consecuentemente). Por lo tanto, lo que se debe analizar aquí también es la relación entre la construcción política y el humor, que por supuesto debe pensarse socio-situadamente (por ejemplo, de acuerdo a la pertenencia étnica, a las edades, género, entre otros), así como el peso que tienen las emociones y la afectividad a la hora de entender los procesos políticos (imagen 2).

En el trabajo citado en este apartado, Plevriti se basa en la investigación de Sam Friedman *Comedy and Distinction: The Cultural Currency of a "Good" Sense of Humour* (2014) respecto de las relaciones entre el humor y el capital cultural. Según este trabajo, los sujetos que poseen un alto capital cultural resaltaron su interés por el humor creativo e inteligente que incluye cierto grado de esfuerzo intelectual a la hora de comprenderlo,

rescatando a la comedia como una herramienta artística y pedagógica (Plevriti, 2014: 25). El elemento humorístico es recurrentemente retomado en la producción de memes, utilizado en nuestro caso para realizar críticas tanto sobre el debate en sí mismo como sobre alguno de los dos candidatos en cuestión por la oposición.

Este punto se ejemplifica en el caso del meme de la [imagen 3](#), citando a sectores políticos de diverso signo, tanto a "macristas" seguidores de Mauricio Macri, como a "La Cámpora", agrupación kirchnerista afín al candidato Daniel Scioli, al igual que a sectores que no llegaron a la segunda vuelta electoral, como Nicolás del Caño por el Frente de Izquierda y de los Trabajadores (FIT) y Margarita Stolbizer por el Frente Progresista. En este meme se ve condensada una intertextualidad múltiple, ya que hace alusión a figuras de la política nacional, como por ejemplo al ex presidente argentino Carlos Menem, así como a elementos de la cultura popular, como a un personaje de *Los Simpsons*. Asimismo, en el caso de Margarita Stolbizer hace referencia al spot de campaña de su coalición (cuyo slogan fue "yo ya gané") ([imágenes 3, 4 y 5](#)).

Retomando el concepto de "risa satírica y crítica" que propone el historiador del arte argentino José Emilio Burucúa, podemos comprender los memes políticos dentro de esta categoría, dado que es una risa que "[...] ataca sin violencias físicas ni injurias a los poderosos en el gobierno, en la vida intelectual y en la religión, a los políticos, los eruditos, los sacerdotes; ella apunta a la corrección de las costumbres [...]" (2007: 51). El autor menciona que, en los siglos XVI y XVII, los grabados se volvieron un "[...] arma ideológica y propagandística nueva con un potencial inédito de infiltración social. Imagen y textos satíricos, puestos en paralelo en una misma hoja suelta ilustrada, estuvieron a la orden del día" (2007: 61). En una época de conflicto bélico (fundamentalmente debido a las guerras de religión del siglo XVI y la Guerra de los Treinta Años del siglo XVII), dichas piezas se convirtieron en una forma de "burla" y "escarnio" del enemigo. Esto, en parte, se vincula con el contexto político del momento y con acontecimientos específicos y de gran importancia que se sucedieron.

Como Burucúa propone, "las escenas históricas discurren rápidamente hacia la sátira" (2007: 66) y lo mismo podríamos pensar ante la proliferación de imágenes que disparó el debate presidencial en 2015 y sobre todo el hecho del cambio de gobierno

posterior luego de doce años de un determinado modelo político propuesto por el kirchnerismo desde 2003. Entendemos, entonces, que la gran proliferación de memes políticos se da en un marco de cambio de escenografía política de marcada relevancia y gran contraste con la época previa. En ambas situaciones, la aquí propuesta así como la que analiza Burucúa, podemos entrever cómo las imágenes cobran sentido dentro de un contexto social específico así como se asocian a determinadas estéticas; en el caso de los memes, recobran figuras de la cultura popular (programas de televisión, otros memes famosos y reconocidos, íconos de la cultura popular, etc.) y en el caso de las imágenes de los siglos XVI y XVII, una hibridación entre la forma humana y la animal,<sup>3</sup> apelando a lo “monstruoso” y al “ser grotesco”.<sup>4</sup>

Retomando a Jacques Rancière, podemos pensar que:

La dimensión política (...) radica en las intervenciones que se pueden operar en la experiencia común y que se traducen en unas formas particulares de visibilidad así como en la inversión/transformación de los ordenamientos jerárquicos de las formas de hacer y, por lo tanto, en el hecho de permitir el acceso o no de ciertos individuos a ciertos aspectos de lo sensible (cit. en Casasbuenas Ortiz, 2014: 53).

Pese a que el autor lo propone dentro de la esfera del arte,<sup>5</sup> podemos pensarlo en el marco de la intervención política que habilitan los memes; en primer lugar, porque existe un acceso a la creación de memes cada vez más fácil a través de diversas plataformas de internet. Existen sitios web que facilitan la creación de memes a partir de plantillas pre-

---

<sup>3</sup> Hoy en día, siendo ya Mauricio Macri presidente, podemos pensar como ejemplo similar la popularización de la idea “Macri Gato” que asocia al mandatario con el animal, siguiendo una tradición lunfarda y popular de la Argentina (“gato” se asocia a quien “gatilla”, es decir, el que tiene el dinero para pagar, o al lacayo del líder al interior de la cárcel, por ejemplo), aunque dicho análisis excede los objetivos del presente trabajo.

<sup>4</sup> Por ejemplo, dos xilografías impresas en Wittenberg en 1523: el *Papa-asno* y el *monje-becerro* (Burucúa, 2007: 67).

<sup>5</sup> No queremos realizar una división tan tajante en cuanto a imágenes online/arte dado que, como propone Brad Troemel, las imágenes que circulan por las redes sociales son muchas veces concebidas como obras de arte inicialmente aunque luego, al ser transformadas y compartidas en internet, los usuarios no sepan que se hallan ante una obra de arte (la idea de “audiencia accidental”) (2012).

existentes, como pueden ser Meme Generator, Quickmeme o MemeCreator (Plevriti 2014: 15). A continuación vemos un ejemplo de la página web Political Memes, en donde es posible acceder a numerosos memes sobre diversas temáticas políticas, subir memes ya creados, e incluso crear el propio. Para su creación, el sitio cuenta con una serie de imágenes estándar (que son ampliamente utilizadas para memes de todo tipo de temáticas) y la opción de incluir dos líneas de texto: una superior (que generalmente es la frase principal) y otra inferior (que generalmente es el remate del "chiste"). Asimismo, también es posible subir imágenes propias como base, aunque la tipografía final será siempre la misma en todos los memes generados por este sitio web (imagen 6).

La cita de Rancière se vuelve aplicable porque también los memes, al ser imágenes producidas por los usuarios de las redes sociales (es decir, en su característica de ser *user-generated*), ponen en juego una cierta capacidad de agencia para la intervención social (Casasbuenas Ortiz, 2014: 31). Estamos aquí entonces ante la idea de "usuarios/ciudadanos" que proponen Elisenda Ardévol y Gemma San Cornelio (2007: 15). A partir de la circulación de los memes políticos podemos pensar que, efectivamente, desde el campo visual que se construye en el marco de la cultura visual 2.0 se lleva a cabo un campo político específico, retomando la premisa de W.J.T. Mitchell de indagar la construcción visual del campo social (2003: 28).

Dado que se ha vuelto más sencillo producir los propios memes (siendo accesible para un público cada vez mayor), habilidades y conocimientos sobre edición fotográfica con programas específicos y manipulación visual ya no son un requerimiento obligatorio (Plevriti, 2014: 15). Es interesante retomar, en relación a este punto, nuevamente el trabajo de Steyerl, quien afirma que la *imagen pobre* es "una bastarda ilícita de quinta generación de una imagen original. (...) Testimonian la violenta dislocación, transferencia y desplazamiento de imágenes: su aceleración y circulación en el interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual" (Steyerl, 2014: 34). Entre memes de diversas temáticas muchas veces las imágenes base se repiten, así como el formato. Un ejemplo característico es la distribución del meme de la imagen 3, en donde se reinterpreta una misma situación según diversos puntos de vista mediante diferentes imágenes. En estos formatos colectivamente creados y compartidos es en donde radica gran parte de la

rápida efectividad del meme, ya que su potencial expresivo está basado en procesos sociales que le dan un significado compartido.

### **Apuntes metodológicos: antropología en internet**

Christine Hine (2004) propone pensar que “[...] el ciberespacio no necesariamente tiene que ser visto como un lugar apartado de cualquier conexión con la ‘vida real’. (...) Internet se conecta de formas complejas con los entornos físicos que facilitan su acceso” (2004: 80). Al trabajar con y en internet, debemos tener en cuenta el vínculo entre lo real y lo virtual, la frontera entre lo *offline* y lo *online*. De acuerdo con Tony Simpson (2011), a partir de “lo viral” pueden difundirse y provocarse distintos fenómenos que van desde lo político hasta lo emocional/personal. Teniendo en cuenta que los memes con los que trabajamos fueron obtenidos mayoritariamente a través de redes sociales (Facebook, Twitter y difusión vía Whatsapp) y fueron arrancados de sus contextos originales de producción, la reconstrucción de su circulación debe pensarse en torno a las características de dónde han sido hallados o cómo han sido transmitidos y compartidos. Como apunta nuevamente Hito Steyerl “la imagen ya no trata de la cosa real, el original originario (...) trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturas y flexibles” (2014: 48) (imágenes 7 y 8).

Asimismo, al trabajar con imágenes de baja calidad, de producción muchas veces amateur y con falencias técnicas (desenfocadas, degradadas, hasta ilícitas), también trabajamos con imágenes de rápida circulación y de inserción inmediata en el imaginario público, siendo parte también de una constitución de la subjetividad de los usuarios de las redes. Estos elementos se asocian a lo que Paula Cardoso Pereira y Joaquín Zerené Harcha denominan *hiper-visibilidad* (2014: 315). Debemos trabajar entonces con jerarquías propias de la economía visual que tienen sus propias políticas de accesibilidad y que trazan una línea delgada entre los observadores y los participantes activos. Es posible pensar los memes como imágenes que se relacionan con la configuración actual de proyectos políticos (relación *offline-online*), económicos y culturales. ¿Qué pasa con esta cultura visual que se genera a partir de la circulación de imágenes pobres?

Desde la antropología, es posible retomar los aportes de Victor Turner (1986) sobre la antropología de la experiencia y el drama, y decir que todos somos “productores culturales” en tanto nos aboquemos a la creación de productos culturales a partir del ensamblaje de medios de comunicación y códigos sensoriales. En términos de Turner, el consumo y producción de imágenes entraría dentro de la esfera liminal de la performatividad cultural, ya que todo tiende a ser registrado, grabado, filmado o fotografiado y nuestros actos más cotidianos pueden experimentarse como una actuación para una audiencia real o imaginaria (Ardévol y San Cornelio, 2007: 8).

### **Conclusiones**

La popularización de las tecnologías digitales de la imagen junto con el desarrollo de programas informáticos y sitios web para compartir imágenes y videos en internet han transformado el escenario de los medios de comunicación, introduciendo nuevas prácticas de producción, distribución y consumo de productos culturales (Ardévol y San Cornelio, 2007: 2). La pregunta por la conectividad y la viralidad, para muchos autores, es una pregunta por la estabilidad del orden político y la capacidad de aquello que se transmite en las redes de desestabilizar dicho orden o apuntalarlo, como propone Ulises Ali Mejias (2012), a partir del proceso de *commodification of the social*, esto es, una delegación cada vez mayor de procesos sociales a la esfera del mercado (2012: 6). Steyerl señala al respecto que “la circulación de imágenes pobres alimenta tanto a las cadenas de montaje mediáticas capitalistas como a las economías audiovisuales alternativas” (2014: 46), y nos aclara que la posibilidad de viralidad y masividad no significa que se haga uso de estas oportunidades sólo para fines progresistas, ya que mediante el mismo circuito también surgen proclamas de odio y spam. Las mismas redes por las que circulan las imágenes pobres constituyen una plataforma para un frágil nuevo interés común, como un campo de batalla para las agendas comerciales y nacionales (Steyerl, 2014: 42).

En palabras de Ardévol y San Cornelio (2007), este escenario encauza el cruce entre dos lógicas que colapsan en internet, la lógica transmediática de las industrias culturales frente a las prácticas transmediáticas de la gente. La primera conlleva la



concentración empresarial y la diversificación de las industrias culturales en la producción de bienes de consumo intertextuales, defendiendo sus productos a través de leyes de copyright. La segunda supone la apropiación, modificación y reelaboración de estos productos y la autoproducción que, a través de internet, se redistribuyen de forma abierta (Ardévol y San Cornelio, 2007: 7). La pregunta por los circuitos anónimos, dispersos o incluso con pequeños grupos organizados, de imágenes como son los memes online, es una pregunta por la *producción de sentido, su relación con las nuevas tecnologías, la recepción que de dichas imágenes se tiene (efectos) y también una pregunta por los procesos de construcción política.*

## Bibliografía

Ardévol, Elisenda y San Cornelio, Gemma. "Si quieres vernos en acción: YouTube.com. Prácticas mediáticas y autoproducción en Internet", en: *Revista Chilena de Antropología Visual*, ISSN-e 0717-876X, octubre, 2007, págs. 1-29, 2007.

Burucúa, José Emilio. *La imagen y la risa*. Ed. Periférica: Mérida, España, 2007.

Cardoso Pereira, Paula y Zerené Harcha, Joaquín. "Revolutions of resolutions: about the fluxes of poor images in Visual Capitalism", en: *tripleC: Communication, Capitalism & Critique*, núm. 12 (1), 2014, pp. 315-327. Consultado el 20 de mayo de 2017: <http://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/viewFile/510/545>.

Casasbuenas Ortiz, María José. "Irrumpiendo en lo visible. Reflexiones sobre la práctica investigativa y las imágenes en la red", en: Guarini, Carmen y Marina G. De Angelis (eds.) *Antropología e Imagen. Pensar lo visual*. Sans Soleil: Buenos Aires, 2014, pp. 29-54.

Gutiérrez De Angelis, Marina. "Del Atlas mnemosyne a GIPHY: La supervivencia de las imágenes en la era del GIF", en: *e-imagen Revista 2.0*, núm. 3, Sans Soleil Ediciones: España-Argentina, 2016. ISSN 2362-4981. Consultado el 20 de mayo de 2017: <http://www.e-imagen.net/project/del-atlas-mnemosyne-a-giphy-la-supervivencia-de-las-imagenes-en-la-era-del-gif/>

Hine, Christine. *Etnografía virtual*. Ed. UOC: Barcelona, 2004.

Mejías, Ulises Ali. *Off the network. Disrupting the digital world*. University of Minnesota Press: Londres, 2012.

Mitchell, William John Thomas. "Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual", en: Brea, José Luis (coord.). *Estudios Visuales I*, pp.17-40, 2003.

Pérez Salazar, Gabriel; Aguilar Edwards, Andrea; Guillermo Archilla, María Ernestina. "El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake", en: *Argumentos*, vol. 27, núm. 75, mayo-agosto, pp. 79-100. Distrito Federal, México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, 2014.

Pinotti, Andrea. "La replica non indifferente. Mosse di iconologia politica all'epoca dell'internet-meme", en: *I percorsi dell'immaginazione. Studi in onore di Pietro Montani*. Guastini, Daniel y Adriano Ardivino (comp.). Cosenza, Italia: Pellegrini Editores, 2016.

Plevriti, Vasiliki. *Satirical user-generated memes as an effective source of political criticism, extending debate and enhancing civic engagement*. Centre for Cultural Policy Studies, University of Warwick: Coventry, Inglaterra, 2014.

Simpson, Tony D. *Virality. Contagion theory in the age of networks*. University of Minnesota Press: Londres, 2011.

Steyerl, Hito. "En defensa de la imagen pobre", en: *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra: Buenos Aires, 2014.

Troemel, Brad. "The accidental audience", en: *The New Inquiry* (2012). Consultado el 20 de mayo de 2017: <http://thenewinquiry.com/essays/the-accidental-audience/>.

## ***Internet, visualidades y vida cotidiana: una aproximación desde la investigación interdisciplinaria***

adrihana@gmail.com, esaubravo@uadec.edu.mx

---

por **Adriana Marcela Moreno Acosta y Esaú Salvador Bravo Luis**  
profesores investigadores en la Universidad Autónoma de Coahuila (México)

### **Resumen**

Se presenta la experiencia de los autores como investigadores y coordinadores del nodo de investigación interdisciplinaria: "Internet, Visualidades y Vida Cotidiana" que hace parte del Doctorado en Ciencias y Humanidades para el Desarrollo Interdisciplinario, programa coordinado por centros de investigación de dos universidades mexicanas: la UNAM y la UAdeC. El nodo estudia las visualidades contemporáneas como un vector que atraviesa la vida social, en contextos en los cuales la información se gestiona y circula cada vez más en soportes no sólo textuales sino audiovisuales. Se plantea la visualidad como un concepto que desborda las imágenes y por lo tanto vuelve necesarias las aproximaciones desde puntos de vista en donde también se desplacen los posibles ejes epistemológicos para el abordaje de los objetos de estudio/conocimiento.

**Palabras clave:** interdisciplina, internet, visualidades, vida cotidiana.

### ***Internet, visualities and everyday life: an approximation from interdisciplinary research***

#### **Abstract**

The experience of the authors as researchers and coordinators of the interdisciplinary research node: "Internet, Visualities and Everyday Life" is presented in this paper. That is part of the Doctorate in Sciences and Humanities for Interdisciplinary Development, a program coordinated by research centers of two Mexican universities: UNAM and UAdeC. The node studies contemporary visualities, as a vector that goes cross social life, in contexts in which information is managed and circulates more and more on not only textual media but also visual and audiovisual media. Visuality is considered as a concept that overflows the images and therefore makes necessary the approximations from points of view where the possible epistemological axes are also displaced for the approach of the objects of study / knowledge.

**Keywords:** interdiscipline, internet, visualities, everyday life.

## ***Internet, visualidades y vida cotidiana: una aproximación desde la investigación interdisciplinaria***

### ***Las visualidades como campo de estudio interdisciplinar***

La propuesta de este nodo/línea de investigación interdisciplinaria es resultado del trabajo previo de los autores en temas relacionados con el uso y apropiación de tecnologías electrónicas con capacidad de interconexión a la red en espacios de la vida cotidiana, en donde los elementos visuales y audiovisuales son fundamentales. El estudio interdisciplinario propuesto para el abordaje de las visualidades contemporáneas asume que los procesos actuales de digitalización permiten producir, compartir y consumir imágenes, sonidos y textualidades en red – por tanto, el actual ecosistema comunicacional interconectado así como la presencia de los dispositivos electrónicos de registro y producción de imágenes – resultan componentes centrales de la génesis de las formas actuales de la imagen, aquella que debe denominarse electrónica y que amerita ser estudiada atendiendo su complejidad desde la unión de distintos ejes analíticos. ¿Cómo produce sentidos la imagen electrónica?, ¿nos ubican los dispositivos y los flujos contemporáneos de información en formatos visuales y audiovisuales frente a nuevas formas de la visualidad?

Para Debray, la imagen que no soporta la misma práctica que sus antecesoras no puede llevar el mismo nombre (Debray, 1994). En este sentido, abordamos entonces este objeto de estudio/conocimiento con postulados provenientes de los estudios visuales junto con perspectivas teóricas de los estudios de tecnología y cultura, la sociología de la tecnología, las humanidades digitales y la sociocibernética. Todo ello con la intención de que estas aproximaciones nos permitan llegar a interpretaciones multidimensionales de procesos sociales contemporáneos en los que la visualidad es protagonista.

Desde finales del siglo XX se han dado valiosos debates, han surgido diversos posicionamientos y definiciones acerca de la denominación de cultura visual; desde nuestro punto de vista, pensar en este término y ya no en las imágenes como unidades

individuales implica, en términos generales, un necesario esfuerzo por comprender e indagar más allá de la materialidad de los objetos, lo cual invita a cuestionar también los actos de visión y los modos de producción de la visualidad en contextos específicos.

Estos giros, tanto el pictórico, propuesto por W.J.T. Mitchell, como el icónico, nombrado así por Gottfried Boehm, no nos encaminan a la búsqueda de una respuesta, sino que más bien tratan de establecer la génesis de las preguntas que nos permitirán estudiar procesos que desbordan la descripción y el análisis estético formal, para orientarnos hacia el entendimiento de las visualidades como la manifestación de los actuales artefactos culturales surgidos como complejas redes de relaciones en la red de internet. La visualidad así entendida y atravesada por los otros dos elementos de nuestra tríada, es una red de relaciones posibles entre sujetos, objetos y prácticas, que incluyen la práctica de ver, lo biológico y lo tecnológico, ambos componentes estrechamente articulados en contextos socio-culturales e históricos específicos.

Para Mieke Bal (2004) el objeto de los estudios de la cultura visual puede ser mejor definido no en términos de materialidad sino a partir de las funciones que dichos objetos cumplen; para el caso de este nodo de investigación, esas funciones se desarrollan en un contexto particular delimitado por la interrelación de los tres elementos que componen la construcción de la tríada propuesta, a saber: primero, internet entendido como un artefacto cultural que desborda la noción de "medio de comunicación"; las visualidades, específicamente aquellas relacionadas con la digitalización de toda la cadena para la producción, distribución y consumo de información en formatos visuales y audiovisuales, lo que nos exige un replanteamiento de muchas definiciones, categorías y modelos de análisis; y, finalmente, la vida cotidiana como un espectro multidimensional de coordinación de acciones que permite a los individuos experimentar el mundo y otorgar sentidos en espacios en donde la co-presencia, las tensiones y las contradicciones modelan y estructuran la vida social.

Bajo estas premisas, la transversalidad de esta perspectiva realiza análisis contextuales, sociales y culturales a través de aproximaciones al estudio interdisciplinario de los artefactos visuales que nos permiten describir y comprender las demandas ontológicas actuales de lo visual y lo audiovisual en red y que involucran las dimensiones

de poder y los discursos hegemónicos del *ver* y el *hacer* (Mitchell, Moxey, Brea, Bal, Buck-Morrs, Boehm, entre otros); por lo tanto, se trata de una línea de la que se esperan desarrollar aproximaciones críticas a las condiciones actuales de la visualidad digital y en red.

Si entendemos que el poder opera a través de la tecnología, con su eficacia para la persuasión y la seducción, y que la hegemonía establece las formas de condicionar las rutas de conocimiento, consideramos urgente abonar a las aproximaciones críticas y complejas de los estudios visuales y buscar en la interdisciplina nuevas rutas para comprender en distintas dimensiones y profundidades, y a través del estudio de esta densidad de las relaciones, los procesos de circulación de la información y el conocimiento, rastreando también propuestas con intereses discursivos críticos y/o contravisuales (Mirzoeff, 2016).

La visualidad es un concepto que desborda las imágenes mismas y, por lo tanto, serán necesarias aproximaciones desde puntos de vista en donde también se desplacen los posibles ejes epistemológicos para el abordaje de estos objetos de estudio/conocimiento. El objetivo central del nodo estriba en estudiar lo cotidiano, el ocio, lo aparentemente banal, porque allí se construye y transforma el tejido de lo visual. En el caso de internet, las políticas de dominación administran los consensos, los discursos impuestos; por tanto, las modulaciones hacen parte de la vida en la red y se producen en formatos visuales, sonoros y textuales. A partir de ello, no es menor preguntarse: ¿cómo se ha transformado la vida cotidiana con el uso de internet?, ¿cómo se ha modificado el conocimiento con la imagen digital?, ¿cómo se ha transformado el trabajo?, ¿podemos hablar de un conocimiento experto versus un conocimiento *amateur* en cuanto al manejo de estos lenguajes multimedia? y, de ser así, ¿la tensión de estos conocimientos radica en la técnica, en la acreditación institucionalizada, en el reconocimiento de otros?, ¿cuál es la relación entre las visualidades y el capitalismo contemporáneo?, ¿cuáles son las transformaciones, modulaciones, mutaciones del capitalismo en este panorama?, ¿cómo se desarrollan los regímenes de visualidad contemporáneos en internet?, ¿quién participa, bajo qué normas, con qué límites, por qué son estas las reglas y no otras? , ¿cómo se lleva a cabo en la actualidad la “gestión de la visibilidad”?, ¿estamos frente a

marcos homogenizadores, que generan aspiraciones apenas superficiales de diferenciación? Es decir, ¿cómo se llevan a cabo actualmente relaciones y procesos en los que la tecnología interconectada y la visualidad se convierten en un condicionamiento histórico y material de la vida cotidiana?

Para responder estas preguntas debemos recurrir también a una metáfora visual, pues será necesario observar, describir y comprender no sólo “lo visible” – las capas aparentemente banales, virales, superficiales de la cotidianidad en internet – sino también abogar por adentrarse en las capas profundas que permiten construir el andamiaje que sostiene la superficie que se mira; pues, en palabras de Diodato (2011), indagar sobre el plexo de la dimensión participativa en internet obliga a cuestionar los desdoblamientos en los canales de transmisión de la información que configuran y condicionan los niveles de participación sobre una interfaz determinada. Es decir, atender al (des)dibujamiento de las franjas de contacto entre las temporalidades de las actualizaciones tecnológicas y sus prácticas pues, éstas ,al tiempo que encadenan a la imagen electrónica a sus precursoras, como el cine y la televisión, también las liberan de ellas porque sus condiciones actuales de producción no tienen precedentes.

Si buena parte de la información que circula en la red de datos de internet se encuentra en formatos audiovisuales, el trabajo del nodo nos permite dar cuenta de las formas en las que se tejen prácticas y procesos cotidianos en red; así, los cruces interdisciplinarios permiten identificar estratificaciones de lo que vemos y hacemos tanto en las interfaces como en las pantallas. Al interior del nodo se busca proponer investigaciones con perspectivas de análisis críticas producto de enfoques cualitativos, sustentadas en un necesario trabajo de campo; por lo tanto, la constatación empírica se constituye por el trabajo teórico-reflexivo y la experiencia empírica. Bajo un modelo sistémico proponemos elaborar teórica y empíricamente un recorte de la realidad que nos permita comprender y definir un objeto ya no de estudio, sino de conocimiento. Así, entender los fenómenos actuales de la visualidad desde la perspectiva sistémica nos ayuda no sólo a describir sino a re-construir elementos, relaciones, códigos, funciones, estructuras, procesos, integraciones y transformaciones, todo ello para propiciar una comprensión más profunda, equilibrada y armónica (Amozurrutia, 2008), lo que

esperamos no sólo nos posibilite interpretar y teorizar el mundo, sino también buscar transformarlo mediante el empoderamiento que brinda el conocimiento; creemos que, tanto históricamente como en la actualidad, visualidad, conocimiento y poder están íntimamente relacionados, pues sus cruces producen situaciones de dominio sucesivo por relevo de la hegemonía (Debray, 1994).

El nodo de investigación *Internet, visualidades y vida cotidiana* es liderado por investigadores mexicanos, en colaboración y diálogo permanente con académicos de distintos países y universidades en América y Europa. A raíz de la participación de investigadores con formaciones disciplinares diversas (ciencias sociales, ingenierías, artes, educación, ciencias médicas y biológicas, entre otras) se afianza su apuesta por el trabajo interdisciplinario para abordar el conocimiento de los problemas sociales contemporáneos. La modalidad de participación propone una formación en investigación interdisciplinaria basada en establecer fuertes lazos en las relaciones intra e intergrupales entre todos sus miembros. Para que este sea un abordaje no multidisciplinario (suma de disciplinas) sino interdisciplinario se parte de problemas colectivos. El nodo propone construir marcos epistémicos comunes en donde lo visual, lo tecnológico y lo cotidiano sean el motor de indagaciones teóricamente densas, en las cuales los miembros comparten un punto de vista y un marco de preguntas comunes.

### ***IV2C: Internet, visualidades y vida cotidiana***

“Observar no es un acto simple, ni neutral, ni automático... [observar] produce ciclos, anticipaciones y retroalimentaciones del propio proceso de observación”. En este sentido la sociocibernética de Luhmann y Kjelman (Marcuello, 2006: 12) fragua fuertes alianzas entre las ciencias sociales y las ciencias de la naturaleza. Este enfoque de la sociocibernética articula sujeto-objeto y naturaleza, acortando distancias entre la teoría densa y la vida cotidiana. Este elemento es un importante cruce de la triada IV2C, que conforma también un entramado teórico-reflexivo de herramientas que abonan a la consolidación de estudios sobre las tecnologías visuales que se utilizan en la vida cotidiana. Por ello, al interior del nodo IV2C entendemos que la complejidad está asociada de manera directa con la imposibilidad de considerar un fenómeno, proceso o



situación a partir de una sola disciplina. En este sentido, y a partir de nuestra tríada, el grupo de investigación delimita un sistema complejo, una representación de un recorte de esa realidad conceptualizado como una totalidad organizada, es decir, una unidad de análisis que parte de un enfoque sistémico (García, 2006). Asumiendo también que en dicho sistema (nuestra tríada), los elementos no son separables y no pueden ser estudiados aisladamente.

Para poder llevar a cabo esta propuesta de investigación interdisciplinaria, una de las primeras actividades se centra en construir un lenguaje común, que se convierta en la caja de herramientas para la construcción colectiva del conocimiento sobre el tema/problema de interés general, al que luego se incorporaran los conocimientos específicos de los miembros sumando a la construcción del área de interés del nodo. En nuestro caso, la perspectiva de los estudios visuales es indispensable y se complementa con la sociología de la tecnología y estudios críticos de tecnología y cultura, para acercarse a las relaciones de poder y las transformaciones del capitalismo en las que se dan estas visualidades digitales (Aibar, Appadurai, Benkler, Galloway, Howard, Terranova, Parikka, entre otros); por otra parte, los estudios sobre humanidades digitales nos permiten entender las transformaciones en los campos del conocimiento dadas por la digitalización y el manejo de grandes volúmenes de información y datos, así como complejizar los fenómenos relacionados con la participación, lo colaborativo, las inteligencias colectivas y los aprendizajes extendidos (Cobo, Levy, Rheingold, Burdick, Lesing). Además, esperamos que todos los proyectos del nodo tengan dominios empíricos abordados con metodologías cualitativas que incluyan estudios de caso concretos; buscamos, así, rastrear en la vida cotidiana, en lo microsocial y de manera profunda, usos y apropiaciones que nos permitan dar cuenta de la multiplicidad de hechos, relaciones y procesos de la vida en red.

El nodo, entonces, propone el análisis de la cultura visual contemporánea desde las prácticas de la vida cotidiana pero que son potenciadas, condicionadas y controladas por las características materiales y simbólicas de la red de internet; de tal modo, no podemos perder de vista la articulación entre fuerzas y estructuras tecnológicas, políticas, económicas, sociales y culturales. Consideramos que el entramado socio-técnico (Aibar,

1996) que hemos descrito se constituye en una densa red de relaciones entre, por ejemplo, las instituciones, los discursos, los cuerpos y los aparatos interconectados en red, en donde las formas de lo visual, los actos de ver, son fundamentales. De esta manera, el hecho de que lo que nos interesa estudiar “suceda” en internet implica comprender a esta red desde una concepción más antropológica, como un complejo artefacto cultural, el cual, por sus propias implicaciones de arquitectura, programación, operación y transmisión de contenidos, supera la noción de medio. En nuestro complejo reflexivo hacemos énfasis también en la dimensión política, ecológica y cognitiva, lo que permite densificar las interrelaciones entre los sujetos que participan desde diferentes estratos. Parikka (2015) entiende la triangulación anterior como la dimensión ecológica compuesta por un entramado socio-técnico, un entramado cognitivo y un necesario dominio de la naturaleza. Siguiendo a Marcuello (2006) recurrimos al pensamiento sistémico para trazar otros modos de observar los particularismos dominantes.

En lo específico, los proyectos de investigación del nodo buscan construir objetos de estudio/conocimiento que den cuenta del análisis sistémico en uno o más de los siguientes procesos:

- Usos lúdicos de internet, *amateurs*, *proams DIYers*, etc.
- Aprendizajes extendidos en internet (tiempo de ocio) no escolarizado, no institucionalizado.
- Acceso al conocimiento, hacktivismo, software libre, copyright.
- Creación de contenidos autogestionados para internet por pequeñas comunidades.
- Nuevas visualidades (presentación, representación, net-art, creación visual y audiovisual en y/o para internet)

La forma de trabajo que propone el nodo IV2C implica organizar(nos) bajo perspectivas teóricas y metodológicas compartidas que nos permitan, a partir de los proyectos específicos, abonar para responder en colectivo y a través de distintas miradas y recortes, los cuestionamientos integradores que nos planteamos como generalidades de manera

grupal. De esta forma, cada proyecto del nodo ayuda a responder las preguntas generales que como grupo nos estamos haciendo y construimos así una red de conocimientos sobre la triada internet/visualidades/vida cotidiana, a través de la cual esperamos constituirnos como comunidad emergente de conocimiento (Maass, Amozurrutia y González, 2015).

### ***A manera de cierre***

Si entendemos que el conocimiento depende de la estructura de quien conoce y que sólo sucede por aproximaciones sucesivas, delimitar el subsistema con el que trabajaremos no es una tarea agotada, todo lo contrario, requiere de una constante revisión, estableciendo sus condiciones de recorte y de contorno, así como delimitando nuestras preguntas integradoras; en este sentido, el trabajo interdisciplinario desde el enfoque sistémico realizado por grupos de investigación que se acercan a esta propuesta y han atendido diversos problemas de conocimiento resultan de gran ayuda para observar los procesos de organización colectiva, visualizar los retos, pero también las bondades de trabajar bajo estas perspectivas, en las cuales la interdisciplina integra las disciplinas no en los resultados sino desde la propia delimitación de una problemática común, lo que implica también una reflexión a compartida de lo que entendemos por investigación, de su propósito y sus relaciones con la sociedad.

Asumimos con entusiasmo este reto y nos parece importante dar a conocer que estas perspectivas con respecto al estudio de la visualidad están desarrollándose desde Latinoamérica; ese es también un objetivo de este texto y su presentación posee una doble dimensión: la primera radica en dar a conocer nuestra línea de trabajo, la segunda y más importante invita a nutrirla, a fortalecerla desde diversos campos disciplinares para complejizar el campo de los estudios visuales, pues consideramos que, para abordar el estudio de la cultura visual contemporánea, necesitamos percibirla con todos los sentidos y desde diferentes áreas de conocimiento. Nuestra propuesta no busca contraposiciones sino efectos de simbiosis mutua, buscamos tejer un sistema disciplinar extendido y con ello esperamos, a través del trabajo en red y de la mirada interdisciplinar, generar y profundizar líneas de investigación, tesis doctorales, artículos científicos, investigaciones

conjuntas, fortalecer redes temáticas de investigación, establecer puentes con otras comunidades y aportar también, a través de estos estudios específicos, planteamientos para descentrar los discursos del conocimiento sobre la visualidad y justamente abrir puertas ante los particularismos dominantes en la sociedad en red.

### **Bibliografía**

Aibar, E. (1996). La vida social de las máquinas: orígenes, desarrollo y perspectivas actuales en la sociología de la tecnología. REIS 76/96, pp. 141-170.

Bal, M. (2004) [2003] *El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales*. En: Revista Estudios Visuales, (2). Recuperado de: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>

Debray, R. (1994) *Vida y muerte de la Imagen. historia de la mirada en occidente*. Madrid: Paidós Comunicación

Diodato, R. (2011) *Estética de lo Virtual*. México: Universidad Iberoamericana

García. R. (2006) *Sistemas Complejos*. Barcelona: Gedisa.

Maass, M., José A. Amozurrutia, J. A y González, J. (2015). *Cibercultur@ e iniciación en la investigación interdisciplinaria*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades, Colección Alternativas, 1ª edición electrónica. Recuperado de :<http://computo.ceiich.unam.mx/webceiich/docs/libro/CiberculturaWeb.pdf>

Marcuello, Ch. (comp). (2006) *Sociocibernética. Lineamientos para un paradigma*. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.

Mitchell, W.J.T. (1994). *The Pictorial Turn*. En: *Pictorial Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.

Mirzoeff, N. (2016). *El derecho a mirar*. Revista Científica de Información y Comunicación 13: 29 – 65 Recuperado de: <http://icjournal-ojs.org/index.php/IC-Journal/article/view/358>

Parikka, J. (2015) *A geology of media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

## ***La visualización de datos y el arte de archivo: intersecciones, senderos y desvíos***

hugoalonsoplazas@udenar.edu.co

---

por **Hugo Alonso Plazas**

docente en el Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño (Colombia)

### **Resumen**

Este artículo busca acercar varios conceptos desarrollados en las últimas décadas en el ámbito del arte basado en archivo para abordar el campo de producción simbólica de la visualización de datos. Entre estos dos ámbitos se presenta un paralelismo predominante que propicia la comprensión de las características de la cultura contemporánea. A pesar de existir límites conceptuales advertidos por los teóricos del arte con respecto a los límites de la interpretación de las producciones basadas de archivo se busca encontrar las intersecciones, senderos y desvíos presentes en esta confluencia y su relación con la cultura y visualidad contemporáneas.

**Palabras clave:** visualización de datos, bases de datos, archivo, arte, visualidad.

### ***Data visualization and archive-based art: intersections, trails and deflections***

#### **Abstract**

This article attempts to approach a group of concepts developed in the archive-based art field, in the last decades, to the study of data visualization as a symbolic production. Between these two fields exists a prevailing parallelism that enhances the understanding of the contemporary culture. Even though there are some boundaries warned by art critics and theorists related about the limits of interpretation on archive-based productions, this work strives to identify some intersections, trails and deflections that arise in this confluence and their link with contemporary culture and visuality.

**Keywords:** data visualization, database, archive, art, visuality.

## **La visualización de datos y el arte de archivo: intersecciones, senderos y desvíos**

### **1. Introducción**

El archivo como forma simbólica ha despertado la atención del ámbito del arte desde hace poco más de tres décadas, en un tipo de rehabilitación de una de las formas culturales históricas que la modernidad había dejado de lado. Aunque se reconocen variadas manifestaciones estéticas que, desde principios del siglo XX, apuntaban a la dirección del archivo, sólo en los últimos años estas fueron respaldadas por la crítica y la teoría del arte. Estudios como el de Benjamin Buchloh (1999), que reivindica la continuidad y constancia de la obra *Atlas* de Gerhard Richter a través del reconocimiento de la tensión exhibida en sus paneles fotográficos entre la amnesia y la memoria, o el artículo de Alan Sekula (1986), en el cual traza el surgimiento de los archivos fotográficos del siglo XIX como escenarios de representación y control social, son algunos ejemplos de ese reconocimiento. En otra aproximación de interés, Cheryl Simon (2011) considera que la cultura actual presenta un giro hacia el archivo demostrado en la práctica de varios artistas contemporáneos y su crítica a los objetos producidos por los discursos institucionales en la instauración de sus mecanismos de control de la memoria y la sociedad.

En esta misma lógica, la historiadora del arte Anna María Guasch (2005, 2011) reconoce el archivo como una tercera vía en la producción artística del siglo XX que se diferencia de las corrientes modernas de creación de obras únicas y de multiplicación del objeto artístico. El archivo como vía trata de las prácticas artísticas que buscan construir suplementos mnemotécnicos para preservar la memoria. Algunos artistas que, para Guasch, han seguido esta línea desde mediados del siglo XX son Hannah Höch y Kazimir Malevich, así como los fotógrafos Eugène Atget y August Sander; todos a través de la construcción de taxonomías visuales. Asimismo, José Luis Brea (2007) señala al respecto que las prácticas simbólicas basadas en el archivo buscan preservar la memoria a través de la ejecución de funciones clasificatorias de la realidad y la instauración de órdenes de

identidad. Precisamente reconoce rasgos de estas características en el *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg, en el que se indaga por la relación entre memoria, cultura y conocimiento desde el punto de vista de la imagen. Para Brea, el *Atlas* de Warburg es un compendio de la multiplicidad de la cultura visual desde la lógica del archivo.

Los dos autores dan continuidad al planteamiento de Michel Foucault (1970) sobre el concepto de archivo como el sistema de formación y transformación de los enunciados, en el cual se organizan las prácticas del discurso. En esta perspectiva, el archivo es el que define las identidades de los objetos por medio de formaciones enunciativas específicas; en otras palabras, define lo que se puede decir dado que en él se estructuran las categorías de lo decible, al tiempo que se regulan las diferencias. En este sentido, los objetos se ven determinados por la acción de archivo y los efectos que produce en el conjunto. El eco de las ideas de Foucault en las prácticas artísticas las ha rastreado el crítico de arte Hal Foster (2004), quien señala que existe un "impulso del archivo" en el arte contemporáneo. Este impulso se articula por medio de categorías como la colección, el repertorio o la recopilación, y se caracteriza por la ausencia de jerarquía entre los elementos de la obra. De esta manera, las obras se postulan en su condición material frente al espectador. Algunos artistas que, para Foster, ostentan la figura de archivista son Thomas Hirschhorn, Tacita Dean y Sam Durant.

Sin embargo, Foster deja en claro que el arte de archivo tiene poco que ver con las prácticas contemporáneas del arte de base de datos. Esto bajo la premisa de que el eje interpretativo de las obras basadas en archivo es de carácter humano, de ninguna manera mecánico (*machinic*). A esto le añade Foster que los contenidos de estas obras poseen cierto carácter indiscriminado e indeterminado que posterga su comprensión y no puede ser reelaborado por procesos de intercambio. En un ensayo anterior, Foster (1996) ya había definido unos límites a la valoración de productos culturales basados en lógicas digitales en el ámbito de la historia del arte debido a su condición de imagen-mercancía, cuyo propósito final consistía en apoderarse de la conciencia del espectador.

De cierta manera, Guasch concuerda con Foster al disgregar del arte de archivo aquellas prácticas destinadas solamente al almacenamiento, la colección o la acumulación, debido a que carecen de un modelo de consignación propio y suficiente

para generar el acto del recordación; es decir, más allá de los simples modelos de depósito de información, el archivo apunta a la explicitación de las lógicas de organización de dicha información. Cabe recordar que la consignación como fundamento del archivo es un concepto rescatado para el debate intelectual por Jacques Derrida (1997), mediante el cual resalta los modos de coordinación de un corpus como la base del acto del archivo, tanto en el funcionamiento técnico como en la forma de imponer la autoridad. Esta idea da a Guasch el soporte para pensar las prácticas artísticas del archivo como prácticas de interpretación por encima de los procesos tecnológicos de acopio, que ella denomina la prótesis del archivo.

Otra forma de ver la distancia entre los medios tecnológicos y el arte de archivo lo describe de manera tácita el filósofo chileno Andrés Tello (2015) cuando aduce que las prácticas artísticas de archivo buscan subvertir la organización instituida por la ley del archivo desde una posición política en tiempo presente. Esto mediante operaciones de irrupción de la coherencia de las tecnologías de agrupamiento de información en las sociedades de control. A esto se le puede sumar la crítica que hace el semiólogo colombiano Armando Silva (2017) a las formas contemporáneas de la cultura donde se realza más el archivo que aquello que se archiva, como es el caso de las redes sociales, en las cuales las imágenes dejan de cumplir acciones visualizadoras para pasar a ser una cuenta más en los indicadores de la interacción.

Frente a estas posiciones resulta difícil tratar de enmarcar un grupo de trabajos de visualización de datos en el ámbito de las producciones simbólicas de archivo. No obstante, es posible repasar algunos conceptos que permitirían vislumbrar un camino de conexión. En primera instancia habría que volver a Derrida cuando señala que el archivo, más que una lectura del pasado, establece una relación con el porvenir, pues no sólo almacena acontecimientos sino que además los construye. Incluso, puede advertirse en su lectura de Freud que el archivo responde a la lógica compulsiva de la repetición que nunca termina, ya que nunca se deja de archivar; archivar es una acción continua. De la misma forma, Derrida señala que la estructura técnica de la archivación determina, también, la estructura del contenido del archivo, su existencia y su relación con el futuro.



La naturaleza tecnológica de la archivación produce tanto el registro como el acontecimiento, lo cual implica una concepción del futuro.

De la misma forma, Brea señala que el arte – y la visualidad en toda su extensión – es el encargado de memorizar al ser y, en esta lógica, el arte basado en los medios digitales ocupa un lugar destacado en la medida en que su memoria – la que denomina memoria RAM, en analogía con la función de registro temporal de los medios digitales – corresponde con los modelos de gestión del conocimiento del mundo simbólico contemporáneo. En esta intersección se puede vincular también a Lev Manovich (2006, 2008), quien reconoce la base de datos como una forma cultural propia de la era del ordenador. La base de datos, en esta óptica, funciona como un modelo de organización de todo tipo de colecciones de objetos digitales. En la base de datos cada objeto es independiente de otro, incluso en su código de desciframiento, pero en su organización crea un tipo de narración contemporánea. Este tipo de narración se opone a la narración secuencial tradicional y se construye por capas simultáneas que aportan contenido al resultado final. Es interesante constatar que este comportamiento se asemeja al procedimiento de construcción del *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg, tal como lo presenta Javier Vilaltella (2013) pues, a diferencia del modelo narrativo tradicional, se basa en esquemas de ruptura y discontinuidad, así como de montaje, que sugieren un tipo de lectura cultural basado en la memoria colectiva.

Gracias a estos elementos se abre el camino para pensar las interfaces digitales como espacios de organización de las bases de datos en su acción narrativa contemporánea. Dentro de ese mundo, se destacan las de visualización de datos, ya que, según Manovich, están dirigidas a reconocer los patrones y estructuras que subyacen en los conjuntos de datos, es decir, tienen una función interpretativa. El reconocido teórico de la visualización de datos Edward Tufte (2006) argumenta que estos dispositivos tienen como propósito apoyar al usuario en la comprensión del tema tratado a través de la presentación de evidencias visuales que faciliten el pensamiento analítico. Esto supone que las visualizaciones como dispositivos se encargan de configurar un sentido a través de las relaciones que ponen de manifiesto acerca de los elementos de la colección de datos. En este aspecto concuerda Sandra Rendgen (2012) quien añade que el significado

de los datos se adquiere en función de la relación que asumen con los demás datos del conjunto.

Con estos elementos conceptuales se puede realizar un acercamiento más acertado a esta aproximación mediante la presentación de tres proyectos de visualización de datos que guardan una fuerte relación con los productos simbólicos basados en el archivo y que ponen de manifiesto algunos aspectos sobre las producciones en las que están cruzadas la visualidad, la visualización y la cultura contemporánea.

## **2. Arte de archivo y visualización de datos**

### **2.1. El archivo personal: Santiago Ortiz**

El primer proyecto a considerar es *Personal Knowledge Database* (figura 1) de 2012 del programador colombiano Santiago Ortiz, quien reside en Argentina y se dedica a la producción de proyectos de visualización de datos. Este dispositivo trata de condensar en un solo conjunto visual e interactivo la información almacenada en su cuenta personal de la plataforma *delicious*. Cabe recordar que *delicious* es un servicio de gestión de marcadores sociales que sirve para categorizar amplios grupos de enlaces – los favoritos – y compartirlos en un modelo de red social. La mencionada cuenta contiene más de tres mil enlaces relacionados con temas de programación y técnicas de visualización que ha localizado Ortiz en internet en diferentes categorías con un nivel de densidad que lo hace difícil de operar, en especial cuando se trata de apreciar toda la información en una sola dimensión. La visualización apunta a organizar toda esa información en una sola interfaz que consienta ser recorrida en una sola vista, además de ser navegada sin que la abrumadora densidad de información limite o distorsione los resultados de búsqueda y a la vez estimule el encuentro con cada uno de los enlaces informativos.

Para lograr este acercamiento Ortiz recurrió a dos figuras reconocidas de la cultura visual como lo son la obra *Balcón*, de 1945, de M. C. Escher (figura 2) y el diagrama matemático de *John Venn* de 1880. La primera figura representa una ilusión óptica – tema primordial de la obra de Escher – en la cual un tipo de esfera interrumpe en el plano visual, acercando a la mirada del espectador un balcón que se encuentra en el centro del paisaje costero, en lo que asemeja la representación de la visión del lente ojo

de pescado, y que Ernst Gombrich (1969) tomó, en un clásico ensayo, como ejemplo de la imagen como marco de probabilidades de visión y la inseparabilidad entre lo visto y lo conocido. El grabado de Escher tiene la potencia de mostrar dos realidades al mismo tiempo trastornando la convención de la superficie de la imagen: la realidad del plano general y la realidad del detalle. Como pocos, este encuadre de la imagen permite hacer acercamiento a objetos sin perder la imagen general. La segunda figura corresponde al clásico diagrama de Venn, que permite entrecruzar conjuntos de datos para establecer relaciones lógicas entre datos con más de una identidad. En este caso Ortiz desarrolla una versión del diagrama en un modelo que combina siete conjuntos en un mismo plano, otorgando claridad visual a las múltiples combinatorias. Una primera aproximación a este modelo lo desarrolló el propio Ortiz en un trabajo previo (2011) denominado *7 sets Venn Diagram* (figura 3), el cual muestra a través de combinatorias cromáticas las 128 posibilidades de mezclar 7 colores básicos en un modelo circular e interactivo.

Con estos elementos, Ortiz creó *Personal Knowledge Database*, un dispositivo interactivo en el cual se distribuye la lista de *delicious* en siete categorías: arte, redes, tecnología, humanidades, lenguaje, ciencias e interfaces. Cada categoría contiene una parte de los tres mil enlaces a imágenes, libros, videos, blogs, pdfs, artículos de Wikipedia, artículos académicos, juegos, tableros de Pinterest, repositorios de datos, entre otros. A la vez, cada elemento se ubica en uno de los subconjuntos que concentra y refleja sus múltiples identidades. Estos subconjuntos organizan los datos según la combinación de categorías; así, se encuentran subconjuntos con denominaciones como "intertechhuma", es decir, un subconjunto en el cual se relacionan las temáticas asociadas a las categorías de interfaces, tecnología y humanidades. Independientemente de la posición en el diagrama, los enlaces se seleccionan según tres niveles de recomendación que ofrece la interfaz para filtrar y ofrecer, además, una organización jerárquica. Otras modalidades de filtraje con que cuenta el dispositivo son: el tipo de documento, fecha y palabras clave. En la zona superior de la interfaz se dispone de un control de acercamiento que facilita manejar con precisión la magnitud del zoom – el ojo de pescado que aparece al centro de la imagen. La percepción del modelo interactivo asemeja la idea de un balón invisible que pasa debajo de la superficie del diagrama

siguiendo los movimientos del cursor y trayendo al frente o, mejor, focalizando, los detalles de los subconjuntos. Una vez se señala un ítem en un subconjunto se despliega una etiqueta con información detallada sobre el contenido y al hacer clic se abre el enlace en una nueva pantalla del navegador.

Si bien la información podría organizarse en un modelo matricial tradicional, lo que recubre de interés al dispositivo es el ejercicio de reconstrucción del archivo personal, pues se constituye a través de una constelación interactiva de información que permite identificar los diferentes ámbitos de construcción de identidad de los enlaces. La base de datos vale no tanto por su contenido sino por el edificio de información que el programador construye sobre cada dato para promover el recorrerlo y, en el recorrido mismo, cruzar un dato con otro. En este sentido, no se trata sólo de “abrir” el enlace (en el sentido empírico) sino de ensartar la información contenida en este con otros en un hilo imaginario que conecta y convierte los datos en una experiencia para cada usuario que interactúa con la visualización.

Otro aspecto interesante referente a la visualidad se encuentra en el modo en que el creador simplifica una complejidad, como lo puede ser la manipulación y gestión de una gran base de datos en continuo crecimiento, en un recorrido espacial incrementando la accesibilidad y navegabilidad. Al reducir la complejidad desarrolla otra diferente, una inherente a la visión como práctica de la dispersión, pues la mirada no se enfoca en un objeto protagónico de una narración jerarquizada, al contrario, la vista realiza un enfoque paralelo en los espacios de visualización: el contexto y el dato. Al encontrar un documento, el usuario tropieza con la red de relaciones que en la mente de Ortiz pudo tener en un momento específico ese documento. Esto hace del modelo interactivo una exteriorización del modelo de archivo personal y una mirada sobre la red de referencias que instituyen su maestría como programador.

## **2.2. El archivo y el presente: Fernanda Viégas y Martin Wattenberg**

Otro caso sobre los modos de archivo lo encontramos en el proyecto *Wind Map* (figura 4) creado en 2012 por la diseñadora brasilera Fernanda Viégas y el norteamericano Martin Wattenberg quienes, en la actualidad, dirigen el *Big Picture Visualization Research Group*

de Google. La pareja de artistas y programadores crearon, a partir de los datos suministrados por el servicio meteorológico de Estados Unidos, una representación animada en tiempo real del comportamiento de los vientos a lo largo del territorio del país con datos de acceso público y actualizados cada hora. La imagen monocromática muestra, a través de pequeños trazos animados, el movimiento de los vientos, su dirección, extensión e intensidad; incluso es posible realizar acercamientos para reconocer con mayor precisión el comportamiento de las ráfagas en una región específica. Asimismo, muestra ciudades de referencia que ayudan a ubicar el resto del territorio sin necesidad de hacer manifiesta la latitud y la longitud. Cabe señalar que en los acercamientos la magnitud de los trazos no se escala a la porción sino que se ajusta para mantener siempre la misma textura visual. Esta cualidad hace que la interfaz exhiba una gran densidad de datos y facilite la inmersión del espectador dentro de la representación.

A diferencia de otros mapas, *Wind Map* deja de lado elementos cartográficos como la topografía, la velocidad del viento, datos de posicionamiento, la plataforma marítima, entre otros, para enfocarse exclusivamente en el movimiento. Además, utiliza al mínimo las etiquetas y recursos textuales para evitar su asociación con la acción predictiva. Esto lo convierte en un mapa parcial – aunque habría que recordar primero que todo mapa es una vista parcial –, ya que sustituye algunos valores por convenciones más reservadas, como el caso de la representación de la velocidad del viento a través de la magnitud de los trazos. La visualización presenta a la vez una profunda riqueza de datos y un sobrio estilo minimalista, incluso usando solamente cinco tonos de gris para componer la totalidad de la imagen.

Los trazos en la interfaz aparecen y se desvanecen como si de trazos impresionistas se tratara, asemejando una madeja de hilo que se desplaza sobre el territorio con todo tipo de movimientos caprichosos, envolventes y ondulados. Con la representación se hace claro que no hay un origen de los vientos ni una motivación que los dirija, son ellos elementos vivos que, a pesar de ser invisibles, interactúan con el territorio y sus habitantes en variados aspectos. Es así que fuerzas naturales convergentes, como ciclones, tormentas y huracanes, llegan a tomar una forma amenazante vistas en la

interfaz, pero con un tratamiento que evita las explicaciones o las anticipaciones, al contrario, lleva a comprender la condición accidentada de la naturaleza.

El mapa es informativo, funcional y, al mismo tiempo, es una reflexión acerca de la naturaleza y nuestra relación con ella pues, a diferencia de los sistemas meteorológicos, no busca prevenir sino entender que el viento hace parte de un sistema mayor en el cual vivimos y con el cual compartimos el planeta. De esta manera, Viégas y Wattenberg subvierten los modelos establecidos en el desarrollo de las visualizaciones de datos meteorológicos alejándolos de sus orígenes geográficos y acercándolos a impresiones de tipo emocional sobre el territorio. Debido a que la interfaz permite un contado número de acciones el usuario no tiende a navegar sobre la imagen, es más un retorno a la acción contemplativa que los medios interactivos desde sus inicios han tratado de eludir. No obstante, no se trata de una contemplación interiorizada, sino más bien una pausa activa para la comprensión de los fenómenos naturales fuera de los detalles de las ciencias ambientales. En esta visualización no hay patrones, ni formas de relacionar lógicamente elementos de un sistema, solo hay espacio para la anomalía pura. El dinamismo de la naturaleza se reconstruye, luego de pasar por cientos de procesos técnicos, para conectarse directamente con la emoción visual, pues cada dato aparece y desaparece en la interfaz con la misma espontaneidad de la naturaleza. El mapa presenta y representa en un tipo de retrato vivo: presenta el tiempo en una condición de presente continuo y representa el territorio en su aspecto más orgánico y accidentado. Los rizados de las corrientes de viento se prestan para imaginar, para revolotear por la cartografía, seguir recorridos inusuales o parciales y practicar todo tipo de juegos imaginarios. Así, la perpetua representación del viento trae a la visión su accionar pero no descubre su misterio.

### **2.3. La reconstrucción del archivo íntimo: Dear Data**

*Dear data* consiste en un proyecto de un año de duración que adelantaron las artistas de datos Giorgia Lupi y Stefanie Posavec de 2014 a 2015 ([figura 5](#)), periodo en el cual intercambiaron semanalmente postales dibujadas a mano con información personal acerca de sus actividades semanales. Pero, a diferencia de las postales tradicionales,

estas no contienen palabras sino esquemas de visualización de datos sobre un aspecto específico de su semana, como: los aromas que sintieron, los animales con los que se encontraron, las prendas del guardarropas, los tragos que tomaron; para un total de 52 temas intercambiados. Las artistas iniciaron el proyecto como una forma de conocerse entre sí, luego de un pequeño encuentro en un evento de diseño de información, y como un experimento acerca de las posibilidades creativas de su trabajo en conjunto.

Cabe mencionar que Lupi y Posavec tienen varias similitudes: la misma edad, cada una con un hijo y las dos trabajan en diseño de información; sin embargo, la primera vive en Nueva York y la segunda en Londres, lo que proponía de entrada un paralelismo en el intercambio comunicativo. Esta cualidad puso de manifiesto la posibilidad de aprovechar la materialidad del medio postal como canal de conexión y descartando cualquier mediación digital. Las postales se dividen en dos caras: por un lado se encuentra la imagen general de la visualización, en la mayoría de los casos sin anotaciones o algún tipo de texto y del otro lado están las convenciones, el tema y en ocasiones algunas notas al margen como pensamientos o anécdotas. Las 104 postales son completamente diferentes entre sí, no sólo porque se tratan temas heterogéneos y de dos estilos de diseño diferentes, sino porque el proyecto obligaba a crear formas innovadoras de aproximación a la información recolectada. El intercambio de postales involucra al proyecto en el ámbito del arte postal, no sólo en lo concerniente a la comunicación como acto sensible de encuentro de dos subjetividades, sino también con la accidentalidad del canal en cuanto a la incertidumbre y la intervención de terceros sobre el soporte de la obra. Evidentemente, las postales llegaron con las marcas postales de su travesía por el océano, o mejor por el servicio postal, lo que configura en la actualidad un medio de transmisión lenta.

*Dear Data* llama la atención acerca del rastro de datos que nuestra actividad diaria deja en el ambiente. Por lo general, el concepto de rastro de datos se ocupa exclusivamente del ámbito de los medios digitales, como los datos que inconscientemente producimos en los recorridos en redes sociales o navegadores virtuales, que quedan registrados en los servidores de los proveedores de la conexión. Pero aquí el rastro de datos no se produjo accidentalmente, al contrario, fue reconstruido

sistemáticamente a partir de un recuento detallado de la vida personal en un esfuerzo casi obsesivo de concienciación de la vida cotidiana. Dentro de los resultados del proyecto se presentaron algunas de las libretas de anotaciones en las cuales se registraron actividades como los agradecimientos dados o recibidos en la semana, los deseos por cumplir, todo tipo de quejas, adicciones al celular, entre otras. Es interesante observar que el tipo de actividades registradas en ese nivel íntimo, incluso subjetivo, no tienen correlato en el mundo digital. Las artistas se decantaron por conjuntos de datos que están lejos de ser retenidos por dispositivos electrónicos corporales, satelitales o en redes digitales. Se trata, en cambio, de datos personales, casi desapercibidos, sin valor práctico, ni comercial.

El resultado consiste en un mosaico de dibujos y datos, una colección de momentos íntimos y un archivo de la cotidianidad. Las visualizaciones dejan ver un conjunto de recortes sobre determinados aspectos de la vida, cuyo único elemento de unidad se encuentra en el proceso de fraccionamiento y reconstrucción del tiempo en diversas estructuras visuales. Estamos frente a un tipo de relato semejante a un diario personal, en el que se narra el acontecer por medio de esquemas informativos, categorías y medidas, como parte de las deformaciones de los ritmos de la vida. Por otra parte, las artistas reconocen que la tan apreciada precisión en los datos que, por obligación, debe conservar una visualización se vio afectada por el modo de recolección – análogo en todas sus maneras –, pues los datos fueron memorizados, registrados y dibujados a mano. Esta actitud demuestra una tensión en los aspectos que hacen visible el proyecto: entre la precisión digital y la visualidad de la intimidad; entre los esquemas de visualización neutral y las imprecisiones del trazo manual. Las postales actúan como un autorretrato, o incluso como un documental de sus vidas, pues guardan el tiempo, la voluntad y la entrega que semanalmente se dedicaron las artistas en el contacto interpersonal.

El proyecto de Lupi y Posavec cuestiona algunas de las propiedades de la visualización de datos desde la contraforma. En principio, está la postal como medio de transmisión tardío, un rezago tecnológico comparado con la instantaneidad informativa de la que hacen gala las visualizaciones actuales. Por su parte, los conjuntos de datos



personales recolectados se oponen a la exacerbación del registro y el seguimiento que formula el “internet de las cosas”. Asimismo, los modos análogos de registro y representación visual ponen en suspenso la precisión y validez informativa en un cuestionamiento directo y amplio acerca de la administración de los datos y el tiempo en el curso de la vida. Y también es una reflexión acerca de los datos como la huella involuntaria que queda en los medios luego de toda interacción comunicativa. En total, la conexión de dos personalidades a un nivel íntimo para descubrir entre ellas el mundo que les rodea se opone enérgicamente a los modelos de agregación de datos que funcionan como paradigma de las redes, el comercio y los medios en la actualidad.

### **3. *Discusión***

Los tres casos que acabamos de repasar sirven para demostrar algunas conexiones, evidentes en algunos casos y ocultas en otros, entre el archivo y la visualización de datos, que replantean la idea de la intervención mecánica y reubica la discusión en terrenos más cercanos a la lectura cultural con participación visual.

Una de esas conexiones tiene que ver con la reconstrucción de la continuidad de la realidad por medio de estructuras visuales. En los tres casos vistos el método elegido para tratar los datos consiste en el ensamblaje de los fragmentos de la realidad para reconstruirla y visibilizarla. En el caso de Ortiz, él busca la configuración de la red imaginaria que le da sentido y valor a cada uno de los documentos que recolecta de internet, no desde una perspectiva explicativa asociada al contenido del documento sino desde la localización de cada documento en una amalgama de categorías establecidas como conocimiento profesional. Para Viégas y Watterberg el ensamblaje se origina en la idea de reconstruir los vientos en su dinámica más impresionista reconociendo, en principio, que se trata de datos científicos destinados a la eficiencia industrial, pero buscando con ellos que el usuario se vincule a partir de la belleza accidentada de la naturaleza. En el caso de Lupi y Posavec, los datos que ensamblan son los propios datos que ellas fragmentan del continuo de su vida diaria. Estas fracciones se desprenden del ámbito temporal (el año en semanas, la semana en acciones, etc.) y del ámbito creativo, es decir, la multiplicidad de versiones de estructuras informativas que realizaron para cada

envío, 104 al final. El ensamblaje aparece en el reagrupamiento de todas las postales en una obra única que da cuenta del proceso entero y sirve de conclusión definitiva.

A pesar de que la reconstrucción de datos parece estar inmersa en la vastedad de información de los medios informáticos y la sociedad contemporánea, los proyectos estudiados demuestran que su organización tiende a formularse en términos de superficie como superficie continua. Esto ya lo había mostrado Barbara Tversky (2000) al señalar que todos los diagramas se fundamentan en relaciones espaciales de origen cartográfico. Sin embargo, los casos vistos se revelan contra la planimetría del mapa construyendo su propio relieve, con el cual incriminan no sólo su procedencia sino su modelo de archivo como parte constituyente de su valor.

Otro aspecto que traen a colación estos tres proyectos tiene que ver con la posición del espectador dentro de la construcción del archivo. Si bien, a primera vista, los tres proyectos muestran una configuración cerrada que no ofrece espacio de participación activa de los usuarios, se pueden reconocer intenciones implícitas que realzan diferentes prácticas de archivo presentes en la cultura digital.

En el primer caso, Ortiz muestra su archivo personal en una acción de tipo pedagógica que pone a disposición este cúmulo de conocimiento para que otros se acerquen a la programación de una forma didáctica; en otras palabras, la visualización actúa como una guía curricular y una evidencia de lo que se logra con ese conocimiento – hacer nuevas visualizaciones. De esta manera, el proyecto se presenta en forma de un archivo de experiencias de aprendizaje. El mapa del viento, más que una función educativa, cumple una acción disruptiva acerca de la contemplación de la naturaleza. El espectador se enfrenta en la obra a un conjunto de datos actuales, continuos y masivos que muestran de una manera renovada el curso de la naturaleza. En esta visualización no hay registro, no hay depósito de información, sólo hay una corriente continua de datos. A pesar de la ausencia de memoria, la colección de datos expresa una disposición hacia la fijación del presente como efecto del archivo. El archivo en *Dear Data* se presenta en forma de experiencia compartida por dos personas y documentada por medio de sus interacciones. El espectador, ante el recuento final, logra repasar los momentos vividos entre el cálido intercambio postal y los fríos datos de la abstracción matemática. En esa

ida y vuelta de lo emocional a lo racional prevalecen tanto la intimidad como la vida expresada en un álbum de recortes.

Es interesante observar que, al identificar el papel del espectador de la visualización, se encuentra también el papel del archivista como figura censora de la colección y portadora de las claves del recorrido. En este sentido, se puede reconocer que, a pesar que cada caso habla en un tiempo diferente (futuro, presente, pasado), los tres apuestan por una colección abierta, todo está expuesto sin recodos o zonas oscuras, todo aparece al frente para ser visto el tiempo que la interacción dure. En medio de estas interacciones entre espectador y archivista se producen los actos de recordación, bien como memoria construida del pasado o bien como recuerdo para el futuro.

Una de las claves de la cultura contemporánea se encuentra en la transformación de las colecciones a partir de documentos tecnológicos en una época en la que la idea de documento ha variado en aspectos importantes, como lo atestigua Schamber (1996), tanto en la heterogeneidad de lenguajes como en la deslocalización del depósito como espacio físico y la amplia variedad de dimensiones, formatos y autorías, entre otros aspectos, que lo alejan de la homogeneidad que caracterizaba a este concepto. Por lo tanto, es de esperar que las vías de constitución del archivo y los accesos a este se ajusten a las características de la cultura contemporánea, la cual entiende Norman Bryson (2004) como una cultura con un incremento importante en los flujos pictóricos, mientras que Nicholas Mirzoeff (2004) la identifica por su impulso visualizador, es decir, su capacidad de convertir toda la existencia en imágenes. En este contexto, se reconoce que, si bien la base de datos por sí misma no representa un factor de archivación debido a su carácter modular, la interfaz de visualización sí contiene los elementos de ordenación del espectro de elementos susceptibles de ser organizados y constituye un modelo perpetuo de control informativo. Si entendemos el archivo como una ley que permite la comprensión de la cultura, los tres proyectos presentados demuestran que la visualización de datos actúa con total comodidad en la instauración de la norma de interpretación. Esto lleva a pensar que el componente interpretativo de la base de datos existe en función de la visión que la hace posible.

Una última mención a la contemporaneidad se enfoca en la crítica a la transitoriedad de tipos de archivos basados en componentes dependientes de la actualización tecnológica y su corolario, la inaccesibilidad a los archivos. Si bien es un reto cultural, cabe señalar que la reversionalización como estrategia cultural apoya no sólo la reescritura de los archivos a nuevos sistemas de codificación técnica, sino que además acompaña al perpetuo retorno de las imágenes del pasado que, al igual que en el mundo de los íconos, se presenta en el mundo de los diagramas.

### **Bibliografía**

- Brea, José Luis. *Cultura \_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Gedisa: Barcelona, 2007.
- Bryson, Norman. "La cultura visual y la escasez de las imágenes" en: *Revista Estudios Visuales*, núm. 2, diciembre 2004, pp. 51-54.
- Buchloh, Benjamin. "Gerhard Richter's "Atlas": The anomic archive", en: *October*, núm. 88, 1999, pp. 117-145.
- Derrida, Jaques. *Mal de archivo. Una impresión Freudiana*. Trotta: Valladolid, 1997.
- Foster, Hal. "The archive without museums", en: *October*, núm. 77, 1996, pp. 97-119.
- Foster, Hal. "An Archival Impulse", en *October*, núm. 110, 2004, pp. 3-22.
- Foucault, Michel. *La arqueología del saber*. Siglo XXI: México, 1970.
- Gombrich, Ernst. "The Evidence of Images: I The Variability of Vision", en: C.S. Singleton (ed). *Interpretation: Theory and Practice*. The Johns Hopkins University Press: Baltimore, 1969, pp. 35-68.
- Guasch, Ana María. "Los lugares de la memoria. El arte de archivar y recordar", en: *Matèria: Revista Internacional d'Art*, núm. 5, 2005, pp.157-183.
- Guasch, Ana María. *Arte y Archivo 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal: Madrid, 2011.
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós: Buenos Aires, 2006.
- Manovich, Lev. "La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime", en: *Revista Estudios Visuales*, núm. 5, enero de 2008, pp. 126-135.
- Mirzoeff. Nicholas. "Contenidos y sinsentidos", en: *Revista Estudios Visuales*, núm. 2, diciembre de 2004, pp. 77-81.

- Redgen, Sandra. "Introduction", en: Wiedemann, J. (ed.). *Information Graphics*. Taschen: Colonia, 2012, pp. 7-36.
- Schamber, Linda. "What is a document? Rethinking the concept in uneasy times", en: *Journal of the American Society for Information Science*, vol. 47, núm. 9, 1996, pp. 669-71.
- Sekula, Allan. "The body and the archive", en: *October*, núm. 39, 1986, pp. 3-64.
- Silva, Armando. "Desconexión y muerte", en: *El Tiempo*, 17 de marzo, Bogotá, 2017. Disponible en <http://www.eltiempo.com/opinion/columnistas/armando-silva/desconexion-y-muerte-columna-18-03-2017-68860>
- Simon, Cheryl. "Introduction: Following the archival turn", en: *Visual Resources: An international Journal of documentation*, vol. 18, núm. 2, 2002, pp. 101-107.
- Tello, Andrés. "El arte y la subversión del archivo", en: *Aisthesis*, 58, 2015, pp. 125-143.
- Tufte, Edward. *Beautiful evidence*. Cheshire, CT: Graphic Press, 2006.
- Tversky, Barbara. "Some Ways that Maps and Diagrams Communicate", en: Freksa, Christian et al. (eds.). *Spatial Cognition II*. Springer: Berlin, 2000, pp. 72-79.
- Viégas, Fernanda y Wattenberg, Martin. "Artistic data visualization: Beyond visual analytics", en: *Proceedings of 12th International Conference on Human-Computer Interaction*. HCI International: Beijing, 2007.
- Vilaltella, Javier. "La memoria cultural en Warburg y las limitaciones de la construcción de la memoria nacional en Colombia: el regeneracionismo y el pasado precolombino", en: *Historia y memoria*, núm. 7, 2013, pp. 113-166.

## **Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico**

juanmatorrado@hotmail.com, aurea@us.es

por Juan Manuel Torrado Martínez

profesor; investigador en la Universidad de Sevilla (España)

y Áurea Muñoz del Amo

artista y profesora contratada doctora en la Universidad de Sevilla (España)

### **Resumen**

La influencia de *lo digital* en el arte es ciertamente amplia, pues afecta tanto al aspecto procesual de la creación como al ámbito de la estética. Desde la aparición de las nuevas tecnologías, los desarrollos digitales se han ido incorporando gradualmente a la larga lista de procedimientos artísticos existentes. Actualmente, es irrefutable que *lo digital* está inextricablemente integrado en la creación, pero, ¿en qué medida el medio determina la estética de las creaciones digitales? Realizaremos una reflexión acerca de las poéticas metalingüísticas inherentes al medio digital para comprender las múltiples derivas estéticas por las que discurren las propuestas artísticas contemporáneas. Diferenciaremos lo que hemos dado en llamar *poéticas superficiales* y *poéticas profundas*. El propósito último de este texto es profundizar en la condición estética de la imagen digital desde el pensamiento artístico, considerando las peculiares y múltiples poéticas que se desprenden de su naturaleza.

**Palabras clave:** poética, digital, arte, determinismo, plasticidad.

### ***A critical reflexion on digital poetics from artistic thought***

#### **Abstract**

The influence of the *digital* in art is certainly broad, since it affects both the process aspect of creation and the field of aesthetics. Since the appearance of new technologies, digital developments have been gradually incorporated into the long list of existing artistic procedures. Currently, it is irrefutable that the *digital* is inextricably integrated into creation, but to what extent does the medium determine the aesthetics of digital creations? We will reflect on the metalinguistic poetics inherent in the digital medium to understand the multiple aesthetic drifts through which contemporary artistic proposals run. We will differentiate what we have called *superficial poetics* and *deep poetics*. The ultimate purpose of this text is to deepen into the aesthetic condition of the digital image from artistic thought, considering the peculiar and multiple poetics that emerge from its nature.

**Keywords:** poetics, digital, art, determinism, plasticity.

## **Una reflexión crítica sobre las poéticas de lo digital desde el pensamiento artístico**

### **Introducción**

La influencia de *lo digital* en el arte es ciertamente amplia, pues afecta tanto al aspecto procesual de la creación como al ámbito de la estética. Desde la aparición de las nuevas tecnologías, los desarrollos digitales se han ido incorporando gradualmente a la larga lista de procedimientos artísticos existentes. Así, actualmente, es irrefutable que *lo digital* está inextricablemente integrado en la creación, ya sea funcionando como medio autónomo o cooperando con otros, incluso con los más tradicionales. No obstante, en sus inicios, el uso de los medios digitales en el arte estuvo vinculado a su funcionalidad como herramienta auxiliar, siendo contados los artistas que experimentaron con las posibilidades estéticas que ofrecía su lenguaje en aquellos primeros momentos. De hecho, a nuestro juicio, a pesar de que existe un corpus de pensamiento teórico-estético cada vez más maduro en torno al *arte digital*, éste sigue estando eclipsado por las ventajas prácticas y procesuales que ofrece el medio como instrumento. Es más, todavía se percibe cierta resistencia a considerar las obras de naturaleza virtual en los mismos términos de valor y trascendencia que las realizadas a través de los medios considerados tradicionales. A lo largo de las siguientes páginas, reflexionaremos sobre el estado de esta cuestión, pues consideramos que aún es necesario profundizar en la condición estética de la imagen digital, especialmente desde el pensamiento artístico, considerando las peculiares y múltiples poéticas que se desprenden de su naturaleza.

### **El problema**

Algunos expertos han considerado al *arte cinético-lumínico* como el antecedente directo del *arte digital*. De hecho, Simón Marchán creía que las primeras obras digitales – al igual que en el arte cinético-lumínico – tan sólo ofrecían “variaciones y permutaciones de las figuras y los modelos geométricos” (Marchán Fiz, 2012: 198), por lo que las imágenes así generadas le resultaban ciertamente pobres al compararlas con las propuestas surgidas

de las tendencias ópticas, entendiendo que, en aquel momento, las versiones digitales sólo rebasaban a las anteriores en cuanto a facilidades técnicas. Así, variaciones y permutaciones fueron los recursos estratégicos en los que se basaron las obras de los artistas pioneros como Georg Nees, Kenneth Knowlton, Frieder Nake, Manfred Mohr, Michael Noll, Herbert W. Franke, Computer Technique Group, Hiroshi Kawano, Vera Molnar o Edward Zajec. Recursos que también encontramos en la obra realizada a finales de los sesenta por españoles como Manuel Barbadillo, José María Yturralde, Eusebio Sempere o Elena Asins, por ejemplo, en especial la vinculada a aquella pionera experiencia del Seminario de Generación de Formas Plásticas de la Universidad Complutense de Madrid.

Pronto, el medio digital fue visto como una vía idónea para lograr una “democratización” efectiva del arte, pues daba cabida al propósito de superar aquello que representaba la obra de arte como objeto mercantil, en su concepción aurática más tradicional. No obstante, aunque tales pretensiones no han llegado a una conclusión definitiva, entendemos que esta promesa de “democratización” en la que se mueve *lo digital* viene a afectar a la condición de lo que entendíamos como objeto artístico, abriéndose el campo de estudio hacia un nuevo tipo de configuraciones visuales. Pues, mientras que las fórmulas de creación previas al fenómeno digital se siguen basando principalmente en la producción de objetos y su difusión mantiene los cauces de mercado tradicionales, las creaciones digitales precisan de un canal propio de distribución, alternativo y acorde a su naturaleza.

Este hecho se suma a la confusión terminológica y conceptual que, a nuestro parecer, suele tener lugar cuando se afronta la estética de una obra digital. ¿Qué criterios deben aplicarse? ¿Son aplicables los mismos preceptos estéticos que se emplean cuando se habla de una obra objetual? O quizás, ¿debiéramos ajustar nuestro esquema de categorías estéticas a la entidad virtual de la obra digital? Creemos que esto último sería, tal vez, lo más idóneo. A continuación, proponemos una aproximación a esta problemática desde la visión práctica del artista, centrándonos en cómo las poéticas del medio digital afectan a sus múltiples desarrollos estéticos.



## **Plasticidad digital**

Como decimos, existe un riesgo metodológico al afrontar el análisis estético de las obras de naturaleza digital desde los presupuestos estéticos de las obras analógicas. Si se incurre en este sesgo cognitivo, puede ocurrir que las obras digitales resulten escasas de interés estético-plástico. Para que esto no suceda, proponemos un acercamiento al arte digital posicionado en su virtualidad. Las obras digitales pertenecen al terreno de lo intangible, donde la infraestructura necesaria impone una estética aséptica, plana, producto de una visualización intermediada por la pantalla. Ello desencadena una suerte de estandarización normalizada de resultados, ligada a unos valores estéticos prefijados por dicha infraestructura técnica. No obstante, a nuestro juicio, un análisis adaptado a la naturaleza del medio digital debe emplear un esquema de valores estéticos distintos, ya que su *plasticidad* no reside tanto en lo matérico como en las propiedades que derivan de su intangibilidad. En este sentido, hablar de *plasticidad digital* sería una forma metafórica de referirse a la maleabilidad de la información binaria, a su mutabilidad y a todo lo que este hecho conlleva. Ya que, en definitiva, las obras digitales pueden *manifestarse* en infinidad de modos, tantos como *outputs* sean implementados. Son expansivas y muestran una predisposición a la hibridación y a la asimilación de estéticas, lo que hace que el medio digital sea en esencia dúctil.

No obstante, esta apreciada versatilidad del medio digital impide su encasillamiento en una única estética. Por consiguiente, también defendemos que existen múltiples estéticas de lo digital. Pretender describir las características de las estéticas digitales sería como intentar poner puertas al campo. Si algo podemos afirmar, es su carácter plural y expansivo, interpolable con cualquier aspecto de la vida y factible en cualquier formato imaginable. Llegados a este punto, entendemos que es posible realizar una reflexión que parta del análisis de las poéticas inherentes al medio digital, como punto de partida para analizar la infinidad de configuraciones que lo tecnológico posibilita. Cabe por lo tanto hablar de una *plasticidad digital* cuya visualidad viene determinada por el medio.

### **La estética determinada por el medio**

Es coherente decir que la estética de una obra de arte comprende múltiples aspectos en relación a su visualización; en general, todo aquello que pueda decirse desde o a partir de su apariencia, según un enfoque cercano a la crítica artística. Si observamos una obra en términos heideggerianos, esto es, atendiendo a su materialidad extrema, rápidamente se evidencia el modo en el que la materia ha sido ordenada mediante la técnica, condicionando la estética final de la obra (Heidegger, 1973). Por tanto, podemos concluir que los medios *determinan* la estética incluso aunque el artista no lo pretenda o no sea consciente de ello. Es lo que tradicionalmente se conoce como *determinismo tecnológico*, y que influye en lo que hemos dado en llamar las *poéticas del medio*, esto es, todo aquello que el medio posibilita decir *plásticamente*, ya sea de manera consciente o inconsciente. No obstante, cada artista implementa estas poéticas en consonancia con su manera de entender el arte, desarrollando a su vez estéticas propias y diferenciadas acordes a su propio lenguaje como creador y a aquello que pretende decir o expresar en cada obra.

A grandes rasgos, entendemos que en el ámbito de la imagen artística digital es posible hablar de la existencia de *poéticas* inherentes al medio, independientemente de la especificidad del tipo de *output* mediante el cual se presente. Hablamos de todo un abanico de configuraciones plásticas imposibles de conseguir desde otros medios y que, por tanto, mantienen una especificidad estético-plástica. Configuraciones que devienen de manera directa de la esencia misma de su *digitalidad*. Por consiguiente, las obras que tratan estas poéticas portan, inevitablemente, los valores estéticos esenciales del medio digital.

Es un hecho que, ya adentrado en el siglo XXI, encontramos cada vez más creaciones que aprovechan las potencialidades poéticas propias de los medios digitales valiéndose de sus muchos aspectos idiosincráticos: la intangibilidad, la ubicuidad, la interactividad, la ductilidad, etc. No obstante, entre las múltiples posibilidades poéticas del medio digital se hace necesaria una revisión crítica acerca de la naturaleza de su estética. Entendiendo que existe una diferencia sustancial entre aquellas obras en las que no se pretende explorar nuevos caminos estéticos, sino adaptar los medios digitales a

estéticas ya formuladas y las que, siendo digitales, potencian la visualización de una estética propia y diferenciada de lo digital. Es por ello que diferenciaremos lo que hemos dado en llamar *poéticas superficiales* y *poéticas profundas*; siendo las primeras aquellas que emplean la herramienta sin cuestionar su marcado *determinismo tecno-estético*, desencadenando a veces un resultado anodino, que se queda en la *superficie*; y, las segundas, aquellas que, creemos, requieren de una aplicación consciente por parte del artista, quien emplea la herramienta digital en función de sus propios intereses *estético-narrativos* y que reconocemos como producto de una maduración *profunda* de la estética del medio.

**Poéticas superficiales: emulación, hipertrofia, obsolescencia, hiperfacilidad y estandarización.**

Centrémonos inicialmente en aquellas *poéticas* que consideramos *superficiales* y que, como decíamos, están relacionadas con su empleo instrumental y acrítico. Se trataría de estéticas obvias – por presentarse de forma recurrente – y que, vistas desde la óptica artística, podrían calificarse como primarias. Poéticas que, según nuestra propia clasificación, identificamos en relación a la *emulación*, la *hipertrofia*, la *obsolescencia*, la *hiperfacilidad* o la *estandarización*.

**Emulación**

De tal forma, podríamos considerar la existencia de obras digitales cuya configuración visual hace referencia a estéticas previamente existentes. ¿A qué nos referimos con esto? Por ejemplo, sería lo que ocurre cuando utilizamos una herramienta o filtro digital que simula la textura de una acuarela. De hecho, sabemos que lo que obtenemos, esa visualización en la pantalla o esa impresión sobre el papel, por muy perfecta que pareciera, no es aquello que representa, sino tan sólo una emulación. A este concepto hemos convenido denominarlo *poética de la emulación* y con él nos referimos al conjunto de configuraciones plásticas que imitan a otros medios.

## Hipertrofia

Por otro lado, cuando las obras son eclipsadas por la facilidad de implementación de recursos digitales a modo de filtros y texturas, es decir, cuando éstas dominan sobre todo lo demás, es posible incurrir en una *poética hipertrofiada*, en la que las obras digitales adolecen de un barroquismo escasamente justificado, resultando imágenes realmente complejas e impactantes pero que, en muchas ocasiones, carecen de un fondo conceptual que respalde tal desarrollo. Se trata de una estética fruto de un proceso creativo descontrolado donde el artista, fascinado por recursos visualmente atractivos generados de forma automática, se deja llevar por la aparente facilidad del medio digital. Por ende, estas obras hiper-tecnologizadas, que basan su razón de ser en la búsqueda del más difícil todavía, con el tiempo quedan obsoletas, perdiendo así cualquier interés artístico inicial, pues el mismo avance tecnológico hará que esas configuraciones – que antaño resultaron difíciles y costosas – en un futuro cercano se puedan conseguir haciendo un simple “clic”, relativizando así su mérito artístico. Tal es el caso de la obra *My Blue Lake* (1995) de Kiki Smith, fruto de la colaboración con el British Museum, en la que se empleó una cámara periférica para lograr una imagen aplanada de la cabeza de la artista, a modo de mapa del globo terráqueo. Lo que en su momento resultó toda una innovación. El inquietante resultado que otrora fue tecnológicamente impactante, ahora podría parecerse anodino y carente de sustancia, pues cuando el artificio tecnológico es tan evidente como en *My Blue Lake*, la idea de trasfondo queda solapada, oculta bajo la *determinación* estético-tecnológica que impone el medio. El propio técnico que asistió a Kiki Smith en la realización de la obra a la que nos referimos dijo:

Hoy en día, con todas las tecnologías digitales que hay al alcance de los artistas e impresores, *My Blue Lake* no presentaría el desafío que fue en 1995. Sin embargo, su creación fue todo un reto para su tiempo y ejemplifica cómo las herramientas existentes pueden ser empleadas de forma innovadora cuando son adaptadas por un maestro impresor a las necesidades del estudio de impresión con objeto de hacer realidad la visión de un artista (Zamiello, 2012: 15).

### **Obsolescencia**

Por este motivo, cabe subrayar que una de las inevitables características del arte digital será la de su *obsolescencia* que, por otra parte, invitarán a un sucesivo revisionismo melancólico de estéticas asociadas a aparatos en desuso. Otro caso apropiado para ilustrar cómo el fenómeno de la obsolescencia puede llegar a relativizar la percepción estética de una obra digital es el del artista australiano Stelarc, quien en 2003 usó los últimos avances de la tecnología de su época para crear *Prosthetic Head*, una cabeza virtual realizada en 3D con la que se podía conversar empleando un teclado para comunicarse con ella. Diez años después es ya posible mantener una “conversación” con cualquier dispositivo móvil de la marca Apple gracias al software *Siri*, sin que nadie – salvo algún fanático – considere que dichos terminales son obras de arte – al menos en el sentido que se le da a lo artístico en la actualidad.

### **Hiperfacilidad**

Tanto la hipertrofia como la obsolescencia de lo digital-tecnológico a las que hemos hecho referencia están a su vez potenciadas por lo que hemos calificado como *lo hiperfácil*. A este respecto, pensamos que la automatización puede conllevar una escasez de reflexión estética en la medida en que la herramienta es empleada de forma acrítica, imponiéndose el gusto estético de aquel que diseñó las posibilidades del software. Este hecho se pone de manifiesto cuando, ante la obra de dos artistas con intereses y objetivos discursivos distintos, realizadas empleando el mismo software, identificamos rasgos estéticos y soluciones gráficas muy similares. Podríamos decir que estas obras se encuentran determinadas en exceso por el medio, tanto que se corre el riesgo de perder el lenguaje personal que identifica a cada artista, pues con cada filtro o efecto que se aplica a las imágenes éstas se igualan, rezumando un tufillo a tal o cual programa. Podríamos decir que no existe una verdadera reflexión estética sino una adecuación incuestionada a las posibilidades del software debido, como decíamos, a las facilidades que ofrece: “(...) la libertad del artista se reduce importantemente. El diseñador gráfico, el infografista o el compositor ya no hacen exactamente lo que quieren, sino lo que los

programadores de Illustrator, Photoshop o Soundforge les dejan hacer. Es lo que John Maeda denomina «autocracias del *Postscript*»". (Casacuberta, 2001: 240)

### ***Estandarización***

Un ejemplo si cabe más cercano es lo que ocurre con los filtros que permite aplicar la plataforma social de fotografía Instagram. En ella, las fotografías, tras la aplicación de los filtros que se ofrecen, quedan impregnadas mágicamente de un estilo retro muy característico. Este sería un caso obvio de *poética estandarizada*. No obstante, algunos artistas utilizan la herramienta Instagram – y, en definitiva, el medio digital – desde un punto de vista diferente, como es el caso del polémico Richard Prince, quien ha seleccionado y capturado las instantáneas de algunos usuarios – siguiendo una estrategia claramente apropiacionista –, las cuales, posteriormente, expuso en una galería de Nueva York, logrando vender las piezas por altas sumas de dinero.

En resumen, desde nuestro punto de vista, tanto la *emulación* como la *hipertrofia*, la *hiperfacilidad*, la *obsolescencia* o la *estandarización*, si bien son propias del medio digital, se caracterizan por aparecer de un modo irreflexivo en la producción de muchos artistas, quienes no someten a juicio la herramienta. Podríamos decir que se trata de *poéticas superficiales*, pues de alguna forma han estado en la superficie de lo digital, de forma constante, desde su aparición.

### **Poéticas profundas: del pensamiento máquina, de la postproducción, de lo informado, de lo interactivo y colaborativo y del archivo digital.**

Por otra parte, creemos que es posible hablar de otras poéticas digitales cuyo carácter, en esencia, diverge de las que hemos calificado como *superficiales*. Son las que, por el contrario, llamaríamos *poéticas profundas*, a saber: aquellas que hacen uso de una forma pretendida y consciente del lenguaje de *lo digital*, esto es, que se saben digitales. Poéticas que atienden a elementos connaturales al medio y que nos “hablan” de la peculiar naturaleza de *lo digital*. A este respecto, proponemos una clasificación personal construida en base a las observaciones que hemos ido realizando durante el estudio de la problemática planteada. Para nosotros las poéticas más relevantes serían las que

particularmente hemos identificado como provenientes del *pensamiento-máquina*, de la *posproducción*, de *lo informado*, de *lo interactivo y colaborativo* y del *archivo digital*. Todas ellas serían *poéticas profundas*, aunque a su vez cada una podría llevar asociados diversos desarrollos o resultados estéticos, pero siempre enraizados de una u otra forma a uno de los cinco orígenes metalingüísticos propuestos.

### ***Del pensamiento máquina***

En primer lugar tendríamos las *poéticas* que aluden al “*pensamiento*” *máquina*. El ordenador puede ser descrito como una máquina de “pensar” binaria, aunque sus cálculos algorítmicos y sus lenguajes lógicos difieren mucho del funcionamiento biológico del cerebro humano, pues en el fondo subyace un determinismo que radica en el lenguaje binario que constituye todo. Las creaciones resultantes conllevan una estética marcadamente diferente, basada en lo algorítmico y que se aprecia en lo repetitivo que hay en ellas: hablamos de lo seriado y lo múltiple que encontramos en los bucles y *loops*, los *memes*, los GIFS animados, la reiterativa textura de los pinceles digitales, los *patterns* que rellenan los fondos de pantalla, etcétera. También se da en la ordenación sistemática de la imagen: la malla de píxeles, lo geométrico, los degradados ordenados de color de una imagen vectorial o en la organización de las capas en los programas de edición de imagen fotográfica, en última instancia, en lo estratificado. Es una estética que responde a la ejecución repetitiva y ordenada de un programa informático, donde “la obra ya no se relaciona más de un modo directo con el creador” (Marchán Fiz, 2012: 205) desde el momento en que, entre ambos, intermedia un programa que funciona de forma automática y donde puede intervenir un tipo de azar “programado”. No se trata de un azar – digamos – analógico, sino de un azar generado por la máquina, predeterminado. Este pseudo-azar matemático es siempre controlado por algoritmos que, aunque nos resulten indescifrables, responden a una lógica pautada y marcada previamente. En este sentido, debemos recordar que ya en 1969, el filósofo Max Bense defendía la posibilidad de que existiera “una estética exacta donde todos los valores artísticos puedan ser fijables de un modo matemático” (cit. en Marchán Fiz, 2012: 201). Es lo que Bense denominó *estética numérica* y a lo que nosotros nos referimos como *poéticas del*

"pensamiento" máquina. Estas visualidades, basadas en combinaciones y permutaciones matemáticas, muestran, a nuestro parecer, una faceta fundamental y muy característica de la esencia de lo digital. Sin embargo, la potencialidad generativa que encierran algunos programas puede provocar que el artista, obnubilado por sus efectos, se deje llevar. Esto es, cuando la consecución de esas estéticas se convierte en el fin último de la obra, la obra puede acabar adoleciendo de un *informativismo* que no es más que un ejercicio banal de "estética semiótica", descuidando aquello que realmente le da significado a la obra: la "estética semántica" (Marchán Fiz, 2012: p. 223), es decir, el contenido, aquello que pretendemos decir. Pese a esto, es notable el renacimiento de las *poéticas del "pensamiento" máquina* que se ve en iniciativas como *Processing*, una plataforma de programación desarrollada en el MIT y orientada a la creatividad artística. Al fin y al cabo, "producir con un ordenador significa a la larga programar. Y programar es una actividad altamente abstracta, que requiere profundos conocimientos de matemáticas y lógica" (Casacuberta, 2001: 240). Los creadores que se adentran en las "entrañas" de lo digital y que finalmente trabajan con los lenguajes de programación encuentran en ellos múltiples posibilidades estético-procesuales. Ejemplos de este arte generativo se da en la obra de Casey Reas, uno de los desarrolladores de *Processing*, cuyas imágenes desprenden esa sensación de progresión ordenada, sistemática, que referimos. También relacionado a este operar a partir de los lenguajes de programación, se dan las estéticas del *Glitch* o estéticas del error digital.

### ***De la postproducción***

Por otra parte, la saturación progresiva de la red ha puesto de relieve la aparición de un tipo de poéticas relacionadas con lo que el teórico del arte Nicolas Bourriaud ha denominado *postproducción*, es decir, asociadas al fenómeno de internet y las redes sociales, al apropiacionismo de imágenes, a la manipulación fotográfica, al trabajo colaborativo, a lo ecléctico y a lo dúctil. Bajo nuestro punto de vista, estas poéticas de la *postproducción* se dan en el espacio virtual con especial intensidad, constituyendo una parte indispensable de la *metalingüística* del medio digital. Por lo tanto, podríamos considerar la existencia de una *poética de la postproducción* que estaría basada en el



*remix*, en la mezcla, en el reajuste de lo ya existente y que produciría un tipo de visualidad que podríamos definir como manipulada, en un movimiento constante de descontextualización-recontextualización.

Ello se aprecia en la obra *fotográfica* de artistas como Michael Wolf, especialmente en sus *Series of unfortunate events* (2011); en ellas, el artista rastrea el mundo virtual de Google Maps en el modo Street View en busca de imágenes de accidentes fortuitos de personas captados por la cámara del *Google map car*, como caídas, golpes y toda clase de situaciones extrañas. En este sentido, la estrategia de capturar la imagen que aparece en la pantalla del ordenador deviene acto *post-fotográfico*, pues esas capturas no son ya una toma directa de la realidad, sino que se captan indirectamente, esto es, en diferido y, además, de manera claramente intermediada. Podemos decir que, con esto, el artista busca introducir diversos componentes humanos, la capacidad de discernir y elegir de entre todo lo que la cámara de Google captó de forma neutral, automática y aséptica, al mismo tiempo que fortuita. Similitudes estéticas se encuentran presentes en las video-creaciones *Over Data* (2010) y *Google Error* (2012) del artista italiano Marco Cadioli, pues en ellas también emplea material preexistente en Google Maps.

### ***De lo informado***

Por otro lado, nos preguntamos qué ocurre con aquellos objetos nacidos de lo digital, nos referimos a las tangibilizaciones logradas con impresoras, plotters, etc. ¿Acaso no queda en ellas el poso de su otrora dimensión intangible, acaso no es posible reconocer en ellas el rastro del "mapa" con el que fueron creadas? A este respecto, creemos que es posible vislumbrar en ellos una *poética de lo informado*. Para ilustrar este particular, vamos a recurrir al análisis de la obra *Greyman Cries, Shaman Dies, Billowing Smoke, Beauty Evoked* (2008-2009) del artista Anish Kapoor. Se trata de un conjunto de esculturas producto de un proceso de "impresión digital" cuya materia prima es una especie de cemento. Lo que nos resulta interesante es que, a pesar de su innegable plasticidad, en estas realizaciones parece estar presente un recuerdo de lo digital que se traduce en una estética ordenada, generativa, incluso aséptica, que entra en tensión con la propia configuración azarosa de este peculiar proceso de "impresión" mediante

“chorro de cemento”. Pues la información digital que maneja el software de impresión es introducida de alguna forma en la estética del objeto, justo en el proceso de la configuración de su propia materialidad. Quizás esto se deba a que las creaciones de *lo maquinal* inevitablemente conllevan un halo de impersonalidad o, si se prefiere, cierta cadencia rítmica en sus formas que resulta artificiosa. Por tanto, podemos considerar estas obras tangibles como *objetos digitalmente informados*. Dicho de otro modo, de esta *poética digital de lo informado* emanaría cierto recuerdo a algo que fue, un estado de virtualidad originario, como si se tratara de una especie de pérdida del “aura” original, empleando a la inversa el término bejaminiano. Hablamos por lo tanto de una estética de lo digital que pervive como “recuerdo” de lo que fue, a pesar de hallarse objetualizada, a pesar de haber traspasado la frontera hacia el mundo de lo tangible.

### ***De lo interactivo y colaborativo***

Siguiendo con nuestra búsqueda de posibilidades poéticas del hecho digital, encontramos una potencialidad muy característica y de la que se ha hablado profusamente, nos referimos a la *interactividad*. Con esto vendríamos a referirnos al empleo de hardware (sensores y otros dispositivos *input*) y a la visualización de los datos recogidos mediante estos. No obstante, nos gustaría centrar nuestra atención en el aspecto comunicativo, es decir, en las posibilidades que se le brindan al artista-internauta de poder interactuar con otros usuarios mediante internet y las redes sociales. Estrategia discursiva que está siendo empleada por muchos artistas para crear una obra que podríamos calificar de *interactiva* o *colaborativa* ya que, en la medida en la que es fruto de la cooperación entre usuarios, ésta aumenta considerablemente los caminos de sus posibles desarrollos creativos, además de multiplicar exponencialmente su potencial comunicativo. El resultado estético sería producto de la mezcla de los criterios y acciones de los distintos usuarios que han participado en la conformación de la obra o que han “transitado” por ella, sean o no conscientes de esa participación. Un ejemplo de tal poética sería la obra *Trade* (2012) del artista Chad States, quien creó una colección de fotografías de bolsillo – impresas – a partir del intercambio digital de su retrato con los de otros usuarios de una aplicación de *cruising* para Smartphone – dedicada a que hombres

contacten con otros hombres. En definitiva, como se desprende del análisis de esta obra, las poéticas de la interactividad y la conectividad subvierten los tradicionales roles de espectador y artista, generando una confusión en la que ya no se distinguirán.

### ***Del archivo digital***

Por último, nos gustaría referirnos a las *poéticas del archivo digital*. Con estas venimos a denominar a aquellas que son producto de prácticas relacionadas con la acumulación de información, su clasificación comparativa, su ordenación, así como con estrategias coleccionistas y fetichistas. Pues, como opinan algunos autores, "(...) el medio propio del arte del archivo es la cultura digital o la red de Internet" (Guasch, 2013: 163). Una obra que puede servirnos para ilustrar esta estética es *jaws.gif* (2012) de la artista Caroline Delieutraz, que consiste en un GIF compuesto por una batería de imágenes enlazadas (archivadas) en función de un nexo común compartido por todas las imágenes. Parecido planteamiento estético lo encontramos en las acumulaciones de imágenes que con asiduidad se dan en la obra de Hasan Elahi. En la obra *Tracking Transience*, un proyecto abierto que viene desarrollando desde 2004, lanza una irónica crítica al esquema de sociedad de control que se avecina, fotografiando compulsivamente todo aquello que come, los lugares que visita, etc., siendo posible consultar los sitios en los que ha estado mediante una aplicación en tiempo real disponible en la red.

### ***Conclusión***

En la actualidad, la influencia estética que se produce entre el mundo de lo analógico y el de lo virtual es un asunto que atañe al arte. Sin duda, el papel de lo digital será cada vez más crucial para el arte, tanto a nivel de difusión como por la generación de nuevos lenguajes y nuevos sistemas de producción de la obra. Sin embargo, coincidimos con Simón Marchán en que "si el arte se reduce a propagar múltiples baratos, «estampitas tecnológicas», habrá fracasado gloriosamente. [Pues] no interesa tanto por su producción en masa, que puede lograrse por otros medios, como por las nuevas *estructuras de participación* que pueda ofrecer (...)" (Marchán Fiz, 2012 :139).

Concluimos que el gran aporte estético de lo digital reside en su potencial para la aproximación entre el arte y la vida. En ambos planos será necesario un cuestionamiento crítico recíproco que fomente nuevas visualidades frente a ese “infierno de lo igual” (Han, 2013) que propician las *poéticas superficiales* de la *emulación*, la *hipertrofia*, la *hiperfacilidad*, la *obsolescencia* y la *estandarización*. Constatamos por lo tanto que, frente al optimismo tecnológico, acrítico y cientifista, empiezan a darse otras poéticas que están utilizando los medios digitales de forma subversiva. Son las que hemos denominado como *poéticas profundas*, provenientes del *pensamiento-máquina*, de la *postproducción*, de *lo informado*, de *lo interactivo y colaborativo* y del *archivo digital*. En este cambio de sentido, el arte hace suyos lenguajes y poéticas con el objetivo de conseguir una lectura sardónica y una estética renovada; un arte, el digital, que no tiene complejos a la hora de afirmar su naturaleza matemática, ni su esencia intangible e interactiva. En definitiva, un conjunto de *poéticas* marcadamente metalingüísticas que nos hablan de la entidad del medio digital, no sólo como herramienta, sino como campo autónomo de reflexión estética, si cabe.

### **Bibliografía**

- Bourriaud, Nicolas (2009). *Postproducción*. 3ª ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Casacuberta, David (2001). “Nueve escollos para entender la cultura digital”, en: *Enrahonar, quaderns de filosofia*, Vol. 32/33. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Filosofia.
- Guasch, Anna María (2013). *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Madrid: Akal.
- Han, Byung-Chul (2012). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Herder.
- Marchán Fiz, Simón (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal.
- Heidegger, Martin (1973). “El origen de la obra de arte”, en: *Arte y Poesía/Martin Heidegger*. México: Ed. Fondo de Cultura Económica.
- Zammiello, Craig y Hodermarsky, Elisabeth (2012). *Conversations from the print studio. A master printer in collaboration with ten artists*. New Haven: Yale University press.

# Tribuna Abierta

## ***Kerigma en imágenes: el programa iconográfico de los muros de la iglesia de Turmequé en el Nuevo Reino de Granada (Colombia)***

eduardo.valenzuela@ehess.fr, lauralilivm@gmail.com

---

por **Eduardo Valenzuela Avaca**  
investigador postdoctoral beca Conicyt - Fondecyt, Universidad de Chile (Chile)  
y **Laura Liliana Vargas Murcia**  
investigadora postdoctoral en la Universidad Nacional de Colombia (Colombia)

### **Resumen**

La Iglesia Nuestra Señora del Rosario de Turmequé (Boyacá, Colombia) posee pinturas murales datadas entre las últimas décadas del siglo XVI y las primeras del siglo XVII. Las escenas bíblicas no siguen una secuencia narrativa por lo que el presente artículo propone una lectura del programa iconográfico a la luz del *kerigma* como primer movimiento de evangelización en pueblos de indios que se aproximaban por primera vez al cristianismo o que recaían en la idolatría.

**Palabras clave:** kerigma, evangelización, iglesia de Turmequé, pintura mural, arte virreinal.

### ***Kerygma in images: the iconographic program on the walls of the Turmequé church in the New Kingdom of Granada (Colombia)***

#### **Abstract**

Nuestra Señora del Rosario de Turmequé Church (Boyacá, Colombia) has mural paintings dated between the last decades of the 16th century and the early 17th century. The Biblical scenes do not follow a narrative sequence, therefore this paper proposes an interpretation of the iconographic program on the basis of *kerygma* as initial proclamation of evangelizing activity in indigenous people who had the first sight to the Cristianity or who reverted to idolatry.

**Keywords:** kerygma, evangelization, Turmequé Church, mural painting, viceregal art.

## ***Kerigma en imágenes: el programa iconográfico de los muros de la iglesia de Turmequé en el Nuevo Reino de Granada (Colombia)***

### ***Introducción***

El conjunto de las pinturas murales de la Iglesia de Nuestra Señora del Rosario de Turmequé es, junto con el de la Iglesia de Sutatausa, uno de los programas iconográficos más completos que se conservan en Colombia procedente de un pueblo de indios de la época virreinal. Los estudios sobre este templo se han centrado en la información brindada por documentos del Archivo General de la Nación (Bogotá) y por las observaciones realizadas durante su restauración. Estos informes de intervención conservados en el Ministerio de Cultura contienen una descripción iconográfica de cada una de las escenas hecha por Guillermina Sinning.

A través de este artículo plantaremos una interpretación de las pinturas, entre las que identificamos las que específicamente pudieron servir para acompañar las enseñanzas del *kerigma*, primer paso de la evangelización cuyo objetivo era introducir a los indígenas al cristianismo y alejarlos de las prácticas consideradas idolátricas.

### ***La pintura mural en la etapa inicial de los templos neogranadinos***

Según los documentos del siglo XVI, la mayoría de las primeras iglesias del altiplano cundiboyacense apenas contaban con los ornamentos necesarios para la celebración del oficio religioso y algunas pinturas, estampas o esculturas. En los libros de *Visitas* se hace evidente la poca imaginería que tenían estos templos en comparación a lo que llegarían a tener en el siguiente siglo. Se dependía en buena medida de los envíos llegados desde Europa, mientras se empezaban a establecer los talleres de oficios de la mano de artistas y artesanos también procedentes de este continente, que brindaron su conocimiento y sus obras en los pueblos y ciudades del Nuevo Reino de Granada. Eran momentos en los que aún no había gran cantidad de talleres locales de pintura ni muchos maestros dedicados a los oficios necesarios para realizar retablos, por lo que se hallan ejemplos de los llamados 'fingidos', es decir, retablos pintados en la pared, con la representación de

sus calles, cuerpos y sus imágenes en los nichos, todo en dos dimensiones (Herrera García y Gila Medina, 2013: 301-368).

Las *Leyes de Indias* ordenaban que, en cada reducción, se construyera una iglesia “con puerta y llave” en donde se pudiera oficiar misa (*Recopilación de las Leyes de los Reynos de Las Indias*, 1681: 198), lo que suponía que, con el paso del tiempo, la dotación debía ir mejorando (Chica Segovia, 2016: 8-43). En el Segundo Sínodo de Santafé de 1606 se disponía que las iglesias “de teja” tuvieran altar de piedra, ladrillo o adobes, un retablo o una imagen, una alfombra o manta para la peana del altar, un tabernáculo de madera, una lámpara para el Santo Sacramento, una campana para el campanario, una pila de piedra, una pila de agua bendita y una caja de madera para los ornamentos, el óleo y el crisma (Chica Segovia, 2016: 24). El interés en proveer a Turmequé de un óptimo espacio eclesial es visible a finales del siglo XVI, a través de las recomendaciones dadas por Antonio González, del Consejo Real de Indias, a Cristóbal Tinoco, corregidor de los naturales del partido de Turmequé, quien le pedía que tuviera dichos cuidados:

Y porque el culto divino es gran parte para aficionar a los naturales, ordeno y mando que luego que entraren a su administración, el corregidor vea personalmente la iglesia y dé aviso a la Real Audiencia o a mí del estado en que están y de la orden que se podrá dar para que hicieren y acabasen de edificio perpetuo de teja y ladrillo y buena madera con puertas y cerrojos y así mismo se informe de los sacerdotes qué ornamentos y qué falta al buen ornamento, y a quién toca el pagarlo y dé así mismo aviso a esta Real Audiencia o a mí para que se provea con toda brevedad y diligencia. Y porque muchas veces los sacerdotes que se mudan de una parte a otra se llevan los ornamentos e imágenes y dejan las iglesias despojadas, ordeno y mando que el corregidor haga un libro en el cual se asienten los ornamentos de todas las iglesias de su administración para que haya cuenta y razón y se dé orden cómo los prelados remedien este abuso (Expediente de Confirmación del oficio de corregidor de Turmequé, en Nueva Granada a Cristóbal Tinoco, Santafé, 1595, AGI, Fondo Audiencia de Santa Fe, legajo 146, N. 63, f. 4r).



Podría suponerse que la pintura mural convino a estos primeros templos para evitar el despojo de las imágenes de los que se quejaba González. El Libro 2º de Bautismos de Yndios de la Iglesia de Turmequé, fechado el año 1636, contiene una descripción de la iglesia en la que vemos que, para ese momento, ya cumplía con algunas de las características solicitadas y dentro de ella ya se apreciaban las pinturas murales:

La iglesia, que toda ella es de cal y canto, con muy buenos cimientos de muy buen baso, cubierta de madera y teja y los lienzos de las paredes lustrados de cal blanca y en ellos muchos pasos de la Sagrada Escritura y santos y el Juicio Final. Tiene veinte y dos tirantes que están cargados en sus canes y en la capilla mayor, que la divide una reja de madera, están pintados los lienzos con santos y santas y para subir al altar mayor tiene unas gradas con ocho escalones guarnecidos de madera y en la parte de afuera del frontispicio lustrado de cal y encima de las puertas de la iglesia están pintadas las armas reales, y encima dellas y a los lados San Pedro y San Pablo y en medio más alto un Santo Crucificado y a un lado de la puerta, encima de la pared, fabricado un campanario con tres campanas de metal con que se llama a misa y tiene esta iglesia un altozano muy capaz, que se sube a él por once escalones hechos de ladrillo y de hechura permanente; tiene así mismo la dicha iglesia una sacristía muy capaz con la puerta que cae en la capilla mayor y por dentro, lustrada de cal y pintado en un lienzo un Santo Christo grande con los ladrones (Romero Álvarez, 1990: 11). (Imagen 1)

Aparte de Turmequé, hubo otros templos con murales que se conocen por fuentes documentales o porque sobrevivieron al tiempo cubiertos por pañete, entre otros, los de Tocancipá, Samacá, Nemocón, Susa y Sutatausa.<sup>1</sup> Estas obras se llevaron a cabo a pesar

---

<sup>1</sup> Como ejemplos de registro de estas pinturas murales se tiene la visita a Samacá de 1636: "La capilla mayor de bóveda de carrizo, encalada y pintada con los apóstoles y en el cuerpo de la iglesia están pintadas la Oración del Huerto, Santo Domingo, el Nacimiento de Nuestro Señor, San Joseph y otros santos [...]". Y la de Susa, hecha en 1638: "Pintada la capilla mayor y parte del cuerpo de la dicha iglesia con el Apostolado y otras imágenes de la Sagrada Escritura y otras cosas [...]" (Romero Sánchez, 2008: 231 – 232).

de opiniones como las del oidor Luis Henríquez, quien no le veía utilidad a este tipo de ornamentación en las iglesias, por lo que en 1599 expresó: “El espesado que son unas pinturas fue ni pertinente pues luego salta y estaba mejor solo jalbegado y blanco y esto a mi parecer en veinte pesos está bien pagado, y si se vuelve a enmaderar como es necesario estas pinturas se pierden” (Informe sobre la tasación realizada por los oficiales sobre la iglesia de Cajicá, Cucaita, 1599, AGN, Sección Colonia, Fondo Fábrica de Iglesias, tomo 11, f. 329v. Transcrito en: Romero Sánchez, 2008: 229 – 237 y 1850 – 1852).

Con el paso de los años, a mediados del siglo XVII, ya se observaba una mayor presencia de pintura de caballete, escultura y retablos, pero durante las últimas décadas del XVI y la primera mitad del XVII los murales alcanzaron una gran importancia tanto en los ámbitos religiosos como en los civiles (Arango y Vallín, 1998).

### ***Datación de las pinturas de la Iglesia Nuestra Señora del Rosario de Turmequé***

A partir de la lectura de documentos del fondo *Fábrica de iglesias* del Archivo General de la Nación de Bogotá, algunos de ellos transcritos por Guadalupe Romero Sánchez, de los periodos que tuvieron a su cargo las órdenes religiosas la doctrina de Turmequé, y del estilo y contenido de las pinturas murales del templo, es posible situar este conjunto iconográfico entre 1587 y 1611, siendo el primero el año en el que aún aparecen documentos relativos a la obra de clavazón y, el segundo, el año en el que los jesuitas se hicieron cargo de la iglesia (Romero Sánchez, 2008:1559), un detalle importante dado que en ninguna escena figuran personajes de la Compañía de Jesús, ni emblemas.<sup>2</sup> Sí encontramos una imagen del religioso agustino Santo Tomás de Villanueva (1482 – 1555), lo que indicaría que el momento en el cual se pintó la iglesia ésta estaría a cargo de la Orden de San Agustín, lo que sucedió luego de 1586, cuando quedó bajo tutela del

---

<sup>2</sup> La obra de clavazón se refiere a las piezas de hierro requeridas en la construcción, es decir, cerrojos, quicios, gorriones, tejuelos, tiradores, goznes, pestillos, escudetes, alcayatas, abrazaderas y los clavos necesarios para los nudillos, las varas, las andas, las puertas, las rejas y los cajones (Condiciones con las que se ha de hacer la clavazón de las iglesias de Chivatá, Sogamoso y Turmequé, Santafé, 1587, AGN, Sección Colonia, Fondo Fábrica de Iglesias, t. 20, rollo 20, ff. 411rv. Transcrito en: Romero Sánchez, 2008: 3120-3121).

convento de esta comunidad en Tunja (Campo del Pozo, s/f: en línea).<sup>3</sup> Posiblemente la pintura del arzobispo de Valencia obedece a una campaña de difusión en medio del proceso de estudio para su beatificación, petición que tuvo tres momentos claves: la solicitud oficial hecha el 10 de octubre de 1601, la designación de un comisionado en 1608 que llevara las pruebas a Roma y el nombramiento de Villanueva como beato en 1618; su canonización no se daría hasta 1658 (Manrique Merino, 2014: VII y XI).

Volviendo a la construcción del templo, en 1584 se hizo el pregón para que los interesados en el contrato de su construcción hicieran su oferta, siendo escogido el albañil Antonio Cid (Remate de las iglesias de Sogamoso y Turmequé, Santafé, 1584, AGN, Sección Colonia, Fondo Fábrica de Iglesias, tomo 20, ff. 29r – 30r. Transcrito en: Romero Sánchez, 2008: 3110 - 3111); sin embargo, en 1587 aún no se había finalizado la obra, pues en un documento de esta fecha consta que no se había hecho el contrato de elementos de hierro (Rodrigo Pardo informa que siguen sin rematarse los clavazones que se deben hacer en las Iglesias de Chivatá, Sogamoso y Turmequé y las casas curales de los mismos pueblos, Santafé, 1587, AGN, Sección Colonia, Fondo Fábrica de iglesias, tomo 20, f. 409rv. Transcrito en: Romero Sánchez, 2008: 3117 - 3118). Con seguridad, para 1619 ya existía la pintura, a juzgar por el concepto del maestro de carpintería Alejandro Mesurado sobre el cambio del techo de tijera a una armadura de par y nudillo más resistente para la iglesia de Turmequé en el que se hace alusión a la obra mural al proponer desbaratarla por partes “por amor a las paredes y al gasto de pinturas que en ellas hay” (Turmequé: Reparación techo iglesia, Santafé, 1619, AGN, Sección Colonia, Fondo Fabrica de Iglesias, tomo 12, f. 897r. Transcrito en: Romero Sánchez, 2008: 3583 - 3587).

En la pila bautismal se lee una leyenda labrada alrededor de la copa: “AÑO 1598 MANDÁRONLA HAZER EL BENEFICIADO GONZALO DE VELASCO I EL CAPITÁN IOAN

---

<sup>3</sup> Esta datación también la planteó Guillermina Sinning teniendo en cuenta la existencia de la pintura de Santo Tomás de Villanueva (Rincón et al., 1995: 68-69).

DE SANDOBAL CORREGIDOR”,<sup>4</sup> que nos indica que para ese año ya la iglesia estaba en pie y en un estado en el que se podían llevar a cabo bautismos.<sup>5</sup>

Para tener una idea de la población que daría uso a este templo, se puede hacer un cálculo aproximado de 9.000 habitantes entre los años 1600 y 1603, y de 4.000 personas para 1635, según el número de tributarios que se registraron, el cual fue de 2.201 tributarios entre 1600 y 1603, y 920 en 1635;<sup>6</sup> la disminución de población se debió a muertes por enfermedades, exceso de trabajo y a la huída de indios. Existe un auto de junio de 1584 en el que se le pide al albañil Antonio Cid que haga las iglesias de Sogamoso y Turmequé más largas, por la cantidad de personas que deberían asistir:

ahora se ha tratado por los oficiales reales de Su Majestad de este dicho Nuevo Reino en acuerdo de Hacienda que para las dichas tengan más anchura atento a que hay mucha gente en los dichos pueblos y acuden a oír misa y a la doctrina cristiana se alarguen allí unos pies más de los que se remataron y que sean en cada iglesia veinte pies más que son doscientos pies de largo en cada iglesia y de ancho treinta y ocho cuarenta, lo que más viere que convenga (Auto por el cual se obliga al albañil Antonio Cid a que haga las iglesias de los pueblos de Sogamoso y Turmequé más largas, AGN, Santafé, 1584, Sección Colonia, Fondo Fábrica de Iglesias, tomo 20, ff. 43rv. Transcrito en: Romero Sánchez, 2008: 3112 - 3113).

---

<sup>4</sup> El texto original contiene abreviaturas que aquí se desarrollan para una mejor comprensión.

<sup>5</sup> La donación de la pila por parte del corregidor demuestra el deber que tenían estos funcionarios reales en cultivar la religión católica entre los indios. Unos años antes, el oficio de 1588 enviado a un anterior corregidor de naturales de este pueblo de Turmequé, Cristóbal Tinoco, señalaba que:

“El rey nuestro señor por una su real cédula dada en San Lorenzo a veinte y cinco de mayo de mil y quinientos y ochenta y ocho años a mí dirigida fue servido de cometerme y mandarme que llegado fuese a este reino me informase si convendría y sería de buen efecto que las provincias de Santafé y Tunja se proveyesen corregidores o alcaldes mayores para con ellos los indios recibiesen bien espiritual y fuesen gobernados en paz y justicia defendidos y amparados de los agravios que les suelen hacer y viviesen en policía [...]” (Expediente de Confirmación del oficio de corregidor de Turmequé, en Nueva Granada a Cristóbal Tinoco, Santafé, 1595, AGI, Fondo Audiencia de Santa Fe, legajo 146, N. 63, f. 2v).

<sup>6</sup> Para tener una cifra aproximada de la población, los historiadores han calculado que, por cada tributario, habría tres o cuatro personas; para este caso se escogió esta última cifra y se aproximó al millar más cercano (Colmenares, 1973: 66).

Sin embargo, dentro de este periodo propuesto parece que hubo por lo menos tres etapas en la pintura mural: la primera, la correspondiente a las cenefas manieristas de la parte superior; la segunda, a las escenas bíblicas representaciones de santos y el retablo fingido, y una tercera en la que se pintaron marcos, también fingidos (Imagen 2).

### **Los temas de la pintura mural**

En la parte superior de la iglesia se descubrió una grisalla manierista en la que se observan mascarones, cortinajes y motivos vegetales (Imagen 3). Esta pintura, que a finales del siglo XVI se conocía como “pintura de romanos”, según consta en documentos relativos a la pintura de la provincia de Tunja, parece ser más antigua que el resto, ya que las escenas de color se superponen a ésta en algunas partes, interrumpiendo el recorrido del diseño original de estos grutescos.<sup>7</sup>

La decoración manierista continuó siendo utilizada en los marcos superiores que acompañan las imágenes de San Juan Bautista y el bautismo de Cristo, siendo evidente otra factura distinta a la de la cenefa que se denota por el dibujo y la paleta (Imágenes 4 y 5).

Pasando al programa iconográfico del templo, éste no forma una secuencia narrativa; así, momentos del Antiguo y del Nuevo Testamento e imágenes de santos se mezclan sin orden aparente pero, teniendo en cuenta que Turmequé era un pueblo de la Real Corona en donde el corregidor debía velar por la doctrina, la elección de temas por parte de los religiosos debía tener un sentido para desarrollar esta tarea, hipótesis que se planteará más adelante.

Veamos las temáticas plasmadas en las paredes (Imágenes 6 y 7):

---

<sup>7</sup> Guillermina Sinning fecha las imágenes grutescas, a las que se refiere como “mascarones”, de finales del siglo XVII (Rincón et al., 1995: 71). Nuestra hipótesis las ubica entre las últimas décadas del XVI y las primeras del XVII.

<b>Pared del Evangelio</b> (desde la puerta de la iglesia hacia el presbiterio)	<b>Pared de la Epístola</b> (desde el presbiterio en dirección a la puerta)
San Juan Bautista	Presentación del Niño en el Templo
Bautismo de Cristo	La Creación
San Cristóbal	La tentación del fruto prohibido
Juicio Final	La Anunciación
Santo Tomás de Villanueva	La expulsión del Paraíso
Degollación de San Pablo	Sacrificio de Abraham a Isaac
Conversión de San Pablo	Eva y sus hijos
San Esteban	Moisés y las Tablas de la Ley
Santa Catalina de Alejandría	Transfiguración de Cristo
Descendimiento de la Cruz	San Miguel pisando al demonio
Fragmento de rostro (¿Jesús?)	Caín dando muerte a Abel
	La liberación de San Pedro

Es pertinente anotar que, en las investigaciones históricas que acompañaron las primeras restauraciones de la pintura, se proponía que la escena que ahora se denomina “Eva y sus hijos” correspondía a “Raquel y sus hijos” (Sinning, 1995: s/p). Raquel fue esposa de Jacob y madre de José y Benjamín. Pero también podríamos pensar que fuera Rebeca, madre de los mellizos Esaú y Jacob, y esposa de Isaac, quien tendría 70 años en tal momento y podría ser el hombre que se apoya en un cayado a un lado de la madre en la pintura de Turmequé. También esta imagen se ha identificado como “Adán labrando la tierra” y, en dado caso, los demás personajes serían Eva, Caín y Abel (Almansa Moreno, 2006: 92). Por ahora, dejamos abiertas las posibilidades, ya que los atributos de las imágenes no nos dan pistas certeras para emitir una conclusión definitiva, aunque por los temas fundamentales que se trataban en las doctrinas – como se expondrá más adelante – el tema de Adán, Eva y sus hijos sería el más acorde a tales intereses (Imagen 9).

### **Algunos apuntes técnicos**

El templo de Turmequé ha tenido notables cambios desde su construcción hasta la actualidad, especialmente en su fachada, que hoy se muestra neogótica. Tenía originalmente una sola nave con arco toral y cubierta de tijera con 26 tirantes, y sus

dimensiones eran 200 pies de largo y 42 de ancho (aproximadamente 56 x 12 m.) (López Guzmán, 2013: 453-466). Gracias a las labores de restauración se han determinado las técnicas utilizadas en la pintura mural de este templo boyacense:

- Soporte: muro de piedra, ladrillo y mortero de cal.
- Revoque: capa de arena y cal gruesa.
- Enlucido: capa fina de cal.
- Capa pictórica: colores minerales y cal.<sup>8</sup>

Como puede verse, se trata de una pintura a la cal al secco (colores minerales y agua de cal), aunque en la restauración de 1989, además de esta técnica se hallaron rastros de cola, posteriores a la pintura original, en las escenas correspondientes a la conversión de San Pablo, Santa Catalina, la presentación del Niño Jesús y la Anunciación; fuera de estos retoques, no se hallaron huellas de temple orgánicos (Rincón et al., 1995: 7 y 10) (Imagen 10). En cuanto a la elaboración de los dibujos preparatorios se encontraron trazas de grafito en las líneas de contorno y pigmento negro disuelto en agua y, como se verá más adelante, la observación de estampas fue definitiva como fuente gráfica en algunas de las imágenes, por lo que se puede pensar en la elaboración de cuadrículas para pasarlas posteriormente con estarcido.

La pintura mural fue descubierta en 1988, pues se hallaba oculta bajo un pañete; esta presentaba grandes lagunas debido a desprendimientos del pañete ocasionados por bolsas de aire y, sobre todo, al picado de la superficie para facilitar la adherencia de ese pañete posterior; y en otras zonas hubo pérdida total de la pintura debido a la eliminación del zócalo y a la construcción de ventanas (Rincón et al., 1995: 11 y 12). La apariencia actual de las pinturas se debe a los resanes hechos para la nivelación de lagunas y a la reintegración cromática, que en algunos casos se aplicó a grandes áreas de las escenas; teniendo en cuenta que se realizaron estos procedimientos, las afirmaciones

---

<sup>8</sup> Datos de la infografía de la Unión Temporal Turmequé TEYFU (restauradores de la pintura mural de la iglesia de diciembre de 2007 a enero de 2009) que se haya expuesta en la Iglesia.

acerca del dibujo y paleta de los pintores deben hacerse con prudencia (Imágenes 11, 12, 13 y 14).<sup>9</sup>

### **Las estampas como fuentes iconográficas**

Las estampas con elementos manieristas debieron influir en las composiciones que generaron las grisallas de la cenefa superior de la iglesia de Turmequé. Los mascarones profanos contrastan con el resto de la pintura religiosa de los muros. En esta época, los grotescos fueron un tema frecuente en la pintura tunjana (Vargas Murcia, 2012: 42-44, 50, 58-60), a pesar de las recomendaciones del cardenal Gabriele Paleotti, dadas en *Discorso intorno le immagini sacre e profane* de 1582, de evitar estas representaciones por no tener utilidad para el cristiano que veía estas obras y por ser imágenes pertenecientes a las tinieblas (Fernández Ruiz, 2004: 61 y 62).

La búsqueda de estampas en los compendios de Bartsch y de Hollstein permitió identificar algunas de las fuentes grabadas usadas en las pinturas de Turmequé. Como se ve al comparar las pinturas con las estampas, el pintor o pintores (se observa diferentes calidades de la pintura), cuyo nombre aún es desconocido, algunas veces tomó elementos de manera idéntica a la impresión, en otros casos mezcló dos estampas, en otras las invirtió, añadió elementos y además escogió los colores, pues se trataba de grabados a una sola tinta. Estas obras constatan la fuerte influencia flamenca e italiana, como la de la familia Wierix, Cornelius Galle y Rafael a través del grabador francés Nicolás Beatrizet. La comparación de imágenes nos demuestra cómo *El Juicio final* sigue muy de cerca la estampa de Johan Sadeler I a partir de Maarten de Vos (inv.), 1575 - 1618, de la serie "El Credo" (Imágenes 15 y 16).<sup>10</sup>

La pintura de *La Creación* (Imagen 25) guarda relación con *La Creación de Eva* – perteneciente al conjunto *Thesaurus sacrarum historiarum veteris testamenti, elegantissimis imaginibus expressum excellentissimorum in hac arte virorum opera: nunc*

---

<sup>9</sup> Agradecemos al Dr. Abel Martínez Martín el habernos compartido imágenes de las pinturas murales del año 1988, así como sus comentarios al respecto.

<sup>10</sup> Agradecemos a Almerindo Ojeda de la Universidad California-Davis esta observación, ya que Adrian Collaert también hizo una versión de la invención de Vos pero la pintura mural tiene más en común con la de Sadeler.



*primum in lucem editus* – grabada por Jan Sadeler I, a partir de un diseño de Crispijn van den Broeck, y publicada por Gerard de Jode en 1585; en esta estampa flamenca se observa la similitud en la posición del cuerpo de Eva, que se levanta con su rostro de perfil, y la presencia de un pequeño venado al fondo.<sup>11</sup>

El anónimo artista de la escena de *La Tentación* tomó elementos de la composición de dos obras creadas por el flamenco Maarten de Vos (1532 - 1603). La posición de Adán sentado pertenece a la estampa de Vos grabada por Philip Galle, en cuyo marco se lee: “Vidit igitur mulier quia bonum esset lignum ad vescendum et pulchrum oculis, aspectuq delectabile et tulit de fructu illius, et comedit, dedique viro suo, qui comedit. Genesis III”. Y aunque Eva está de pie como en esta imagen, su musculatura y su cabello se asemejan más a otra lámina del mismo tema, también creada por Vos. Se observa que el pintor no fue un excelente dibujante ni un conocedor de la anatomía, lo que sugiere que sería distinto al que hizo la *Santa Catalina* o la *Presentación del Niño en el Templo* que presentan otra calidad superior en el dibujo anatómico (Imágenes 17 y 18 y comparar con Imagen 14).

La escena correspondiente al momento en el que el ángel detiene el sacrificio de Isaac a manos de su padre Abraham tiene elementos en común con la imagen creada por Hans Cranach y grabada por Lucas Cranach, el viejo, datada entre 1520 y 1523, mientras que la posición de los brazos de Isaac en la obra de Turmequé recuerda la diseñada por Domenico Beccafumi en Siena, en la primera mitad del siglo XVI. Si bien no pudieron ser exactamente estas estampas, sí nos hablan de un repertorio de grabados religiosos con influencias alemanas e italianas que circulaban por las doctrinas neogranadinas (Imágenes 19 y 20).

La imagen de *Moisés recibiendo las Tablas de la Ley* parece seguir modelos que tuvieron origen en estampas holandesas y flamencas del siglo XVI, como la hecha por Jacob Cornelisz a partir de Lucas van Leyden (xilografía, 1525 - 1530), perteneciente a la *Biblia pauperum*, o la xilografía de Jan Swart van Groningen (1528) con las que guarda

---

<sup>11</sup> Un ejemplar de esta estampa se conserva en el British Museum (Londres), numerado con el código 1968,1018.1.5 y puede ser observado en el siguiente enlace: [http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx?searchText=1968,1018.1.5+](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=1968,1018.1.5+)

similitudes en la genuflexión de Moisés, en la forma de las tablas y en la presencia del ángel que aparece en el cielo.<sup>12</sup>

El grabado de *San Miguel venciendo al demonio* fue abierto por el dibujante y grabador Nicolás Beatrizet (1515 - 1565), oriundo de Francia, quien vivió en Roma durante el siglo XVI. Grabador y dibujante, provenía de una familia de orfebres. Grabó obras de Rafael, como el grabado de interpretación a partir de la pintura del arcángel que, en la actualidad, se conserva en el Museo de Louvre. En Turmequé se representó su imagen especular (lateralidad invertida) a la que se le ha añadido la balanza; la parte superior de la pintura se perdió (Imágenes 21 y 22).

La *Transfiguración de Cristo* de la Iglesia de Nuestra Señora del Rosario de Turmequé tomó como modelo a Johan Sadeler a partir de invención de Maarten de Vos, una calcografía datada entre 1580 - 1600, de la que el pintor siguió las imágenes de Cristo, Pedro, Santiago y Juan pero cambió las correspondientes a Elías y Moisés, mostrando solamente medio cuerpo de cada uno entre nubes; también se observan detalles diferentes como las aureolas de los apóstoles (Imágenes 23 y 24).

El mural que representa a Caín en el momento en el que se dispone a matar a Abel (difícil de observar en una fotografía, ya que se halla detrás de las escaleras que se añadieron posteriormente a la iglesia) parece haber seguido la estampa *Historia de Caín y Abel*, también perteneciente al *Thesaurus sacrarum historiarum veteris testamenti*, obra anteriormente nombrada, grabada por Jan Sadeler I, a partir de Michiel Coxie I y publicada por Gerard de Jode en 1576.<sup>13</sup>

Seguramente con el tiempo encontraremos otras estampas que sirvieron como modelo a otras de las pinturas turmequenses pero, por ahora, la relación que

---

<sup>12</sup> Estas estampas se pueden observar en la colección en línea que ofrece el Museo Británico. La estampa *Moisés recibiendo los diez mandamientos* de Lucas van Leyden, identificada con el código E,7.461 se encuentra disponible en el siguiente enlace del British Museum de Londres: [http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx?searchText=E,7.461](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=E,7.461)

Y la xilografía *Moisés recibiendo las tablas de la Ley* de Jan Swart van Groningen, identificada con el código 1923,1112.32 del British Museum, se puede observar en: [http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx?searchText=1923,1112.32](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=1923,1112.32)

<sup>13</sup> Un ejemplar de esta estampa se conserva en el British Museum (Londres), numerado con el código 1968,1018.1.11 y puede ser observado en el siguiente enlace: [http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx?searchText=1968,1018.1.11++](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx?searchText=1968,1018.1.11++)

presentamos nos devela una difusión de imágenes europeas por América, ya por ser parte de los objetos llevados por las comunidades religiosas o bien por el comercio interoceánico que permitía la llegada de estampas italianas, francesas, flamencas, holandesas, alemanas o españolas a los más remotos pueblos de indios.

### **Imágenes y movimientos de la evangelización**

Las imágenes de la iglesia de Turmequé, como buena parte del aparataje visual desplegado por la Iglesia en América, se encuentran asociadas al establecimiento y mantenimiento de un régimen de *cristiandad*. Esta es una consideración elemental, si se quiere, pero de importancia para nuestra discusión. La *cristianización* de una comunidad humana constituye una obra en curso, un proyecto inacabado e inacabable en virtud de la flaqueza humana, que se expresa en distintos movimientos y de acuerdo a distintas necesidades.<sup>14</sup>

Se puede decir que el proyecto evangelizador desplegado en el Nuevo Mundo ostentó una secuencialidad específica, en torno a tres movimientos diferenciados, consecutivos y complementarios. El primer movimiento de la evangelización lleva por nombre *kerigma* – del griego *kerygma* o “proclamación” – y constituye la primera respuesta del cristianismo misional a los desafíos de una comunidad humana que nunca ha recibido la buena nueva, o de una que ha vuelto a abrazar el culto a los “ídolos” – materiales o no – tras una conversión superficial.<sup>15</sup> El segundo movimiento, mucho más familiar para la historiografía, coincide con lo que conocemos como *catequesis* – del verbo griego *katechein* o “resonar” – y tiene por objeto la introducción de los contenidos propiamente cristológicos y doctrinales a una comunidad humana que se considera lista

---

<sup>14</sup> Desde su origen apostólico la misión cristiana ha sido consciente que su *euangelion* impactará en audiencias diversas. El ejemplo de Pablo es quizás el más evidente. Solo en las Cartas a los Gálatas, Pablo da cuenta de tres proclamaciones distintas: La primera, hecha para los Gentiles – “el evangelio de la incircuncisión” (Gal 2:7) – que trae libertad de la maldición de la ley judaica; segundo, el mensaje a los judíos, el “apostolado de la circuncisión” (Gal 2:8) entregado por Pedro en Jerusalén; y hasta una tercera proclamación utilizada específicamente por las iglesias de Palestina, cuyo carácter legalista ataca duramente, declarando su falsedad (Dunn, 1990: 23). El predicador, como dirá el propio Pablo, debe adecuar tanto sus formas expositivas como sus contenidos de acuerdo a sus audiencias. Volverse judío entre los judíos y gentil entre los gentiles (1Cor 9: 19-21).

<sup>15</sup> Para un desarrollo de este concepto, ver: Valenzuela, 2015: 13-32.

para la adquisición de contenidos más complejos. Finalmente, la *homilética* o *cura pastoral* – del griego *homiletikos* o “reunión” – será el movimiento responsable de integrar a los neófitos a las formas de vida de la comunidad cristiana. Pese al carácter secuencial de estas fases, *kerigma*, *catequesis* y *homilética* deben ser leídos como *movimientos* al interior de la cristianización de una cultura, cada uno de ellos destinados a la superación de un determinado problema identificado en el quehacer misional del cristianismo, la necesidad de un tránsito progresivo pero firme desde un estado de total desconocimiento de la verdad revelada por las Sagradas Escrituras – el estado de la idolatría o gentilidad – hacia la asimilación de las comunidades misionadas en el cuerpo de la cristiandad.

Como fue señalado anteriormente, la disposición de las pinturas murales en la iglesia de Turmequé no evidencia una disposición narrativa sino una cierta preponderancia de temas en cada pared del edificio. Mientras la Pared del Evangelio (desde la puerta de la iglesia hacia el presbiterio) presenta una clara tendencia a las temáticas del Nuevo Testamento o a la representación de santos, en la Pared de la Epístola el Antiguo Testamento posee una notoria preponderancia. En ambos casos, las imágenes no parecen dialogar mayormente entre sí, salvo por unidades menores. Volveremos sobre este punto más adelante.

Se puede afirmar que las pinturas de Turmequé, elaboradas bajo el gobierno de los Dominicos, estaban destinadas, por tanto, a una población considerada conversa y en vías de instrucción doctrinal. Temáticas como la conversión de San Pablo y su muerte, la liberación de San Pedro, entre otros, no son habituales en el repertorio de temas asociados a la fase pre-catequética, es decir, al *kerigma*. En aquel contexto, cuando la comunidad es percibida como *idólatra*, el amplísimo arco de contenidos del cristianismo se ve reducido, dramáticamente, a un puñado de verdades fundantes que tienen por objeto establecer la arquitectura general – ontológica, cosmológica – del mundo proclamado por los religiosos.

Sin embargo, para los años que nos ocupan, la idolatría seguía siendo un problema en Turmequé y en buena parte de la Provincia de Tunja. En 1574, el cacique de Turmequé, Diego de Torre y Moyachoque, había sido acusado de mandar a construir un

bohío “guardando en todo las ceremonias gentilicias reprobadas” y de haber ordenado la construcción del cercado del pueblo, tres años antes, permitiendo que los indios acudiesen al trabajo cantando y bailando y observando los ritos de la antigüedad (Gamboa Mendoza, 2013: 130 y 137). Aunque estas acusaciones surgen en el contexto de un pleito judicial y pueden, por tanto, ser imputaciones falsas o exageraciones, en el clima idolátrico del período las acusaciones eran verosímiles. No sólo un año más tarde, la Real Audiencia dio instrucciones para que se prohibieran las mantas pintadas con diseños de tunjos – debido a que fomentaban la idolatría –, sino que hacia fines del año 1576 las autoridades metropolitanas harán envío de una cédula en la que ordenarán a la audiencia dar todo su apoyo a la lucha contra la idolatría (Gamboa Mendoza, 2013: 493 - 495). Otro año más tarde, la visita de idolatrías emprendida por el factor Diego Hidalgo Montemayor a los pueblos de la provincia de Tunja traerá consigo la destrucción de numerosas formas idolátricas, como santillos de oro y tunjos de algodón (López Rodríguez, 2012: 53).<sup>16</sup> El resto del siglo XVI dejó registros de diligencias de extirpación de santuarios muisca en Tuta y Sogamoso (1577), así como abundantes testimonios de caciques locales sobre aplicaciones de tormentos para dar con los santuarios ocultos, entre 1577 y 1583 (Londoño, 1989: 92 - 120). Aun en 1595, tras el fallecimiento del cacique Diego de Torre, el corregidor Cristóbal Tinoco recibirá instrucción del Consejo Real de Indias para castigar “con todo rigor” idolatrías y hechicerías, vigilar “fuente o rrio, árbol piedra o monte”, e industrializar a los indígenas de Chivatá, Duitama y Turmequé (Expediente de Confirmación del oficio de corregidor de Turmequé, en Nueva Granada a Cristóbal Tinoco, Santafé, 1595, AGI, Fondo Audiencia de Santa Fe, legajo 146, N. 63, f. 4r). El problema de las “antigüallas” indígenas estaba lejos de resolverse.

Siendo el de la iglesia de Turmequé un programa iconográfico destinado a la maduración de los indígenas cristianos, difícilmente podríamos considerarlo un recurso al servicio de la lucha contra el inveterado culto a los ídolos. Sin embargo, si existía un clima de persecución idolátrica en el Turmequé del siglo XVI, si fueron movilizadas autoridades reales y expedidas cédulas específicas para atajar este problema, con toda probabilidad

---

<sup>16</sup> Para un desarrollo sobre el problema de la producción de algodón, la extirpación de tunjos y la introducción de santos como Catalina de Alejandría, mártir protectora de los tejedores, ver: Vargas, 2015: 25-43.

la pastoral indígena habrá vuelto sobre sus pasos, como ocurrió con cada rebrote antiidolátrico en América, a visitar las viejas narrativas y los recursos hermenéuticos de la primera evangelización. En las próximas páginas avanzaremos algunas reflexiones sobre el programa iconográfico de Turmequé y sus usos en el demandante contexto del kerigma, la lucha contra la idolatría.

### **Apuntes sobre kerigma y didáctica de la imagen en Turmequé**

La pregunta sobre los usos de las imágenes en un contexto como el de un Turmequé en vías de evangelización es compleja e inabordable para las posibilidades de este breve texto. Aunque resulta evidente que las imágenes cumplieron un rol más allá de lo meramente decorativo u ornamental – para el siglo XVI, eran un instrumento prioritario de la misión –, los detalles del hecho performativo se nos escapan y nos fuerzan a describir únicamente posibilidades. Bajo esta premisa, nuestro interés es adelantar algunas reflexiones sobre una posible didáctica de la imagen en la iglesia de Turmequé bajo la consideración de los *movimientos* de la evangelización y su rol en el largo proyecto de la *cristianización* de las comunidades americanas.

Convendría decir que el programa iconográfico de Turmequé no posee un carácter narrativo de tipo secuencial, pese a estar conformado, casi en su totalidad, por historia sagrada. Dispersas como están, la narración de las pinturas exige trabajar con unidades mínimas (Arcángel Miguel), unidades mayores (relato del Génesis) y en ciertas ocasiones, formando asociaciones con otros espacios de la iglesia (Juan Bautista y la pila bautismal), pero difícilmente con la historia sagrada en su totalidad. Las razones de esta disposición no son evidentes. Aunque la carencia de esta secuencialidad podría parecer dificultosa en términos de una eficiencia pastoral, una prédica centrada en sermones, exhortaciones o pláticas puede trabajar sobre temáticas particulares que visualmente pueden reducirse incluso a unidades autónomas, discretas, como los lienzos utilizados por Gonzalo Lucero en su misión entre los mixtecos y zapotecos (Dávila Padilla, 1955: Lib. 1, cap. 80), o los crucifijos.

Creemos que cada una de las imágenes murales de Turmequé puede ser considerada un fragmento que permite la apertura de ciertas narrativas –

mayoritariamente bíblicas – que constituyen el núcleo de la prédica misional temprana en el movimiento kerigmático de la evangelización, y que son afines, por tanto, a la lucha contra la idolatría. Se trata de narrativas dirigidas específicamente a audiencias indígenas, a las comunidades locales que no se consideran plenamente cristianizadas, ya sea por nunca haber sido misionadas o por haber recaído en la idolatría. Son, a la par, tanto instrumentos de una didáctica misional en curso como dispositivos mnemotécnicos de una prédica ya acontecida. En las próximas páginas nos proponemos señalar los potenciales contenidos en dos o tres narrativas visuales de la iglesia de Turmequé, a partir de su puesta en diálogo con las expresiones de estas narrativas en algunas experiencias emblemáticas de la evangelización americana.

La escena de la Creación puede ser un buen punto de inicio para reflexionar en torno a los potenciales didácticos de estas imágenes (Imagen 25). El relato de la creación del mundo y de sus entidades constituye uno de los principios fundantes de la primera evangelización de América. En un texto tan temprano como la *Relación acerca de las antigüedades de los indios* (c. 1496), el hieronimita Ramón Pané señala haber convertido a los primeros indígenas de La Española sólo dándoles a conocer la narrativa cosmogénica y la existencia de un Dios único y verdadero, “sin que otra cosa se discutiese ni se les diese a entender” (Pané, 2004: 55).

Su caso no es de ninguna manera excepcional. Cuatro años más tarde, la comunidad dominica antillana liderada por Pedro de Córdoba dará a este relato un lugar preeminente en sus labores misionales, dando lugar al llamado *Manuscrito Antillano* (1510 - 1521) que, gracias a la imprenta de Nueva España, será difundido en 1544 – previa adaptación – bajo el nombre de *Doctrina cristiana para instrucción e información de los indios a manera de historia* (Valenzuela, 2015: 13 - 32). Por su parte, la *Instrucción para todos los indios* (1545) de Gerónimo de Loaysa, el primer cuerpo legal de la evangelización en los Andes, establecerá el control de los escritos cristológicos o catequéticos, e incentivará la elaboración y circulación de “ciertos coloquios o pláticas que están hechos en su lengua en los cuales se trata de la creación y de otras cosas útiles

mediante las cuales podrán más presto venir en conocimiento de Dios nuestro Señor”.<sup>17</sup> Quince años más tarde, en el mismo contexto andino, Domingo de Santo Tomás publicará su *Plática para todos los Indios* (1560), un texto kerigmático – el primero en los Andes – concebido para el trabajo directo con las comunidades locales, proclamando la nueva creación del mundo, la narrativa de aquel tiempo en que “no auia cielo, ni sol, ni luna, ni estrellas, ni auia este mundo inferior, ni en el auia ouejas, ni venados, ni zorras, ni aues, ni mar, ni pexes, ni arboles, ni otra cosa alguna. Solamente entonces auia Dios, que jamas tuuo, ni tiene principio, ni tendrá fin” (Domingo de Santo Tomás, 1951: foja 88r).

Los potenciales contenidos en el relato del Génesis son profundos y exceden a lo que podríamos denominar en un sentido restringido el “hecho religioso”. La introducción de esta narrativa en las comunidades permitirá al proyecto evangelizador presentar un relato sustitutivo de los mitos cosmogónicos locales, una narrativa que, mediante la reescritura del mundo, redefinirá las propiedades ontológicas de los humanos y de los no-humanos e introducirá una nueva jerarquía de los existentes en la que el hombre gozará de dominio sobre las entidades del mundo – ahora, creaciones de Dios – en virtud de la posesión de una interioridad radicalmente distinta a los animales, las plantas, las montañas, los ríos, o los cuerpos celestes. A partir del despliegue de esta narrativa y de la inducción de los potenciales contenidos en ella, los vínculos de las comunidades con el mundo – contruidos bajo la vigencia de sus antiguos esquemas – serán cancelados, y darán lugar a un intenso proceso de polémica religiosa que habrá de provocar la fractura de sus antiguos modelos – *metanoia* – y cimentar el camino hacia la conversión. Adicionalmente, y en virtud de su carácter polémico – ampliamente consensuado por la teología (entre otros: Waltke, 1975: 327-342. Hoffmeier, 1983: 39-49. Jonker, 2004: 235-254. Olanisebe, 2004: 190-199) – este relato adoptará la forma de un instrumento antiidolátrico pasivo que se pronunciará sobre un conjunto amplio de entidades depositarias de sacralidad por parte de las comunidades indígenas – el sol, la luna, las estrellas, los ríos, las montañas, la tierra, el mar, animales, plantas, etc. – para desarticular sus especificidades y situarlos jerárquicamente no sólo bajo esta entidad sagrada

---

<sup>17</sup> Instrucción de la orden que se a de tener en la Doctrina de los naturales, 1545. En: Vargas Ugarte, Tomo II, 1951-1954: 142.



totalizante llamada Dios sino también bajo su criatura elegida, el hombre, hecho a su imagen y semejanza.

El relato de la creación se inscribe en lo que podríamos denominar *operaciones generales de sustitución*, es decir, el uso de narrativas – escriturales y visuales – que tienen por objeto contribuir al establecimiento de aquellos fundamentos estructurales – ontológicos, cosmológicos, genealógicos – que han de reemplazar a las realidades locales. La narrativa de Adán y Eva, presente en el programa iconográfico de Turmequé (Imagen 14), es otro ejemplo de este tipo de recursos hermenéuticos.

La comunidad dominica en las Antillas consideró de utilidad utilizar el relato de Adán y Eva en sus prédicas para probar a las comunidades indígenas de donde “descienden todas las gentes del mundo”, recurso misional que quedará fijado textualmente en el llamado *Manuscrito antillano* y será difundido en la *Doctrina Cristiana* impresa por Zumárraga en 1544 (Medina, 1987: 207 - 215). El organizador de la Iglesia en los Andes, Gerónimo de Loaysa, ordenará que los religiosos encargados de misionar entre los indígenas incluyan en sus pláticas la historia de Adán y Eva, “de los cuales todos procedemos” (Medina, 1987: 207 - 215). Sobre los potenciales efectos de este relato en la constitución de los linajes locales, y en la genealogía del poder colonial, hay mucho que decir, pero este no es necesariamente el espacio para ello. Valga señalar, momentáneamente, que incluso el *Requerimiento*, aquel documento concebido para formalizar jurídicamente la conquista de América y dirigido a las comunidades americanas poco antes de iniciar las agresiones militares (Faudree, 2013: 182), proclamará – en sintonía con el kerigma – la idea un Dios creador del cielo y la tierra, y de “un hombre y una mujer de quien nosotros y vosotros y todos los hombres del mundo fueron y son descendientes y procreados”, saltando desde esta primera humanidad hasta San Pedro, el primer papa, a quien “dios nuestro Señor dio cargo (...) para que de todos los hombres del mundo fuese señor y superior” (De las Casas, 1991: 1996).

Juntos a estas *operaciones generales de sustitución*, que aspiran a transformar realidades religiosas como la existencia de un Dios único y verdadero, cosmológicas como la creación del mundo y sus entidades, histórico-genealógicas como el origen común de la humanidad en Adán y Eva, y cronológico-temporales como la existencia de

un tiempo escatológico, es posible reconocer ciertas *operaciones de sustitución especializadas* destinadas a la compleja tarea de la desacralización de las divinidades americanas. La pintura del arcángel Miguel venciendo a un demonio (Imagen 22), presente en el variado programa iconográfico de la iglesia doctrinera de Turmequé, puede proveernos algunas pistas sobre el uso pastoral que esta narrativa visual podría tener en un contexto de evangelización kerigmática o antiidolátrica. Para ello debemos, sin embargo, apuntar una o dos ideas sobre los usos misionales de este relato en el proyecto continental.

Al igual que la narrativa de la creación del mundo o la de Adán y Eva, el ciclo de los ángeles caídos se encuentra presente en las primeras experiencias misionales de las Antillas, Nueva España y los Andes. En el *Manuscrito Antillano* compuesto por la comunidad dominica de las islas, el relato de los ángeles caídos ocupa extensos pasajes de la obra, señalando cómo los ángeles rebeldes habrían perdido su forma original tornándose en “muy feos demonios”.<sup>18</sup> La adaptación de este escrito al intenso clima idolátrico de Nueva España (1544) traerá consigo la asociación de estos ángeles caídos con divinidades centrales del panteón nahua como *Huitzilopochtli*, *Tezcatlipoca* y *Quetzalcoatl*, señalando que estos dioses locales serían simplemente algunos de estos ángeles rebeldes (Medina, 1987: 232). El mismo modelo fue utilizado, veinte años antes, en los famosos *coloquios* sostenidos por los Doce Apóstoles franciscanos y algunas de las principales autoridades indígenas en la ciudad de Tenochtitlan el año 1524. En esta versión franciscana del relato, aparecerá el capitán de los ángeles leales, el “jefe guerrero Sanct Miguel”, quien hablará por boca de los misioneros franciscanos. También la selección de las divinidades demonizadas variará: “Se transformaron entonces en demonios, en los que vosotros llamáis tzitzimime, culeletin, y a los que también llamáis vosotros Tzontemoc, “el que cae de cabeza”, Piyoche, Tzonpachpul, “el de los pelos colgantes a modo de heno”, Cuezal, muy tenebrosos, muy sucios, muy dignos de temerse...” (León Portilla, 1986: Cap. X, C-D).

---

<sup>18</sup> La enemistad de los demonios con el género humano se debe a que Dios habría creado “el linaje de los hombres y mujeres para que poblasen y poseyesen aquellos lugares y sillas que ellos habían perdido” (Medina, 1987: 240).

La *Plática para todos los Indios* (1560) de Domingo de Santo Tomás introducirá la narrativa de los ángeles caídos dentro del repertorio de instrumentos que los misioneros deberán utilizar en su lucha contra la idolatría, estableciendo su demonología en torno al *Çupay* (Domingo de Santo Tomás, 1560: ff. 91r y 92r). La revisión de este instrumento kerigmático bajo el contexto del III Concilio Limense, traerá consigo la aparición de una descripción más detallada de la rebelión de los ángeles, la cual incluirá a San Miguel Arcángel como figura emblemática de la lucha contra los ángeles prevaricadores (*Doctrina Christiana y Catecismo para Instrucción de Indios*, 1985: 415). Este relato aparecerá en la frontera sur del imperio, adaptado esta vez seleccionando de entre las entidades sagradas mapuche al *Pillán*, al *Alhue* y al *Wekufe* (Valenzuela, 2016: 35 - 55).

Frente al problema de la idolatría, el relato de los ángeles caídos permitirá a los evangelizadores no sólo dislocar a entidades concretas de sus contextos de origen – los mitos locales – sino asociar la agencia de los dioses de las comunidades – ahora demonios – como fuerzas antagónicas tanto a Dios como a las propias comunidades, presentando los demonios como promotores de la idolatría y culpables, por ende, de todos los vicios y extravíos de las comunidades americanas. La enorme heterogeneidad de expresiones sagradas en América podrá ser abordada a partir de un relato que se presenta bajo caracteres universales, un instrumento capaz de adaptarse a los cultos de las distintas comunidades americanas y de contribuir a la extirpación teórica de la idolatría allí donde fuese requerido.

Aunque resulta prácticamente imposible saber si esta narrativa antiidolátrica fue utilizada también en Turmequé, adaptando la naturaleza de estos ángeles caídos a las realidades religiosas de las poblaciones indígenas locales, creemos que existen suficientes antecedentes a nivel continental sobre el uso de este tipo de demonología en las labores kerigmáticas del proyecto evangelizador como para dar cabida a esta posibilidad. La proliferación de idolatrías será el escenario para renovar, a través de la palabra, el ciclo de los Ángeles Caídos, para pedir el socorro de los "*Príncipes de la milicia celeste*", como les llamará el jesuita Antonio Ruiz de Montoya (1693) en su tercer intento de conquista espiritual a la provincia de Tayaoba, y hacer del relato de los Ángeles Caídos una narrativa etiológica sobre las divinidades indígenas.

Es razonable pensar que las disposiciones del Primer Concilio Limense de 1551 (Vargas Ugarte: 1951-1954: "Constitución 38" y "Constitución 39") hayan sido atendidas por el religioso responsable del programa iconográfico de Turmequé, específicamente sus Constituciones 38 y 39. La 38, titulada "Contiene la Instrucción acerca de la doctrina que se ha de enseñar a los indios", advierte las diferencias entre los hijos de Dios y los que no lo son, siendo el bautismo la primera señal que los identifica; encontramos ahí una relación con las dos primeras pinturas que el visitante de la Iglesia ve al entrar en ella y que obviamente son fondo de la pila bautismal. La escena del *Juicio Final* contiene elementos que la Constitución reconoce como el infierno en el que sufren los no bautizados y los que no obedecen los mandamientos de Dios; el grandísimo fuego y el tormento llaman la atención del observador del mural, tal como lo describe el texto limense. La Constitución 39, titulada "Sigue la misma instrucción sobre doctrina de fe", alude a otras imágenes contenidas en los muros de la iglesia de Turmequé como la Trinidad (la existencia de un solo Dios, a la vez conformado por el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo) pintada en el retablo y los ya mencionados ángeles. En este apartado se destacan otras enseñanzas principales que deben recibir los indígenas: la creación del cielo, el sol, la luna y las estrellas, la creación de los ángeles y el destierro al infierno de algunos de ellos – que son los llamados "diablos" –, la creación del aire, las aves, y "todo lo demás"; Adán y Eva, origen común del hombre, el engaño sufrido por Adán y Eva al escuchar al demonio, la ira y enojo de Dios por este pecado, y finalmente, las diferentes narrativas de la pasión de Cristo. La composición de la pared de la epístola, en la que *La Anunciación* parece romper la secuencia entre *La creación*, *La tentación del fruto prohibido* y *La expulsión del Paraíso*, adquiere un sentido al leer los puntos que el Concilio Limense estableció para la instrucción inicial de los indios (Imágenes 26 y 27).

### **Conclusiones**

Las iconografías presentes en las iglesias de doctrina de indios en el Nuevo Reino de Granada han sido consideradas de manera general como imágenes evangelizadoras, pero no se ha indagado en torno a la relación de estas imágenes, en tanto unidades discretas, con las distintas fases de la evangelización y sus potenciales en tanto

instrumentos didácticos dentro de la empresa misional en América. Los estudios del arte colonial en Colombia han captado diferencias en los estilos y de ahí se han planteado dataciones para hablar de diferentes momentos de la pintura, pero no se ha explorado a profundidad el nexo imprescindible que hubo entre la teología, la didáctica y la imagen que dio fruto a expresiones como la de Turmequé.

Tanto la pintura mural como la de caballete pueden ser observadas a la luz de una teoría secuencial de la cristianización de las comunidades americanas. Bajo este modelo es posible establecer correlaciones entre los instrumentos visuales de la evangelización y sus usos tanto en poblaciones que se acercaban por primera vez a la religión católica hasta las generaciones posteriores que ya vivieron una total inclusión en la vida cristiana, distinguiendo aquellos usos de imágenes destinadas a la primera evangelización (kerigma) de las comunidades indígenas, del corpus visual utilizado para la construcción de devociones y el fortalecimiento de la cristiandad. Aunque se suele considerar que las necesidades visuales de la evangelización fueron similares en cualquier momento virreinal, la didáctica de la imagen se encuentra estrechamente ligada a los ritmos y movimientos de la misión.

Quedan muchos temas abiertos para indagatorias futuras. El detalle de la pintura de Moisés revela evidentes errores en el texto en latín de las Tablas de la Ley, los cuales podrían sugerir tanto modificaciones durante las restauraciones de la pintura como la deficitaria formación de los curas párrocos, de quienes se decía eran poco conocedores de la gramática latina, situación que se dio tanto en el Nuevo Reino de Granada como en el resto de América y también en España (López Rodríguez, 2012: 28, 46, 47, 80 y 177).<sup>19</sup> En este Decálogo de Turmequé no se incluyeron los versículos 4 y 5 del capítulo 20 del Éxodo relacionados a la prohibición de hacer imágenes y adorarlas, lo que plantea

---

<sup>19</sup> El problema del relajamiento de los párrocos locales es un viejo problema de la Iglesia peninsular como apuntó Pedro de Cuéllar en su famoso *Catecismo* de 1325: "la "grand simplicitat en la mayor parte de los clérigos de nuestro obispo que non entienden asi como deven los artículos de la fe (...) ante trayéndolos por los labios cada dia non entienden que dizen ni saben que es" (Martin; Linage Conde, 1987: 169).

muchas incógnitas sobre el posible disimulo que habría por ser la imaginería un elemento presente en los espacios eclesiales católicos (Imagen 28).<sup>20</sup>

En futuras revisiones cabría también indagar sobre la presencia de Santa Catalina de Alejandría, patrona de hilanderos, ubicada cerca al retablo (Imagen 29). Entre 1587 y 1595, los indios de Turmequé entregaron el mayor número de mantas a la Corona (Vanegas Durán, 2007: 8), lo que sugiere el especial interés que se tenía en sus obrajes y, por ende, en su doctrina, así como la devoción que se pudo haber despertado hacia la santa protectora de los tejedores. Este sería otro tema que más adelante podría plantear cómo se releva la creencia en seres como Nencatacoa, Bochica, Nemterequisiteba, Xué o Sugunsua – dioses que, según la tradición prehispánica de la región cundiboyacense, habrían enseñado a hilar y a tejer – en santos cristianos, como es el caso de Catalina de Alejandría. Su presencia en los muros también coincidiría con su pertenencia a devocionarios agustinos y al mensaje que transmitió a los indígenas en espacios religiosos novohispanos como mujer fortalecida por la fe.<sup>21</sup>

## **Bibliografía**

### **Fuentes de archivo**

“Expediente de Confirmación del oficio de corregidor de Turmequé, en Nueva Granada a Cristóbal Tinoco”. *Archivo General de Indias* (AGI), Sevilla, España. Fondo: Audiencia de Santa Fe, legajo 146, N. 63, 1595.

---

<sup>20</sup> (20, 4) Non facies tibi sculptile neque omnem similitudinem quae est in caelo desuper et quae in terra deorsum nec eorum quae sunt in aquis sub terra.

(20, 5) Non adorabis ea neque coles ego sum Dominus Deus tuus fortis zelotes visitans iniquitatem patrum in filiis in tertiam et quartam generationem eorum qui oderunt me.

Estos versículos son tomados del Éxodo, capítulo 20, de la *Biblia Sacra* dirigida por Benito Arias Montano, publicada en 1573, en Amberes, bajo el patrocinio de Felipe II, por lo que es muy posible que hubiera sido la utilizada por los religiosos a cargo de las doctrinas. Véase: Arias Montano, 1573: 250 – 252.

<sup>21</sup> Agradecemos a los jurados de este artículo su observación sobre la presencia de Santa Catalina en la capilla abierta del Convento de Acolman, México.

## Libros

Almansa Moreno, José Manuel. "Pintura mural en el Nuevo Reino de Granada" (Tesis para obtener el título de Doctor, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, 2006).

Arango, Clemencia y Vallín, Rodolfo. Imágenes bajo cal & pañete: pintura mural de la colonia en Colombia. Museo de Arte Moderno: Bogotá, 1998.

Arias Montano, Benedictus. Biblia sacra, hebraice, chaldaice, graece, & latine : Philippi II Reg. Cathol. pietate, et studio ad sacrosanctae Ecclesiae vsum. Christoph Plantinus: Antuerpiae, 1573.

Bartsch, A. *The Illustrated Bartsch*. Abaris Books: New York, 1999 – 2003.

"Collection on line" in The British Museum. Disponible en: <http://www.britishmuseum.org/> (Consultado en línea: 1 de junio de 2016).

Campo del Pozo, Fernando, "La Provincia de Nuestra Señora de Gracia en Colombia" en *Orden de San Agustín*. Disponible en: <http://www.oalagustinos.org/edudoc/Colombia.pdf> (Consultado en línea: 15 de junio de 2016).

Chica Segovia, Angélica. "El simbolismo del templo cristiano presente en las iglesias de pueblos de indios del Altiplano Cundiboyacense construidas entre 1579 y 1616: la sencillez de lo mínimo necesario", en: López, María del Pilar y Quiles, Fernando (eds). *Visiones renovadas del Barroco iberoamericano, Vol. 1*. Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C., Universidad Nacional de Colombia, Universidad de los Andes y Universidad Pablo de Olavide: Sevilla, 2016, pp. 8 – 43.

Colmenares, Germán. Historia económica y social de Colombia 1537 – 1719. Universidad del Valle: Bogotá, 1973.

Dávila Padilla, Agustín, Historia de la fundación y discurso de la provincia de Santiago de México de la orden de predicadores. Academia Literaria: México, 1955.

De las Casas, Bartolomé. Obras Completas 3. Historia de las Indias. Alianza Editorial: Madrid, 1991.

Doctrina Christiana y Catecismo para Instrucción de Indios: facsímil del texto trilingüe. Consejo Superior de Investigaciones Científicas: Madrid, 1985.

Dunn, James D.G. Unity and diversity in the New Testament: An inquiry into the Character of Earliest Christianity. SMC Press: Londres: 1990 [1977].

Faudree, Paja. "How to Say Things with Wars: Performativity and Discursive Rupture in the Requerimiento of the Spanish Conquest", en: *Journal of Linguistic Anthropology* 22 (3), 2013, pp. 182-200.

Fernández Ruíz, Beatriz. De Rabelais a Dalí. La imagen grotesca del cuerpo. Universitat de València: Valencia, 2004.

Gamboa Mendoza, Jorge Augusto. El cacicazgo muisca en los años posteriores a la Conquista: del psihiqua al cacique colonial (1537-1575). Instituto Colombiano de Antropología e Historia: Bogotá, 2013.

Gevaert, Joseph. *Primera evangelización*. Central Catequística Salesiana: Madrid, 1992.

Herrera García, Francisco Javier y Gila Medina, Lázaro. "El retablo escultórico del siglo XVII en la Nueva Granada (Colombia). Aproximación a las obras, modelos y artífices", en: Gila Medina, Lázaro (coord.). *La consolidación del Barroco en la escultura andaluza e hispanoamericana*. Ministerio de Economía y Competitividad, y Universidad de Granada: Granada, 2013, pp. 301-368.

Hoffmeier, James K. "Some Thoughts on Genesis 1 and 2 and Egyptian Cosmology", en: *Journal of the Ancient Near Eastern Society* 15, 1983, pp. 39-49.

Hollstein, F.W.H. *Hollstein's Dutch & Flemish etchings and woodcuts 1450 - 1700*. Hertzberger: Amsterdam: 1949 - 2007.

Jonker, Louis Cloete. "Religious Polemics in Exile. The Creator God of Genesis 1", en: Hetteema, T. L. y Van Der Kooij, A. (Eds.). *Religious Polemics in Context. Papers presented to the Second International Conference of the Leiden Institute for the Study of Religions (LISOR) held at Leiden, 27-28 April 2000*. Van Gorcum: Assen, 2004, pp. 235-254.

León Portilla, Miguel. *Coloquios y doctrina cristiana: los diálogos de 1524*. Dispuestos por fray Bernardino de Sahagún y sus colaboradores. UNAM: México, 1986.

Londoño L., Eduardo. "Santuarios, santillos y Tunjos: Objetos votivos de los muisca en el siglo XVI", en: *Boletín Museo del Oro*, n° 25, septiembre - diciembre, 1989, pp. 92 - 120.

López Guzmán, Rafael. "La iglesia de Turmequé, Colombia, y las representaciones gráficas de carpintería de lo blanco", en: Álvaro Zamora, María Isabel, Lomba Serrano, Concepción y Pano Gracia, José Luis (coord.). *Estudios de historia del arte: libro homenaje a Gonzalo M. Borrás Gualis*. Institución Fernando El Católico: Zaragoza, 2013, pp. 453 - 466.

López Rodríguez, Mercedes. *Tiempos para rezar y tiempos para trabajar: la cristianización de las comunidades muisca durante el siglo XVI*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia: Bogotá, 2012.

Manrique Merino, Laureano et al. *Santo Tomás de Villanueva. Reliquias y proceso de beatificación*. Instituto escurialense de investigaciones históricas y artísticas: San Lorenzo del Escorial, 2014.

Martín, José Luis; Linage Conde, Antonio: *Religión y Sociedad Medieval: El Catecismo de Pedro de Cuéllar (1325)*. Salamanca, Junta de León y Castilla, 1987.



Medina, Miguel Ángel (comp.). *Doctrina cristiana para instrucción de los indios por Pedro de Córdoba. México 1544 y 1548*. Editorial San Esteban: Salamanca, 1987).

Pané, Ramón. *Relación acerca de las antigüedades de los Indios* (c.1496). Estudio preliminar, notas y apéndices por Jose Juan Arrom. Siglo XXI Editores: México, 2004.

Romero Álvarez, Fernando. "El templo parroquial de Turmequé – Boyacá" (Informe técnico presentado a Colcultura. Turmequé, 1990). Consultado en: Bogotá, Ministerio de Cultura, Dirección de Patrimonio, Centro de investigación y documentación.

Romero Sánchez, Guadalupe. "Los pueblos de indios en Nueva Granada: Trazas urbanas e iglesias doctrineras" (Tesis para obtener el título de Doctor, Universidad de Granada, 2008).

*Recopilación de las Leyes de los Reynos de Las Indias. Mandadas imprimir, y publicar por la Magestad Católica del Rey Don Carlos II Nuestro Señor*, Tomo Segundo, Libro VI, Título III, "De las reducciones y pueblos de indios" (Facsimilar Madrid, Ivlian de Paredes, 1681), (México: Miguel Ángel Porrúa, 1987), p. 198.

Rincón, Rafael et al. "Informes de estudios, investigación y conceptos sobre la pintura mural del templo y casa cural de Turmequé (Boyacá)" (Informe técnico presentado al Instituto Nacional de Vías INVÍAS, Bogotá: septiembre de 1995). Consultado en Bogotá, Ministerio de Cultura, Dirección de Patrimonio, Centro de investigación y documentación.

Santo Tomas, Domingo de. *Gramática o arte de la lengua general de los indios de los reynos del Perú*. Edición facsimilar publicada, con prólogo de Raúl Porras Barrenechea. Edición del Instituto de Historia: Lima, 1951.

Serpa, Eugenia et alt. "Visitas de interventoría de Colcultura. Pintura mural Iglesia de Turmequé". Bogotá: 1990 y 1991. Consultado en Bogotá, Ministerio de Cultura, Dirección de Patrimonio, Centro de investigación y documentación,

Sinning Téllez, Guillermina. "Registro fotográfico pintura mural Templo de Turmequé (Boyacá). Descripción – Análisis estilístico y estético. Tomo I" (Informe técnico presentado al Instituto Nacional de Vías INVÍAS. Bogotá: septiembre de 1995). Conservado en Bogotá, Ministerio de Cultura, Dirección de Patrimonio, Centro de investigación y documentación.

Trémel, Y.B. "Du kérygme des apôtres a celui d'aujourd'hui", en : Henry, Antonin Marcel (ed.). *L'annonce de l'évangile aujourd'hui*. CERF: París, 1962.

Olanisebe, S.O. "Gen. 1:26: "A Polemic Against Plurality of Creation Agents", en: Akinrinade et alt. (eds.). *Locating the Local in the Global: Voices on a Globalized Nigeria*, SOLA. Faculty of Arts, O.A.U: Ife, 2004, pp. 190-199.

Santo Tomás, Domingo de. *Grammatica o arte de la lengua general de los Indios de los Reynos del Peru*. [Edición facsimilar]. Impreso por Francisco Fernandez de Cordoua, Impresor de la M.R.: Valladolid, 1560.

Valenzuela A., Eduardo. "Infiernos deshabitados: Fronteras ontológicas y estrategias de traducción en léxicos y vocabularios coloniales (Andes SS. XVI-XVII, Chile SS. XVII-XVIII), en: Favarò, V, Merluzzi, M, y Sabatini G. (eds.). *Fronteras: procesos y prácticas de integración y conflicto (siglo XVI-XIX)*. Fondo de Cultura Económica: Madrid-México, 2016, pp 35-55.

Valenzuela A., Eduardo. "Kerigma: preguntas teóricas en torno a la primera evangelización de América (Antillas, 1510 – Nueva España, 1524)", en: *Historia Crítica*, n° 58, octubre 2015, pp. 13-32.

Vanegas Durán, Claudia Marcela. "La producción textil en el Nuevo Reino de Granada: Obrajes y tributación indígena en los Andes Centrales. Siglos XVI y XVII. Informe final presentado al Instituto Colombiano de Antropología e Historia, Promoción a la Investigación en Historia Colonial. Bogotá: ICANH, 2007". Disponible en: <http://www.icanh.gov.co/?idcategoria=6505> (Consultado en línea: 3 de mayo de 2016).

Vargas Murcia, Laura Liliana. *Del pincel al papel: Fuentes para el estudio de la pintura en el Nuevo Reino de Granada (1552-1813)*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia: Bogotá, 2012.

Vargas Murcia, Laura Liliana. "De Nencatacoa a San Lucas: Mantas muiscas de algodón como soporte pictórico en el Nuevo Reino de Granada". *Ucoarte, Revista de Teoría e Historia del Arte*, 4, 2015, 25-43.

Vargas Ugarte, Rubén. *Concilios Limenses*. Tomo II. Tipografía Peruana: Lima, 1951-1954.

Waltke, Bruce. "The Creation account in Genesis 1:1-3", en: *Bibliotheca Sacra* 132, January – March, 1975, pp. 327-342.

Zimmermann, Klaus. "Traducción, préstamos y teoría del lenguaje: la práctica transcultural de los lingüistas misioneros en el México del siglo XVI", en: Zwartjes, Otto y Altman, Cristina (eds.). *Missionary Linguistics II: Orthography and Phonology*, John Benjamins Publishing Company: Amsterdam/Philadelphia, 2005.

## ***Encuentros y desencuentros en clave videográfica: el carácter transnacional de El Aguante de Calle 13***

rcabrera@inter.edu

---

por Rafael Cabrera

catedrático de Historia Cultural en la Universidad Interamericana de Puerto Rico (Puerto Rico)

### **Resumen**

El vídeo *El Aguante* del grupo de música urbana Calle 13 ha ofrecido un acercamiento a la frontera simbólica en asuntos relacionados con el tiempo, el espacio y los comportamientos. En este documento fotofónico se ha condensado una amalgama de definiciones nacionales y étnicas que resumen, por medio de la resistencia, la naturaleza trans de los sujetos que aparecen en este vídeo musical. Las identidades actúan como lugares de separación o de encuentro, donde lo diferente es una amenaza o un ambiente de rico intercambio entre mundos y culturas.

**Palabras clave:** video clip, trans, resistencia, frontera simbólica, identidad.

### ***Encounters and disagreements in videographic code: transnational character in El Aguante by Calle 13***

#### **Abstract**

The video *El Aguante* by the urban music group Calle 13 has offered an approach to the symbolic frontier in matters related to time, space and behavior. In this photophonic document an amalgam of national and ethnic definitions has condensed, summarizing, through resistance, the trans nature of the subjects that appear in this music video. The identities act as places of separation or encounter, in which the difference can be a menace or an environment of rich exchange between worlds and cultures.

**Keywords:** video clip, trans, resistance, symbolic border, identity.

## **Encuentros y desencuentros en clave videográfica: el carácter transnacional de El Aguante de Calle 13**

*A eso, así de simple, Se reduce todo:  
Entre dos aleteos, Sin más explicación, Transcurre el viaje  
(Galeano: 2006, 2)*

### **Introducción**

Dos aleteos para nacer y, posiblemente, dos para morir. Como si se tratara de una secuela, el vídeo El Aguante, del grupo de música urbana Calle 13, da continuidad a uno de los temas que matiza *El viaje* de Eduardo Galeano y que sirve de fundamento al CD *Multiviral*: esa urgencia de narrar, a veces con dolor y otras con humor, la aventura humana en este mundo. A su vez, *El Aguante* parece recrear la idea central del documental *Hasta que el cuerpo aguante* que, sobre la vida del cantautor español Chicho Sánchez Ferlosio, produjera en 1982 Fernando Trueba: la lucha milenaria entre las horribles entretelas del poder y la fuerza de las singularidades humanas; es decir, las individualidades.

No es nada extraño que los vídeos musicales se nutran o se inspiren en la imaginación literaria o cinematográfica. En 1991, por ejemplo, el vídeo *Loosing my religion*, del grupo estadounidense R.E.M., se inspiró en el cuento *Un señor muy viejo con alas enormes*, de Gabriel García Márquez, en el cual un ángel cae del cielo y es exhibido por dinero. Por otro lado, en 1989, Madonna llevó a cabo una recreación de la película *Metrópolis* de 1927, de Fritz Lang, en la que presentó por medio del vídeo *Express Yourself* a una nueva María andrógina que tocaba su genitalia como cualquier hombre con complejo a macho.

De esta manera, de una prosa uruguaya sobre dolores existenciales e históricos y de un celuloide sobre cotidianidades, ambas con ese sabor de aguante, Calle 13 nos pasará, entonces, por una versión vídeo-musical muy particular, pero no menos complementaria, que nos deja ver no sólo los choques de poder y los dolores de la marginalidad, sino que hace del medio mismo, en donde transita su propuesta visual, un vehículo para aguantar.

## **Los medios de comunicación en tiempo de lo global**

Es innegable el poder que actualmente ejercen los medios de comunicación a través de la prensa amarilla y los *reality shows*, y su eventual relación con la globalización. Este concepto, marcadamente primermundista, no es más que el proceso de uniformar los modelos económicos, a fin de ampliar mercados. Si una mayoría de los habitantes del mundo compartiesen los principales códigos culturales o de comportamiento, las multinacionales ampliarían de inmediato sus mercados, porque el mismo producto gustaría a más usuarios, dando la impresión de que existe un respeto por las diversidades.

El uso de frases que simulan generar visibilidad nos lleva a considerar los abusos de determinados términos para hacernos creer en la existencia de esas deferencias hacia lo diverso. Por ejemplo, a partir del concepto *crossing cultures*, en los años sesenta de la centuria pasada la palabra transcultural apareció primeramente para designar las acciones multinacionales o los objetos de arte transferidos a otro patrimonio cultural. Lo transcultural reconocerá, pues, los patrimonios comunes o transferidos de uno a otro ámbito cultural. Por otro lado, está también ese otro aspecto que denominó a comienzos del siglo XX el periodista estadounidense Walter Lippmann como la fabricación de consensos. Decía Lippmann que la clave de la democracia moderna es fabricar los consensos. En otras palabras, hay que manipular la opinión pública hasta que responda a las necesidades de la sociedad. Por supuesto, una élite "preparada" es la que define dichas necesidades (Lippmann, 1927).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Walter Lippmann (1889-1974) fue uno de los periodistas más prestigiosos de la prensa estadounidense en los años veinte del pasado siglo. Cansado y saturado de las manipulaciones propagandísticas que hacían los dueños de los periódicos a los lectores, adoptó la decisión de retirarse del periodismo activo y se dedicó a teorizar sobre los medios. La tesis fundamental que defiende Lippmann en su estudio, ubicado en el contexto de la política de la prohibición, es que la mediación generalizada de la prensa en la transmisión de información reduce la realidad a una estereotipada. Las personas se acostumbran a leer la realidad en términos maniqueístas, con una mentalidad poco crítica y basada en las experiencias previas, ofrecidas también por los medios, que hayan podido tener sobre cualquier acontecimiento en particular. El debate público, pues, deja de existir en la práctica y se reduce a unos niveles carentes totalmente de interés. El dominio del estereotipo implica un control de los medios sobre la opinión pública; es decir, sustituye la opinión pública por la opinión publicada y transmitida por los medios de comunicación. En el plano histórico, Lippmann recibió influencias de la prensa amarillista. La misma incorporó a las masas al uso de los medios, pero lacerando el nivel del debate público y el desarrollo de una prensa "seria", que muchas veces no pudo superar la tentación del sensacionalismo para explicar la realidad a través de estereotipos, para así, vender más periódicos. En resumidas cuentas, *Public Opinion*, es un texto fundacional para el estudio de la comunicación de masas y la comprensión de cómo se forman las opiniones.

Esta teoría de la fabricación de consensos la podemos aplicar hoy a lo político, a la publicidad, a los discursos institucionales y oficialistas y a los medios de comunicación. Para lograr la uniformidad de gustos y comportamientos, los medios de comunicación masivos son el arma más efectiva. A pesar de que la transculturalidad implica una mayor posibilidad de re-creación y de re-diferenciación de las culturas, el fenómeno de la globalización nos empuja a un nuevo espacio totalizador de idearios. Eso significa que el control de los mensajes y de las informaciones que recibe el público es total. La variedad y la confrontación de ideas y textos es casi nula y los medios se alimentan de lo que se llaman fábricas de contenidos: unas pocas y complejas industrias de las que sale la mayoría de mensajes, imágenes y opiniones que leemos, escuchamos o vemos en la televisión, la radio, la prensa o por la web o la internet (Gómez Nadal, 2015: en línea).

El intento por totalizar el dominio ideológico de determinados grupos sobre aquellos sectores desventajados, ya sea en el plano económico o por carecer de acceso a los medios propios de comunicación o la misma educación, conduce a que el dominado se desarrolle inmerso en contrapuntos. Determinados usuarios de medios de comunicación de masas, junto a ciertos sectores de la intelectualidad, han esgrimido discursos paralelos de disidencia y resistencia ante el avance de aquellos otros que aspiran a ejercer control sobre las agendas cotidianas de los pueblos, sobre todo cuando se trata de configurar famas artificiales.<sup>2</sup> Se trata, en definitiva, de buscar las identidades locales, cercanas, para después enriquecerlas y potenciarlas con otras identidades ajenas. Sería algo así como otra forma de globalizar o totalizar. Sin embargo, si se construyen mensajes sólidos, anclados en la identidad propia, de barrio, de vereda, de ciudad, de organización, y después los confrontamos con apertura a los de otros semejantes a través de las grandes redes de comunicación alternativa, entonces nuestra

---

<sup>2</sup> El primer tipo es aquel en el que unos medios, con tanto o más poder de difusión que sus contrincantes ideológicos, tratan de contrarrestar la avalancha con acciones de gran magnitud. En la actualidad, lo anterior descansa en el uso de la internet para fomentar flujos de información y de pensamiento masivos, que interconectan a personas de diversas culturas, pero con un mismo objetivo: la resistencia. El segundo tipo es muy diferente, ya que se trata de medios comunitarios, pequeños, que se encargan de una comunidad específica, conocida y restringida. Sus formas de comunicación son más tradicionales. Como ejemplos, podemos señalar a la radio y la prensa escrita. Normalmente, las conclusiones o las informaciones maduras que surgen de estos medios locales o comunitarios se catapultan hasta que pueden llegar a formar parte de medios parecidos con un radio de acción más amplio.

identidad se enriquece, las redes se multiplican y la acción de nuestros movimientos sociales se refina (Steimberg y Traversa, 1997).

De esta manera, desde su institucionalización en la década de los ochenta del siglo pasado, el vídeo clip musical, ya como texto intergénero, ha generado sus efectos sobre la cultura de masas, especialmente con lo que tiene que ver con la producción de nuevos significados transculturales. A pesar de asociarse a elementos hedonistas, su ecología, como tal, puede reacondicionar o alterar nuestras concepciones de los vínculos sociales, dejerarquizar nuestros valores, multiplicar y dividir las voces, o, sencillamente, romper los contornos de nuestros vínculos hasta desarraigarnos de nuestros principios. Al evaluar estas características, veremos que el vídeo clip responde plenamente a aquellas características de lo heterotópico, de yuxtaponer en un solo lugar real varios espacios y emplazamientos que son ellos mismos incompatibles entre sí.

Los creadores y ejecutores de los vídeos musicales no producen, en general, obras lineales que obedezcan a un orden geográfico o cronológico e, incluso, a ideologías dominantes o técnicas institucionalizadas, sino a un imaginario recompuesto cuyos elementos están mezclados y barajados para constituir nuevos conjuntos, para ser distribuidos de acuerdo con nuevas configuraciones. Los vídeos musicales, por ende, representan un espacio donde es posible cruzar y atravesar los múltiples límites de género, de etnias y de nacionalidades; es decir, de resistir los discursos totalizadores. En términos de análisis metodológico, un vídeo amerita estudiarse desde las propuestas analíticas que se utilizan para los ámbitos cinematográficos y publicitarios (Casetti y de Chio, 1991).

Con ello en mente es que nos acercamos al texto visual titulado *El Aguante* del grupo de música urbana Calle 13, un vídeo que en su primer mes de aparición en 2014 fue descargado alrededor de 180.000 veces y cuyo CD titulado *MultiViral*, en el que se incluyó la canción, tuvo una preventa de 100.000 ejemplares. Más allá de su arranque mediático, debemos observar otras consideraciones. Una de ellas es su carácter para replicar su propio discurso ideológico. A través de un inventario de ejemplos de resistencias, convertidos estos, en ocasiones, en ejercicios de avenencias, una decodificación de este vídeo musical devela un acercamiento a la frontera simbólica. Más

allá de la cartografía tradicional, hay un reordenamiento de dimensiones de la vida como el tiempo, el espacio y los comportamientos. Calle 13 nos pasea por una amalgama de definiciones nacionales, raciales y étnicas, que expresan el carácter entremezclado y ambiguo de todas estas categorías de identidad a fin de resumir, por medio del concepto de la resistencia, la naturaleza transnacional, transcultural y translocal de los sujetos que aparecen en el vídeo musical de identidad. En este sentido, las identidades, lo étnico y lo político actúan como lugares de separación o de encuentro, como lugares amurallados donde lo diferente puede ser tanto una amenaza como un espacio de rico intercambio entre mundos y culturas. Lo segundo es que la propuesta discursiva de Calle 13 toma forma a través de un medio cuya naturaleza intenta romper esquemas de control.

Es conocido que Calle 13 es una banda que se caracteriza por su estilo musical ecléctico. En ocasiones, el grupo recurre a instrumentos no convencionales en su música. En sus éxitos iniciales incluyeron elementos de hip hop, en *Digo lo que pienso*, o jazz, bossa nova y salsa, en *Vamo' a portarnos mal*. Sus canciones trabajan también con ritmos como la cumbia o el tango, como es el caso de *Tango del deseo*, o la electrónica y elementos andinos, en *Latinoamérica*. Además, en sus giras, añaden diferentes instrumentos musicales dependiendo del lugar donde ofrezcan el concierto, pero manteniendo en la mayoría de sus canciones un ritmo próximo al reggaetón. Calle 13 se diferencia de otras propuestas musicales tanto por la transculturación en los ritmos de sus canciones, como por su desarrollo temático. Aunque el trato temático en sus primeros dos discos fue algo inconsistente, las producciones más recientes discurren en un campo social más amplio, discutiendo asuntos relacionados con el tráfico de armas, el crimen y la guerra, e integrando una crítica a la marginación y las visiones excluyentes que salpican la política y la economía.

### **Resumiendo El Aguante**

El vídeo *El Aguante* – de aguantar, tolerar, soportar, sobrellevar, permitir, transigir y hasta admitir y aceptar retrata lo decadente y explora las interioridades humanas dentro de un ambiente festivo, enmarcado en los bares irlandeses. Durante sus secuencias, los protagonistas se despojan de convencionalismos, y se desprenden de la marginalidad



social, logrando plasmar las contradicciones que subrayan la vida misma, encontrando una razón para celebrar, sin importar lo que nos ocurra.

Este tema nos recuerda al vídeo *We didn't start the fire* de Billy Joel, en el que se recurre a enumerar sucesos históricos como evidencia de los retos y dificultades confrontados por la generación del ochenta, recordando también que muchas otras generaciones enfrentaron difíciles retos y que el fuego, en clara alusión a las tensiones, siempre nos ha hecho vibrar, gritar y, en ocasiones, hasta exterminarnos. A su vez, las secuencias de imágenes de *El Aguante* recuerdan el vídeo *Land of Confusion* del grupo Genesis, que trataba sobre la incertidumbre de la Guerra Fría durante la década de los ochenta y la crítica a la política armamentista de Ronald Reagan, representado este por un Superman en decadencia.

A través del texto visual, Calle 13 nos pinta imágenes de nuestra cotidianidad, una pelea constante contra lo que somos. Narra una cadena en la que hábilmente se hilvanan eventos, circunstancias y ámbitos temáticos, que abarcan las distintas formas en que la humanidad aguanta, permite, se moldea, lucha y se sobrepone ante la diversidad de impactos a los que todos debemos enfrentarnos: desde la resistencia hasta la supervivencia; desde la tolerancia a la adaptación; desde la permisividad hasta lo inaceptable.

Verso tras verso, imagen tras imagen, *El Aguante* nos habla de las ciencias, la anatomía, la hambruna, las guerras, la represión social, el racismo, los embates de la naturaleza, los fenómenos astrales, los modelos económicos y el orden político-social, los bombardeos atómicos, el abuso de poder, las dictaduras y las ejecuciones. Es decir, un milagro de síntesis de ese mar de miserias culturales, en el sentido amplio de la palabra, en el que todos navegamos. A su vez, por medio de una chispa de humor, busca hacer más llevaderas las cargas que se viven a diario, recreando, como comentamos, la atmósfera de un bar irlandés y haciendo al final un supuesto brindis de optimismo.

En torno a la estructura del vídeo, que fue dirigido por Cacho López Mari, un especialista puertorriqueño en documentales sobre la vida urbana, vemos que se define en tres partes, a saber:

- primero, Residente, vocalista de Calle 13, en aparente supervivencia a un linchamiento
- segundo, su entrada a espacios de discusiones y agresiones, y
- finalmente, su paso por localidades de convergencia y tolerancia.

En esas tres partes observamos ejemplos coexistentes sobre las frustraciones, las venganzas y los retos a las autoridades y a los discursos dominantes.

### **Decodificando El Aguante**

Si muy bien *El Aguante* puede resumirse como una oda visual a la resistencia, por otro lado, no podemos dejar pasar algunos elementos llamativos sobre su configuración semiótica. En primer lugar, se insinúa un discurso sobre la etnicidad como estrategia. Como estableció Paris Yeros, la etnicidad es un recurso político, social y cultural en el contexto de grupos de interés que buscan lograr determinados beneficios simbólicos o materiales (Yeros, 1999: 101-131). Poco a poco nos damos cuenta que ese beneficio simbólico se ancla también en conceptualizar la etnicidad como una comunidad moral o más bien una comunidad de significados morales, que no supone una homogeneidad sino una heterogeneidad constituida por diversos actores en conflicto por el dominio de derechos y obligaciones, de inclusiones y exclusiones. Por eso, es relevante considerar los diferentes actores en las amalgamas cambiantes de sus enfrentamientos ideológicos, nacionales, étnicos, sociales, culturales, en general, y cómo pasan de la agresión al afecto y del rechazo a la atracción, cuando, por ejemplo, a saber:

- un hombre escupe a otro en señal de infección, pero es también la interrogante de quién produce las epidemias: ¿la naturaleza o el ser humano?
- un negro, un asiático y un árabe, representativos de tres sectores étnicamente victimizados, que golpean a tres hombres con uniformes de nazis
- el desprecio al capitalista que cae rodando por las escaleras mientras su dinero se pierde

- la mujer que rompe una botella sobre la cabeza de un hombre, en señal de venganza y le quema la frente a otro con un cigarrillo, como reto a la lógica machista que aspira a controlarla
- la mujer que derrota a Residente pulseando, ya no sólo como desafío, sino como prueba de superioridad física, y
- Residente que abraza a un cura o sacerdote, al que, por supuesto, no parece agradarle ese gesto, entre otros.

Todos estos personajes, al final, parecen superar sus diferencias, lo que supone que se entienden o, por lo menos, como bien dice Calle 13, se aguantan.

Es evidente que en este tema de aguantar subyace un mensaje de esperanza por una tolerancia añorada, de esa visión ranciamente positivista de evolución y progreso. Observamos el uso de la imaginación como mediadora entre la sensibilidad y el entendimiento. Como destaca María Noel:

La imaginación puede participar como uno de los factores de la motivación del acto voluntario a través de imágenes desencadenantes de deseos, configurantes de intenciones o propósitos, delimitando figurativamente, de manera condensada, sintética, las representaciones en torno a las que se procede a la reflexión... Son imágenes que temporalmente pueden anticipar la ejecución, previendo efectos posibles del acto, como si éste hubiera sido ya realizado (Noel Lapoujade, 1988: 244).

Existe, a su vez, una tríada que recorre *El Aguante*, a saber: la economía, la política y la religión. Dados los varios casos que la lírica menciona en cada renglón, se recurre a presentar visualmente un referente que sirve como base para denunciar verbalmente el sinfín de inconsistencias que resumen estos tres ejes temáticos. Por ejemplo, los haberes económicos invocan inicialmente al capitalismo con la caída estrepitosa del joven por las escaleras, para luego hacer mención de otros regímenes que a lo largo de la historia han servido también para esclavizar la humanidad. Luego, la política nos despacha, a fuerza

de un primer golpe que recibe un hombre, como expresión natural de su dureza, a una variopinta lista de líderes mundiales que van desde Pinochet hasta Hussein, sin olvidarse, por supuesto, de Truman, quien autorizó en 1945 el lanzamiento de la bomba atómica. En el caso de la religión, se inicia el registro visual con el cristianismo, alternado verbalmente con el mormón, el budista y el judío, enfrentados todos al ateísmo, ya como anatema a la fe.

Definitivamente, Calle 13 interpone en cada renglón un elemento base, casi primigenio y fundacional, que nos sirve, por su familiaridad y cercanía culturales, como ilusión referencial para poder entender el resto de las piezas y comprender el porqué de ese aguante. Todos son ingredientes que, con su propio sabor, nos pasean por la geografía cultural de este planeta. Se insertan en el otro, pero sin perder cada uno su esencia, idiosincrasia o rasgo distintivo. Los distinguimos sin confundirnos. Al discurrir el capitalismo, Pinochet y el cristianismo como marcos que han representado la represión, dichos conceptos se hacen fácilmente replicables y entendibles, primero, para nuestra realidad latinoamericana y, luego, para los casos adicionales mencionados, propios de otros espacios y tiempos. Pareciera ser como si se tratara de aprender a acercarnos al origen trascendente y unitario de nuestras desgracias, a fin de que podamos entender los infortunios de otras comunidades transcontinentales. De esta manera, encontraremos el nuevo ritmo que debería ser transdisciplinar para esa asunción completa de lo complejo, tal y como lo plantea Salvador Pániker con su concepto de lo retroprogresivo (Pániker: 1987).

### ***Las estrategias de argumentación: el mito celta sobre el ahorcado y la sociabilidad del bar***

Para lograr esa comunión de la complejidad transnacional, sobre todo cuando hemos tenido que aguantar, Calle 13 nos deja ver también la etnicidad y sus fronteras simbólicas como tipos de performance con sus propios sujetos y agentes. Para trabajar lo anterior podemos destacar lo propuesto por Rachel Bloul, quien problematiza los modelos de la etnicidad como comunidades imaginadas en las que se manifiestan emociones distintas, pero movidas por un mismo lazo de solidaridad y de afección. En medio de la

multiplicidad y la fragmentaridad de los sujetos, emergen políticas de identificación que cristalizan el continuo proceso de confrontación y redefinición de las subjetividades en cuestión (Bloul, 1999: 7-30).

Por supuesto, este tipo de andamiaje de las comunidades imaginadas debe sustentarse sobre unas estrategias de argumentación. Estas son formas complejas de orientación y persuasión, de intervencionismo ideológico cultural, político o social que actúan sobre el destinatario y el mundo en general. Recurren al disfraz sutil y esconden su poder de convencimiento. Ya en términos generales, la condición ideológica de la obra de arte expresa "el pensamiento de que consciente o inconscientemente, el arte persigue siempre un fin práctico y es propaganda clara o encubierta" (Hauser, 1984: 13). Con lo anterior en mente, nos acercamos a dos estrategias que se utilizan en *El Aguante*, a saber: el mito celta sobre el linchamiento y la sociabilidad del bar irlandés.

La primera de estas estrategias se manifiesta en la recreación del mito celta sobre el ahorcado y el paraíso. El vídeo, precisamente donde parece terminar el relato de Eduardo Galeano, inicia con un Residente que espera a ser ahorcado, pero lo vemos superar el momento, para luego proseguir con su narración visual y lírica. El anclaje musical de fuerte base celta es el elemento que nos deja ver que ese linchamiento no es un detalle aislado, sino el punto de arranque para darnos a conocer un relato que tradicionalmente se refiere a acontecimientos prodigiosos protagonizados por seres sobrenaturales o extraordinarios que, en esta ocasión, no son estrictamente dioses, semidioses, héroes o monstruos, sino otros tipos de personajes cuasi fantásticos (líderes, movimientos, ideologías o sistemas), algunos de ellos endiosados o demonizados por las turbulencias mismas de la historia, y que conforman un diálogo bastante heterotópico entre ellos.

En la mitología celta, el ahorcado se asocia a la transición, la flexibilidad, el renacimiento o la liberación. La muerte que se produce con el linchamiento no es sinónimo de pena o pesar por la persona. Para los celtas, el acto de morir estaba libre de cualquier consecuencia moral. Independientemente de la conducta que se hubiera tenido en vida, el alma de un difunto podía reencarnar o simplemente retirarse al mundo de los muertos llamado *Annwn* (más allá feliz), el que era descrito como un gran castillo giratorio

en medio del vasto mar o protegido por una serie de islas fortificadas. En su interior, embobadas por música encantadora y bebiendo de una fuente cuyas aguas eran más dulces que el vino, las almas encuentran el descanso que tenían merecido. Dentro de esa transmigración de almas, el mundo de los muertos era muy parecido al de la tierra. Sin embargo, no existía dolor, enfermedad, envejecimiento, ni decadencia. Todo transcurría bajo música y festines, pero, contradictoriamente, se manifestaban dos cosas: una atmósfera sombría y un ambiente inicial marcado por los conflictos y los combates, especialmente para los humanos que llegaban por vez primera (Markale, 1989).

Dicho lo anterior, el espacio del paraíso celta le sirve a Calle 13 para colocar en una situación translocal y transcultural a sus personajes. No serán irlandeses, pero sí representantes de sistemas, ideologías y movimientos en encuentros y desencuentros forzados dentro de un inframundo que no controlan. Este vídeo es un ejemplo preciso de lo que Arjun Appadurai denomina *esferas públicas en diáspora* (cursivas mías). El Estado-nación tradicional, como árbitro fundamental de los cambios sociales, cede su importancia ante las nacionalidades deslocalizadas y, en este instante, transculturalizadas, ya que un mismo espacio se impregna con la presencia y la interacción de personajes, situaciones y procesos americanos, europeos, asiáticos y africanos (Appadurai: 2004). Ello produce un conflicto o choque entre lo global y lo local o la *glocalización*, neologismo oficializado por Roland Robertson para designar los procesos asimétricos de interacción entre lo local y lo global, el que se manifiesta en los múltiples arranques, sin aparente fundamento, de odio y venganza, que van desde el desdén con que Residente mira al capitalista caer, las cachetadas que reciben los nazis arrodillados, los intentos por ahogar en el agua al supuesto enemigo, entre otros, todos como ideas de que lo local, ese inframundo celta, es imposible de asimilar para quien llega desde afuera, pues ya que el mismo trae consigo fragmentos de otras tradiciones que se intersectan sin conjugar con las locales (Castro-Gómez y Mendieta, 1998: 12).

A través de ese intento de cartografiar o radiografiar esos itinerarios existenciales de los personajes en cuestión, el observador puede interesarse en identificar o delinear los contornos de todos esos significados. No obstante, se encuentra al final con uno: el tránsito conducente, cual expreso o autopista, de que más allá de lo extraño, lo territorial

o lo ajeno, todos quedamos inmersos en ese sentido total de un *aguante* único, tal y como ya lo vimos en ese retroprogreso con sabor a Pániker.

Aunque hay varias de ellas, un comentario especial lo merecen las dos mujeres protagonistas del vídeo. Como mencionamos, ambas representan retos a la supremacía no sólo del hombre, sino del macho. Ellas se mueven desde agredir y vencer con su fuerza física hasta cuestionar la cultura que aparentemente las domina. Ambas se pasean por distintas situaciones y entre diferentes tipos de hombres. Son como biografías modales para explicar los fenómenos colectivos por medio de un modelo. De esta manera, se tiene una percepción de la unidad a través de lo singular (Dosse, 2007). Una de ellas, por cierto, nos recuerda con su estilo a Frida Kahlo. Por otro lado, dichas mujeres, dentro del paraíso celta, pueden hacer las veces de hadas, mujeres que simulan fragilidad, pero capaces de encantar o seducir a los hombres, a fin de conseguir dominarlos.

Podríamos considerar la idea de hacer todo un análisis sobre los personajes que aparecen a lo largo del vídeo y establecer su relación con la mismísima mitología celta. Razones de tiempo nos limitan. No obstante, debemos consignar lo imperioso que es estudiar la significación de lo visual a partir del productor, el intérprete y la cultura. Un objetivo de interés, por ende, recae en analizar qué elementos posteriores transmite una determinada estampa de lo que originalmente reproduce (Zerner, 1979: 191-209).

Nuestra segunda estrategia de argumentación nos lleva el bar irlandés como espacio social. A partir de la Edad Media, el bar, taberna para algunos, fue un lugar que se fue consagrando para descansar, platicar, refugiarse y, por supuesto, para divertirse de muchas maneras. Poco a poco, el bar fue regulando su imagen con una clientela un tanto agradable para las élites modernas. Ya con la Revolución Industrial en Europa, el bar es vital para la sociabilidad urbana. Junto a la venta de la gran variedad de espirosas, este entorno comenzó a suplir muchas carencias, sobre todo en el desarrollo de identidades comunitarias. Además, estableció sobrados conflictos sociales, tanto por los que por allí transitaban como en lo que desde afuera vieron con temor el nacimiento de sociedades secretas, cooperativas o uniones obreras (Hale, 1996).

Entonces, de paraíso celta, de lugar de encuentros y desencuentros conceptuales de las ideologías y las mentalidades del ser humano, el bar irlandés nos servirá como conexión con lo terrenal, como la operacionalización de esos conceptos enfrentados en el inframundo. En el vídeo se observa el uso de la dimensión pública de la bebida para expresar valores y creencias, dando como resultado la estructuración de relaciones y choques transculturales y transnacionales. Sin embargo, el comportamiento de los distintos participantes se resume en una necesidad urgente de sociabilidad. A pesar de las señas de violencia y agresividad, la narración visual nos lleva a dos ejes retroprogresivos de aguantar: el desarrollo de una solidaridad que se conforma por grupos y lealtades y la exigencia ética de superar los comportamientos y aspirar a la conducta. De esta manera, como en el paraíso celta, las diferencias ceden al empuje de ese empeño de aguantar ante los problemas, ya no divinos, sino terrenales y cotidianos.

El interior del bar es un retículo o malla de pequeñas unidades que permiten la formación de grupos alrededor de las mesas. Precisamente, una de las dos mujeres protagonistas la vemos pasar de mesa en mesa. Ella hace las veces de un relevo semiótico, de ese símbolo frecuente que provee una localización temporal y espacial de los sucesos representados en la gráfica y obliga al espectador a leer o aceptar un mensaje lírico-visual alterno. Un momento clave de ello se constituye cuando, en primer lugar, ella rompe una botella en la cabeza del hombre que fuma y que, previamente, ha roto un ladrillo en la chola de otro. Es ese instante en que la letra de la canción dice lo siguiente: "Pa' construir una pared, aguantamos los ladrillos, el que no fuma se aguanta el olor a cigarrillo, aguantamos que Monsanto infecte nuestra comida, aguantamos el agente naranja y los pesticidas".

Con ello, el proceso de significación del vídeo recurre a una escena de franca agresión física, tal vez azuzada por esa ruptura de inhibiciones que produce el alcohol, a calcar después los contornos de las embestidas de la contaminación que las selvas de concreto, el humo de las fábricas y Monsanto – ese proveedor global de tecnologías y productos para la agricultura que mejoran la productividad del campo y la calidad de la alimentación – producen en el ser humano. Parecería que la mujer se rebela contra todo ello, pero el hecho de que comience a fumar nos deja ver que, aunque ella aguanta,



replica también la tolerancia y el conformismo ante el envenenamiento del planeta, como si se tratara de la propia Monsanto que pasa desapercibida haciendo daño.

Por otro lado, en ese ir y venir por las mesas del bar, nuestra distinguida mujer hace de las suyas cuando se abraza con un soldado para, luego, quemarle la frente con ese mismo cigarrillo representativo de la contaminación ambiental. En ese tránsito de imágenes se oyen las siguientes estrofas de la canción, a saber: "aguantamos las Malvinas y la invasión británica, en la ciudad de Pompeya, aguantamos lava volcánica y dentro de la lógica, de nuestra humanidad, nos creemos la mentira de que nadie aguanta la verdad".

Con mucho sarcasmo, y ante la mirada atónita de los acompañantes, el cigarro prolonga la mentira y la mueve por nuevos derroteros. Saliendo de la representación crítica a los productos agrícolas transgénicos, el cigarrillo, en esta parte, es la falacia, el cuento enredador que erradica toda opción de encontrar la verdad de los problemas y, en última instancia, sus soluciones.

El bar que se reproduce en *El Aguante* se convierte en un neutralizador de frustraciones. El uso del alcohol, en este caso la cerveza, hace las veces de un amparo o socorro ante la explotación y las perturbaciones. Es un espacio natural que aparenta no sufrir, por lo menos por unos momentos, la interferencia de otras instancias de la sociedad (Uria, 1994: 53-72). Por ello, la mejor manera de expresar ese estado de felicidad se corona con el brindis. El brindis es la celebración en el que entrechocan las copas para manifestar buenos deseos. El término procede de la frase alemana *bring dir's*, que significa te lo ofrezco y que solía pronunciarse al brindar. Al final del vídeo y luego de despachar las acciones de los bebedores, vemos a los individuos mezclarse, romper sus diferencias sociales, nacionales y étnicas, perder un poco su individualidad e insertarse dentro de la igualdad de los que aguantan. El brindis es un acto simbólico y ritual que condensa las opciones culturales que subyacen dentro del colectivo, incluso para el sacerdote con cara de espanto que en este momento celebra de lo lindo. Crea, a su vez, la fiesta, en el que los participantes generan la ilusión de comunidad (Velasco: 1982). Tanto brindis como fiesta son lenguajes trans que hacen de este prefijo, que significa al otro lado o a través de, reseñas de las realidades básicas de la cotidianidad y que

recogen lo ecológico, lo histórico, lo religioso, lo social, lo político, lo estético y, por qué no, lo moral.

### **A modo de reflexión**

Sin ánimos de decir que acabamos, el ejercicio de analizar un vídeo musical no puede despacharse como un mero capricho por evaluar lo que para algunos es arte basura. Desde su institucionalización, este medio ha tenido sus efectos sobre la cultura de masas. Los videoclips musicales estructuran imaginarios y contribuyen a recrearlos continuamente. Los vídeos musicales cargan de mensajes y valores que trascienden el contenido semiológico de su forma visual y del tema musical que les sirve como excusa formal y con cuyo contenido las imágenes del video en muchas ocasiones tienen muy poca o ninguna relación. Por otro lado, más allá de los mensajes de apariencia transgresora, aparece un discurso polifónico que contribuye a construir pautas de comportamiento y subjetividades funcionales al sistema.

Dicho lo anterior, pasear por el entramado de *El Aguante* de Calle 13 nos ha servido de pretexto para estudiar una propuesta visual que se ancla en lo translocal, lo transcultural y lo transnacional, especialmente porque aspira a que nuestras realidades latinoamericanas dialoguen con las de otras latitudes a través de un tema universal y común: el aguante ante las adversidades. Ya “de aldeano vanidoso a ciudadano latinoamericano”, Residente, el vocalista principal de Calle 13, pasa en este vídeo a representarse como un ente no sabemos si mundializado, globalizado o glocalizado (Guerra, 2012).

Por otro lado, dos espacios simbólicos, el paraíso celta y el bar irlandés, sirvieron para colocar una variedad de personajes en enfrentamientos culturales y nacionales en aparente descontrol, y cuyas resistencias se convirtieron en anuencias o prácticas consentidas. Los trazos de las fronteras simbólicas se desvanecieron ante la necesidad de aguantar, como urgencia milenaria y ancestral de supervivencia.

¿Nos invita Calle 13 a ser tolerantes y optimistas? De primera intención, la respuesta es afirmativa. No obstante, ello se acompaña de cierto aire nihilista, de escepticismo. Hay una atmósfera difusa en torno a un falso igualitarismo. Junto a esa

violencia recreada y, aparentemente, superada con la tolerancia y el optimismo retroprogresivos, se funda, por otro lado, una estética fundada en la naturalización del miedo y el dolor como elementos inseparables y de necesidad constante en nuestras vidas. Se llega al punto de producir la insensibilización del espectador hacia la crueldad presentada en las escenas, testimoniando después una ilusión ulterior: creer que hay una violencia total externa, la de los otros, y que nosotros estamos protegidos dentro de ese vídeo musical por esa tolerancia y ese optimismo que vemos al final. En otras palabras, cual diégesis o mundo irreal, los vídeo clips pueden llevarnos a imaginar que ese entorno visual nos protege, cuando, en realidad, quizá nos conduzca a la enajenación. Sin quererlo, lo que se inició como una sociedad indeseable en sí misma, esa distopía, pasó a ser una heterotopía simpática sin aparente dominio ni hegemonía, como metáfora de la dualidad y las contradicciones, para finalizar en una utopía de un proyecto de difícil puesta en práctica o sencillamente como modo optimista de concebir cómo nos gustaría que fueran el mundo y las cosas.

A pesar de buscar resistir o aguantar también como medio, este vídeo no ha podido sacudirse de ser víctima del sistema o crear sus propias víctimas. No son los únicos. La industria cultural del vídeo clip crea una sociabilidad alterna, una integración alienada; un proceso utilizado de comportamientos que hace creer que lo se ve nos une, nos identifica y nos reivindica. A fin de cuentas, el objetivo de estos procesos es la venta, gracias a la creación de bienes con alto contenido simbólico que satisfagan necesidades culturales y que, por lo tanto, adquieran un valor de uso.

En definitiva, el acercamiento tan propio que hace Calle 13 al linchamiento y el paraíso celtas, junto a las dinámicas del bar irlandés, más que simples metáforas, para algunos, o espacios heterotópicos, para otros, nos plantean un tratado visual proxémico, de ese estudio sobre el comportamiento relacionado con la utilización de los lugares, tomando como hilos conductores los choques culturales en general y las maneras en que resistimos y toleramos en tiempos de lo transnacional y lo transcultural. Los ejercicios gestuales, las miradas, las caricias, por ejemplo, y otras acciones de la fauna humana en este documento visual, añaden un valor expresivo y significativo a la palabra misma. El visitar las vorágines de la historia deja ver la universalidad de múltiples dolores culturales

y su tangencia actual, tanto cuando se trata como tema o cuando se ejecuta por un medio, en este caso, el vídeo musical, que, si bien intenta ser contestario y desobediente, construye también imágenes pocas veces desinteresadas y acentuadas por los fines propagandísticos y comerciales.

### **Bibliografía**

Appadurai, Arjun. *La aldea global*. Disponible en: <http://www.globalizacion.org/biblioteca/AppaduraiAldeaGlobal.htm>. Consultado en línea: 17 de febrero de 2015.

Bloul, Rachel. "Beyond ethnic identity: resisting exclusionary Identification", en: *Social Identities*, 5 (1), 1999, pp. 7-30.

Casetti Francesco y de Chio, Federico. *Cómo analizar un film*. Paidós: Barcelona, 1991.

Castro-Gómez, Santiago y Mendieta, Eduardo (coords.). *Teorías sin disciplina. Latinoamericanismo, poscolonialidad y globalización en debate*. Miguel Ángel Porrúa: México, 1998.

Dosse, François. *El arte de la biografía*. Universidad Iberoamericana: México, 2007.

Galeano, Eduardo. *El viaje*. Onlybook: Madrid, 2006.

Gómez Nadal, Paco, "La resistencia mediática", *Sala de Prensa. Web para profesionales de la comunicación iberoamericanos*. Septiembre 2003, Año V, Vol. 2. Disponible en: <http://www.comminit.com/la/content/la-resistencia-medi%C3%A1tica>. Consultado en línea: 17 de febrero de 2015.

González Requena, Jesús y Ortiz de Zárate, Amaya. *El spot publicitario. La metamorfosis del deseo*. Cátedra: Madrid, 1995.

Guerra, Gustavo. *Del "aldeano vanidoso" al ciudadano latinoamericano: nueva utopía identitaria en la música de Calle 13*. Programa de Estudios de la Cultura, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, 2012. Disponible en: <https://www.academia.edu/people/search?utf8=%E2%9C%93&q=Del+%E2%80%9Caldeano+vanidoso%E2%80%9D+al+ciudadano+latinoamericano%3A+nueva+utop%C3%ADa+identitaria+en+la+m%C3%BA+de+Calle+13>. Consultado en línea: 15 de febrero de 2015.

Hale, John. *La civilización del Renacimiento en Europa, 1450-1620*. Crítica: Barcelona, 1996.

Hauser, Arnold. *Teorías del arte. Tendencias y métodos de la crítica moderna*. Guadarrama, Barcelona, 1984.

- Lippmann Walter. *Public Opinion*. Semin and Schuster: New York, 1927.
- Markale, Jean. *Los celtas y la civilización celta: mito e historia*. Taurus: Madrid, 1989.
- Noel Lapoujade, María. *Filosofía de la imaginación*. Siglo XXI: México, 1988.
- Pániker, Salvador. *Ensayos retroprogresivos*. Editorial Kairós: Barcelona, 1987.
- Ralle, Michel. "La sociabilidad obrera en la sociedad de la Restauración", en: *Estudios de Historia Social*, Núm. 50-51, 1989, pp. 161-199.
- Stedman Jones, Gareth. *Lenguajes de clase. Estudios sobre la clase obrera inglesa*. Siglo XXI: Madrid, 1989.
- Steimberg, Oscar y Traversa, Oscar. *Estilo de época y comunicación mediática*. Colección del Círculo: Buenos Aires, 1997.
- Uría, Jorge. "Ocio, espacios de sociabilidad y estrategias de control social: La taberna en Asturias en el primer tercio del siglo XX", en: Redero, Manuel, (ed.). *Sindicalismo y movimientos sociales. Siglos XIX-XX*. UGT: Madrid, 1994, pp. 53-72.
- Velasco, Honorio. *Tiempo de fiesta. Ensayos antropológicos sobre la fiesta en España*. Tres-Catorce-Diecisiete: Madrid, 1982.
- Yeros Paris, "Towards a normative theory of ethnicity: reflections on the politics of constructivism", en: Yeros Paris, (ed.), *Ethnicity and Nationalism in Africa. Constructivist Reflections and Contemporary Politics*, Nueva York. 1999, pp. 101-131.
- Zerner, Henri. "El arte", en: Jacques Le Goff y Pierre Nora, *Hacer la historia. Nuevos enfoques*, Vol. II, Editorial Laia: Barcelona, 1979, pp. 191-209.

# La Entrevista

## **La Bienal de Haití y otros cuentos del progreso. Entrevista a Leah Gordon.**

[jj santosmateo@gmail.com](mailto:jj santosmateo@gmail.com)

---

por **Juan José Santos**  
crítico de arte y comisario independiente (España)

**Sobre la 3ª GHETTO BIENNALE, comisariada por Leah Gordon, Celeur Jean Herard y Andre Eugene. Puerto Príncipe, Haití. 2013.**

Bienal de carácter alternativo, por su situación geográfica, su nómina de artistas, y su concepción, pero ya instalada como un evento internacional original, diferente y atrevido, la Bienal "Gueto", desde Haití, da espacio y tiempo a creadores locales que dialogan con el contexto y con artistas invitados.

Su inicio lo marca una injusticia relacionada con el arte, y ocurrió antes del terremoto del 2010. El colectivo de escultores de Haití, Atis Rezistans, vio cómo su visa era rechazada para poder participar en una exposición en el exterior. Ante dicha situación, se dieron cuenta de que era más sencillo que los artistas y agentes artísticos vinieran a la isla, en lugar de lo contrario. Por eso el nombre; Ghetto Biennale, una llamada de atención acerca de lo que el circuito hegemónico del arte global hace con países como Haití; convertirlos en gueto.

La primera edición de este evento (que algunos, como ocurría con la Bienal de la Habana, comparan con el *Salon des Refuses* del siglo XIX), tuvo lugar en diciembre de 2009, en un barrio marginal de Grand Rue, en Port-au-Prince, con trabajos de los citados Atis Rezistans. Todo nació de una conversación entre el artista haitiano André Eugène y la artista británica Leah Gordon, quien inició su relación con Haití en 1991. Desde aquella discusión, la bienal se ha establecido como un evento regular, en progreso y evolución. Es quizás la tercera edición, que tuvo lugar en 2013, la que mejor exploró la misión inicial del evento, de una manera más diversificada y efectiva.

Para esta tercera edición el tema de trasfondo fue "El mercado; de lo global a lo local", bajo el título **DECENTERING THE MARKET AND OTHER TALES OF PROGRESS**. ("Descentrando el mercado y otros cuentos de progreso"). Se mostraron trabajos de más de 75 artistas exhibidos en todo el barrio, junto a actuaciones que unían música y performance callejera, como la que propusieron los músicos Arcade Fire. Las obras de arte se ubicaban en espacios no convencionales (ya que no existen en Haití), y se planteó un mapa laberíntico para poder acceder tanto a las obras como a los talleres de los artistas.

Aunque tuvo esa dimensión ética y de compromiso con la localidad, para Leah Gordon, iniciadora de la bienal con la que conversamos, "la Ghetto Biennale no es una ONG". Sin embargo, la desigualdad entre los artistas locales y los visitantes era clara. Por ello, la bienal hizo frente a éste y otros obstáculos.

## **ENTREVISTA A LEAH GORDON**

**J.J.S:** *¿Haití es Latinoamérica?*

**L.G.:** Bien, esa es una pregunta de geografía a la que no me siento capaz de responder... ¿Es el Caribe Latinoamérica? Haití fue independiente en 1804 y separada de Francia. Haití dio refugio a Simón Bolívar antes de su regreso para liberar Venezuela, así que hubo tempranas relaciones con Latinoamérica. ¿Cómo definimos Latinoamérica?

**J.J.S:** *Haití es un país con tradiciones específicas, una cultura única, resultado de una mezcla de otras culturas. ¿El espectador de la Biennale puede visualizar dicha idiosincrasia en el evento?*

**L.G.:** La Ghetto Biennale tiene más participantes que espectadores realmente. Así que analizaré esta cuestión desde la perspectiva de un espectador/participante más que de un mero espectador. La Biennale visualiza los cruces contaminantes en la práctica artística de un amplio rango de usuarios, pero que pueden estar tremendamente divididos entre



artistas de la zona pobre urbana de Puerto Príncipe y los artistas visitantes. Este segundo grupo proviene de demografías geográficamente muy amplias, pero principalmente están categorizados por su facilidad económica para obtener visas y costear viajes. Recibimos más de 150 propuestas por cada Biennale y normalmente escogemos artistas que pueden demostrar un entendimiento previo de la cultura característica de Haití. En Haití hay un derramamiento no convencional de la cultura de las clases bajas, un fenómeno que en Europa, por ejemplo, ha sido silenciado cada vez más a través de un sistema salarial restrictivo, el consumismo y un control cada vez más hegemónico de la cultura. Esta es una parte única de la cultura haitiana que deseamos visualizar en la Ghetto Biennale.

**J.J.S:** *Tú iniciaste tu relación con el país en los noventa, y comenzaste a desarrollar la Biennale dos décadas después. ¿Por qué comenzaste a viajar a Haití, y por qué quisiste establecer un evento como éste aquí?*

**L.G.:** Visité por primera vez Haití en 1991, y mantuve la relación visitando la isla, como mínimo, dos veces al año. Desarrollé mi carrera como artista en Haití. Y mi interés por el arte de las clases bajas del país a través de estos años, curando algunas exposiciones en Londres. En el 2006 me contrataron del Museo Internacional de Esclavitud para ir a Haití y comisionar una escultura monumental para que fuera permanentemente exhibida en el museo. Fue durante este viaje investigativo en el que conocí a Atis Rezistans (un colectivo de escultores basado en el centro de la ciudad de Puerto Príncipe). Pronto me di cuenta de que eran adecuados para completar el encargo. Después de eso, decidí regresar para hacer una película sobre su trabajo, su vecindario, temáticas y principales responsables. Así que a través de diálogos con los artistas de Atis Rezistans, sobre sus carencias a la hora de moverse como artistas (sus visas fueron rechazadas cuando iban a acudir a una gran exposición de su trabajo en el Frost Museum de Miami), nos vino la idea de crear Ghetto Biennale. Así podríamos hospedar una Biennale en el área de tugurios donde viven y traer a artistas occidentales para que realicen sus obras junto con ellos. Psicología inversa. Otro punto de partida fue la publicación, entonces reciente, del catálogo y libro

de Nicholas Bourriaud *Altermodern: Tate Triennale y The Radicant*. The Ghetto Biennale fue una respuesta a esos textos, sobre todo al concepto de artista contemporáneo global como un "homo viator". Viajar, para la mayoría de la comunidad global, usualmente se hace de dos maneras; migración forzada o inmigración ilegal. Mientras que el mundo del arte internacional responde a los temas de la migración y de la inmigración con obras de arte, parece ser menor el discurso en torno a la institucionalización del mundo del arte que restringe la libertad de asociación de los artistas de ciertas clases. Atis Rezistans dan cuenta de cómo la clase, más todavía que la raza o la nacionalidad, parece ser la barrera a la hora de entrar en el llamado "globalizado" circuito internacional del arte. Los dos o tres artistas haitianos que repetidamente representan Haití en las Bienales de Venecia, Johannesburg y São Paulo, son todos de las clases media a la alta de la sociedad haitiana. La idea provino de un diálogo y del entendimiento de los problemas de movilidad de artistas subalternos, y como esto "guetiza" su trabajo y su posición en el mundo del arte.

**J.J.S:** *¿Qué puede aportar una bienal a un lugar pobre como Haití? ¿Qué sentido tiene?*

**L.G.:** La Ghetto Biennale no es una bienal nacional y por lo tanto evita metas locales más evidentes, como temas geopolíticos y económicos de gentrificación. La Ghetto Biennale tampoco comparte muchos de los objetivos del pujante desarrollo de la comunidad liderada por ONG's de proyectos artísticos en Haití, que parecen promulgar formas menos críticas de la expresión creativa y del diálogo. En lugar de ser dirigida por algún desarrollo económico específico, tiene como objetivo explorar los resultados, social, relacional y materialmente, de las complejas dinámicas de poder entre grupos de artistas de clase ampliamente dividida, económicas y raciales. Para muchos de los artistas que visitan la creatividad de la Ghetto Biennale se trata tanto de sueños rotos como de fantasías realizadas. Hay una entropía rápida y deconstrucción de ideas, proyectos, ideales que se lleva a cabo en la entrada a Port-au-Prince y la Ghetto Biennale, y es en este nivel en que la creatividad tiene que llevarse a cabo para luchar contra el desorden y el caos de verdad. Para los artistas haitianos hay una experiencia diferente, violenta,

mientras negocian la naturaleza neocolonial de muchas de las colaboraciones, su deseo a menudo desesperado por vender sus obras y la absorción de nuevos discursos técnicos, éticos, formales y estéticos. La Ghetto Biennale está tratando de transformar momentáneamente espacios, diálogos, relaciones y plataformas creativas transculturales consideradas complejas e impensables, no navegables e impracticables. La Ghetto Biennale se trata de un reto y tiene la esperanza, con una "e" pequeña, de trascender la guetización en todas sus formas.

**J.J.S:** *¿Conoces la Bienal de la Habana? ¿Crees que podría acaecer lo mismo con la Ghetto Biennale (el hecho de que primero, la de la Habana fue dedicada a los artistas cubanos y fue conocida como la "Bienal del Tercer Mundo", y ahora, se convierte en un evento con artistas internacionales y más cercano a un concepto de feria?*

**L.G.:** Como he mencionado antes, nos gustaría desarrollar vínculos y conexiones con otros productores culturales para que pudiéramos posiblemente crear y establecer Port-au-Prince como un destino cultural internacional en el calendario, sin necesariamente tener que comprometer el *ethos* de la Ghetto Biennale. Además de eso se va a desarrollar un nuevo proyecto norteamericano y europeo llamado Ghetto Movilidad, donde tenemos previsto crear una estructura, que puede ser cerrada y estática, y después, portátil. Preveemos una estructura modular y por lo tanto que sea capaz de ser erigida dentro de una amplia variedad de espacios públicos pre-existentes y edificios. La estructura reflejará mnemotécnicamente el barrio donde se celebra la Ghetto Biennale. La estructura será accesible y mostrará artes visuales, películas y documentación. Queremos utilizar la estructura para crear coyunturas y comunidades temporales que conectarían áreas y localizaciones en Europa y América del Norte, donde se puedan considerar condiciones de paralelismo al barrio Grand Rue, en Haití. Estas podrían ser áreas de decadencia económica, de aislamiento cultural, poblaciones y zonas donde haya segregación e inmigración. Lo que sería exhibido en la Ghetto Movilidad reflejaría diálogos interculturales. Este será un espacio orgánico para la documentación,

representación de la imagen, la conversación por skype, programación de cine, el rendimiento, el discurso y el intercambio.

**J.J.S:** *¿Cuál era el objetivo o la misión que quisisteis alcanzar con la Biennale? ¿Hacer de Haití un centro artístico?, ¿conseguir que artistas haitianos fueran integrados en el circuito internacional? ¿Crees que la Biennale, en ese sentido, ha sido exitosa?*

**L.G.:** Es difícil etiquetar un evento tan complejo como la Ghetto Biennale a únicamente un objetivo. La Ghetto Biennale tiene muchas agendas cambiantes, que evolucionan, algunas de ellas contradictorias. Existen además muchas barreras de clase, raza, y geográficas separando las diversas agendas. Tengo que aclarar que la mayor parte de la planificación y de las decisiones tomadas las hacemos André Eugène y yo. Somos co-directores de la Ghetto Biennale, y además compañeros desde 2007. Pero hay unas divisiones tan enormes por temas económicos, de clase, y de raza incluso entre nuestras propias agendas, que no tienen en cuenta al resto del barrio y a las otras partes interesadas, o a los artistas visitantes que vienen del Sur Global (aunque lo suficientemente ricos como para viajar), y del Este Global, y sus agendas están bastante separadas y algunas posiciones están comprometidas e informadas (sobre todo del Sur Global, pero no siempre). Personalmente estoy interesada en los asuntos resaltados en la Ghetto Biennale debido a que provengo de un análisis de clase tradicional; provengo de una familia obrera británica y estudié arte a través de una mirilla en la clase durante la década de 1980, y además era miembro de una organización clásica troskista durante los ochenta. Quise que la Ghetto Biennale resaltara la jaula de cristal que existe en el mundo del arte relacionado con la clase.

**J.J.S:** *Así que en términos de satisfacción sobre la manera en la que está siendo recibida, ¿está siendo una experiencia satisfactoria?*

**L.G.:** Esta tercera edición de la Ghetto Biennale es más exitosa. Un tema compartido creó una plataforma más equitativa para la creatividad y generación de discurso entre los

visitantes y los anfitriones. Los artistas locales mantuvieron reuniones para tratar de ser una especie de auto-policía de gran parte de los acosos y experiencias sexuales no deseadas que tuvieron lugar en la segunda Ghetto Biennale, y finalmente utilizar una forma más popular de congreso, como un mecanismo post evento para la crítica, la auto-reflexión, y como un espacio para las ideas futuras, fomentando un mayor sentido de apropiación democrática entre el anfitrión y los artistas visitantes. También habíamos decidido convertirlo en una bienal libre de lentes (sin cámaras) para los artistas visitantes, para tratar de resistir la mirada etnográfica y el fetichismo de la mercancía que los lentes pueden engendrar. Sólo los artistas haitianos fueron autorizados a utilizar cámaras a lo largo de las tres semanas de la Bienal. Esto hizo crear un ambiente más relajado en el sitio, y también hizo que nos pudiéramos enfocar más en temas administrativos y de agenda, ampliar la duración de las actividades a más de una semana, en lugar de un fin de semana, hecho que aumentó la audiencia, el acceso y la participación. La prohibición de las cámaras también dio lugar a un aumento en el objeto de hacer arte sobre el terreno, fuera de las instalaciones de vídeo y de fotografía, lo que aumentó la interacción del artista y el anfitrión, erosionando algunas de las barreras sociales, raciales y económicas que pueden separar a los artistas. Como resultado de algunas de las conexiones y redes exitosas creadas, algunos de los artistas haitianos han sido posteriormente invitados a residencias en Estocolmo, Goteborg y Copenhague.

**J.J.S:** *Has usado una palabra que puede ser una clave. El sitio web Hyperallergic realizó un análisis de la Biennale, y se refirió a ella como "contradictoria".*

**L.G.:** A los artistas de Haití les rechazaron las visas, su procedencia económica complica los viajes, y sienten que el acceso al arte globalizado que ven con tanta claridad por internet les es denegado. Pero por otra parte, la forma en la que trabajan, y aprenden y comparten sus conocimientos es muy diferente a la utilizada en una típica escuela de arte occidental. Ellos usan un sistema de aprendizaje para diseminar sus talentos. Esta distinción, la carencia de conocimientos convencionales de historia del arte, muchas veces los ha forzado a encajarse en la incómoda categoría de artista "outsider" o "naïve".

Albergando la Ghetto Biennale e invitando a artistas contemporáneos están rechazando este posicionamiento. Es muy contradictorio en muchos sentidos. Muchos de los artistas visitantes creen que la Ghetto Biennale es una forma de crítica institucional, como una anti-bienal o una parodia del circuito internacional de bienales. Mientras que muchos de los artistas que visitan criticaron el actual poder del arte global, la mayor parte de los artistas haitianos están desesperados por conectarse con ese sistema. Quieren acceso al mundo global del arte y al dinero que conllevaría. Esta es una tensión dinámica que hubo en la primera Ghetto Biennale, que llevó a la mayoría de los artistas visitantes a que reconsideraran sus privilegios o sus posiciones, y que cedieran ante esas estructuras invisibles, las economías e instituciones, ensombreciendo sus desmaterializadas ideas. Por momentos pudo ser extrañamente frustrante cómo las aspiraciones económicas de los artistas haitianos eran vistas como extrañezas para los artistas visitantes... pero quizás, en lo profundo, los impulsos son los mismos.

**J.J.S:** *Cómo organizasteis el evento, quiero decir, ¿cómo se mostraron los trabajos, cómo pudo visitarlo el espectador, etc.?*

**J.J.S:** Para la primera Biennale la única curaduría verdadera, en un sentido tradicional, se hizo en el punto de evaluación de las propuestas. Una vez que los artistas llegaron a Haití, estábamos allí para facilitar o mantener una distancia segura. Todos los artistas locales y visitantes negociaron el espacio entre ellos. La elección de las dos palabras, Ghetto Biennale, trae la incongruencia y la cacofonía de las obras no comisariadas en las paredes abarrotadas, a vendedores de cerveza, amistosos vendedores de comida de cerdo, músicos y bailarines. Todos proveyeron una disonancia. La curaduría levantó chispas de incongruencia y disonancia. La segunda Ghetto Biennale contó con un equipo de tres arquitectos que comenzó su proyecto, asignándoles el barrio laberíntico. Esta información la utilizaron para crear una maqueta, formar el diseño arquitectónico y como base para el diseño de la invitación. Localizamos las instalaciones de los artistas invitados por el barrio para crear una ruta. El mapa / invitación / ruta fue finalmente utilizado como un mecanismo para guiar a los visitantes de todo el barrio con el fin de llevarlos a los

trabajos específicos del lugar, visitando a los artistas y la, a menudo oscura, ubicación de los talleres de los artistas haitianos anfitriones. Esto ayudó a exponer a talleres y trabajos de los artistas haitianos menos conocidos. La museología intentó ser más democrática, derrotando la simetría del museo, una batalla en contra de las rutas predeterminadas y un método que privilegia una oportunidad de yuxtaposiciones, diálogos y contradicciones. El laberinto de pasillos y callejones se convirtió en destructor de los sistemas de mediación hegemónicos del museo. Finalmente, en la tercera Biennale hicimos esfuerzos para asegurar que no había señalización adecuada en todo el barrio para permitir a los artistas invitados y público encontrar los talleres que están fuera del patio central, ya que esto se estaba convirtiendo en una fuente de conflicto dentro del colectivo. Debido a la prohibición de las cámaras para el artista visitante hubo un mayor número de visitantes, y los artistas haitianos realizaron talleres y actuaciones de tal manera que la curaduría, en cierto sentido, fue más un acto de diseño de la programación y la información de la ubicación real de los objetos.

**J.J.S:** *¿Trabajaste con alguna referencia a la hora de concebir la labor curatorial?*

**L.G.:** En algunos aspectos la primera Ghetto Biennale fue colectivamente curada, ya que los artistas decidieron de forma mutua dónde ubicar los objetos. En otro sentido, la mayor parte del trabajo curatorial de la tercera edición fue administrativo, porque exigió, más que una ubicación de obras, el establecer agendas. Para la cuarta esperamos arreglar las presentaciones de manera colectiva a través de reuniones y negociaciones.

**J.J.S:** *¿Puedes elegir una obra que crees que funcionó bien y por qué?*

**L.G.:** La *Trash church (Iglesia de basura)* de Jesse Darling. Jesse quería construir una estructura temporal en un área pública, exclusivamente a partir de materiales encontrados. Adolescentes locales comprometidos con el proyecto lograron que después de la primera idea se convirtiera en un proyecto comunitario de varios autores. El espacio de la *Trash church* se transformó continuamente de una casa de rap, a una casa de arte,

lugar de encuentro y, por las noches, en un cine. Este proyecto comprometido seriamente con las realidades materiales e intercambios sociales del lugar y del evento se sentía como una forma más igualitaria de la estética relacional.

**J.J.S:** *¿Los artistas locales, y los visitantes, además del vecindario y las instituciones, entendieron la Biennale?*

**L.G.:** Esta pregunta afirma que sólo hay una definición absoluta de la Ghetto Biennale. Los muchos y diferentes actores proyectaron a su vez muchos sentidos diferentes dentro de la Ghetto Biennale, que a veces se cruzaban, a veces iban en paralelo y, las más de las veces, se contradecían. Los artistas anfitriones ven a la Ghetto Biennale como una fuente de orgullo local, una oportunidad para trabajar y establecer redes con los artistas visitantes, una ocasión para mostrar su trabajo, además de para ver otros trabajos nuevos e incrementar sus posibilidades de viajar. Muchos de los artistas visitantes, como ya he comentado, ven esto como una forma de crítica institucional y postcolonial, lo cual no es un discurso de los locales. El Ministro de Cultura visitó la primera Ghetto Biennale aunque no mostró ningún interés posterior, pero recibimos el apoyo completo de Rose Anne Auguste, la Ministra delegada del Primer Ministro, a cargo de los Derechos Humanos y de la lucha contra la pobreza extrema, que suministra comida, agua y baños para la sede de la tercera edición de la Ghetto Biennale.

**J.J.S:** *¿Algún artista de Haití accedió a ese circuito internacional debido a la Bienal?*

**L.G.:** Las redes creadas a través de las tres primeras Ghetto Biennale han permitido a más de veinte miembros de Atis Rezistans participar en residencias en Brooklyn, Vermont, Jamaica, Venecia, Goteborg y Copenhague, y participar en exposiciones en Londres, Estocolmo, Berlín, San Francisco, Nottingham y la 54ª Bienal de Venecia.

**J.J.S:** *¿Cuál fue el tema compartido? ¿Cuáles fueron las conclusiones de las reuniones?*



**L.G.:** El siguiente tema compartido para la cuarta Ghetto Biennale de 2015 es “Kreyòl, el vudú y la Lakou: formas de resistencia”. Después de la Revolución de Haití, los campesinos, antiguamente esclavizados, tenían tres herramientas para su posición de “contra-plantación”: el lenguaje Kreyòl, el sistema Lakou y el sistema de creencias y prácticas rituales de vudú, un triunvirato de resistencia lingüística, territorial y cultural. Damos la bienvenida a los proyectos que incorporan el lenguaje, diálogos, lugar, simbolismo y el rendimiento, o que consideran luchas territoriales globales, las formas de negación lingüística y la fricción, y el ritual y las formas esotéricas de la obstrucción y la intransigencia. La Ghetto Biennale invita a artistas y curadores a explorar el potencial que estas herramientas radicales, el Kreyòl, el vudú y la Lakou, tienen que ofrecer al mundo contemporáneo.

**J.J.S:** *¿Qué aspectos habrías cambiado o situaciones que crees que fueran erróneas?*

**L.G.:** Sentimos que invitamos a demasiados colectivos de artistas para la tercera Ghetto Biennale, ya que en algunos casos los grupos de artistas visitantes podrían ser una barrera para conseguir ciertos niveles de asociación, integración y comunicación. También sentimos cierta ambivalencia acerca de la necesidad de la figura de un curador para la próxima Biennale, y creemos que es mejor explorar la posibilidad de un sistema curatorial de múltiples autores de la comunidad.

**J.J.S:** *¿Cuál es el futuro de la Biennale, me refiero, a largo plazo?*

**L.G.:** Confiamos en que el futuro de la Ghetto Biennale en Haití se apoye en colaboraciones con otros productores de otras naciones, de tal manera que colectivamente produzcamos eventos simultáneos en la ciudad, que puedan generar diversos destinos culturales en un momento específico en Haití, que pueda ayudar a una regeneración cultural y atraiga curadores visitantes, críticos y coleccionistas. Además, esperamos iniciar una Ghetto Biennale nómada para resaltar la exclusión de clase en el arte y la cultura en Europa y en Norteamérica.

# Reseñas

## **Plagar, el graffiti desde el Bronx a La Plata.**

julianadiaz345@gmail.com

---

por **Juliana Díaz**

estudiante en la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de La Plata (Argentina)

Leandro DE MARTINELLI. *Plagar, el graffiti desde el Bronx a La Plata*. La Plata: Malisia. 2017.

De la pintura de caballete, como lujoso vicio solitario,  
hay que pasar resueltamente al arte de las masas,  
es decir, al arte.  
Manifiesto fundacional, grupo "Espartaco" (1959)

El libro *Plagar, el graffiti desde el Bronx a La Plata*, de Leandro de Martinelli fue publicado por Malisia, una editorial independiente de la ciudad de La Plata (Buenos Aires, Argentina), en noviembre del 2017. Leandro de Martinelli es periodista y licenciado en comunicación social y, a través de un trabajo de investigación transdisciplinar (que se ve explicitado en los agradecimientos), logra en el libro una desnaturalización de la actividad de pintar graffiti. En esta transdisciplinaridad que contiene *Plagar* aparecen múltiples aportes de historia de la arquitectura, la teoría social del gusto, los orígenes del graffiti en Nueva York, y su desarrollo en la ciudad de La Plata. Su presentación es a partir de cinco apartados y material fotográfico tomado por el mismo autor del libro.

*Plagar* nos abre puertas a múltiples preguntas como ¿por qué, a través del sentido común, asumimos que existe una relación directa entre el graffiti y el vandalismo? Además, su trabajo rodea la pregunta acerca de por qué el graffiti (a diferencia de otros estilos estigmatizados que han resultado funcionales para la industria cultural) todavía ofrece resistencia. De esta manera, de Martinelli indaga sobre qué es lo que irrita del graffiti, esa contaminación visual por la que tantos vecinos se alteran y por la cual este estilo de arte callejero no es aceptado (o es mal visto) dentro de las galerías artísticas. El texto, entonces, permite pensar nuevas posibilidades de relacionarnos con la actividad que hoy, en la ciudad de La Plata, carga con la etiqueta de ser delitos realizados por

menores de edad (aunque la mayoría, dice el libro, tenga entre 24 y 30 años). El arte que incomoda nos habla de las relaciones de poder en la construcción del espacio público. El libro nos invita a no naturalizar nociones criminales construidas hegemónicamente para sostener prácticas excluyentes.

En una sociedad afectada por el proyecto de una arquitectura moderna, aparece la obsesión por racionalizar el diseño de cada ciudad según la división del trabajo, olvidando los aspectos más sensibles de los sujetos que la habitan. Se intenta cuidar la propiedad privada manteniéndola pulida, de manera tal que resulte funcional al mercado inmobiliario, a la foto de la ciudad limpia, ordenada y controlada. Por eso, todo graffiti atenta contra el orden estético inspirado en París, en tanto tipo ideal de ciudad moderna. En relación con esto, el autor concibe al graffiti como aquel arte visual que constituye nuestra cotidianeidad platense. Este quiebre se consigue rompiendo la norma especuladora del capitalismo reinante. Es decir, esta práctica callejera altera el sueño de una ciudad parisina en América Latina. Se enfrenta contra aquello que Leandro de Martinelli llama "el imperativo higiénico de la metrópoli moderna" (2017: 24).

En el caso específico de la ciudad de La Plata, el autor describe los conflictos y tensiones que hubo entre las tres últimas gestiones municipales (específicamente con Julio César Alak, Oscar Pablo Bruera y Julio César Garro) y los graffiteros. Según de Martinelli, en nuestra ciudad ya "no hay espacio público sino una continuidad de espacios privados" (2017: 97); sin embargo, el graffiti podría pensarse como la reapropiación popular de lo urbano. Por eso, estas firmas callejeras irritan. Los graffiteros intervienen en la arquitectura urbana a su gusto y rompen con el orden impuesto por el conglomerado de funcionarios estatales, la escuela de arquitectos y los propietarios de viviendas.

De algún modo similar actúa la edición de este libro. Entre las numerosas imágenes, que a veces conviven en una página con partes del texto, y una distribución rupturista de este último (con variaciones de tipo de letra, tamaño, ubicación y dirección), los editores de Malisia logran alterar el orden "normal" de un libro ensayístico, generando allí una experiencia estética particular.

El 17/04/2018, el Diario el Día de La Plata publicó una nota que se titula "El vandalismo ya es una plaga que arrasa con el patrimonio urbano en casi todos los barrios". En esa nota, así como en el relato general construido por los medios de comunicación que de Martinelli retoma, se construye el enemigo vecinal fácilmente reconocible como jóvenes escandalosos que arruinan la armonía visual del espacio urbano. En estos artículos periodísticos se asume que aquellos que pintan paredes con graffitis, pintadas, murales, los que roban carteles de la calle y los que prenden fuego a autos forman parte del mismo grupo criminal incontrolable y amenazante. Por eso, para entender el objetivo del libro es necesario especificar la diferencia analítica entre distintas prácticas de marcar paredes del espacio público. Esta distinción me parece fundamental para ahondar la cuestión del grafiti y presentar una posible paradoja. Entendemos que, de una forma u otra, cualquiera de estas prácticas es una manera de dejar un mensaje en la superficie que se pinta. Más allá de cuán claro sea, lo que las distingue es el objetivo del mensaje y a quién se dirige. En el caso de los graffitis, el objetivo es el reconocimiento, marcar presencia y, si es posible, ganar jerarquía (Vigara Tauste y Reyes Sánchez, 1996). El mensaje, en realidad, no se dirige a quienes los señalan como enemigos, sino más bien apunta a sus pares, que participan del mismo "juego" descrito por de Martinelli. Este juego, a su vez, respeta ciertas reglas normativas de relaciones de poder, tales como reconocer los órdenes jerárquicos del grupo de graffiteros, no pintar sobre otro grafiti u homenajear a las firmas de los más reconocidos entre ellos. De esta manera, las paredes son de todos, hasta que algún graffitero marca alguna con su firma y se apropia de ella. No se trata, entonces, de una práctica netamente revolucionaria contra la propiedad privada, sino de un juego entre grupos de artistas callejeros. No obstante, inevitablemente, este juego afecta directamente a la lógica contemporánea del mercado inmobiliario local, y genera una nueva disputa social entre los que deciden apropiarse del espacio de manera mercantil capitalista, y aquellos que lo hacen asumiendo "para sí que cualquier pared en cualquier ciudad es terreno de disputa del sentido, más allá de las sanciones por su ilegalidad" (Kozak, 2008: 8).

## **Referencias**

De Martinelli, L. *Plagar: el graffiti desde el Bronx a La Plata*. Malisia: La Plata, 2017.

Kozak, C. "No me resigno a ser pared: Graffitis y pintadas en la ciudad artefacto", en: *La roca de crear*, 2008, vol. 2. Disponible en <https://www.academia.edu/5810667/41766781-Claudia-Kozak> (consultado en línea: 17 de abril de 2018).

Vigara Tauste, A. y Reyes Sánchez, P. "Graffiti y pintadas en Madrid: arte, lenguaje, comunicación", en: *Espéculo. Revista literaria*, 1996, vol 4. Disponible en: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero4/graffiti.htm> (Consultado en línea: 17 de abril 2018).

## **Fuentes**

"El vandalismo ya es una plaga que arrasa con el patrimonio urbano en casi todos los barrios", en Diario El Día, 17 de abril, Argentina, Buenos Aires, La Plata, 2018. Véase en <https://www.eldia.com/nota/2018-4-17-1-52-51-el-vandalismo-ya-es-una-plaga-que-arrasa-con-el-patrimonio-urbano-en-casi-todos-los-barrios-la-ciudad> (Consultado en línea: 17 de abril 2018).

**Lo visto y lo leído**

## Violencia e infancia



Dibujo sobre papel mylar. 21 x 12 cm. 2016.

por Laura Ramírez Palacio<sup>1</sup>

Tanto la violencia como la infancia se ven cruzados transversalmente por un problema en relación al *lenguaje*. Hacemos referencia a su potencialidad, es decir, a la disyuntiva entre la posibilidad y la no posibilidad de su tener lugar. En ambos casos, la reiteración de la posibilidad de la *palabra* se entiende desde su imposibilidad misma.

En el terreno de la violencia esta (im)posibilidad se presenta como un efecto de la condicionalidad que genera el contexto violento mismo, donde la integridad del testigo y su testimonio están permanentemente amenazados. Sin embargo, también se presenta la (im)posibilidad entendida desde el terreno de lo (in)descriptible, lo (in)comprensible, lo (in)nombrable, que a su vez se potencia por lo (in)deseado, lo siniestro o lo que Freud nombra como *(un)heimlich*. En relación a la infancia, el

problema de la contingencia del lenguaje se entiende desde la etimología misma de la palabra. Infancia, que se origina del latín *infans*, tiene como significado "el que no puede hablar". Nuevamente se hace referencia a una (im)posibilidad de la palabra en su tener lugar, bien sea por el contexto social, en la medida en que el niño no tiene poder jurídico o voz pública, pero puede también relacionarse a la capacidad cognitiva del mismo.

Esta imagen de una de mis obras persigue esos lugares sombríos, híbridos, latentes, fronterizos, propios de la violencia y la infancia, así como de su vinculación una a la otra. La borradura, el tachón, la mancha buscan despertar preguntas en torno a la violencia de género en la infancia. Un tema que habita en la contingencia de la palabra, la denuncia, el señalamiento y la propia comprensión.

<sup>1</sup> Laura Ramírez Palacio (Colombia, 1988) es artista plástica e historiadora del arte. Actualmente está trabajando en su tesis doctoral en el programa de Estudios Artísticos Literarios y de la Cultura de la Universidad Autónoma de Madrid.





**EL  
ORNITORRINCO  
TACHADO**

UAEM [reDalyc.org](http://reDalyc.org) [latindex](http://latindex.org)  
catálogo

# REVISTA DE ARTES VISUALES

[ornitorrincotachado.uaemex.mx](http://ornitorrincotachado.uaemex.mx)  
[revista\\_ornitorrinco@uaemex.mx](mailto:revista_ornitorrinco@uaemex.mx)  
+(52 722) 215 93 34



**FACUL  
TAD de AR  
TES**  
UAEM



Universidad Autónoma  
del Estado de México



## POLÍTICA EDITORIAL E INSTRUCCIONES PARA AUTORES

### Temática y alcance

*Artefacto Visual* tiene por objetivo la divulgación de las investigaciones que, desde una perspectiva interdisciplinar, se enfoquen en el campo de los estudios visuales latinoamericanos en cualquier época. Asimismo, la revista se propone generar un espacio de discusión y debate en el que pueda participar tanto la comunidad investigadora como el público en general. Planteamos *Artefacto Visual* como un espacio abierto y plural que permita a investigadores de diferentes procedencias y disciplinas y a todas aquellas personas interesadas en la cultura visual latinoamericana establecer un fructífero intercambio de las últimas ideas, avances y debates en el ámbito de los estudios visuales latinoamericanos.

Cualquier persona con interés por el mundo de la investigación y la enseñanza de los estudios visuales latinoamericanos, puede enviar originales que no hayan sido enviados a otras revistas, bien sean artículos de investigación, reflexión o revisión, o cualesquiera otros materiales que puedan encajar en sus secciones. El Comité Editorial realizará una primera revisión de los artículos recibidos con el fin de valorar el cumplimiento de mínimos de calidad.

### Proceso de evaluación por pares doble ciego

La revista no enviará a evaluación por pares ciegos aquellos artículos que reciba y no cumplan con las normas de edición indicadas a continuación. La revista reenviará a los autores dichos textos, bien para que los ajusten a las normas, si aún hay margen de recepción, bien para que los retiren definitivamente.

La recepción de un original no presupone la aceptación para su publicación. Los originales son, en primer lugar, revisados por el Comité Editorial para comprobar si cumplen tanto los requisitos de las normas de edición, como unos mínimos de contenido científico y de adecuación a las líneas y objetivos editoriales de la revista. En segundo lugar, los artículos serán sometidos al dictamen de dos o más especialistas externos, recurriendo al sistema de pares y "doble ciego", en el que se mantiene el anonimato tanto del autor o autores como de los evaluadores. Los dictámenes podrán recomendar al autor la introducción de determinadas modificaciones. En el caso de que los dos informes recibidos sobre un original sean contradictorios, se acudirá a un tercer revisor externo. Los autores cuyos artículos hayan obtenido un dictamen favorable pero con sugerencia de correcciones lo volverán a enviar a la revista, una vez incorporadas las mejoras, en el plazo de veinte días. En el caso de modificaciones de calado, el artículo será nuevamente evaluado por dos evaluadores externos y un miembro del Comité Científico, antes de su eventual publicación. Si se hiciera necesaria la no aceptación de algún trabajo, la decisión será comunicada a su autor justificando los motivos en que ésta se basa. La revista se compromete a comunicar a los autores la decisión positiva o negativa sobre la publicación de sus originales en el plazo de tres meses desde que se hayan recibido.

### La labor de los evaluadores

Los evaluadores tendrán en cuenta los siguientes aspectos en sus informes: 1) Contenido e importancia del texto, su estructura interna y planteamiento así como su redacción clara y adecuada; 2) La delimitación de los objetivos, las hipótesis, la metodología aplicada, las fuentes y la bibliografía; 3) La originalidad de los contenidos y su contribución al conocimiento.

### Política de acceso abierto

*Artefacto Visual* provee acceso libre inmediato a su contenido bajo el principio de que hacer disponible gratuitamente la investigación al público fomenta un mayor intercambio de conocimiento global.

El contenido de la revista está disponible en Acceso Abierto inmediatamente tras la publicación de cada número.

La revista no cobra tasas por el envío de trabajos ni cuotas por la publicación de sus artículos.

### **Frecuencia de publicación**

*Artefacto Visual. Revista de Estudios Visuales Latinoamericanos* publica semestralmente. Es decir, con la regularidad de dos números al año.

### **Exención de responsabilidad**

Las opiniones y hechos consignados en cada artículo son de exclusiva responsabilidad de sus autores. *Artefacto Visual* no se hace responsable, en ningún caso, de la credibilidad y autenticidad de los trabajos.

### **Declaración ética y de buenas prácticas**

El equipo editorial de *Artefacto Visual* declara que el objetivo de la revista es el avance y la difusión del conocimiento sobre los estudios visuales latinoamericanos. Los autores de los artículos publicados asumen la responsabilidad de los contenidos de sus escritos, basados siempre en las diversas fuentes y materiales, en la originalidad, el rigor, el respeto a las evidencias históricas y a las opiniones vertidas por los especialistas. La honestidad en el tratamiento de dichas fuentes, tanto primarias como secundarias, y materiales forma parte de la ética científica.

El plagio constituye la apropiación de trabajos de otros autores presentados como propios, y se entiende como un comportamiento no científico ni ético ni adecuado, además de una seria violación de la ética de los investigadores. Cualquier texto en el que se detecte este comportamiento fraudulento será inmediatamente rechazado.

Los resultados de la investigación deben ser originales y estar expresados de forma clara y coherente para permitir el análisis y la revisión. Es obligación de cada autor realizar las sugerencias y correcciones de errores que sugieran los informes de los evaluadores. Los evaluadores, a su vez, se encargarán de hacer propuestas de mejora en los artículos asignados, de modo objetivo, justo y con el enfoque de su conocimiento como especialistas. La información que les llegue con la lectura de los artículos no debe ser divulgada ni utilizada, siendo este un compromiso fundamental cuando aceptan el encargo de revisión. Si los evaluadores detectaran algún conflicto de intereses, deben advertirlo al Comité Editorial de la revista para que éste reasigne otros especialistas.

Esperamos de los autores y colaboradores una comprensión y respeto de las expectativas éticas expresadas en esta declaración, entendiendo que son esenciales en la comunidad científica.

### **Directrices para los autores/as**

*Artefacto Visual* publica artículos originales sobre aspectos de los estudios visuales latinoamericanos, que no se encuentren en proceso de evaluación en otras revistas. Los temas serán abordados desde una perspectiva de investigación, reflexión o revisión que aporte una visión o construcción teórica propia. Pueden ser redactados tanto en español como en inglés, portugués y francés. Los autores deberán enviar sus textos por email a: revista.artefacto.visual@gmail.com, ajustados a las normas de edición que se muestran a continuación.

#### **Normas de edición:**

La revista *Artefacto Visual* se edita únicamente en formato electrónico y, por tanto, se lee mayoritariamente desde dispositivos que ofrecen conexión a internet (computadoras, tabletas, iPad, etc.). Por este motivo, y con el objetivo de sacarle el mayor partido posible a este tipo de edición, animamos a los autores a que incluyan en sus textos enlaces a material de todo tipo disponible online (imágenes, audiovisuales, otros textos, etc.), que permitan al lector ampliar su horizonte con respecto al objeto de estudio propuesto. Esta interactividad será altamente beneficiosa para el lector al tiempo que está más acorde con las posibilidades de investigación y archivo que nos ofrecen las nuevas tecnologías.

#### **a. Normas para los artículos científicos:**

- Los textos tendrán una extensión de entre 15 y 22 páginas, incluyendo imágenes y bibliografía. Se enviarán únicamente en formato Word.

- Todos los textos deben estar escritos en Helvética o Times New Roman, tamaño 12 puntos, con espaciado 1,5. Se inicia el texto sin sangrado, pero después del primer párrafo se sangra (1,25 cms.), ejemplo:

Este estudio presenta un análisis de la obra y la figura de dos de los máximos representantes del llamado Arte Latinoamericano: la mexicana Frida Kahlo y el venezolano Armando Reverón.

Hoy en día, ya lejos de los presupuestos de la modernidad que los cobijó, Kahlo y Reverón siguen proyectando su estela e influencias en artistas del continente y del mundo. En tiempos posmodernos, neoliberales y globalizados, su influencia ha traspasado lo propiamente artístico, y la peculiaridad que caracterizó sus vidas se ha convertido en un referente que traspasa lo artístico.

- Después de cada apartado en que se divide el texto, bien con título o con numeración (siempre en negrita), se debe comenzar de nuevo sin sangrado, ejemplo:

**2**

Ambos artistas pasaron por Europa, entrando en contacto con los movimientos artísticos del momento. Y ambos supieron incorporar esas influencias en su quehacer artístico; aunque no fueron seguidores disciplinados ni ortodoxos de ninguno de ellos; por el contrario, si bien Reverón y Kahlo son artistas que se pueden incluir en los parámetros de la modernidad occidental del siglo XX, lo son desde su incorporación con un lenguaje propio, cimentado y deudor de los referentes locales y continentales.

- Todos los textos deben contar, por lo menos, con resumen en español y en inglés, sin que superen estos las 6 líneas cada uno. También deben añadirse entre 3 y 5 palabras clave en ambos idiomas. Los resúmenes deben ser estructurados, es decir, deben necesariamente contemplar los siguientes apartados:

1. Objetivos: deben expresar claramente el objetivo general y la hipótesis planteada.
2. Metodología: expondrán claramente la metodología utilizada y los materiales usados para la investigación.
3. Resultados obtenidos: deben destacar fundamentalmente los resultados que sean novedosos.
4. Conclusiones: deben indicar con precisión las conclusiones primarias a las que se ha llegado y sus implicaciones en investigaciones futuras.

Los resúmenes deben estar escritos en pasado.

- Los artículos deben contar, al menos, con los apartados de introducción (metodología), cuerpo o desarrollo del trabajo, conclusiones y bibliografía.
- Los textos deben llevar el título en la lengua original del escrito en tamaño 13 puntos, *en cursiva*, y sólo en mayúsculas la capital (y la primera de un nombre propio). También se debe incluir la traducción del título al inglés o al español (si la lengua original del texto fuera diferente a esta última).
- En el documento de texto del artículo no debe aparecer el nombre del autor ni referencias a su identidad. En un documento de texto aparte se debe indicar el título del artículo, el nombre y apellido(s) del autor, su adscripción académica, un correo de contacto y una breve semblanza académica de no más de 4 líneas.
- Las notas deben ir a pie de página, con numeración corrida y arábiga, en el mismo tipo de letra del texto y a tamaño 10 puntos, con espaciado simple. No se deben usar las notas para señalar referencias bibliográficas, sólo en el caso de que se mencione algún aspecto particular del libro citado. Son notas de ampliación de información o de aclaración de conceptos.
- Para señalar la referencia bibliográfica de las citas textuales o las paráfrasis incluidas en el texto se hará a continuación de la cita, de la siguiente manera: (Primer apellido del autor, año: página o páginas); ejemplo: (De Pedro, 2000: 35). En la medida de lo posible, debe darse el número de página o páginas, también si se parafrasea una idea o concepto específico de un autor.

- Las citas largas (a partir de 5 líneas) aparecerán en párrafo separado, con un espacio de separación por arriba y por abajo y con sangría izquierda de 1,5 puntos con respecto al texto. Estas citas tendrán el mismo tipo de letra del texto, el mismo tamaño e interlineado 1,5. No se pondrán las citas en cursiva, entre comillas o entre paréntesis, a no ser que así estén en el original citado o que el autor quiera resaltar alguna palabra o concepto (en ese caso se indicará: *Cursivas o paréntesis mío*). Las citas textuales cortas (de hasta 4 líneas) se pondrán en el cuerpo del texto entrecomilladas.
- En el caso de que el texto citado no tenga paginación y esté disponible en internet deberá explicitarse. Ejemplo: (Apellido, año: en línea).
- En el caso de fuentes de archivo, la referencia será similar a los casos anteriores pero al final se debe establecer: (Título de documento, lugar, fecha, siglas de archivo, sección, fondo, vol./leg./t., año). Si el documento ha sido tomado de un archivo online, se señalará: (Título de documento, lugar, fecha, siglas de archivo, sección, fondo, vol./leg./t., año: en línea).
- En relación con la bibliografía final, ésta debe citarse al final del texto como sigue:
  - Libros (un autor): De Pedro, Antonio. *El diseño científico*. Akal: Madrid, 2000.
  - Libros (dos o tres autores): Rouquié, Alan; Hermet, Guy. *¿Para qué sirven las elecciones?* FCE: México, 1985.
  - Libros (cuatro autores o más): Rouquié, Alan et al. *¿Para qué sirven las elecciones?* FCE: México, 1985.
  - Libros (editor o compilador en lugar de autor): Rouquié, Alan (comp.). *¿Para qué sirven las elecciones?* FCE: México, 1985.
  - Capítulo de libro: Rojas, Manuel. "Las relaciones gobierno-partido en Costa Rica", en: Hernández, Víctor (ed.). *Gobiernos y partidos en América Latina*. FCE: México, 1993, pp. 35-66. En el caso de más de un autor del capítulo se procede como en el caso de los libros de varios autores.
  - Artículo de revista: Zaid, Gabriel. "La fe en el progreso", en: *Historia y MEMORIA*, n° 7, julio-diciembre, 2013, pp. 54-70. En el caso de más de un autor se procede como en el caso de los libros.
  - Artículos de prensa: López, Manuel. "El poder institucional en México", en: *La Nación*, 30 de julio de 2014, México DF, pp. 4-5.
  - Tesis: Ávila, José. "La violencia en Colombia" (Trabajo de tesis para obtener la Maestría en Ciencias Políticas, Universidad de Salamanca, Salamanca, 1989), pp. 24-29.
  - Ponencias o presentaciones: Aguirre Rojas, Carlos. "La historia regional en la perspectiva de la corriente francesa de los Annales" (Conferencia, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, octubre de 2014).
  - Fuentes de Archivo: Suarez, Miguel. "Testamento". *Archivo general de Boyacá (AGB)*, Tunja (Boyacá), Colombia. Sección 3ra, Fondo: Colonia, vol. 2/leg. 1/ t.1., 1578.
  - Entrevistas y comunicaciones personales: Mejía, Carlos (Ministro de Educación Nacional de Colombia), entrevista por María Raquel Rato, 5 de febrero de 2005.
  - En el caso de que el texto citado esté disponible en internet deberá también citarse la fuente (URL o DOI) y la fecha de consulta (también en el caso de fuentes de archivo). Ejemplo: Zaid, Gabriel. "La fe en el progreso", en: *Historia y MEMORIA*, julio-diciembre, 2013, pp. 54-70. Disponible en: [http://www.letraslibres.com/sites/default/files/pdfs\\_articulos/pdf\\_art\\_9971\\_7639.pdf](http://www.letraslibres.com/sites/default/files/pdfs_articulos/pdf_art_9971_7639.pdf) (Consultado en línea: 4 de septiembre 2014).

#### **Enlaces a imágenes, material audiovisual y páginas web: interactividad**

- En la medida de lo posible, se evitará la integración de imágenes en el texto a la manera tradicional. El autor podrá incluir tantas imágenes como quiera pero en forma de enlace a una página web estable y fiable (que no sea susceptible de desaparecer en cualquier momento), donde el lector podrá ver la imagen referida. Cuando esto no sea posible (por ser una imagen con poca estabilidad

o de muy mala calidad en internet, o por ser una imagen de archivo no digitalizado), se enviará la imagen a los editores del volumen, y se colocará la llamada correspondiente dentro del texto a la imagen y su numeración, ejemplo: (Imagen 1). Estas imágenes serán almacenadas por los editores en un espacio web diseñado para la ocasión desde el que se enlazarán al texto. Las imágenes se deben enviar en archivos aparte, no integradas en el texto, preferiblemente en formato jpeg de alta calidad; cada archivo llevará el nombre correspondiente a la imagen, ejemplo: [imagen1.jpg](#). Se adjuntará también un documento con todos los pies de foto a tamaño 10, ejemplo:

Imagen 1. Diego Rivera. *El hombre controlador del universo*, 1934. Fresco del Palacio de Bellas Artes, México. Detalle donde aparece León Trotski. Imagen tomada de Löwy, 2013: 66.

- Cuando la imagen se vincule al texto a través de un enlace a una página web, se debe señalar la posición de la imagen con numeración arábiga entre paréntesis (Imagen 2); a continuación, entre corchetes y **resaltada en amarillo**, se debe facilitar la dirección web de la imagen (en la versión final del texto, esta dirección tendrá la forma de hipervínculo en el paréntesis que señala el número de la imagen). Es importante que esta dirección web sea lo más estable y fiable posible, para evitar que en el futuro el enlace no funcione, y que la imagen sea de la mayor calidad: es preferible, por ejemplo, enlazar con una imagen de Wikimedia Commons u otro archivo público de imágenes en línea que con una colgada en un blog desconocido o en una página web personal, pues estos últimos son susceptibles de ser cerrados en cualquier momento. Por último, el autor debe elaborar también un pie de imagen similar al del ejemplo anterior; éste se coloca en una nota al pie tras el paréntesis que vincula la imagen. Ejemplo:

Todos recordamos la famosa foto del año 1926 (Imagen 3)<sup>3</sup> [[http://server2.assets.sigojoven.com/system/user\\_images/142994-KAHLO.\\_Family\\_portrait.\\_1926\\_large.jpg?1324664281](http://server2.assets.sigojoven.com/system/user_images/142994-KAHLO._Family_portrait._1926_large.jpg?1324664281)] tomada tras su convalecencia hospitalaria de tres meses, en la que Frida, aparentemente ya recuperada del accidente, posa vestida con traje y peinado a lo *garçon* ante la cámara de su padre el fotógrafo Wilhelm Kahlo.

- Si la imagen enlazada se encuentra en un contexto mayor, sin posibilidad de obtener una dirección web que la muestre de forma individual (como ocurre en algunos archivos online) o si la imagen se encuentra dentro de una publicación digitalizada en su totalidad (como ocurre, por ejemplo, con algunos periódicos del siglo XIX), se debe especificar dónde encontrarla dentro del texto, al lado del enlace y entre paréntesis (por ejemplo, con el número de página en el que se encuentra o la referencia dentro del archivo).
- Además de imágenes, animamos a los autores a que añadan todo tipo de enlaces a material audiovisual, sonoro o textual que se encuentre en internet y que se considere necesario y/o adecuado para el lector. El autor puede, así, conformar un universo audiovisual, documental y textual que complementa, completa y ayude a la comprensión de su texto y permita una lectura interactiva con el lector. Este tipo de enlaces, sin embargo, son opcionales y están sujetos a la decisión del autor. En estos casos, la dirección web que se quiere enlazar al texto debe incluirse entre corchetes justo detrás de las palabras que deban funcionar como hipervínculo. Todo, las palabras del texto que serán hipervínculo y la dirección web, se debe **marcar en amarillo**. Ejemplo:

Todos recordamos la famosa foto del año 1926 [[http://server2.assets.sigojoven.com/system/user\\_images/142994-KAHLO.\\_Family\\_portrait.\\_1926\\_large.jpg?1324664281](http://server2.assets.sigojoven.com/system/user_images/142994-KAHLO._Family_portrait._1926_large.jpg?1324664281)] tomada tras su convalecencia hospitalaria de tres meses, en la que Frida, aparentemente ya recuperada del accidente, posa vestida con traje y peinado a lo *garçon* ante la cámara de su padre el fotógrafo Wilhelm Kahlo.

#### **b. Normas para las reseñas bibliográficas:**

La sección "Reseñas" de la revista *Artefacto Visual* recoge revisiones críticas de libros publicados durante el año en curso y el año anterior. El objetivo de la sección es la reflexión y el debate crítico y, por lo tanto, serán rechazados todos aquellos textos únicamente destinados a la promoción y presentación de libros y publicaciones.

Las reseñas tendrán una extensión comprendida entre 2 y 3 páginas e irán precedidas por una ficha bibliográfica que consigne los datos que se incluyen en este ejemplo:

Claudio HERNÁNDEZ BURGOS, *Granada azul. La construcción de la "Cultura de la Victoria" en el primer franquismo*, Granada: Comares, 2011, 341 páginas, por Ángel Alcalde Fernández (Instituto Universitario Europeo).

Todos los textos deben estar escritos en Helvética, tamaño 12 puntos, con espaciado 1,5. Se inicia el texto sin sangrado, pero después del primer párrafo se sangra (1,25 cms.). Seguirán, en general, las normas de edición que rigen los artículos científicos.

El contenido de las reseñas deberá abordar los siguientes puntos:

- un resumen que dé cuenta del tema abordado por el autor del libro, señalando sus principales aportaciones y el enfoque adoptado; se recomienda también la referencia a las fuentes utilizadas en la investigación.
- una contextualización de la obra analizada en un debate más amplio, estableciendo comparaciones con otras investigaciones que hayan abordado temas similares o que hayan adoptado enfoques parecidos.
- una valoración crítica de la obra que permita establecer las aportaciones del trabajo reseñado pero también sus posibles fallas o las nuevas preguntas que plantea dentro del debate en que se sitúa. No se publicará ninguna reseña que haga una presentación sin valoración crítica.

Las reseñas, una vez evaluadas y revisadas, podrán ser devueltas a sus autores para que incorporen las mejoras sugeridas.

#### **La cesión de derechos**

- Al enviar su texto a la revista el autor se compromete a ceder los derechos de edición y publicación sobre el texto en favor de *Artefacto visual*.
- Asimismo, el autor declara que tanto las opiniones vertidas en su texto como los permisos de reproducción de las imágenes, si los requiriera, son su responsabilidad.

#### **Envío de artículos**

Los artículos se publicarán en dos secciones de la revista: el "Dossier", de acuerdo al tema monográfico propuesto en cada convocatoria, y la "Tribuna Abierta", en la que se recibirán artículos de diversos temas durante todo el año. Además, se acepta el envío de entrevistas a personas relevantes y reseñas de libros o exposiciones.

#### **Lista de comprobación de preparación de envíos**

Como parte del proceso de envío, se les requiere a los autores que indiquen que su envío cumpla con todos los siguientes elementos, y que acepten que envíos que no cumplan con estas indicaciones pueden ser devueltos al autor.

1. El artículo no ha sido enviado al mismo tiempo a otra revista para su evaluación.
2. En documento aparte se envía el nombre y apellidos, centro de trabajo o adscripción profesional, la dirección de correo electrónico y breve semblanza.
3. Se ha comprobado que no aparecen indicios de la autoría a lo largo del texto.
4. La contribución se ajusta a las normas de estilo de la revista.
5. Las imágenes se envían en archivos jpeg separados, no integradas en el texto.

Toda la documentación requerida debe enviarse por email al correo: revista.artefacto.visual@gmail.com

#### **Derechos**

Los textos publicados en esta revista están –si no se indica lo contrario– bajo una licencia Reconocimiento-Sin obras derivadas 3.0 España de Creative Commons. Pueden ser copiados, distribuidos y comunicados públicamente siempre que se cite debidamente su autor y la revista, y que no se haga con ellos obras



derivadas. La licencia completa se puede consultar en: <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/es/deed.es>

Pertenece a los autores la propiedad intelectual de los artículos que en la revista se contienen. Los derechos de edición y publicación corresponden a la revista. Se podrá disponer libremente de los artículos y otros materiales contenidos en la revista solamente en el caso de que se usen con propósito educativo o científico y siempre y cuando sean citados correctamente.

#### **Declaración de privacidad**

Los nombres y direcciones de correo electrónico introducidos en esta revista se usarán exclusivamente para fines de investigación y de contacto con los autores.