



Número Monográfico Extraordinario III

Puntos y contrapuntos: Cuerpos e identidades
Points and Counterpoints: bodies and identities

Agosto 2021

AASA

Asociación Cultural Acción Social y Arte. AASA
Inscrita en el Registro Nacional de Asociaciones con N.º: 607830
Jaén, España

AFLUIR es una Revista de Investigación y Creación Artística.
Su edición es responsabilidad de la Asociación Acción Social y Arte. AASA

ISSN 2659-7721
DOI: 10.48260/ralf

<https://www.afluir.es/index.php/afluir>

CONSEJO DE REDACCIÓN / EDITORIAL BOARD

Director. Editor Jefe:
Jesús Caballero Caballero. Universidad de Jaén

Coeditora Jefe
Alicia Martínez Herrera. Universidad de Jaén

Comité Editorial / Editorial Board
María Isabel Moreno Montoro. Universidad de Jaén, España
Pilar Soto Sánchez. Universidad de Jaén, España
María Lorena Cueva Ramírez. Universidad de Jaén, España
Martha Patricia Espiritu Zavalza. Universidad de Guadalajara, México
Javier Andreo León. Universidad de Jaén, España
Lorenza Olivares Bremond. Asociación Iniciativas, Andamios para las Ideas, España
Francisco Rafael Nevado Moreno. Conservatorio Superior de Danza de Málaga "Ángel Pericet", España
Ana María Ezqueta Figueroa. Escuela Superior de Arte Dramático de Córdoba "Miguel Salcedo Hierro", España
Josué Vladimir Ramírez Tarazona. Universidad Antonio Nariño, Colombia
María Guadalupe Valladares González. Universidad de las Artes ISA, Cuba
Giselda Hernández Ramírez. Universidad de las Artes ISA, Cuba
Inírida Morales Villegas. Universidad Libre Sede de Bogotá, Colombia
Myriam Romero Sánchez. Universidad de Sevilla, España

Comité Científico / Scientific Committee
Kátia Pangrazi. Directora en el Departamento de Comunicación de la Accademia Belle Arti Terni, Italia
Teresa Pereira Torres-Eça. Profesora de Arte en ESAM, presidenta de APECV, fundadora de la RIAEA, representante europea en el consejo mundial de INSEA, Portugal
Lucía Loren Atienza. Universidad Nebrija, España
Francisco Rafael Nevado Moreno. Conservatorio Superior de Danza de Málaga "Ángel Pericet", España
Giselda Hernández Ramírez. Universidad de las Artes ISA, Cuba
María Guadalupe Valladares González. Universidad de las Artes ISA, Cuba

ISSN 2659-7721

DOI: 10.48260/ralf.extra3

Bibiana Vélez Medina. Vicerrectora Académica Universidad La Gran Colombia, Colombia
Celia Ferreira. Asociación APECV, Portugal
Nazaret García Cuadrado. Personal Técnico en Investigación de la Universidad de Extremadura, España
Alexandra Murray-Leslie. NTNU ARTEC (Art and Technology), Noruega
Antonio Ruano Ruano. Culturhaza, España
María de la Paz López-Peláez Casellas. Universidad de Jaén, España
Antonio Félix Vico Prieto. Universidad de Jaén, España
Angela Saldanha. Universidade Aberta, Portugal
Maja Maksimovic. Univerzitet u Beogradu, Serbia
Hester Elzermann. Hogeschool Inholland, Holanda
Ana Rita Antunes. Asociación APECV, Portugal
Teresa López Castilla. Universidad de Granada, España
Clara Monteiro Brito. Universidade Federal do Ceará, Brasil
Fernanda Boscolo Georgiadis. Centro Universitário Senac, Brasil
María Letsiou. Athens School of Fine Arts, Grecia
Estrella Luna Muñoz. Universidade Estadual de Campinas, Portugal
Paloma Palau Pellicer. Universitat Jaume I, España
Viviana Pérez Riveros. Universidad de Jaén, España
Paulo Emilio Macedo Pinto. Profesor Asistente de la Universidade do Porto, Portugal
Ilaria Degradi. Universidad de Jaén

Diseño y maquetación / Design and layout

Jesús Caballero Caballero

Tipografía afluir / Typography afluir

Laanna Script. Lena Skrabs, Paloma Sanchez-Palencia
Comfortaa 7pt

Imagen de portada / Cover image

Jesús Caballero Caballero

Contacto editorial / Editorial contact

revistaafluir@gmail.com

Lugar de edición:

Jaén, España

Sumario

Contents

- 7 Iván López Izquierdo
[Canibalismo, hibridación y denuncia](#)
Cannibalism, hybridization and denunciation
- 19 Alfonso Revilla Carrasco,
Víctor Murillo Ligorred,
Nora Ramos Vallecillo
[El uso de la realidad virtual en educación visual y plástica: visitas virtuales y prácticas 360° con RoundMe](#)
The use of virtual reality in visual and plastic education: VR visits and 360° practices with RoundMe
- 33 Leticia Balzi Costa
[La violencia de género como estética en la cultura visual occidental desde el siglo XVI al XXI](#)
Gender violence as aesthetics in Western visual culture from the 16th to the 21st century
- 53 María Méndez Suárez,
Alicia Arias-Camisón Coello
[La educación de la mirada artística a través del cuerpo. Un ensayo visual neo-materialista](#)
The education of the artistic gaze through the body.
A neo-materialist visual essay
- 67 María Teresa Alonso Acebes
[Otras anatomías posibles](#)
Other Kinds of Anatomy
- 75 Jesús Alameda Galán
[Making faces: Interferencias entre las Artes Plásticas y el Maquillaje](#)
Making faces: Interferences between Plastic Arts and Makeup
- 89 Alba Soto, Marina Grau
[El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo](#)
Lifting skirts. From performance to photo essay
- 111 David Mascarell Palau
[Diversidad y género. Instalaciones artísticas para el juego simbólico en la educación infantil](#)
Diversity and gender. Art installations for symbolic play in early childhood education

- 125 Leire Amonarriz Lecuona
[La experiencia corporal como medio para el aprendizaje significativo individual y colectivo](#)
The bodily experience as a means for individual and collective meaningful learning
- 137 María del Carmen Bellido-Márquez, Laura Quesada de la Torre
[“Punto y coma”. Un proyecto sobre la autolesión, el dolor, la enfermedad y las cicatrices desde el arte](#)
“Semicolon”. A project on self-harm, pain, disease and scars from art
- 163 Lidia (Sata) García Molinero
[PLUMK! O cómo introducir las prácticas artísticas feministas en la educación artística superior para una mayor implicación de las estudiantes](#)
PLUMK! Or how to introduce feminist artistic practices in higher artistic education for greater involvement of students
- 177 Mar Cabezas Jiménez
[Dibujo contemporáneo y perspectiva de género. Dos casos paradigmáticos](#)
Contemporary drawing and gender perspective. Two paradigmatic cases
- 189 David González-Carpio Alcaraz
[Cultura del exceso, lo fragmentario, y lo inestable: un espacio de castigo germen de producción artística](#)
Culture of excess, the fragmentary, and the unstable: space of punishment of artistic production
- 201 Lola Pérez-Montaut Martí
[La configuración del cuerpo humano en el espacio virtual. The Visible Human Project. Un acercamiento a la práctica artística](#)
The human body configuration in the virtual environment. The Visible Human Project: an artistic approach
- 217 Aixa Takkal Fernández
[Cuerpo y mito; actualidad de la estatuaria griega](#)
Body and myth; topicality of Greek statuary
- 227 Jesús Caballero Caballero
[Días sin mí: Contramapas contra el tiempo. Psicogeografías para entender mi construcción](#)
Days without me: Maps against time. Psychogeographies to understand my construction
- 237 Francisco Gómez Jarillo,
Lucio Alfredo Zurdo Menendez
[No queremos ser pesados con el hormigón en Bellas Artes](#)
We don't want to be apest with concrete in Fine Arts

EDITORIAL

Los artículos, ensayos, acciones y proyectos artísticos que dan forma a este monográfico son distopías de cuerpos únicos, irremplazables, al igual que las experiencias performativas y artísticas que presentan narrativas cambiantes.

Del río, el reflejo

Del yo, el otro

Estas aportaciones hablan de la imagen del yo móvil o inmóvil, como engaño, lanzando preguntas sobre la relación consigo, con el otro, el del reflejo en el espejo. Es la lucha con el sistema, una búsqueda utópica a través de la disociación, la búsqueda del autoconocimiento descubriendo al otro, sabiendo que estará ahí como un recuerdo de lo que se vivió, que fue y aunque no fuera siempre será. Mirarse para poder verse, para visualizarse, para querer ser.

The articles, essays, actions and artistic projects that shape this monograph are dystopias of unique, irreplaceable bodies, as are the performative and artistic experiences that present changing narratives.

Of the river, the reflection

Of me, the other

These contributions speak of the image of the mobile or immobile self, as a deception, raising questions about the relationship with oneself, with the other, that of the reflection in the mirror. It is the struggle with the system, a utopian search through dissociation, the search for self-knowledge discovering the other, knowing that it will be there as a memory of what was lived, what was and even if it were not always will be. Look at yourself to be able to see yourself, to visualize yourself, to want to be.

Canibalismo, hibridación y denuncia

Cannibalism, hybridization and denunciation

Iván López Izquierdo
Universidad de Granada (España)
izquierdaizquierdo@gmail.com

Recibido 24/08/2020 Revisado 27/07/2021
Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

En este artículo se abordan varias obras que relacionan el cuerpo con el canibalismo como metáfora de denuncia. El canibalismo continúa siendo uno de los grandes tabúes sociales y sirve como vía conceptual para denunciar y visibilizar diferentes temas, sociales, históricos, personales, entre otros. Múltiples artistas han utilizado este tabú a lo largo de la historia del arte hasta llegar al arte contemporáneo, en este artículo solamente nos detendremos en la obra de Tania Bruguera, Minette Vari, Pathy Chang e Iván Izquierdo.

En la mayoría de los casos el artista asume el papel del “salvaje” y devora para asumir lo ajeno como propio, para digerir la realidad externa e interiorizarla con diferentes resultados.

Sugerencias para citar este artículo,

López Izquierdo, Iván (2021). Canibalismo, hibridación y denuncia. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 7-17, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

LÓPEZ IZQUIERDO, IVÁN (2021) Canibalismo, hibridación y denuncia. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 7-17, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>**Abstract:**

This article deals with several works that relate the body to cannibalism as a metaphor for protest. Cannibalism continues to be one of the great social taboos and serves as a conceptual way to denounce and make different issues visible, such as those social, historical, personal, among others. Many artists have used this taboo throughout art history. This article delves solely into the works of Tania Bruguera, Minette Vari, Pathy Chang, and Ivan Izquierdo.

In most cases, these artists assume the role of the "savage" and devour content to make what is foreign to them their possession, to digest external reality, and internalize it with different results.

Palabras Clave: Arte y Canibalismo, arte contemporáneo, cuerpo, tabú

Key words: Art and Cannibalism, contemporary art, body,

Sugerencias para citar este artículo,

López Izquierdo, Iván (2021). Canibalismo, hibridación y denuncia. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 7-17, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

LÓPEZ IZQUIERDO, IVÁN (2021) Canibalismo, hibridación y denuncia. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 7-17, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

El canibalismo ha acompañado al hombre desde la prehistoria hasta nuestros días, recorriendo todos y cada uno de los continentes conocidos. Nos encontramos ante uno de los mayores tabús de la sociedad contemporánea¹ con multitud de documentación antropológica e histórica, estudios psicológicos, rituales religiosos contemporáneos llenos de atavismos que no hacen si no repetir experiencias y costumbres de nuestros antepasados. Por último están los abordajes culturales y artísticos, estos tienen la capacidad de poder expresar libremente muchas de las prohibiciones, vetos y represiones que en otros lenguajes sería imposible de exhibir, y que por ello es un nexo perfecto entre lo prohibido y la sociedad.

Marina Abramovic, Hermann Nitsch, Adriana Varejao, Jan Svankmajer o Mathew Barney son tan sólo algunos ejemplos de artistas visuales que han utilizado el canibalismo en sus obras para transmitir diferentes conceptos. Podemos hablar, en general, de la existencia de cinco modelos de canibalismo², el de supervivencia, patológico, prehistórico, canibalismo ritual y canibalismo del guerrero, en este artículo nos detendremos solamente en este último.

El canibalismo del Guerrero, es la antropofagia que practicaban muchas tribus tras salir victoriosas de una batalla, comiéndose a sus enemigos para asimilar sus energías, cualidades, destrezas, etc. Metafóricamente esta ingesta es muy significativa por que el que consume la carne asimila al “otro” y sus características vitales acumuladas, sin que haya ningún tributo divino ni ritual previo.

Allá donde se diera un caso de canibalismo generalizado, practicado por un generoso número de componentes de la sociedad, tribu o clan, en una elevada cifra de casos, el caníbal siempre era el vecino, siempre vivía al otro lado de la ladera o unos kilómetros río abajo. El periodista Luis Pancorbo nos cuenta como es “Interesante la forma en que los indios jugaron con el terror que causaba el canibalismo en las mentes españolas. (...) Eldorado siempre estaba más allá. La canela crecía mucho en otro valle. Los caníbales eran los otros indios.”³

1 Según Sigmund Freud, el canibalismo y el incesto son los dos mayores tabúes que mantiene la sociedad actual. ^[1]
FREUD, Sigmund: *Moisés y la religión monoteísta*

2 MOROS, Manuel: *Historia natural del canibalismo* pág.19

3 PANCORBO, Luis: *El banquete humano, Una historia cultural del canibalismo*, pág.205

Este hecho de señalar hacia otro lado, indicar que el “responsable” no es uno mismo, podría ser síntoma de dos motivos principales:

- El primero, y que puede conllevar una condena o castigo, es ser consciente de que se ha hecho algo “prohibido”, ya sea uno mismo o por personas de su entorno.
- En el segundo caso supone meterse en el papel del “otro” y de esa forma utilizar sus miedos, sus esperanzas y ansias para manipularlo, proyectando estás sobre un posible suceso futuro o sobre una población cercana.

En ambos casos uno de los interlocutores asume el rol del “otro”, para así desviar la atención del invasor.

La artista cubana Tania Bruguera (*La habana*, 1968) “desempeña el papel del *otro*, esta vez como mujer *caribe* en su performance *Cuerpo del silencio* (1998). Bruguera aparecía desnuda, en el interior de una caja forrada de carne cruda de carnero, anotando correcciones en un libro de historia. Esta vez, la mujer caribe no comería la carne que se disponía a su alrededor, si no las paginas de una historia oficial que la transformó en caníbal por derivación, sin renunciar a una voracidad mediante la cual Bruguera se alejaba de la actitud victimista. Es hora de acabar con el cuento de la civilización en nombre de la cual se han cometido las mayores barbaries. El caníbal creado por la Historia se rebela para devorarla.”⁴

4 VVAA: “*Imágenes de la violencia en el arte contemporáneo*”, pág.214.

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>



Ilustración 1 Tania Bruguera, *El cuerpo del silencio* - 1998

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

Tania Bruguera en este caso “riza el rizo”, es decir asume el papel de la caníbal caribeña que estaba mal vista por los colonos europeos y en vez de señalar hacia otro lado culpando de sus actos a un tercero, hace justo lo contrario, se muestra desnuda para que no haya nada que esconder, se señala y se rodea de carne cruda, regocijándose y habitando en ella.

El “otro” no existe, no hay que bajar ríos, ni atravesar montañas, el “otro” esta aquí y se esta comiendo los miedos que tantos colonos trajeron desde occidente.

Ahora veamos un ejemplo que conecta lo histórico con lo contemporáneo en la tierra de los Aztecas, “los sacrificios también se celebraban en docenas de templos menores que se reducían a lo que podríamos denominar capillas vecinales. Uno de estos emplazamientos vecinales, una estructura baja, circular (...) de alrededor de seis metros de diámetro, quedó al descubierto durante la construcción del ferrocarril metropolitano de México D.F. Ahora se encuentra, protegida por un cristal, en una de las estaciones más concurridas de la ciudad. Para ilustración de los viajeros que pasan ante ella todos los días, se ha colocado una placa que observa tan sólo que los antiguos mexicanos eran -muy religiosos-”⁵

¿Por que ocultar el canibalismo si se sabe a ciencia cierta y aún mas siendo los aztecas una de las civilizaciones mas reconocidas por esta materia?, ¿debe interponerse la moral o el “sentido común” ante los hechos históricos?. No es una cuestión fácil de contestar y ya no es solo por el canibalismo en sí, si no por la cifra de sacrificios que se practicaban asiduamente en ese mismo emplazamiento sagrado. Para los aztecas, la guerra era parte fundamental dentro de su religión, ya que entre otras cosas, alimentaban a sus dioses con sangre humana y por eso se practicaban tantos sacrificios rituales en pequeñas y grandes dosis.

De esa “ocultación” histórica, vamos a recordar otra obra contemporánea de la artista Minette Vari (Pretoria 1968) se trata de la performance *Oracle de 1999* . “Como un Dios Saturno femenino, la artista no se dedica a devorar a sus hijos, si no a esa masa de noticias, ese invencible avituallamiento de los medios que ningún tracto digestivo ni sistema de comprensión está en condiciones de digerir.”⁶

5 HARRIS, Marvin: *Caníbales y reyes, los orígenes de las culturas*, pág.154

6 VVAA: “*La alegría de mis sueños, Ibiernal de Arte Contemporáneo de Sevilla*”, Hans-Joachim Müller sobre la obra *Oracle de Minnette Vári*, pág.156.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

Ilustración 2 Minette Vari, Oracle - 1999

La artista totalmente desnuda, al igual que Bruguera, aparece forcejeando con un trozo de carne, al que no para de morder y de zarandear; Vemos imágenes de televisión, series, publicidad, imágenes históricas, que se proyectan a través de un *chroma* sobre la carne y sobre un fondo negro que enfatiza el contraste de este video en blanco y negro. Masticar, tragar, vomitar toda una amalgama de secuencias que día a día invaden nuestras casas, ciudades, medios de comunicación, etc. conforman nuestra vida y son parte de ella aunque no queramos, construyen un imaginario público que interiorizamos, muchas veces sin darnos cuenta. Vári en este caso parece comprender este acto de pseudo-alimentación audiovisual y lo pone en relieve, lo hace más crudo y evidente ante nuestros ojos.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>

Pasamos a otra artista, en este caso se trata de la estadounidense Patty Chang, (San Francisco, 1972), feminista convencida, se ha dado a conocer en todo el mundo por sus *performances*. Chang, como las artistas anteriores, utiliza su cuerpo como instrumento a través del cual realizar críticas sociales. En ocasiones pone a prueba su físico llevándolo al límite de sus capacidades; la erotización del cuerpo es otro elemento que suele jugar un papel importante en su obra así como los alimentos y otros objetos cotidianos.

En su obra *Melons* (1998), la artista aparecerá en una pantalla encuadrada en un plano medio frontal y vemos como rebana uno de sus pechos protegido por un gran sujetador. Pronto nos damos cuenta de que el seno es un melón que irá vaciando y engullendo. Al mismo tiempo nos narra una historia personal sobre un familiar cercano que murió a causa de un cáncer de mama. “Se habla del dolor e incompreensión de la enfermedad producidos por los retazos de memoria de su juventud, en donde sin duda influye el cuestionamiento de la fragilidad del cuerpo femenino.”⁷

Vemos como la artista se auto mutila, de una forma figurada agrade su cuerpo pensando en la anatomía enferma de su tía muerta, y no solo interpreta el papel del “otro” (que en este caso sería su tía), si no que además lo “supera” engullendo la enfermedad, alimentándose de la carne del melón como metáfora de l cáncer causante del fallecimiento. Existe pues una especie de auto-caníbalismo, pero al mismo tiempo una expiación de la enfermedad y el sufrimiento causado por ella, a través de la absorción de su familiar fallecido.

Por último vamos a ver un par de obras propias, se trata de la serie de dibujos “Têtes Trophées” y la serie de animaciones “Hommemangehomme” realizadas en Palma de Mallorca, en 2011 durante la residencia artística CRIDA. Siguiendo la estela del canibalismo del guerrero, una de las prácticas más habituales era la de decapitar a sus enemigos para guardar sus cabezas como trofeos de guerra. Estás se conservaban incluso dentro de las casas para que el valor y fuerza de ese enemigo vencido impregnara el hogar⁸. Esto mismo ocurría con familiares cercanos de tal forma que las cabezas se conservaban para venerarlo, cuidarlo y llorarlo. Una vez constatado esto me decidí a decapitar a una serie de personajes que hubiesen pasado por mi imaginario artístico o que simplemente hubiesen sido importantes para mí en los últimos años, tanto admirados como repudiados.

7 VVAA: *Espacio uno- III*, pág.115, Melones, texto de Pilar Albarracín.

8 VALENZUELA, América: Tráfico de cabezas momificadas”, Revista Quo,[en línea] < <http://coctel-de-ciencias.blogs.quo.es/2011/06/03/trafico-de-cabezas-momificadas-de-maories/> > [consulta: 23-VII-2012]

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.40>Ilustración 3 Iván Izquierdo, *Têtes Trophes*, 2011

Directores de cine como Stanley Kubrick, Pier Paolo Pasolini, Françoise Truffaut, artistas plásticos, políticos como Berlusconi o Sadam Hussein, escritores y arquitectos como Oscar Niemeyer por poner algunos ejemplos, fueron los elegidos para esta cercenación metafórica.

Uno a uno fueron pasando por el “cuchillo” imaginario de mis dibujos y animaciones. En el caso de los dibujos conformaron un muestrario de “trofeos” que estaban expuestos y dispuestos de forma desordenada y en diferentes tamaños. Recordando a estas salas de trofeos en las que los cazadores tienen desplegadas todo tipo de cabezas de animales disecados.

Como hemos visto en las distintas obras, los artistas pueden transformarse en ese “salvaje” que esta fuera de las normas sociales, actuando con total libertad, sin presiones morales o sociales. Parte del espíritu artístico es desobediencia y transgresión, se violan las normas en busca de respuestas del entramado social en el que se vive y respuestas sobre su propia condición humana. Esta interpelación, esta licencia para romper tabúes, toma diferentes formas, como la imparcialidad de algunas narrativas históricas, crítica a la vorágine informativa, traumas y narrativas personales o la construcción de una sala de trofeos personalizada.

Podemos concluir que la figura del antropófago salvaje ha sido, es y será una excelente metáfora para la construcción de críticas sociales contemporáneas, al mismo tiempo que un chivo expiatorio para acceder a las profundidades de la psique humana.

Referencias

- FREUD, Sigmund: *Moisés y la religión monoteísta*, Madrid: Biblioteca Freud. Alianza Editorial. 2001
- MOROS, Manuel: *Historia natural del canibalismo*, Madrid: Ediciones Nowtilus. 2008.
- PANCORBO, Luis: *El banquete humano. Una historia cultural del canibalismo*, Madrid: Editorial Siglo XXI, 2008.
- VVAA: *Imágenes de la violencia en el arte contemporáneo*, Madrid : A. Machado Libros S.A., colección La balsa de la Medusa, 2005.
- HARRIS, Marvin: *Canibales y reyes, los orígenes de las culturas*, Madrid: Alianza editorial, Antropología. 2007.
- VVAA: *La alegría de mis sueños, I bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla*, Sevilla: Metáforas del Movimiento Moderno, 2004.
- VVAA: *Espacio uno- III*, Dirección Rafael Doctor Roncero, Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2001.
- VALENZUELA, América: *Tráfico de cabezas momificadas*, Revista Quo, [en línea] < <http://coctel-de-ciencias.blogs.quo.es/2011/06/03/trafico-de-cabezas-momificadas-de-maories/> > [consulta: 23-VII-2012]

El uso de la realidad virtual en educación visual y plástica: visitas virtuales y prácticas 360° con RoundMe

The use of virtual reality in visual and plastic education: VR visits and 360° practices with RoundMe

Alfonso Revilla Carrasco

Universidad de Zaragoza

alfonsor@unizar.es

Víctor Murillo Ligorred

Universidad de Zaragoza

Murillo.ligorred@gmail.com

Nora Ramos Vallecillo

Universidad de Zaragoza

noraramos@unizar.es

Recibido 03/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Este proyecto se desarrolla a partir de la creación de vídeos virtuales en 360°, para experimentar con la aplicación RoundMe, la interacción entre procedimientos y espacios artísticos en el alumnado universitario del Grado de Magisterio en Educación Primaria desde de una metodología inmersiva. El impulso renovador de estrategias de enseñanza-aprendizaje traslada al área de educación artística acercamientos al objeto de estudio desde el contexto visual de los procesos perceptivos. Para ello, el texto analiza la realidad aumentada y la realidad virtual, partiendo de proyectos museísticos que utilizan estas tecnologías para, a continuación, realizar una propuesta de práctica de aula, que analiza los procesos perceptivos de un grupo experimental y un grupo de control analizando las diferencias discriminatorias de cualidades y cantidades de elementos que se encuentra en obras de arte, percibidos bien in situ o bien en entornos virtuales inmersivos, dentro de los parámetros teóricos que sitúan la percepción visual en el marco de la actividad cognitiva.

Sugerencias para citar este artículo,

Revilla Carrasco, Alfonso; Murillo Ligorred, Víctor; Ramos Vallecillo, Nora (2021). El uso de la realidad virtual en educación visual y plástica: visitas virtuales y prácticas 360° con RoundMe. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 19-32, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>

REVILLA CARRASCO, ALFONSO; MURILLO LIGORRED, VÍCTOR; RAMOS VALLECILLO, NORA (2021) El uso de la realidad virtual en educación visual y plástica: visitas virtuales y prácticas 360° con RoundMe. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 19-32, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>**Abstract:**

This project is developed from the creation of virtual videos in 360°, to experiment with the RoundMe application, the interaction between procedures and artistic spaces in the university students of the Teaching Degree in Primary Education from a methodology immersive. The renewal impulse of teaching-learning strategies moves to the area of artistic education approaches to the object of study from the visual context of the perceptual processes. For this, the text analyzes the augmented reality and virtual reality, based on museum projects that use these technologies to then make a proposal for classroom practice, which analyzes the perceptual processes of an experimental group and a control group analyzing the discriminatory differences of qualities and quantities of elements found in works of art, perceived either in situ or in immersive virtual environments, within the theoretical parameters that place visual perception within the framework of cognitive activity.

Palabras Clave: Realidad virtual, educación artística, museos, realidad aumentada, STEAM

Key words: Virtual reality, artistic education, museums, augmented reality, STEAM

Sugerencias para citar este artículo,

Revilla Carrasco, Alfonso; Murillo Ligorred, Víctor; Ramos Vallecillo, Nora (2021). El uso de la realidad virtual en educación visual y plástica: visitas virtuales y prácticas 360° con RoundMe. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 19-32, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>

REVILLA CARRASCO, ALFONSO; MURILLO LIGORRED, VÍCTOR; RAMOS VALLECILLO, NORA (2021) El uso de la realidad virtual en educación visual y plástica: visitas virtuales y prácticas 360° con RoundMe. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 19-32, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>

1.Introducción

La convivencia de los mundos físicos y digitales permite, a través de la Realidad Aumentada y la Realidad Virtual, desarrollar nuevos conocimientos desde la creación de experiencias inmersivas. A pesar de ello y, sin embargo, es difícil encuadrar estas herramientas tecnológicas en los procesos educativos artísticos. Se precisa de una revisión de las metodologías en la educación artística que permitan la introducción de nuevas herramientas y enfoques STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) que permiten abordar la realidad aumentada (en adelante RA) y la realidad virtual (en adelante RV) desde la superación de las disciplinas (Maurer, 1994; Morín, 1998; Visser, 2002), integrando en la interdisciplinariedad lo artístico, lo divulgativo, lo tecnológico y lo virtual, en una clara apuesta por significar dichas relaciones en el contexto educativo (Yakman and Lee, 2012; Eger, 2015).

Así, esta realidad, alejada de lo disciplinar, añade elementos virtuales a nuestra percepción, lo que provoca experiencias inmersivo-interactivas, permitiendo agregar información a la propia realidad y modificando esta por la superposición de elementos a la misma (Sagrado Strik, 2017). De este modo, la RV plantea una realidad vista en entornos virtuales, para lo que es necesario un dispositivo de acceso a una simulación espacial. La RV está “diseñada para realizar experiencias extremadamente inmersivas en las que se puede interactuar y explorar. El usuario controla su medio ambiente y tiene el poder de mirar alrededor en cualquier escena y de interactuar con los objetos en la misma” (Hernández, 2017: 54).

El Mobile World Congress de Barcelona en su edición de 2018 apostó por la presentación de nuevas aplicaciones móviles y gafas de realidad virtual que impulsaron un sector en auge, que tiene su reflejo en los sectores implicados en ámbitos educativos. En este sentido, museos y centros de arte ocupan un lugar destacado en la implementación de estas herramientas en sus propuestas, puesto que facilitan la relación entre los visitantes y el objeto, permitiendo a los espectadores no ser simples observadores, sino participar de forma activa tanto con el espacio como con el objeto expositivo.

Este planteamiento exige, desde la implicación de la educación artística, una reflexión acerca de la implementación de trabajos de RV en las propuestas museísticas más importantes. Instituciones como el Museo de Historia Natural de Berlín (Museum für Naturkunde), el MAV (Museo Arqueológico Virtual de Herculano), el Museo Arqueológico Nacional (MAN), la aplicación Gaudí Museum VR del Gaudí Exhibition Center (Barcelona), la aplicación Gaudí VR y Bosch VR, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza (Madrid), o el Museo Salvador Dalí de

Florida (Salvador Dalí Museum), o los trabajos de RV de la compañía Motion Magic y la empresa Gigoia Studios, son un referente en el desarrollo de propuestas para visitas guiadas con tecnología en materia de RV, asociada a contenidos referentes a la educación artística. Estos proyectos se presentan como objeto de estudio en el desarrollo de nuevas prácticas visuales, educativas y relacionadas con los territorios de lo artístico que necesitan ser abordadas en el área de Didáctica de la Expresión Plástica.

2. La realidad aumentada y la realidad virtual como impulso para la educación artística

La RV Inmersiva nos ofrece una completa experiencia sensorial a través de gafas, guantes, cascos, etcétera, mientras que en la RV No Inmersiva el acceso lo realicemos a través de una pantalla, necesitando únicamente teclado, micrófono y ratón. Gibson en su clásica obra *Neuromante* describe en uno de sus pasajes, en relación a las experiencias inmersivas, como el vivenciar la transición al ciberespacio en los siguientes términos:

“cuando movió el interruptor, fue instantánea. Descendió a lo largo de un muro de hielo primitivo que pertenecía a la Biblioteca Pública de Nueva York, contando automáticamente ventanas potenciales. Conectándose de nuevo al sensorio de ella, entró en el sinuoso flujo de sus músculos, en los sentidos agudos y brillantes” (Gibson, 2007: 75).

Al igual que en *Neuromante*, publicada por primera vez en 1984, y obra fundacional del movimiento ciberpunk adelantada a su tiempo, en la actualidad seguimos precisando de un terminal físico que nos lleve a experimentar en el ciber mundo o, en nuestro contexto, con la realidad virtual. Las gafas son el medio físico que vehicula la inmersión. En realidad, son visores de última generación, complementados con cascos y auriculares, en muchos casos. Dentro de la gran variedad de modelos existen desde las versiones compatibles con dispositivos móviles Android o Apple hasta, únicamente, aquellas que solamente lo son con las empresas que las crean y, en su mayoría, están dirigidas a los videojuegos, como sucede con las PlayStation VR u Oculus Rift VR.

Lo fundamental para la educación de las artes se sitúa, a través de ese enfoque interdisciplinar entendido desde el STEAM, en los cambios que implica el uso de la RV en la modificación de las relaciones y el trasvase entre la obra de arte y el alumno, transitando el rol entre el sujeto y el objeto (Gell, 1998). La inmersión provoca que el alumno ocupe parte del espacio de la obra, observándola desde dentro, pasando a ser un sujeto perceptivo que dialoga, interactúa y se posiciona en la obra.

A través de la RV el alumnado desarrolla habilidades perceptivas, mejoran su capacidad de concentración, así como su agudeza visual y espacial, tanto en un sentido general, como en el contexto de la educación artística. La RV plantea una alternativa didáctica de acercamiento al arte, partiendo de una metodología constructivista y vivencial, respondiendo a la demanda de formación tecnológica (Revilla, Murillo y Medina, 2018).

3. Los museos y sus recursos interactivos: genealogías de RV para itinerarios

Poco a poco varios de los sectores implicados en ámbitos educativos están empezando a introducir la RV (Levis, 2006). Los museos son la punta de lanza de estas herramientas, puesto que facilitan la relación entre los visitantes y el objeto de una forma inmersiva, pudiendo dotar al objeto o espacio de historia virtual (Ruiz Torres, 2011).

El primer museo que ofreció un recorrido completamente virtual fue el MAV (Museo Arqueológico Virtual de Herculano) inaugurado en el 2008. En algunos museos solo podemos acceder a esta realidad virtual si visitamos in situ el propio museo, como es el caso del museo de Historia Natural de Berlín (Museum für Naturkunde), que muestra una exposición permanente en la que el alumnado puede encontrar el esqueleto de un dinosaurio de hace 150 millones de años que interacciona en movimiento con el espacio museístico. La interacción con el objeto en movimiento adentra en una experiencia novedosa, y permite comprender mejor los movimientos, la escala o conceptos de proporcionalidad y comportamiento. El museo Arqueológico Nacional (MAN) ofrece una visita al pasado en la que nos podemos mover por cinco escenarios (Prehistoria, Protohistoria, Hispania Romana, Edad Media y Edad Moderna) que permiten al alumnado habitar otras épocas adentrándolo en realidades alternativas a la cotidianidad.

Otros museos ofrecen la posibilidad de utilizar la RV fuera del espacio arquitectónico si se dispone de unas gafas de RV como es el caso de la aplicación Gaudí Museum VR del Gaudí Exhibition Center (Barcelona)¹ (En la aplicación Gaudí VR, se puede hacer una visita virtual a varios edificios emblemáticos de Gaudí, como la Casa Batlló, Casa Milà, Parc Güell, Palau Güell y Cripta Güell²).

¹ ANDROID: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.virtualware.gaudi>

² IOS: <https://itunes.apple.com/es/app/gaudi-vr/id1108376225?mt=8> y ANDROID: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visita3d.gaudivr&hl=es>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>

La aplicación Bosch VR nos permite realizar un viaje virtual a través del tríptico del Bosco “El jardín de las delicias”, donde subidos en un pez recorreremos la pintura en tres dimensiones, donde la RV y la acústica permiten una mayor inmersión³, al convertir la experiencia artística bidimensional en tridimensional, lo que supone un salto cualitativo frente a los acercamientos arquitectónicos.

Google Arts & Culture es una aplicación que tiene una función educativa donde podemos encontrar visitas virtuales no inmersivas. En diciembre del 2018, esta aplicación creó una visita virtual inmersiva, que solo podremos realizar si nuestras gafas disponen de un mando de RV en función @+B. Esta visita recibe el nombre de *Conoce a Vermeer*, en ella podemos visualizar una galería con 36 obras de Johannes Vermeer, pertenecientes a siete países y a dieciocho museos⁴.

Hay museos que no desarrollan aplicaciones de RV, sino que utilizan sus páginas webs para crear las visitas virtuales inmersivas sin necesidad de descargas, mientras que otros, prefieren subir videos con los que podremos hacer un recorrido virtual, lo que implica una movilidad virtual limitada. La página web del Museo Nacional Thyssen-Bornemisza de Madrid existe un apartado previsto para visitas virtuales inmersivas⁵, sin la necesidad de realizar descargas.

El Salvador Dalí Museum, ha colgado en su página oficial de YouTube un video en RV que nos ofrece la posibilidad de zambullirnos en la obra “Reminiscencia Arqueológica del Ángelus de Millet”, en el que a diferencia de la aplicación Bosch VR no hace falta descargar la aplicación⁶. En los mismos términos, la compañía china Motion Magic, muestra la obra de Van Gogh “La Noche Estrellada” y “El dormitorio en Arlés”, en un video 360° subido a la plataforma YouTube⁷. La empresa Gigoia Studios nos ofrece en su página oficial de YouTube varias obras como “En el mes de julio” de Paul Joseph, “Water Lilies” de Monet o “Barcos en Collioure” de Andre Derain, en las que podemos entrar inmersivamente⁸.

³ IOS: <https://itunes.apple.com/es/app/bosch-vr/id1051016062?mt=8> y ANDROID: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.BDH.Bosch&hl=es_419

⁴ IOS: <https://itunes.apple.com/es/app/google-arts-culture/id1050970557?mt=8> y ANDROID: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=es>

⁵ https://museothyssen.org/thyssenmultimedia/vv_inmersivas

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=F1eLeIocAcU>

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA>

⁸ https://www.youtube.com/channel/UCI40gN0PEh0B57JSbiI_sKQ

En la aplicación educativa Google Expediciones podemos encontrar gran variedad de recorridos virtuales con explicación oral y escrita junto con puntos de interés dentro de la imagen. Para utilizar esta aplicación necesitamos un mando de RV en función @+D, que de esta manera, se convierte en un ratón. La principal ventaja educativa de esta aplicación es que ofrece la posibilidad al docente de personalizar la guía de la visita a partir de la sincronización de los móviles del alumnado a la misma wifi, pudiendo de esta manera marcar los puntos de interés sobre la escena, controlando el recorrido y observando el comportamiento del alumnado en la escena virtual⁹.

4. Material y métodos

La propuesta se ha desarrollado en un proyecto piloto con estudiantes de segundo curso del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad de Zaragoza, con un restringido número de alumnos y alumnas, 3 hombres y 7 mujeres, duplicados para el grupo experimental y de control, que han experimentado con una propuesta que trae al frente la programación en clase de visitas virtuales a espacios expositivos. Estos museos tienen contenidos referidos a educación visual y plástica que utilizamos para nuestro trabajo, puesto que los entornos virtuales permiten la transformación de esa realidad y favorecen la vivencia del objetos artístico de arte más allá de su propia bidimensionalidad a través de las gafas de RV.

Para ello, han usado gafas de Realidad Virtual compatibles con la tecnología desarrollada por un Smartphone, tanto en su versión Android como en su versión Apple. Igualmente, además del propio dispositivo Smartphone para el estudio se han utilizado 3 modelos de terminales distintos de RV: gafas 3d Innobo Virtualis, gafas Mars Gaming VR y gafas Bringmton BRV-100 VR con mando.

⁹ IOS: <https://itunes.apple.com/es/app/expeditions/id1131711060?mt=8> y

ANDROID: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.vr.expeditions&hl=es>

Para dominar las distintas funciones del mando, el equipo docente ha experimentado y generado una tabla con los principales comandos¹⁰. Esta tarea ha sido fundamental, puesto que la recogida de datos a través de la experimentación, permite sistematizar y aprender las funciones y posibilidades técnicas del aparato con un manual creado expresamente para el trabajo en el aula.

4.1. Procedimiento de la propuesta con RoundMe

El término visita, ruta o tour virtual, está muy ligado a la Realidad Virtual. Una visita virtual está constituida por la unión de varias fotos en 360°, que permiten al usuario poder moverse por el espacio, dando la sensación de estancia inmersiva. En la actualidad podemos encontrar una gran variedad de visitas virtuales, sin embargo, nuestra intención es que el alumnado realice los propios *tours*, para lo que hemos utilizado la aplicación RoundMe que únicamente requiere subir las fotografías en 360°. Una vez creada la visita, descargamos la aplicación para nuestro Smartphone, y con unas gafas de RV podemos visualizar nuestra ruta virtual.

La propuesta implica realizar una visita virtual a un museo sin necesidad de salir del aula a través de RoundMe, de tal manera que podamos hacerla en cualquier momento, repetirla o tener la necesidad de desplazarnos in situ hasta el lugar donde se encuentran las obras de arte, ofreciendo la posibilidad de complementar experiencias sin tener que asistir repetidas veces al museo. Para realizar una fotografía en 360° trabajamos con las cámaras 360°, cuyas ventajas obvias son la calidad, la instantaneidad y el peso. Hay otras posibilidades para hacer fotos 360° de manera gratuita a través de la red social Facebook o de Google Street View; en la que podemos hacer fotos en 360° y verlas en su aplicación directamente con nuestras gafas de realidad virtual (con Google Street View, podemos visualizar las fotos que se han publicado desde cualquier parte del mundo, pero en ningún momento permite descargar fotos que no sean propias).

Si la fotografía es de elaboración propia, no tendremos problema para descargarlas, e incluso Google Street View permite visualizarlas en RV desde su aplicación, pero si lo que pretendemos es que otras personas las vean deberemos crear un blog, (Blogger, WordPress,

¹⁰ @ + (Letra). Elegir la función que queremos del mando. @ + A VÍDEOS (Explicación con el mando en horizontal). A: servirá para pausar el vídeo. □ joystick □ Bajar y subir el volumen. ↑ joystick ↓ servirá para pasar al siguiente vídeo sin sacar el móvil de las gafas. C y D: Bajar y subir el volumen. @ + D MOUSE (Ratón selector). Joystick: moverse por toda la pantalla en modo ratón. Frontal 1: Seleccionar lo deseado. Frontal 2: Volver al inicio. C y D: Bajar y subir el volumen. @ + B JUEGOS. El @+B no siempre funciona para todas las aplicaciones, otra alternativa (en muchas ocasiones usarlo como ratón @ + D). @ + C Principalmente fotos. Sirve para tomar las fotos sin necesidad de poner el temporizador. C: Tomar la foto

etcétera) donde subir las imágenes; en este caso el alumnado se las podrá descargar y verlas desde su móvil en RV. Al subir las fotos al blog las imágenes pierden calidad, sobre todo, cuando han sido tomadas en habitaciones o espacios reducidos. Usar un blog tiene como ventaja la comodidad para el receptor pudiendo restringir la visualización con contraseña de acceso. La mejor opción para que imagen no pierda calidad, es crear un correo electrónico para subir las imágenes.

Google Fotos es una aplicación de Google que sirve para ver las imágenes que tenemos en nuestro dispositivo, ofreciendo la posibilidad de verlas 360° con gafas de realidad virtual, *Panorama 360* y *Panoramic Camera HD Foto Stitcher*, es una aplicación creada exclusivamente para este tipo de imágenes y aunque tiene aplicaciones de pago, “*MY 360 GALLERY*”, nos ofrece la posibilidad de visualizar las imágenes 360° con gafas de realidad virtual. *RoundMe* se puede utilizar para visualizar una única fotografía, pese a que su función sea unir varias en una ruta.

4.2. Creación de vídeos en 360°

Para hacer descargable un video propio debemos, igualmente, crear un blog, (Blogger, WordPress...) donde alojar los vídeos, subiendo el vídeo a nuestro Google Drive, para, desde allí, “obtener enlace para compartir”, pegando posteriormente el enlace en la parte que consideremos del blog, permitiendo, en dicha opción, que el acceso sea restringido a través de contraseña. Otra opción es mandar los vídeos por correo electrónico, o crear un correo electrónico para subir los vídeos y que se puedan descargar. Pese a que la opción del blog puede parecer más costosa, una vez creada, es mucho más eficaz, ya que otras aplicaciones como *Google Fotos* se muestran inestables y no posibilita la pausa del video.

El reproductor *MXVR 360° VR* es una aplicación muy intuitiva y sencilla de manejar, nos aparecen los vídeos que tenemos en el móvil y nos ofrece la posibilidad de verlos en RV. Una de las ventajas con el resto de aplicaciones es que con el mando para gafas de RV, el alumnado puede parar el vídeo y detenerse a observar la escena. Para ello debemos activar el mando en función “ratón” (@+D) y dejarlo puesto en el símbolo de pausa; de esta forma cuando el alumno o alumna quiera parar el vídeo, presiona el botón frontal primero deteniendo así la escena, realizando la misma operación para su reanudación. La aplicación *AAA VR Cinema Cardboard 3D SBS*, ofrece la posibilidad de ver los vídeos 360° permitiendo que el alumnado pueda pausar el vídeo con la mirada, sin necesidad de mando.

5. Diseño y resultado

Para comprobar las posibilidades de mejora perceptiva de la RV con obra de arte entre alumnado de Educación Visual y Plástica de Magisterio se ha realizado un procedimiento sencillo de muestreo aleatorio estratificado con selección de unidades primarias procedentes de Facultades de Educación de la Universidad de Zaragoza, de los alumnos que cursan en el momento de la prueba Educación Visual y Plástica, de forma aleatoria proporcional, con un rango de edad entre 18 y 24 años y una cuota de sexo masculino del 30% y del sexo femenino del 70%, tanto para el grupo de control como para el experimental.

A partir del cuadro de El Jardín de la Delicias de El Bosco establecemos dos acercamientos a la obra: el de control, observando dicho espacio in situ, y el experimental, con Realidad Virtual inmersiva a través de la aplicación Boch VR. Del cuadro que hemos seleccionado, diez estímulos visuales que contienen las posibilidades discriminatorias que estudiamos.

Por un lado, el grupo de control ha observado el espacio in situ durante 10 minutos y de forma individual. Se han situado frente al cuadro y después contestado de manera aislada, a diez preguntas tipo test, con cuatro posibles respuestas y solo una correcta, relacionadas con elementos que se encontraban en el cuadro y las diferentes características de los mismos, asociados a sus contenidos, cantidades y cualidades. Por otro lado, el grupo experimental observa el cuadro a través de gafas Brimton BRV-100, de RV inmersiva, durante el mismo tiempo, para responder al mismo test y en las mismas condiciones que el grupo de control que lo observa in situ.

La prueba fue diseñada para esta experiencia y desarrollada como una escala de evaluación psicofísica de los factores referidos a contenidos, cualidades y cantidades de los objetos a partir de diez ítems. La codificación de respuesta se ha realizado en función de analogías identificativas con un sistema de puntuación simple. Se ha mantenido el mismo tipo de análisis ya realizado en pruebas previas exclusivamente perceptivas (Revilla, Murillo & Medina, 2018).

Al igual que en estudios precedentes los sujetos mostraron mayor motivación por el mero hecho del uso de Realidad Virtual (Callejón y Granados, 2003; Gaitán, 2013; Hacker, 2018), mostrando mayor predisposición, al partir de la premisa de que la hiperrealidad es un espacio abierto a nuevas experiencias que requiere de la posición activa del estudiante, frente a la realidad in situ que se valora como un espacio inmóvil donde la experiencia de observación de una obra artística bidimensional es pasiva con contenido cerrado.

Este resultado, no concluyente debido a la limitación de la muestra, presenta mejoras en las variables perceptivas de los sujetos, pero, sobre todo, en la disposición previa a concebir la prueba como una experiencia activa con VR, que para los sujetos es pasiva en la observación in situ del cuadro.

Los datos referidos a las cualidades, cantidades y contenidos, mejoran de forma significativa (7%, 8% y 12% respectivamente), teniendo en cuenta que dicha mejora puede ser debida en que en RV los elementos del cuadro se presentan de forma secuenciada y temporalizados en formato narrativo, mientras que el cuadro bidimensional es un entorno perceptivo complejo, ya que su secuenciación es de carácter compositivo, que a los estudiantes les cuesta interpretar debido a su falta de alfabetización visual.

6. Conclusiones

La tecnología integrada en los sistemas de RV incorporan una complejidad y, con ello, la necesidad de desarrollarla en términos de interdisciplinariedad (Perera, 2008). Este estudio muestra los procesos de planificación, ejecución y resolución de problemas desde una metodología que aúna tecnología, arte y ciencia. La implicación práctica de las disciplinas desde el enfoque STEAM exige una reflexión teórica sobre los propios significados de lo interdisciplinar en la educación, con el objetivo de propiciar acciones de manera efectiva.

Maurer (1994) y Visser (2002) señalan que ser o diseñar de manera interdisciplinar implica actuar y sentir una concepción más acorde con lo contemporáneo así comprender la complejización intrínseca de los procesos de enseñanza aprendizaje. La creación de espacios virtuales que acerquen fenómenos perceptivos a los objetos artísticos en contextos educativos requiere de aprendizajes interdisciplinares diferenciados de marcos de actuación como los multidisciplinar o trans-disciplinares (Augsburg, 2005; Davies y Davlin, 2007). Lo interdisciplinar lo centramos en el objeto creado, en la obra entendida desde el ámbito artístico y tecnológico, integrando en un mismo objeto ambas disciplinas.

La educación visual y plástica, desde este enfoque interdisciplinar, desarrolla un objeto – virtual- que dialoga con la propia materialidad (Martínez, 2019), y que se sitúa a medio camino del mundo físico y digital.

Es el propio producto, en tanto que imagen-objeto, el referente mediante el cual comprendemos el espacio, las obras de arte o la interacción con los diferentes elementos de la sala. En este caso, el objeto se torna agente, mientras que el alumnado ocupa el lugar de paciente (Gell, 1998). Son los objetos los que sirven como monumentos de la memoria colectiva, como muestras de valor cultural o como focos para la observación ritual, y satisfacen las necesidades tanto comunes como personales (Moxey, 2015: 98). La tecnología utilizada con pertinencia en la educación ofrece unas posibilidades creativas, así como unas soluciones prácticas que mejoran no solo la percepción, en este caso, sino también la comprensión de un espacio, la experimentación en otro nivel de realidad y la inmersión en un contexto cada vez más cotidiano.

El alumnado, más allá de estar en situación pasiva de meros espectadores, refuerzan su papel como agentes interpretativo y analíticos. La visualización virtual como herramienta educativa potencia el conocimiento de lo artístico y lo didáctico, desarrollando la reflexividad y el rigor como parámetros que determinan el conocimiento significativo (Hernández, 2019: 47). A través de la procesualidad en la creación de los materiales que, finalmente se integran en el producto alcanzado, el alumnado universitario que realiza la propuesta pone en práctica sus conocimientos y experimenta en una doble vertiente: primero, en la preparación de los propios materiales, vídeos y presentación del espacio trabajado, experimentando con el software, el arte y la producción audiovisual, y en segundo lugar en la experimentación que supone la verificación de la herramienta y el conocimiento extendido.

La aplicación RoundMe cumple con su funcionalidad práctica en el desarrollo de vídeos para gafas de RV. Sin embargo, el determinismo tecnológico actual será superado en un espacio corto de tiempo, con la llegada e implantación del 5G que, sin duda, revolucionará nuevamente los procesos de RA y RV, aumentando las posibilidades y creando nuevas formas de experiencia inmersiva, que deberán tener su reflejo en la educación visual y plástica del alumnado.

Referencias

- Augsburg, T. (2005). *Becoming interdisciplinary: An introduction to interdisciplinary studies*. Dubuque: Kendall Hunt.
- Eger, J. (24 de noviembre de 2015). *The Congressional STEAM Caucus may turn STEM to STEAM in the reauthorization of ESEA*. Retrieved from www.huffingtonpost.com/john-m-eger/stem-may-become-steamoffi_b_8634126.html
- Calderón, N. y Hernández, F. (2019). *La investigación artística. Un espacio de conocimiento disruptivo en las artes y en la universidad*. Barcelona: Octaedro.
- Davies, M. y Davlin, M. (2007). *Interdisciplinary higher education: Implications for teaching and learning*. Melbourne: Study of Higher Education.
- Gell, A. (1998). *Art and agency. An anthropological theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Gibson, W. (2007). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.
- Hernández, P. (2017). *¿Qué es la Realidad Virtual y cómo funciona?* Recuperado el 18 de septiembre de 2019, de <https://filmora.wondershare.com/es/virtual-reality/how-does-vr-work.html>
- Levis, D. (2006). *¿Qué es la realidad virtual?* Recuperado el 7 de septiembre de 2019, de http://www.academia.edu/2449000/_Qu%C3%A9_es_la_realidad_virtual_
- Martínez, S. (2019). *Cultura visual. La pregunta por la imagen*. Vitoria: Sans Soleil.
- Maurer, R. E. (1994). *Designing interdisciplinary curriculum in middle, junior high, and high schools*. Needham Heights, MA: Allyn and Bacon.
- Morín, E. y Le Moigne, J.L. (2007). *Complexité restreinte, complexité générale. Intelligence de la complexité. Épistémologie et pragmatique. Condé-sur-Noirea., Paris: Éditions de l'Aube.*

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.42>

- Moxey, K. (2015). *El tiempo de lo visual. La imagen en la historia*. Vitoria: Sans Soleil.
- Revilla, A., Murillo, V. & Medina, A. (2018). Implicaciones del uso de la realidad virtual en los procesos perceptivos en educación plástica y visual. *RISTI Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, 20(5), 76-86.
- Ruiz Torres, D. (2011). Realidad Aumentada, Educación y Museos. *ICONO 14, revista de comunicación y nuevas tecnologías* (2), 9, 212-226. Recuperado el 2 de junio de 2019, de <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/24>
- Sagrado Strik, A. (2017). *Realidad aumentada, la nueva publicidad*. Forbes MÉXICO. Recuperado el 14 de enero de 2019, de <https://www.forbes.com.mx/realidad-aumentada-la-nueva-publicidad/>
- Visser, J. (2002). Innovación: necesidad científica y elección artística. *Ponencia presentada en el marco de la inauguración de las "Cátedras de Innovación Educativa" de la Coordinación General del Sistema para la Innovación del Aprendizaje, Universidad de Guadalajara. Guadalajara: México.* Recuperado de [http://www.learndev.org/dl/Innovacion-UdG-2002.pdf/](http://www.learndev.org/dl/Innovacion-UdG-2002.pdf)
- Yakman, G., y Lee, H. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the U.S. as a practical educational framework for Korea. *Journal of the Korean Association for Science Education*. 32 (6), 1072–1086.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

La violencia de género como estética en la cultura visual occidental desde el siglo XVI al XXI

Gender violence as aesthetics in Western visual culture from the 16th to the 21st century

Leticia Balzi Costa
Universidad Complutense de Madrid
leticiabalzi@gmail.com

Recibido 13/09/2020 Revisado 27/07/2021
Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

¿De qué forma el cuerpo de la mujer funciona como una mercancía cultural en la cultura visual de occidente?

Esta investigación expone como mediante la educación visual, la historia del arte fue y es articulada por la estructura de un patrón de objetificación respecto al cuerpo femenino, utilizado como estrategia por el capitalismo. Por ejemplo, como fuente de inspiración para directores de arte, fotógrafos, directores de cine y diseñadores de videojuegos apropiándose de estéticas que implícitamente contentan la política de los estereotipos sociales opresivos femeninos reproducidos a través de imágenes. Por último, las formas neocoloniales se exportan como parte de la cultura post-digital y la economía globalizada, creando nuevas identidades opresivas para las mujeres en todo el mundo. El archivo digital y visual que ilustra esta investigación explora las políticas estéticas que aún comercian con raza, género, etnia y clase; polinizando el mercado global a través de redes que utilizan la cultura visual y los medios digitales.

Sugerencias para citar este artículo,

Balzi Costa, Leticia (2021). La violencia de género como estética en la cultura visual occidental desde el siglo XVI al XXI. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), págs. 33-52, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

BALZI COSTA, LETICIA (2021) La violencia de género como estética en la cultura visual occidental desde el siglo XVI al XXI. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 33-52, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>**Abstract:**

How does a woman's body function as a cultural commodity in Western visual culture?

This research exposes how through visual education, the history of art was and is articulated by the structure of a pattern of objectification with respect to the female body, used as a strategy by capitalism. For example, as a source of inspiration for art directors, photographers, film directors, and video game designers appropriating aesthetics that implicitly content the politics of oppressive social stereotypes of women reproduced through images. Finally, neocolonial forms are exported as part of post-digital culture and the globalized economy, creating oppressive new identities for women around the world. The digital and visual archive illustrates this research exploring the aesthetic politics that still trade with race, gender, ethnicity, and class; pollinating the global market through networks that use visual culture and digital media.

Palabras Clave: Neoliberalismo, Cultura Visual, Feminismo, Estética Política, Historia del Arte

Key words: Neoliberalism, Visual Culture, Feminism, Political Aesthetics, Art History

Sugerencias para citar este artículo,

Balzi Costa, Leticia (2021). La violencia de género como estética en la cultura visual occidental desde el siglo XVI al XXI. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 33-52, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

BALZI COSTA, LETICIA (2021) La violencia de género como estética en la cultura visual occidental desde el siglo XVI al XXI. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 33-52, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

1. La violencia de género como pauta estética en la cultura visual de occidente

Esta investigación analiza imágenes de obras de arte, publicidad, películas y videojuegos de la cultura visual de occidente como base para establecer las conexiones entre patriarcado, neoliberalismo y discriminación hacia la mujer desde el siglo XV hasta la actualidad. La investigación se presenta en el formato de un archivo online presentado en la que puede navegarse a través de distintas categorías como raza, etnia, religión y cada una de las ramas que se incluyen dentro de la cultura visual citadas anteriormente. El mismo cuya portada es presentada en la *imagen 1* se encuentra disponible en internet (<https://thegenderedplanet.wordpress.com>) y es actualizado permanentemente incorporando más imágenes a fin de enriquecer la investigación para su mejor optimización como recurso educativo. El conjunto de imágenes está inspirado en la teoría de Silvia Federici, Martha Nussbaum, Rae Langton, Betty Friedan y Londa Schiebinger. El objetivo es que la investigación sirva además como un recurso educativo para visualizar cánones estéticos patriarcales.



Imagen 1. Balzi, L. (2019-2020). *The Gendered Planet*. [Archivo digital online formato variable]

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Para comenzar, citaré a Schiebinger (1993) quien explica en su libro *El cuerpo de la Naturaleza: Género en la realización de la ciencia moderna* cómo a partir del siglo XVII la ciencia botánica fue sexualizada. Por tanto, la investigación propuesta analiza grabados del siglo XV correspondientes al inicio del capitalismo y explotación de los recursos naturales de América. Las ideas de reproducción sexual propias del ser humano infiltradas en el ámbito de la ciencia botánica como describe Schiebinger (1993) se aplican también a nuestro planeta el cual ha sido sexualizado no sólo para su estudio, sino también para la apropiación de recursos naturales dentro de los cuales se incluye a la mujer. A partir de entonces, las políticas estéticas respecto a la representación al cuerpo de la mujer comenzaron a ser orientadas hacia una opresión sexual conectada a la idea de consumo, acumulación de poder y reproducción de fuerza de trabajo. Estas políticas estéticas aún comercializan con el cuerpo de la mujer estableciendo relaciones entre capitalismo y biopolítica.

Federici (1998) argumenta en el libro *Re-enchanting the World: Feminism and the Politics of the Commons* que la acumulación capitalista depende estructuralmente de la libre apropiación de inmensas cantidades de trabajo y recursos que deben aparecer como externalidades del mercado, como el trabajo doméstico no remunerado que han proporcionado las mujeres, en el que los empleadores han confiado para la reproducción de la fuerza de trabajo. La noción de los nuevos bienes comunes no se separa de la fuerza de trabajo así como de los intereses capitalistas que en muchos casos destruyen la naturaleza y las minorías por su falta de habilidades (Federici, 1998, p.2). Ejemplos de biopolítica representados en obras de arte incluyen aquellas de carácter religioso y escenas domésticas donde se observa además, violencia de género. En el archivo se incluyen algunas obras pertenecientes al siglo de los artistas Boticelli, Rubens, Carnach, Le Seur, De Savoie, Neder, Delacroix, Tiziano, Couwenberg entre otros como se ilustra en la imagen 2.



Imagen 2. Balzi, L. (2019-2020). *The Gendered Planet*. [Archivo digital online formato variable]

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Esta colección de imágenes permite además ver que lamentablemente aún existe una continuidad respecto al uso de la violencia de género en la cultura visual para crear más consumo. Ejemplos recientes incluyen las campañas de publicidad de empresas como Jimmy Choo, Dolce & Gabbana, Suitsupply, Valentino y Louis Vuitton. En el caso de los videojuegos podemos nombrar a *Hitman Absolution*, *Red Redemption*, *Fallout Vegas*, *Dishonored*, *Assassin's creed I, II y III*.

Un punto importante a resaltar que aparece como común denominador en el archivo es el racismo y la biopolítica. Desde la colonización de las Américas, los grabados de Theodor Galle (1612), entre otros artistas, promovieron la imagen de América como una mujer desnuda, fértil y lista para ser poseída sexualmente. En la *imagen 3* se observa a Américo Vespucio quien presenta un estandarte con la cruz y un compás ante la figura de América corporeizada por una nativa.



Image 3. Galle, T. (1537–1612). *Nova Reperta America*. [Engraving]. New York: Metropolitan Museum of Art & London: British Museum.

En la *imagen 4*, el planeta tierra está representado por una esfera y una mujer desnuda. En esta escena, el planeta está repleto de herramientas que representan el conocimiento y la explotación agraria como también la exploración. La tierra, nuevamente representada por una mujer desnuda, lleva en sus brazos a un niño que se amamanta de uno de sus seis senos. La estética patriarcal de este grabado incluye también un águila que sobrevuela el planeta representando los valores de majestuosidad, valentía, fuerza y supremacía.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Image 4. Galle, T. (1572). *The Reward of Labour and Diligence*. [Engraving]. New York: Metropolitan Museum of Art & London: British Museum.

Respecto a estos ejemplos y dentro del contexto del siglo XVI al XVIII, las autoras Federici (1998), Schiebinger (1993) y Nochlin (1988) explican que las mujeres eran percibidas como mercancías. Algunas de las consecuencias fueron la domesticación y cosificación como las cazas de brujas. Según Federici, esta idea no se puede diseccionar sin entablar conversaciones sobre las operativas del capitalismo de acumulación; como también sobre el racismo que se incrustó en la historia del arte para diferenciar al ideal de la mujer blanca y pura de la esclava.

En un ejercicio visual, sugiero utilizar el archivo y analizar de qué forma existen conexiones en las políticas estéticas desde los grabados de Galle, las pinturas de Rubens con los videojuegos. En la *imagen 4*, *imagen 5* y *imagen 6* se pueden ver los ejemplos de mujeres de color cosificadas y abusadas sexualmente.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Imagen 4. Van Couwenbergh, C. (1632). *La violación de la chica negra*. [Pintura]. Musée des Beaux-Arts de Strasbourg.



Imagen 5. Obsidian Entertainment & Bethesda Softworks. (2010). *Fallout Vegas*. [Videojuego].

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Imagen 6. (2011). *Devassa cerveza*. [Publicidad].

En el caso de la publicidad de la cerveza Devassa de Brasil, el gobierno multó a la compañía con 2,47 millones de dólares por crear un estereotipo sexual respecto a las mujeres de color. La pintura de Van Couwenberg en el Museo de Bellas Artes de Estrasburgo, continúa con el mismo título y no se explica al público la problemática que esta pintura transmite a fin de crear un espacio de reflexión. El videojuego *Fallout Vegas*, es comercializado exitosamente a nivel mundial y no existen a la fecha, multas ni obstrucciones legales por utilizar estéticas opresivas y crear estereotipos femeninos.

Otro concepto clave es el del rol del género como objeto de deseo. Nussbaum (1995, p.257) explica que la objetivación, cosificación, es un concepto que define cómo vemos y/o tratamos a una persona en este caso a la mujer. El enfoque, teniendo en cuenta el contexto de una historia del arte masculinizada, se centra principalmente en la objetivación sexual. La mujer se representa para satisfacción sexual del hombre dentro del sistema de los cánones de representación en la cultura visual de occidente. Nussbaum detalla siete características que están involucradas en la idea de tratar a una persona como un objeto. En cada una de las imágenes del archivo, pueden verse representadas estas características.

Las mismas son:

1. La instrumentalidad: el tratamiento de una persona como herramienta para los propósitos del objeto;
2. Negación de autonomía: el tratamiento de una persona como carente de autonomía y autodeterminación.
3. Inercia: el tratamiento de una persona como carente de agencia y quizás también de actividad.
4. Fungibilidad: el tratamiento de una persona como intercambiable con otros objetos.
5. Violabilidad: el tratamiento de una persona como carente de integridad de límites.
6. propiedad: el tratamiento de una persona como algo que es propiedad de otra (se puede comprar o vender).
7. Negación de la subjetividad: el tratamiento de una persona como algo cuyas experiencias y sentimientos (si los hay) no necesitan ser tomados en cuenta.

Rae Langton expone (citado en *Sexual Solipsism: Philosophical Essays on Pornography and Objectification*, 2009, pp.228–229) tres funciones más a la lista de Nussbaum:

1. Reducción al cuerpo: el tratamiento de una persona identificada con su cuerpo o partes del cuerpo.
2. Reducción de la apariencia: el tratamiento de una persona principalmente en términos de cómo se ve.
3. Silenciamiento: el tratamiento de una persona como si estuviera en silencio, sin capacidad de hablar.

2. Cronología y ejemplos desde el siglo XVI al XXI

¿Cuál es el rol de la historia del arte para crear estereotipos en otras disciplinas como las películas, la publicidad y los videojuegos?

Betty Friedan explica en el libro *Feminine Mystique* (1963) que “durante más de quince años en todas las columnas, libros y artículos expertos les decían a las mujeres que su papel era buscar la realización como esposas y madres. Una y otra vez, las mujeres escucharon en voces de tradición y de sofisticación freudiana que no podían desear un destino mayor que glorificarse en su propia feminidad.”. Esta idea sobre la domesticación puede verse representada en campañas de publicidad, comics y roles en películas. Respecto a las políticas visuales que aún se utilizan en videojuegos, publicidad y películas, creo relevante citar a Chomsky. En el documental *Requiem for the American Dream* (2015), Chomsky define claramente el contexto neoliberal actual explicando que el capitalismo opera debilitando los mercados, creando consumidores desinformados que tomarán decisiones irracionales a través de deseos de poseer para consumir y acumular. Estos deseos, son provocados por imágenes que representan aquello que deseamos poseer.

En la pintura y el grabado existen obras como *El rapto de las hijas de Leucipo* de Rubens (1616-1618) en la *imagen 7*, cuyas características estéticas inspiraron más obras en los siglos siguientes. Los cuerpos desnudos de las hijas de Leucipo que van a ser poseídas son admiradas por el público en esta obra clásica. Sin embargo, los valores patriarcales de las políticas estéticas son opacados por el análisis de la maestría técnica que es el foco de atención de muchos textos de estudio en la disciplina de la historia del arte. Algunas obras pictóricas que contienen escenas de violación y abuso sexual son la pintura *Bacanal* (1615) también de Rubens, *La violación de Tamar* (1640) de Le Sueur, *En la taverna* (1833) de Neder, *La violación de la chica negra* (1632) de Van Couwenbergh, *Juda en Tamar* (1667) de Gelder, *La muerte de Sarandápalo* (1847) de Delacroix y *La primavera* (1470-1480) de Botticelli.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Imagen 7. Rubens, P. (1616-1618). *El rapto de las hijas de Leucipo*. [Pintura]. Alemania: Antigua Pinacoteca de Múnich.

De la misma forma, en la disciplina de grabado, *Une semaine de bonté* (1934) collage realizado por Max Ernst presenta una escena cargada de erotismo violento, motivo que se repite en varias obras del artista. También se encuentran escenas de este tipo en la serie de grabados *Suite Vollard* (realizados entre 1931-1934 y publicados en 1939) de Picasso. Particularmente en *Hombre descubriendo a una mujer* (1931), *La violación* (1931), *La violación debajo de la ventana* (1933).

En la disciplina de la ilustración, desde 1920 y hasta los años setenta, ejemplos como *La vie parisienne magazine* (1920), *Ellery Queen* de Superior Comics (1949), *The Haunt of Horror* publicado por Curtis Magazines (1974) presentan, como se muestra en la *imagen 8* e *imagen 9*, un denominador común en cada una de sus portadas: escenas en donde mujeres con ropas rasgadas o semidesnudas, son o están a punto de ser abusadas sexualmente. Otras revistas como *Planet Comics* (1953) presentan ilustraciones menos realistas incorporando elementos de la ciencia ficción como extraterrestres, titanes y monstruos que intentan apropiarse de mujeres objetificadas cuyos cuerpos voluptuosos y semidesnudos son el foco de atención de las ilustraciones de portada. Dentro de los mismos parámetros estéticos, encontramos a la ilustración del libro *A Mania for Blondes* (1961) realizada por Paul Rader donde se puede observar el cadáver de una mujer desnuda, rubia cuya piel ha sido desgarrada.



Image 8. (1920). *La vie parisienne* magazine. [Ilustración].

Estos modelos patriarcales responden tanto a los modelos de objetificación que sugieren Nussbaum (1995) y Rae Langton (2009) como también a las ideas propuestas por Friedan (1963) en *The Feminine Mystique*. Friedan (1963) sugiere que desde los años veinte, la mujer ama de casa acepta dicho rol mientras que los valores patriarcales también imponen la idea de la mujer sexualizada para satisfacer prerrogativas de lo que ella sugiere es un problema sin nombre. En otras palabras, las políticas estéticas respecto al cuerpo de la mujer es controlado en todas sus esferas por una sociedad masculinizada. Los cómics son un ejemplo de cómo la mujer objeto es presentada para satisfacer las fantasías sexuales masculinas.



Imagen 9. Curtis Magazines (1974). *The Haunt of Horror*. [Ilustración].

En la industria cinematográfica, que prosperó en paralelo a los cómics de ciencia ficción mencionados anteriormente, encontramos películas como *The Mummy's Shroud* (1967) de Gilling, J. cuyo fotograma puede observarse en la *imagen 10* y también *El monstruo de Piedra Blanca* (1959) Berwick en la *imagen 11*. Ambas películas estadounidenses utilizan posturas corporales similares a las poses de las pinturas neoclasicistas y barrocas en donde el cuerpo de la mujer yace en una posición de inferioridad y presenta una escasez de ropaje para atraer al público masculino. El personaje que se presenta en una posición de poder, está representado por un ser fantástico de género masculino.



Imagen 10. Gilling, J. (1967). *The Mummy's Shroud*. [Película]. Estados Unidos.



Imagen 11. Berwick, I. (1959). *El monstruo de Piedra Blanca*. [Película].
Estados Unidos.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

La *imagen 12* presenta un fotograma de la película *las 50 sombras de Grey* (2015) del director Taylor-Johnson. En la misma el personaje principal, Christian Grey, un hombre de negocios, rico y exitoso somete a relaciones masoquistas a Anastasia Steele. Llama la atención que en la mayoría de los sitios que publicitan esta película se describe a las relaciones de poder de naturaleza sexual como erotismo. Existen muchas más películas y series que incluyen escenas de violencia de género. Sin embargo, extendería demasiado esta investigación que sugiere una aproximación para analizar las políticas estéticas respecto al cuerpo de la mujer en la cultura visual de occidente.



Imagen 12. Taylor-Johnson, S. (2015). *50 sombras de Grey*. [Película]. Estados Unidos.

Continuando con la idea de deseo erótico y la utilización de la mujer sexualizada mencionada anteriormente en la pintura, grabado, comics y películas, la publicidad compacta dichas estéticas opresivas porque se nutre de las otras disciplinas para crear ideas a fin de vender productos y servicios. ¿Quién crea estas campañas y con qué fin?

En la publicidad, la idea de deseo sobre lo que se quiere consumir es llamado aspiracional. En otras palabras, es el deseo que un determinado segmento de la población aspira a tener. Las imágenes ilustran ese deseo y una vez internalizada el mensaje de la publicidad, se crea esa decisión irracional de la que Chomsky habla. Por ejemplo, en la *imagen 13* la campaña de *Suitsupply* de Holanda presenta a la idea de deseo en un hombre joven que lleva un traje y lo hace tan atractivo que puede poseer a la mujer que quiera. Esta campaña hay que aclarar, ha tenido bastantes problemas legales respecto al mensaje que promovía.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Imagen 13. Suitsupply. (2010). [Publicidad]. Holanda.

Casos como la campaña de publicidad para la marca Relish (2009) de Brasil, Valentino (2011) y Dolce & Gabbana (2007) incluyen escenas de violencia y abuso para ilustrar el aspiracional de la marca. En la *imagen 14*, el anuncio de Relish muestra una escena en la playa donde dos policías requisan a dos mujeres. Claramente presenta una escena de violencia de género porque la idea de la campaña utiliza el abuso de poder policial al detener y revisar personas, en este caso dos mujeres con ropajes ligeros que dejan ver parte de sus cuerpos. El mensaje responde claramente a satisfacer el deseo sexual masculino a pesar de tratarse de ropa para mujer.



Imagen 14. Relish. (2009). [Publicidad]. Brasil.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

En la *imagen 15*, la empresa italiana Valentino que vende ropa de lujo, utiliza también la fuerza policial como recurso estético. En la escena se puede ver una mujer con un vestido de la marca que yace en el suelo mientras que un policía utiliza su pie en el cuello de la mujer para que no se mueva. Nuevamente la publicidad crea patrones de comportamiento opresivo generados desde ópticas patriarcales.



Imagen 15. Valentino. (2011). [Publicidad]. Europa y Estados Unidos.

Por último, la campaña que se muestra en la *imagen 16* de la marca Dolce & Gabbana, ilustra claramente la estética opresiva que contiene violencia de género representada por un grupo de hombres semidesnudos que rodean a una mujer que yace inmóvil en el suelo. Las interpretaciones de lo que sucederá en esa acción dirigen la atención al satisfacer el deseo sexual de un grupo de hombres con una sola mujer. En otras palabras, esta gráfica alude a una escena de violación colectiva.



Imagen 16. Dolce & Gabbana. (2007). [Publicidad]. Italia, Estados Unidos.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Dentro del contexto más actual, los videojuegos incorporan elementos de las artes visuales y cinematográficas promoviendo además una activa participación del usuario en escenas de violencia de género. *Fallout Vegas* (2010) y *Dishonored* (2012) de Bethesda Software, *Assassin's Creed I, II y III* (2007 – 2016) de Ubisoft, *Hitman Absolution* (2014) Square Enix, y *Red Redemption* (2010) de Rockstar son algunos de los ejemplos que permiten a los usuarios abusar violentamente de mujeres en sus videojuegos. En este nivel, ya no estamos hablando solamente del uso de estéticas sino de una activa participación por parte del usuario en un asesinato o violación.



Image 17. Ubisoft (2007 – 2016). *Assassin's Creed I – III*. [Videojuego].

En todas las versiones del videojuego *Assassin's Creed* se puede matar a las mujeres indiscriminadamente. En la *imagen 17* se muestra una escena en la cual una mujer es utilizada como un objeto de intercambio para lograr parte del objetivo del juego. En estas tres versiones del videojuego, las mujeres están representadas a través de estereotipos sexualizados a lo largo de la historia ya que el juego tiene lugar en distintos contextos históricos. Las mujeres pueden ser abusadas, raptadas y asesinadas.



Image 18. IO Interactive, Square Enix & Feral Interactive (2014). *Hitman Absolution*. [Videojuego].

En la *imagen 18* se presenta una escena del videojuego *Hitman Absolution* desarrollado por IO Interactive, Square Enix and Feral Interactive en 2014 y que cuenta con varias versiones. Este exitoso videojuego permite al participante encarnar a un agente de espionaje masculino que se pasea por una ciudad incluyendo escenas en burdeles, bares y calles entre otros espacios. En los mismos se puede ver mujeres estereotipadas en roles de prostitutas, pole dancers y acompañantes. El personaje puede matarlas a discreción y arrastrar los cuerpos. En la escena se muestra un grupo de hombres que festeja la intrusión del personaje principal de *Hitman* arrastrando el cuerpo de una prostituta.

3. Conclusiones

La historia del arte es una fuente de inspiración para directores de arte, fotógrafos, directores de cine y diseñadores de videojuegos. En estas profesiones se requiere inspiración en las artes visuales con un foco particular en la historia del arte. El problema es que al apropiarse de estéticas, no solamente se está construyendo un producto, una marca, película o nueva obra de arte sino que además implícitamente incorporan la política de los estereotipos sociales opresivos femeninos. Estos estereotipos que son reproducidos a través de imágenes, fomentan las nuevas formas coloniales. Dentro del mundo globalizado, la neocolonización a través de imágenes que se exportan como parte de la cultura post-digital, crean nuevas identidades opresivas para las mujeres en todo el mundo. Si los educadores utilizamos el pensamiento crítico a través del arte, promovemos un espacio de reflexión y posibilidades para comprender, discutir y analizar de qué forma el cuerpo de la mujer en la cultura visual funciona como una mercancía cultural. La importancia de crear espacios de conversación sobre la violencia de género es una cuestión de urgencia global ya que vivimos inmersos y bombardeados por la cultura visual neoliberal de occidente. Ampliar la mirada de nuestros alumnos a través de la educación en el arte es prioritario para que en el futuro quienes estén en el rol de creadores, cuestionen y creen nuevas identidades que promuevan igualdad y no-violencia de género.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.55>

Referencias

Friedan, B. (1963). Capítulo 2 & 3. *The Feminine Mystique*. London: Penguin Classics.

Federici, R. & Linebaugh, P. (2018). *Re-enchanting the World: Feminism and the Politics of the Commons*. USA: PM Press.

Hutchison, P. D. & Nyks, K. NETFLIX, 2015. *Requiem for the American Dream*. [Documental].

Langton, R. (2009). *Sexual Solipsism: Philosophical Essays on Pornography and Objectification*. London: Oxford University Press.

<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199247066.001.0001>

Papadaki, E. *Feminist Perspectives on Objectification*, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2020 Edition), Edward N. Zalta (ed.) Recuperado de: <https://stanford.io/3bQUoB8>.

Schiebinger, L. (1993). *Nature's Body: Gender in the Making of Modern Science*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Nochlin, L. (1988) *Women, Art, and Power and Other Essays*. Harper and Row. <https://doi.org/10.2307/431021>

Nussbaum, M. (1995). *Objectification*. *Philosophy & Public Affairs*. Vol. 24, No. 4 (Autumn, 1995). Retrieved from: <https://bit.ly/2ZneVup>

<https://doi.org/10.1111/j.1088-4963.1995.tb00032.x>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

La educación de la mirada artística a través del cuerpo. Un ensayo visual neo-materialista

The education of the artistic gaze through the body. A neo-materialist visual essay

María Méndez Suárez

Universidad de Extremadura

mariartex@unex.es**Alicia Arias-Camisón Coello**

Universidad de Granada

aliciacamisoncoello@gmail.com

Recibido 13/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Este informe de investigación se aproxima a la mirada artística desde un enfoque estético, donde el cuerpo se muestra como núcleo indagador, distorsionado y quebrado, para crear nuevos aprendizajes vinculados a la construcción de ideas visuales y sensibles alternativas. Los aparatos tales como escáneres e impresoras han sido los instrumentos tecnológicos con los que se ha trabajado la técnica de esta indagación artística, rompiendo el mensaje lineal habitual para convertirlo en un recorrido visual diferente, donde el camino lo marca el lector. Se aborda la relación del cuerpo con lo tecnológico, sus uniones e influjos, pretendiendo construir ideas visuales sobre lo corporal mediante la relación de imágenes fragmentadas.

Sugerencias para citar este artículo,

Méndez Suárez, María; Arias-Camisón Coello, Alicia (2021). La educación de la mirada artística a través del cuerpo. Un ensayo visual neo-materialista. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 53-66, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

MÉNDEZ SUÁREZ, MARÍA; ARIAS-CAMISÓN COELLO, ALICIA (2021) La educación de la mirada artística a través del cuerpo. Un ensayo visual neo-materialista. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 53-66, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>**Abstract:**

This research report approaches the artistic gaze from an aesthetic approach, where the body is shown as an inquiring, distorted and broken nucleus, to create new learnings linked to the construction of alternative visual and sensitive ideas. Devices such as scanners and printers have been the technological instruments with which the technique of this artistic investigation has been worked on, breaking the usual linear message to turn it into a different visual path, where the reader marks the way. The relationship of the body with technology, its connections and influences, is dealt with, trying to build visual ideas about the body through the relationship of fragmented images.

Palabras Clave: Educación Artística, cuerpo, fotocollage, imagen fragmentada

Key words: Artistic Education, body, photocollage, fragmented image

Sugerencias para citar este artículo,

Méndez Suárez, María; Arias-Camisón Coello, Alicia (2021). La educación de la mirada artística a través del cuerpo. Un ensayo visual neo-materialista. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 53-66, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

MÉNDEZ SUÁREZ, MARÍA; ARIAS-CAMISÓN COELLO, ALICIA (2021) La educación de la mirada artística a través del cuerpo. Un ensayo visual neo-materialista. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 53-66, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

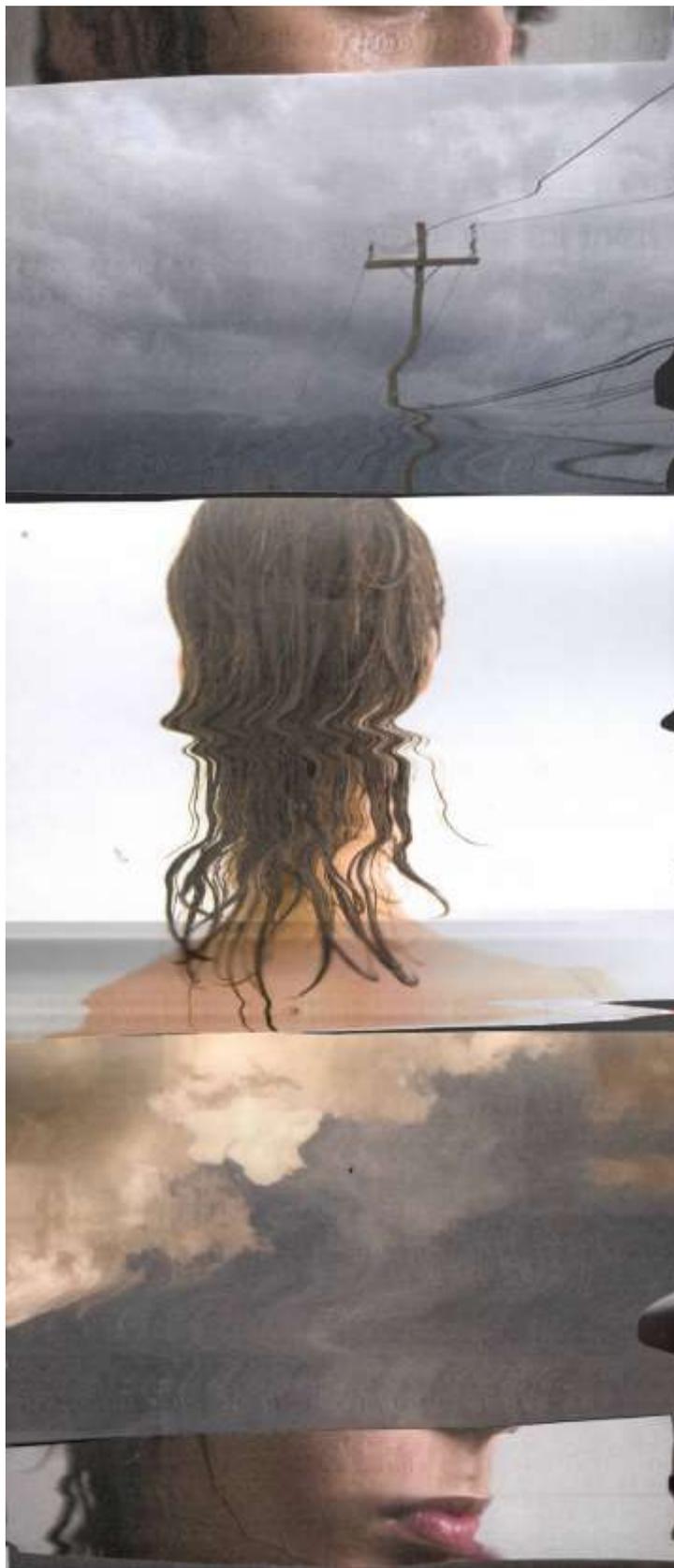


Figura 1. Alicia Arias-Camisón (2020).

Título visual. *De espaldas al horizonte*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de la autora.

Introducción

A partir del siglo XX la representación del cuerpo, en términos visuales, ha ido transformándose y mutando hacia un nuevo y diferente modo de entenderlo. Algunos ejemplos los encontramos en las representaciones tridimensionales del movimiento en el Futurismo, los retratos sintéticos y distorsionados de Picasso o en las imágenes fragmentadas y superpuestas de David Hockney, que nos recuerdan que existen infinitas maneras de mirar y entender la representación del cuerpo, al mismo tiempo que nos muestran múltiples formas de procesos creativos.

Con la aparición de la fotografía, el arte pictórico supera el mimetismo realista abrazando nuevos modos de representación, y, poco a poco, la fotografía se va apropiando de estas nuevas ideas para derivar en múltiples tipos de estéticas, menos realistas, haciendo uso, a su vez, de otros instrumentos tecnológicos que multiplican las posibilidades expresivas. De esta manera, lo material e icónico se descentraliza y el espacio y el tiempo se funden y diluyen, creando una nueva dimensión del cuerpo expandido. Lo corpóreo es entendido como un límite difuso encarnado en la frontera que une, pero al mismo tiempo separa, el dentro/fuera. Tal y como afirma Nancy (2010) el cuerpo traza el recorrido entre las fronteras, las atraviesa.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

Figura 2. Alicia Arias-Camisón (2020). *Variaciones del rostro deformado*. Par visual compuesto por, arriba, *fotocollage* compuesto por fotografías en papel escaneada de Alicia Arias-Camisón (2020) *Retrato Rasgado* y abajo, *fotocollage* compuesto por fotografías en papel escaneada de Alicia Arias-Camisón (2020) *Rostro en cortes*.

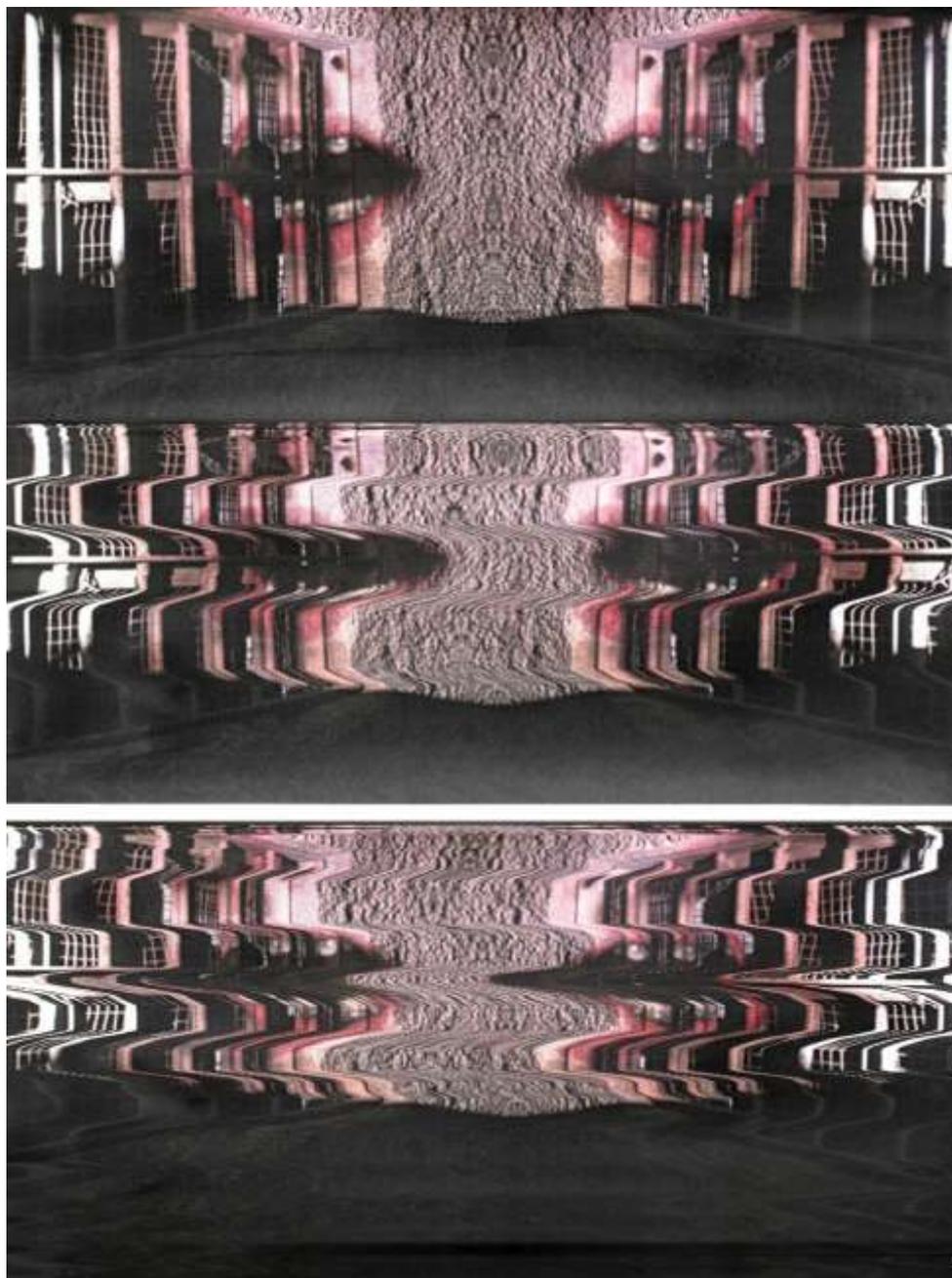


Figura 3. María Méndez-Suárez (2020) *Variaciones de la boca en el espacio-tiempo*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de las autoras.



Figura 4. María Méndez-Suárez (2020) *Pisada en reflejos*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de las autoras.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

Metodología de investigación

Este trabajo de investigación ha sido concebido como Ensayo Visual, propio de la Investigación Basada en las Artes Visuales (Marín-Viadel y Roldán, 2017). En él, las imágenes llevan el peso del argumento, son ellas las que sitúan los puntos de vista, representan los datos y muestran las conclusiones del estudio (Roldán y Marín-Viadel, 2009). El instrumento de investigación elegido en este caso ha sido el Fotocollage, que ha servido como elemento de ruptura para provocar así el desvanecimiento del espacio y el tiempo (Efland et al, 2003) trazando significados inesperados. Por un lado, funciona a modo comparativo entre fragmentos de distintas imágenes, donde somos capaces de desentrañar cada una de ellas y relacionarlas entre sí. Por otro lado, cada fragmento se atiene al anterior y puede entreverse una narrativa. A partir de aparatos tecnológicos como escáneres e impresoras se ha ido construyendo la textura de las imágenes rasgadas y su distorsión que nos incitan a evidenciar el proceso manual y digital intrínseco en el proceso creativo.

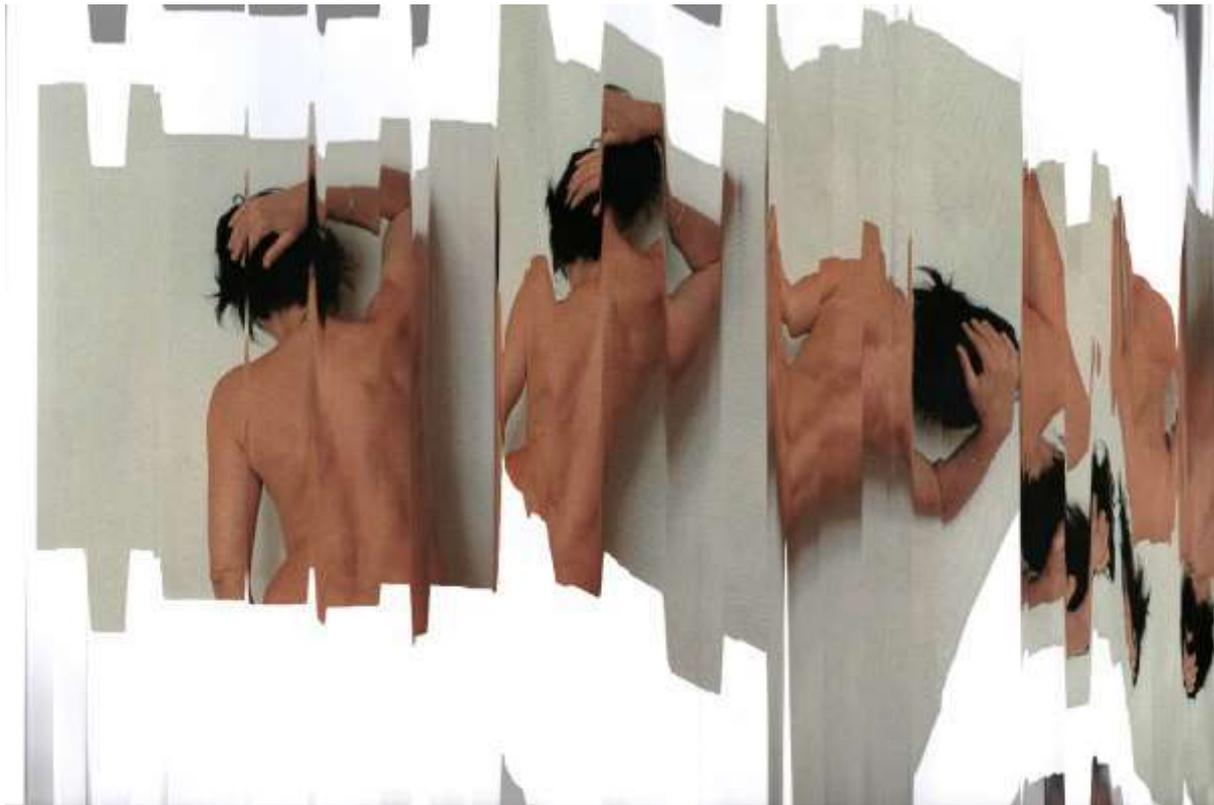


Figura 5. María Méndez-Suárez (2020) *Distorsión de la espalda deshecha*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de la autora.



Figura 6. María Méndez-Suárez (2020). *Observando el movimiento del viento sobre mi cuerpo*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de las autoras

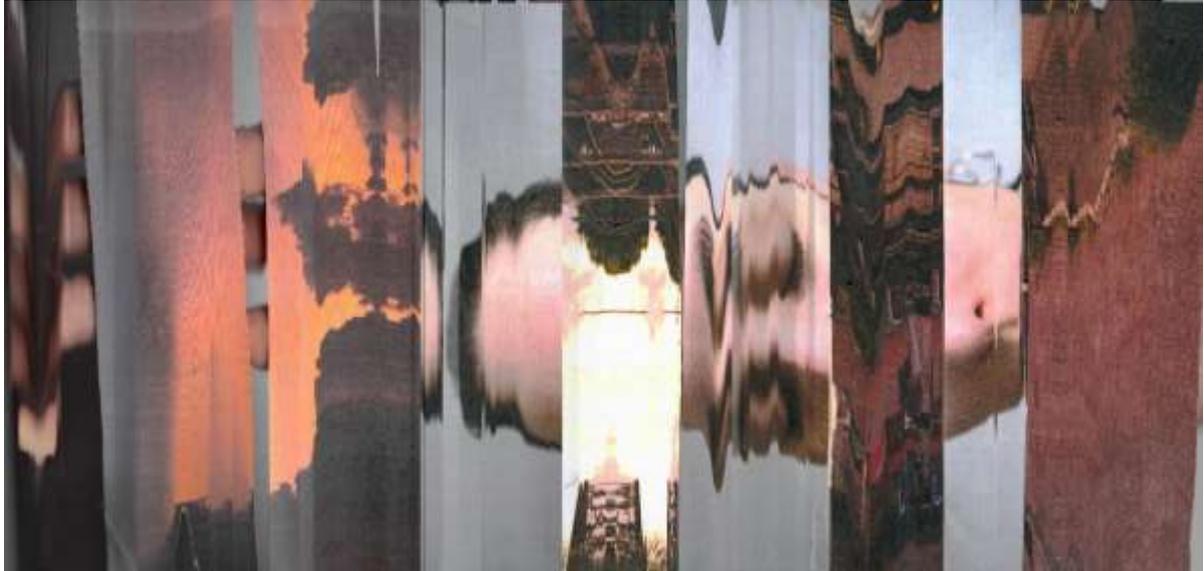


Figura 7. Alicia Arias-Camisión (2020). *Te pienso a mi alrededor I*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de la autora.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.58>

Resultados

A través del recorrido visual podemos vagar por las imágenes siendo el espectador el que decide qué camino elegir. No hay una única dirección correcta, sino que se pueden explorar diversas rutas alternativas. Las imágenes se interconectan y fragmentan de un modo rizomático (Deleuze y Guattari, 1977). Caminar se entiende como navegar de un sitio a otro, concebido como un paralelismo del *surfing* digital que nos hace vagar de manera arbitraria y sorpresiva entre las distintas páginas y *posts*, derivando hacia diversas direcciones atomizadas.



Figura 8. Alicia Arias-Camisón (2020). *Te pienso a mi alrededor II*. FotoCollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de la autora

Conclusiones

Las interacciones en los medios digitales entre los cuerpos y la propia tecnología nos enfrenta a nuevos e inexplorados modos de representaciones visuales (Alsina, 2011). La imagen fragmentada y la narrativa múltiple se encuentran estrechamente vinculadas a la ruptura con los modos tradicionales de la mirada. Las perspectivas se distorsionan y multiplican dando lugar a nuevos tipos de visualidad: la imagen panorámica, la cámara de vigilancia, la vista aérea de Google Maps, las ventanas superpuestas de nuestras pantallas de ordenador, los múltiples enfoques cinematográficos, etc., han provocado un cambio radical en nuestra orientación temporal y espacial.(Steyerl, 2014).

En el ámbito de la educación artística esta experiencia, como espectador, pone en confrontación una conjugación de confusión y reconocimiento visual donde la elección sobre dónde localizar la mirada sirve como experiencia de aprendizaje (Dewey, 2008), así como la resignificación del cuerpo nos lleva a poder enfrentarnos a diversos enfoques sobre lo corporal. Estos cuerpos hibridados, en comparación con otras imágenes, nos hacen transcurrir por inéditas relaciones con el mundo, con nosotras mismas, con las máquinas y sus múltiples combinaciones.



Figura 9. María Méndez-Suárez. Conclusiones visuales. *Mi cuerpo y mi espacio fragmentado*. Fotocollage compuesto por fotografías en papel escaneadas de las autoras

Referencias

- Alsina, P. (2011). *Lo más profundo es la piel. Cuerpo, tecnología y neo-materialismo en el Media Art*. Universos y Metaversos: Aplicaciones Artísticas de los Nuevos Medios: [Conferencias presentadas en las IV Jornadas Internacionales, Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Barcelona]. Grupo de investigación Arte, Arquitectura y Sociedad Digital.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (1977). *Rizoma (introducción)*. Valencia: Pre-textos.
- Efland, A; Freedman, K y Stuh, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.
- Marín-Viadel, R y Roldán, J. (2017). *Ideas Visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística [Visual Ideas. Arts Based Research an Artistic Research]*. Granada: EUG.
- Nancy, J. (2010). *Corpus*. Madrid: Arena Libros. <https://doi.org/10.2307/j.ctt13x04c6>
- Roldán, J. y Marín-Viadel, R. (2009). Proyecciones, tatuajes y otras intervenciones en las obras del museo (Un fotoensayo a partir de T. Struth). *Arte, Individuo y Sociedad*, 21, 99-106.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>

Otras anatomías posibles

Other Kinds of Anatomy

María Teresa Alonso Acebes

Universidad Complutense de Madrid

Maalon29@ucm.es

Recibido 13/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Descripción de una propuesta educativa innovadora para introducir a los estudiantes del grado de Bellas Artes y Diseño en la necesidad de la inclusión de la diversidad en sus producciones artísticas, también extensible a otros niveles de educación. La creciente conciencia de que la diversidad es un valor para tener en cuenta, a la hora de aportar soluciones a un mundo globalizado y cambiante, hace de éste un tema imprescindible en la educación superior actualmente. Se utiliza como desencadenante y punto de partida un vídeo creado especialmente para el Día Internacional de la Discapacidad como reflexión acerca de la aceptación social de las personas con diversidad funcional. El objetivo de la propuesta es analizar y debatir desde un punto de vista crítico los modelos de estandarización de tipologías humanas y ofrecer a los alumnos la oportunidad de conocer y posicionarse ante esta realidad, con su práctica artística.

Sugerencias para citar este artículo,

Alonso Acebes, María Teresa (2021). Otras anatomías posibles. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 67-74, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>

ALONSO ACEBES, MARÍA TERESA (2021) Otras anatomías posibles. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 67-74, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>**Abstract:**

Hereby a description of an educational proposal aimed to introduce students for a bachelor's in fine art or design in the need to contemplate the inclusion of diversity within their artistic productions. This proposal is also suitable for other educational levels. There is an increasing awareness of the importance of inclusion of diversity as an added value to provide new solutions to respond to a changing and increasingly globalized world, therefore it is essential to contemplate this topic within today's contents in higher education. A video created specially for the International Day of Disability is used as a trigger and starting point to reflect on the social acceptance of people with functional diversity. The aim of this proposal is to analyse and discuss from a critical point of view the standardization models of human typologies and offer students the opportunity to become acquainted with this reality and take up a stance regarding diversity and inclusion. The participants also reflect on what role they can play as future creative artists with their artistic production and their professional activity whilst associating their work with social transformation and providing solutions to existing wicked problems through their artistic practice.

Palabras Clave: Diversidad funcional, diseño universal, human centered design, design thinking

Key words: functional diversity, universal design, human centered design, design thinking

Sugerencias para citar este artículo,

Alonso Acebes, María Teresa (2021). Otras anatomías posibles. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 67-74, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>

ALONSO ACEBES, MARÍA TERESA (2021) Otras anatomías posibles. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 67-74, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>

Otras anatomías posibles

Dos elementos se utilizan como desencadenante y punto de partida de esta propuesta educativa: la serie de obras titulada *Canon* de Mateo Maté y el spot creado por Alain Gsponer *Because who is perfect? Get closer*, para Pro Infirmis por el Día Internacional de la Discapacidad. Este último spot, que perseguía concienciar acerca de la inclusión de tipologías diversas en ámbitos comerciales, formó parte de una campaña creada en 2013 y ha sido, desde entonces, ampliamente compartida por diferentes redes sociales. Esta campaña sirve de ejemplo para comprobar el cambio de mentalidad y estrategia de las propias empresas a la hora de integrar las diferencias de las personas en sus equipos, como elemento enriquecedor del talento y la innovación, tal y como recoge la Unesco en el Manual de Gestión de la Diversidad de la Unión Europea de 2007.

El objetivo que persigue esta propuesta es analizar y debatir dos acercamientos diferentes al cuestionamiento de los modelos de estandarización de tipologías humanas y ofrecer a los alumnos la oportunidad de conocer y posicionarse ante esta realidad. Los participantes realizan también una reflexión acerca de qué rol pueden desempeñar como futuros creativos, con su interpretación artística y su actividad profesional, vinculándose a la transformación social y aportando soluciones a problemas complejos. Como parte del proceso, se invita a los estudiantes a elaborar una creación propia que consideren que no cumple el canon estético, al que estamos acostumbrados por la publicidad y los medios visuales, que imperan en nuestro entorno.

El corto de Alain Gsponer nos va a servir para presentar el término “Diversidad Funcional” y estudiar el interesante cambio de paradigma que esta denominación plantea en la concepción de las personas, basada precisamente en su inherente diferencia. Diversidad Funcional hace referencia a las determinadas capacidades de cada individuo que, como miembro de la sociedad, tiene derecho a ser atendidas en igualdad de condiciones. (Palacios y Romañach, 2006) Este término, reivindicado internacionalmente por un sector de la sociedad con capacidades fuera de la norma estandarizada, plantea una concepción de la persona desde la diferencia como valor inherente a la humanidad. Para los futuros diseñadores, creativos y profesionales del arte es imprescindible despertar una sensibilidad y una conciencia temprana en su formación de la comprensión de las personas desde la diferencia. Las corrientes de pensamiento en diseño, arquitectura y entornos creativos colocan hoy el foco en contemplar las infinitas variedades que despliegan las necesidades humanas.

Gracias a los dos elementos mencionados se abren varias vías para explorar y desarrollar, a través de las que se introducen conceptos fundamentales en la formación creativa. La primera es la toma de conciencia de que la representación del cuerpo está condicionada por el entorno y la cultura. La segunda es que los conceptos culturales son dinámicos y es necesaria una revisión constante de los mismos desde una visión crítica. La tercera es la reflexión acerca de la relación entre arte y conocimiento y sobre qué rol pueden desempeñar los alumnos del Grado de Diseño y Bellas Artes con su interpretación artística y su actividad creativa, vinculándose a la transformación social y aportando soluciones a los problemas que de ella se derivan. Se trata de introducirles en la filosofía del Diseño centrado en las personas (*Human Centered Design*) y en teorías como el Diseño Universal, que aspira a considerar a todos los usuarios a la hora de diseñar los productos y no sólo a una supuesta mayoría estandarizada.

Invitamos a los participantes a reflexionar sobre las implicaciones que supone poner el foco en los aspectos que diferencian a las personas, que deben ser atendidas sin exclusiones, en lugar de utilizar un enfoque en el que se homogeneiza la diversidad en una categoría normalizada. Para ello aplicamos un proceso de *Design Thinking*, que sirve de introducción al proceso creativo que realizarán como diseñadores y creadores visuales profesionales.

En este proceso se analiza el problema en varias fases: en la primera se empatiza con la situación planteada, en segundo lugar, se enuncian preguntas que surgen de la reflexión sobre el problema, en la tercera fase se estudian diversas soluciones existentes y se hacen aportaciones del grupo participante y en una cuarta fase los estudiantes trabajan sobre una creación personal que incorpore las conclusiones alcanzadas tras el proceso. El diseño visual del proceso muestra una metodología innovadora inspirada en el modelo *Evolution 6*, desarrollado por Katja Tschimmel (2015) que supone una renovación de las cinco fases del proceso de *Design thinking* definidas por Tim Brown (2010), el creador de la metodología de diseño basada en el usuario. La aplicación del concepto de *Design Thinking* a la educación proporciona un marco ideal para hacer que nuestros estudiantes participen en la creación de soluciones a un problema socialmente complejo como el modelo integral e inclusivo de incorporar la diversidad.

ISSN: 2659-7721
https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59

Diseño Universal

¿Nos sentimos identificados con el mundo clásico?
¿Gobernamos todos en la estandarización?
¿Necesitamos tener un modelo donde reconocemos?
¿Nos representamos los estudiantes de los colegios?
¿Es deseable para mejorar de los países humanos?
¿La publicidad propone un ideal de masculinidad?
¿Debemos enseñar a los niños a ser diferentes?
¿Debemos enseñar a los niños a ser diferentes?
¿Debemos enseñar a los niños a ser diferentes?

http://maytealonso.com/ maalon29@ucm.es

Diseño Universal

Gracias a dos propuestas creativas diferentes se abren varias vías a través de las que se introducen conceptos fundamentales en la formación creativa. La primera es la toma de conciencia de que la representación del cuerpo está condicionada por el entorno y la cultura. La segunda es que los conceptos culturales son dinámicos y es necesaria una revisión constante de los mismos desde una visión crítica. La tercera es la reflexión acerca de la relación entre arte y conocimiento y sobre qué rol pueden desempeñar los alumnos del Grado de Diseño y Bellas Artes con su interpretación artística y su actividad creativa, vinculándose a la transformación social y aportando soluciones a los problemas que de ella se derivan. Se trata de introducirlos en la filosofía del Diseño centrado en las personas (Human Centered Design) y en teorías como el Diseño Universal.

BACK

ISSN: 2659-7721
https://dx.doi.org/10.48260/raif.extra3.59



¿Deberían a los participantes a re-crear desde una metodología innovadora impulsada en el modelo Evolution 6.0 desarrollado por Rajgopal Tachemraji (2015) que supone una reinvención de los bases del proceso de Design thinking defendido por Tim Brown (2018) en torno al concepto de Human-Centered Design. La aplicación del concepto de Design Thinking a un problema de percepción en un mundo virtual para hacer que nuestros usuarios participen en la creación de soluciones a un problema real, debería ser un desafío como el modelo integral e inclusivo de innovación la diversidad.

<http://maytealonso.com/>

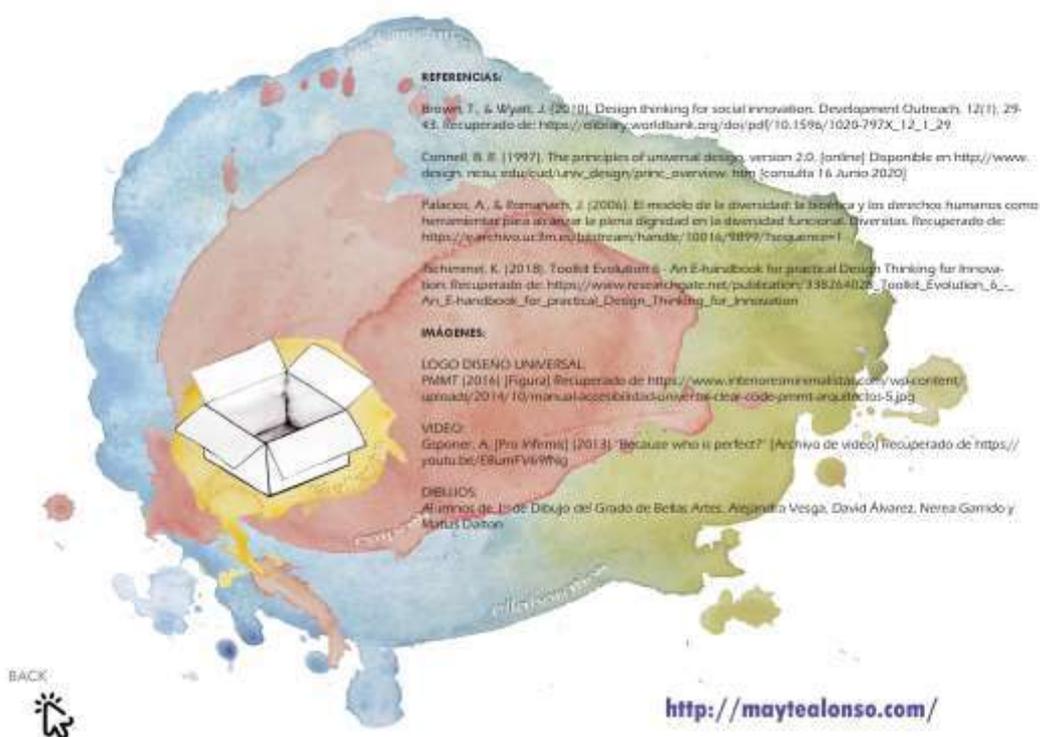
maalon29@ucm.es



<http://maytealonso.com/>

maalon29@ucm.es

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.59>

Referencias

- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Development Outreach*, 12(1), 29- 43. Recuperado de: https://elibrary.worldbank.org/doi/pdf/10.1596/1020-797X_12_1_29
- Connell, B. R. (1997). The principles of universal design, version 2.0. [online] Disponible en http://www.design.ncsu.edu/cud/univ_design/princ_overview.htm [consulta 16 Junio 2020]
- Palacios, A., & Romañach, J. (2006). El modelo de la diversidad: la bioética y los derechos humanos como herramientas para alcanzar la plena dignidad en la diversidad funcional. *Diversitas*. Recuperado de: <https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/9899/?sequence=1>
- Tschimmel, K. (2018). Toolkit Evolution 6 - An E-handbook for practical Design Thinking for Innovation. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/338264028_Toolkit_Evolution_6_-_An_E-handbook_for_practical_Design_Thinking_for_Innovation

IMÁGENES INCLUIDAS EN EL POSTER:

LOGO DISEÑO UNIVERSAL:

PMMT (21 octubre, 2014) *Qué es la Accesibilidad Universal* [Figura] Recuperado de <https://www.interioresminimalistas.com/wp-content/uploads/2014/10/manual-accesibilidad-universal-clear-code-pmmt-arquitectos-5.jpg>

VIDEO:

Gsponer, A. (2013) *Because who is perfect?* [Archivo de vídeo] Recuperado de <https://youtu.be/E8umFV69fNg>

DIBUJOS:

Alumnos de 1º de Dibujo del Grado de Bellas Artes. Alejandra Vesga, David Álvarez, Nerea Garrido y Matias Dalton.

Making faces: Interferencias entre las Artes Plásticas y el Maquillaje

Making faces: Interferences between Plastic Arts and Makeup

Jesús Alameda Galán

Universidad de Granada

jesusalamedagalan@gmail.com

Recibido 14/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Durante años he desarrollado mi investigación centrada en el cuerpo, un cuerpo editable, con capacidad de transmutación. Este juego de creación de personajes posibles se construye mediante maquillaje, prótesis o máscaras que otorgan al individuo otras lecturas y significados.

En 2018 decido estudiar en una escuela profesional de maquillaje y caracterización. Esto me ayudó a entender la técnica de manera más profunda, lo que hizo que se expandieran las posibilidades creativas. Dicha formación me dio la oportunidad de trabajar en otros campos como el de la moda, la fotografía editorial o la publicidad. Dentro de estos campos profesionales pude reconocer ciertas interferencias entre los trabajos de maquillaje, que se estaban realizando en el mundo de la moda actual, con imágenes y conceptos que guardaba sobre referentes artísticos con los que ya había trabajado. Las imágenes que encontramos en la industria de la belleza actual parecen tener un discurso poético/estético que dificulta vislumbrar la línea de separación, si es que existe, entre las artes plásticas y la imagen comercial de un “Beauty”.

La industria de la belleza se ha regido durante años en un plano canónico, poco permeable, pero al igual que los artistas de la vanguardia se preguntaron en cierto momento qué es arte, o en los años 70 la moda comienza a reinterpretar la funcionalidad y las formas de los patrones, los maquilladores y la industria de la moda se están preguntando qué es belleza, apareciendo un concepto expandido que va más allá de una finalidad estética, el maquillaje como una mera expresión artística.

La reciente exposición de Gina Beavers “Face Painting” en el MoMa de Nueva York, la cantidad de artistas plásticos que se introducen dentro del mundo del maquillaje como Peter Philips, Isamaya French o Pat McGrath y la infinidad de publicaciones dedicadas a esta técnica artística como la de LyLe Xox, “Head of Design”, hacen que sea necesario el reconocimiento mediante una investigación que reflexione y recopile el papel del maquillaje en la actualidad, el papel del “Makeup Artist” y su vínculo con las artes plásticas.

En este fotoensayo, ejemplificamos algunas de las interferencias encontradas durante la investigación, en ocasiones estas conexiones son solamente estéticas, otras conceptuales, otras a nivel técnico. En otros casos encontramos una reflexión completa en cuestión a un concepto ya creado por artistas plásticos a lo largo de la historia, en este fotoensayo se pretende diluir el tiempo y los movimientos artísticos en un espacio global de referencias donde todas estas interconectadas. En este caso solo encontramos una pequeña representación de la investigación, que casi a modo de juego nos introduce dentro del mundo del maquillaje en la actualidad.

Sugerencias para citar este artículo,

Alameda Galán, Jesús (2021). Making faces: interferencias entre las Artes Plásticas y el Maquillaje. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 75-88, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

ALAMEDA GALÁN JESÚS (2021) Making faces: interferencias entre las Artes Plásticas y el Maquillaje. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 75-88, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

Abstract:

For years, I have developed an investigation that has been focused on the body: an editable body, capable of transmutation. This game of creating possible characters is developed using just make-up, implants or masks that provide the individual other interpretations and meanings.

In 2018, I decide to study in a professional school of make-up and characterisation. This helped me understand the technique in a deeper way, which expanded the creative possibilities. Such training offered me the opportunity to work in other fields such as fashion, editorial photography or publicity. In these professional fields I could recognise some interferences among make-up works that were being made in the current fashion world and the images and ideas that I had about artistic references that I had worked before.

The images that we can find in the present beauty industry seem to have a poetic/aesthetic discourse that makes it difficult to discern an outline, if existent at all, between plastic/visual arts and the commercial image of a *Beauty*.

The beauty industry has been ruled for years in a canonic plan, not opened to other views. However, just like the avant-garde artists wondered at some point “What is art?”, or in the 70s fashion begins to reinterpret the functionality and the shape of the patterns, make-up artists and the industry of fashion are now wondering “What is beauty?”, materializing a concept that is expanded and goes beyond an aesthetic purpose: make-up as a mere artistic expression.

The recent exhibition by Gina Beavers “Face Painting” at MoMa (New York), the number of visual artists that enter the make-up world -such as Peter Philips, Isamaya French or Pat McGrath-, and the huge number of publications devoted to this artistic technique such as LyLe Xox’s “Head of Design”, make necessary the recognition through an investigation that reflects and gathers together the role of make-up in the present day, the role of the Make-Up Artist and the connection of both with visual arts.

In this photo-essay, we will illustrate with examples some of the interferences found during the investigation. On some occasions these connections are simply aesthetic connections, others are conceptuals, others are found on a technical level. In other cases we can find a complete reflection in regard to a concept that had already been created by visual artists through history. In this photo-essay we expect to dissolve time and the artistic movements in a universal space of references where all of them are interconnected. In this case, we can only find a small representation of the investigation, that as a kind of game makes us enter in the world of make-up in the present day.

Palabras Clave: Artes, Maquillaje, Maquillador, interferencias

Key words: Art, Makeup, Makeup artist, interferences

Sugerencias para citar este artículo,

Alameda Galán, Jesús (2021). Making faces: interferencias entre las Artes Plásticas y el Maquillaje. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 75-88, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

ALAMEDA GALÁN JESÚS (2021) Making faces: interferencias entre las Artes Plásticas y el Maquillaje. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 75-88, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

Fotoensayo



1



2



3



4

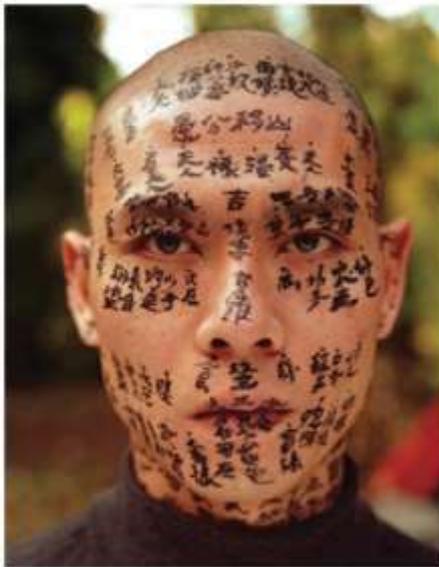
ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



5



6

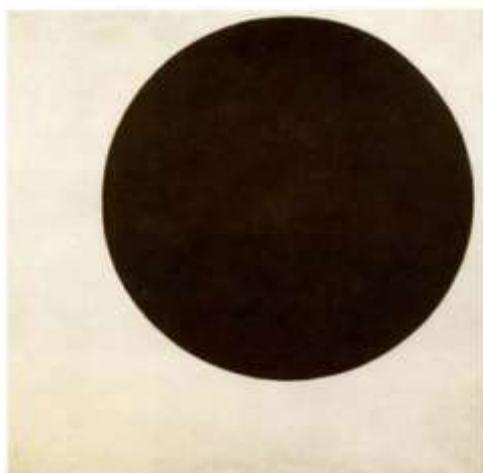


7



8

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



9



10



11



12

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



13



14



15



16

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



17



18



19



20

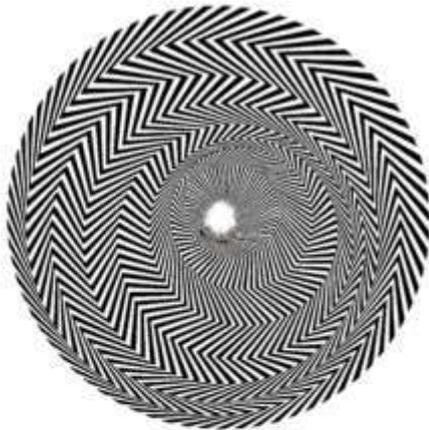
ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



21



22



23



24

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



25



26



27

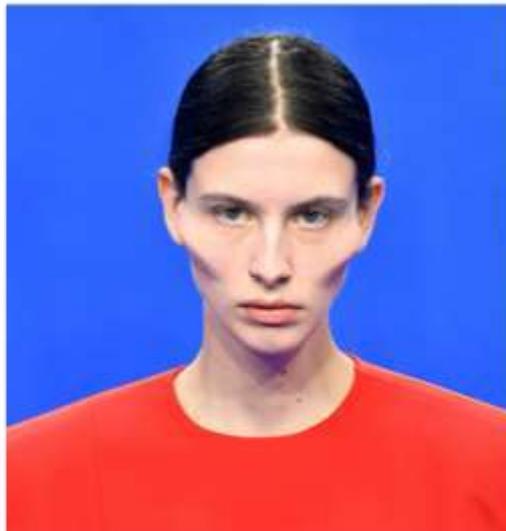


28

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>



29



30



31



32

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

33



34

Referencias

1. Beuys, J. (1965) “Como explicar arte a una liebre muerta” [en línea], disponible en: <https://www.wikiart.org/es/joseph-beuys/how-to-explain-pictures-to-a-dead-hare-1965-1> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
2. Pieroni, L. (2015) “Rick Owens run way” [en línea], disponible en: <https://fashionista.com/2015/03/rick-owens-makeup> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
3. Klein, Y. (1959) “Monochrome bleu troué par le feu” [en línea], disponible en: <https://www.wikiart.org/en/yves-klein/blue-monochrome-pierced-by-fire-1959> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
4. McGrath, P. (2015) “Maison Margiela” [en línea], disponible en: <https://www.livingly.com/runway/Couture+Fall+2015/MAISON+MARGIELA+CLP+BIS/Details/k2Lnm97-da> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
5. Graham, G. (2014) “Don´t be cruel”. [en línea], disponible en: <https://purple.fr/magazine/fw-2014-issue-22/dont-be-cruel/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
6. Warhol, A. (1980) “Debbie Harry”. [en línea], disponible en: <https://www.artsy.net/artwork/andy-warhol-debbie-harry-6> [fecha de última consulta: 08/09/2020]

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

7. Huan. Z. (2000) "Family Tree". [en línea], disponible en: <https://www.phillips.com/detail/zhang-huan/UK010414/22> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
8. Smith A. (2016) "Rollacoaster Magazine". [en línea], disponible en: <https://models.com/work/rollacoaster-magazine-rollacoaster-issue-20-aw-16-covers> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
9. Malevich. K. (1923) "Círculo negro". [en línea], disponible en: <https://www.wikiart.org/en/kazimir-malevich/black-circle-1923> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
10. Della Maggesa. M (2017) "Neil Barrett's Constructivismo". [en línea], <http://www.proprietexclusiva.it/2017/01/neil-barretts-constructivism/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
11. Kuniyoshi. U. (1852) "Utagawa Kunisada (Toyokuni III)". [en línea], disponible en: <http://museums.fivecolleges.edu/info.php?v=1&s=danjuro&type=exact&t=objects&f=&d=&page=3> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
12. Ffrench. I. (2019) "Campaña Camper". [en línea], disponible en: <https://www.streeters.com/artists/makeup/isamaya-ffrench> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
13. J. Miró. (1973) "Mujer, pájaro, estrella". [en línea], disponible en: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/femme-oiseau-etoile-homenatge-pablo-picasso-mujer-pajaro-estrella-homenaje-picasso> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
14. Secq. O. (2017) "Fucking Young!". [en línea], disponible en: <http://fuckingyoung.es/exigu/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
14. Matieresfecales (2019) "Virgen con el feto". [en línea], disponible en: <https://www.instagram.com/p/B1cLm25hL-l/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
16. Fouquet. J. (1458) "Virgen con el niño". [en línea], disponible en: <https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/la-obra- invitada-la- virgen-con-el-nio-y-angeles/d09b2664-74a8-4ad8-a7d8-f84b9d717552> [publicado 21/08/2019] [fecha de última consulta: 08/09/2020]
17. Beiniek. S. (2015) "Jacquemus run way". [en línea], disponible en: <https://www.vogue.com/fashion-shows/fall-2015-ready-to-wear/jacquemus/slideshow/collection#14> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
18. Steinberg. S. (1960) "lady in bath". [en línea], disponible en: <https://www.fundacionarteficial.com/post/2015/04/05/las-máscaras-de-saul-steinberg> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
19. Gilbert & George (1993) The Singing Sculpture. [en línea], disponible en: <https://www.alainekanninterviews.com/gilbert-george/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

20. Takahashi. A. (2019) “Dailypaper” [en línea], disponible en: <https://hypebae.com/2020/7/ana-takahashi-makeup-artist-beauty-career-london-interview> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
21. Magritte. R. (1947) “Sherezade”. [en línea], disponible en: <https://www.wikiart.org/en/rene-magritte/all-works#!#filterName=all-paintings-chronologically,resultType:masonry> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
22. McGrath .P. (2016) “Givenchy”. [en línea], disponible en: <https://www.mariefranceasia.com/beauty/get-the-look/backstage-beauty/13-iconic-pat-mcgrath-looks-fashion-month-132412.html#item=2> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
23. Riley. B. (1962) “llama”. [en línea], disponible en: <https://educacion.ufm.edu/bridget-riley-llama-acrilico-sobre-lienzo-1962/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
24. Gato. (2019) “Tush Magazine”. [en línea], disponible en: <https://tushmagazine.com/grafic-delight/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
25. Basquiat. J.M. (1984). “flexible”. [en línea], disponible en: <https://www.wikiart.org/en/jean-michel-basquiat/flexible> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
26. Topolino. (2014) “Les Beaux Arts, Erwin Olaf”. [en línea], disponible en: <https://www.trendhunter.com/trends/les-beaux-arts> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
27. Picasso. P. (1930) “Marie-Thérèse Walter”. [en línea], disponible en: <https://www.laopiniondemalaga.es/cultura-espectaculos/2016/02/05/sothebys-subastara-hoy-187-obras/826592.html> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
28. Belt. M. (2019) “Coolbism”. [en línea], disponible en: <https://tushmagazine.com/coolbism/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
29. Orlan. (1993) “Plastic Surgery”. [en línea], disponible en: <http://arteconelcuerpo.blogspot.com/2013/01/orlan.html> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
30. Grogard. I. (2020). Balenciaga Run Way. [en línea], disponible en: <https://www.vogue.com/article/balenciaga-spring-2020-beauty-prosthetics-extreme-plastic-surgery> [fecha de última consulta: 08/09/2020]
31. Graham. G. (2012) “Kusama”. [en línea], disponible en: <https://models.com/work/interview-russia-kusama> [fecha de última consulta: 08/09/2020]

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.60>

32. Kusama. Y. (1960) [en línea], disponible en: <https://wallacks.com/blogs/news/yayoi-kusama-queen-of-infinity> [fecha de última consulta: 08/09/2020]

32. Salvia. (2019) “Rick Owens, fittings fw19”. [en línea], disponible en: <https://www.facebook.com/rick.owens.corp/photos/fw19-fittings-makeup-by-salvia-yesshewaspaid-rickowens-rickowensonline-rickowens/10162877323190008/> [fecha de última consulta: 08/09/2020]

33. Francesca. P. (1465) “Duquesa de Urbino”. [en línea], disponible en: <https://www.wikiart.org/en/piero-della-francesca/portrait-of-battista-sforza-1465> [fecha de última consulta: 08/09/2020]

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo

Lifting skirts. From performance to photo essay

Alba Soto

Universidad de Nebrija

albasotoart@gmail.com**Marina Grau**

Universidad de Nebrija

rgrau.marina@gmail.com

Recibido 14/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Durante la investigación realizada para el proyecto artístico que llevamos a cabo sobre la figura mitológica de Baubo y el gesto del anasyrma (acción de levantarse las faldas), descubrimos que nos acercamos a ella desde diferentes vertientes: El arquetipo de la diosa como referente, la construcción del imaginario simbólico que transita, su asimilación a partir del cuerpo y las connotaciones sociales del propio gesto.

Sugerencias para citar este artículo,

Soto, Alba; Grau, Marina (2021). El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 89-110, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

SOTO, ALBA; GRAU, MARINA (2021) El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 89-110, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>**Abstract:**

During the research for the artistic project that we conducted on the mythical figure of Baubo and the Anasyrma gesture (lifting skirts), we discovered that we had approached her from different angles.: The goddess archetype as a reference, the symbolic imaginary conducted around her, its assimilation from the body and the social connotations of the gesture itself.

Palabras Clave: Mitocrítica, Arte, Performance, Fotoensayo, Procesos

Key words: Mythology, Art, Performance, Photoessay, Processes

Sugerencias para citar este artículo,

Soto, Alba; Grau, Marina (2021). El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 89-110, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

SOTO, ALBA; GRAU, MARINA (2021) El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 89-110, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

El acto de levantarse las faldas. De la performance al fotoensayo

Tras el rapto de Perséfone, cuenta el mito griego, que su madre Deméter, diosa de la cosecha y fertilidad, cae en una profunda tristeza a raíz de la pérdida de su hija. Cuando Deméter llega a Eleusis camuflada con aspecto humano, desesperada por encontrar a su hija, pide asilo en el palacio de Céleos, allí rechaza el asiento y los sustentos que le ofrecen. Es entonces cuando la criada de la casa, Baubo, en quien centramos nuestra investigación, inesperadamente se levanta las faldas y ambas comienzan a reírse. A partir de este momento Deméter recobra el ánimo y sus cualidades de diosa.

Nuestra propuesta recoge esta figura y en especial este gesto, definido como anasyrma o ana-suromai, para acercarnos al momento sanador planteado en el mito: la diosa recupera su identidad y confianza a través del encuentro con Baubo.

Comprobamos que la mayor parte de los relatos mitológico de la antigüedad ciñen la relación entre mujeres entorno a la disputa o la competitividad, sin embargo, nuestro interés surge al descubrir que, desde el mito de Deméter, dicho encuentro entre mujeres habla de complicidad y sanación. En el imaginario colectivo el anasyrma es concebido como un acto desafiante que implica un juego de poder y o la confrontación, en cambio el mito estudiado es símbolo de liberación y de autoconocimiento profundo y transformador. Un acto planteado desde fuera que nos descubre un viaje interno para reencontrarnos con nosotras mismas a través del otro, desde una perspectiva mucho más amplia.

A través de estas reflexiones ponemos en práctica una acción artística que presentamos en forma de foto-ensayo. Consideramos importante presentar los procesos abordados para la comprensión del resultado final, no obstante, debemos tener en cuenta que las fases se interrelacionan y conviven de manera simultánea:

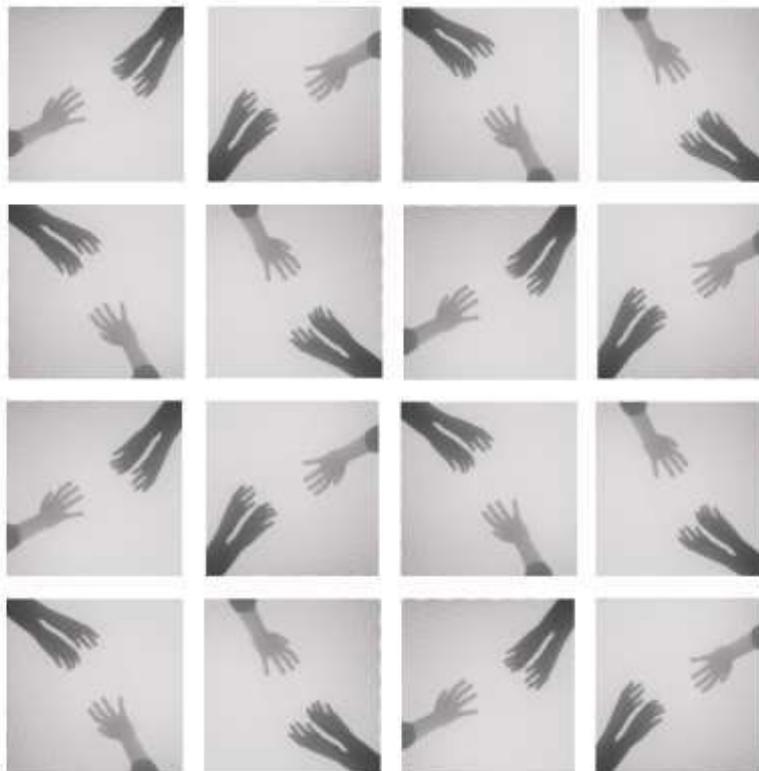
Acción concreta. Experimentamos con el lenguaje de la performance y creamos una escena centrándonos en un gesto específico, en este caso en el anasyrma, pero en otras circunstancias podría ser cualquier otra acción.

Puesta en escena. Vivenciamos el momento con todos los sentidos despiertos, improvisamos con el cuerpo poniendo especial atención en la acción y en la escucha del espacio y de la compañera, haciendo caso a nuestros impulsos e intuiciones. Si aparece la emoción la dejamos ser, sin juicios, sin censura.

Visionado de documento. Revisando el documento de la performance encontramos significantes y otorgamos significado. Analizamos las acciones de nuestros cuerpos en el espacio, su interrelación y su gestualidad, con motivo de conocer las profundidades que nos conectan con el universo psíquico y conductual, propio y de la compañera. Nos acercamos desde lo más íntimo y personal a una realidad mucho más amplia, que abarca el espectro político y cultural, de nuestros cuerpos y del gesto del anasyrma y sus connotaciones contemporáneas.

Creación de foto ensayo. Concretamos los descubrimientos interpretándolos con imágenes fijas y textos que las acompañan. Esta revisión muestra nuevos caminos para continuar investigando, ya que no se trata de reducir la experiencia al resultado final, sino que la entendemos como una expansión del aprendizaje, para volver a experimentar sobre lo revelado.

BAUBO Y EL ESPEJO



TRES FUERZAS O TRES CONSTANTES

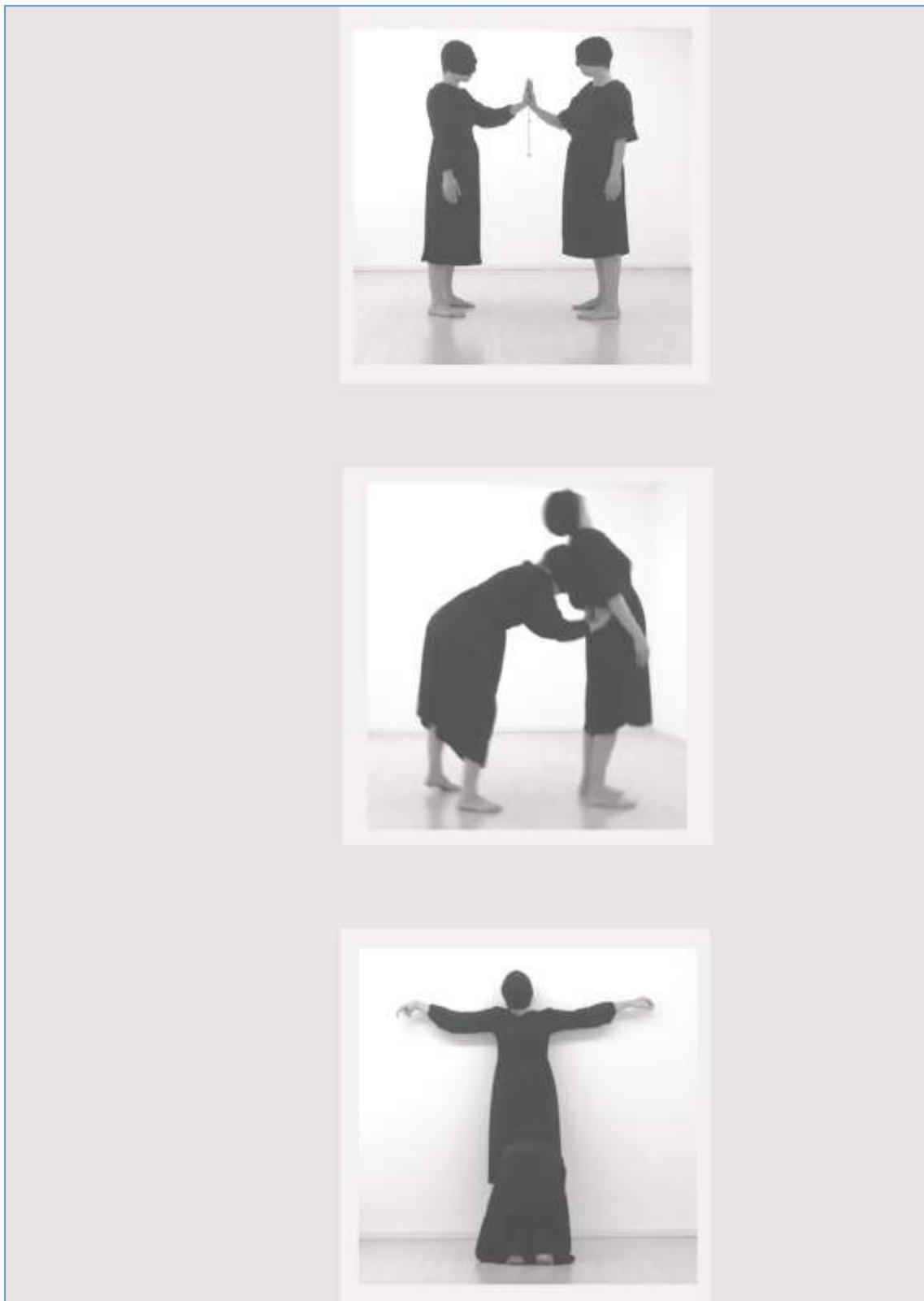
Espejo

Apoyo

Mimesis

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



El primer Anasyrma fue hacia la otra.

La provocación.

Ojo profundo que mira hacia fuera y hacia dentro.

Despertó la intimidad, la contemplación, la adoración,
el miedo, la incapacidad; el enfrentamiento.

Surgió la sombra.

La sombra es así, depende de la luz. Puede estar delante o estar detrás.

Guiar o ser guiada.

Deseó manifestarse
Hacerse presente

Tomar su lugar

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

Puede estar arriba o estar abajo. Perseguir o reflejar.

Se abalanzó para ser mirada. Frente a Frente.

Basculó para ser aceptada.

Caemos con el mismo peso. Resurgimos con la misma levedad.

Nació el equilibrio.

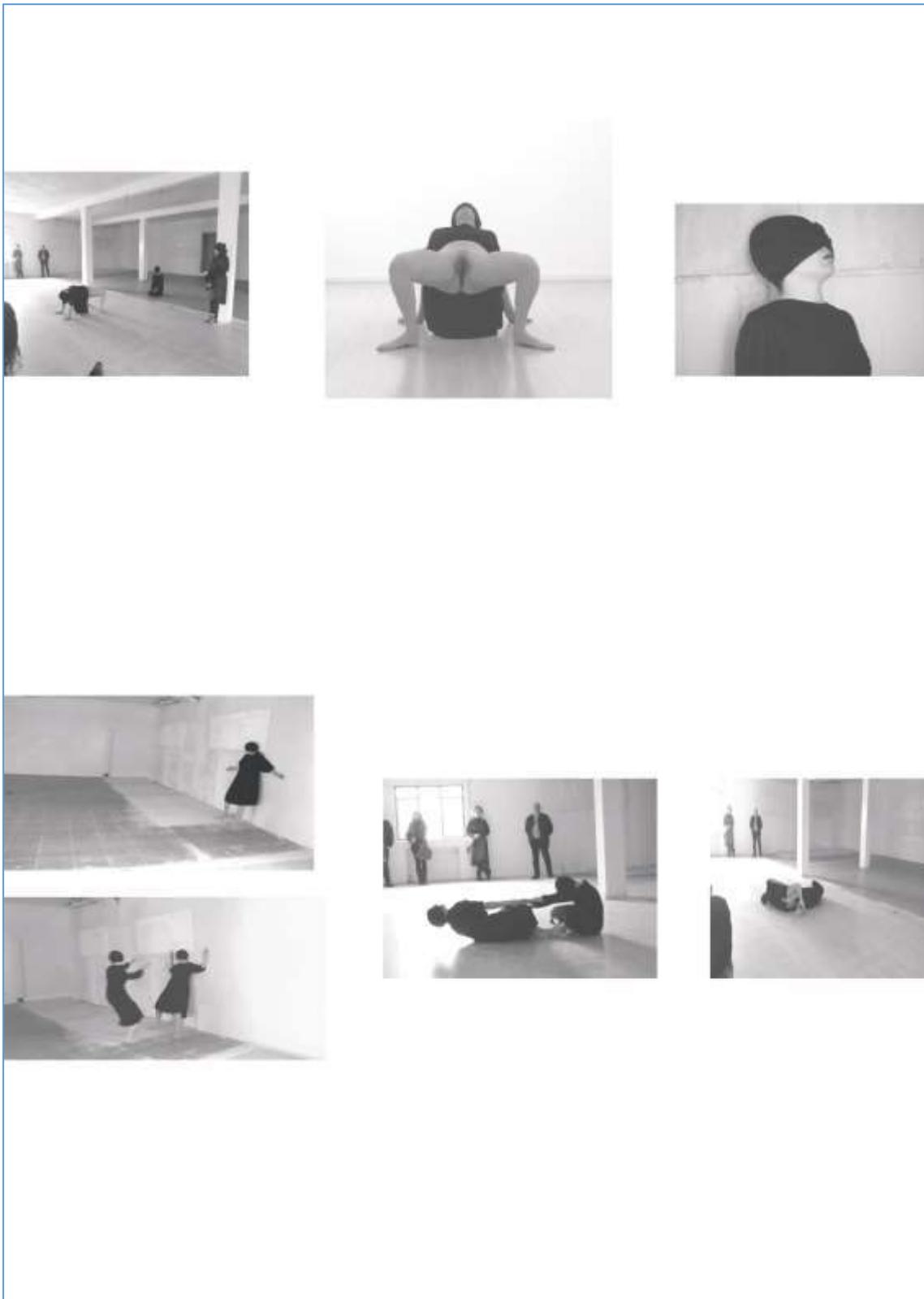
¿Es mi mano o la tuya? ¿Quién agarra a quién?

Fue Integrada.

Reímos con las dos bocas de un solo cuerpo.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

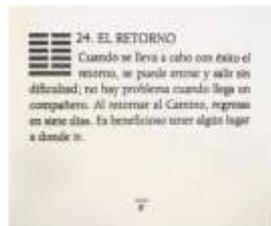
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>





me llevas donde tengo que ir
vienes donde te incito a ir
nos escuchamos con las yemas de los dedos
vuelve la balanza
paramos los pensamientos
cabezas, brazos, muñecas, dedos de pies
se creará entonces el triángulo
espejo de tres vértices: tú, yo y la otredad



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

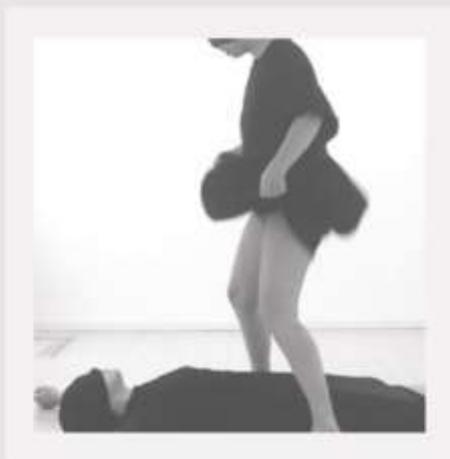
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

EL HUECO HABITADO



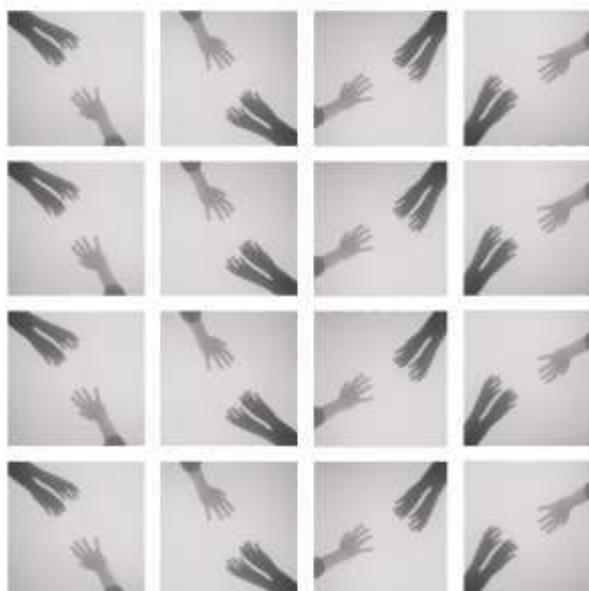
ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

Este acercamiento desencadena una sucesión de ejercicios que van más allá de la figura de Baubo y que pueden ser utilizados como metodología para la práctica creativa, cuyo objetivo será abrir nuevos caminos que susciten otros significados y modos de hacer.

Para afrontar este propósito nos basamos en la investigación post-cualitativa, dando valor a lo imprevisible de la experiencia y al devenir como fuente de exploración, así como a la posible reinterpretación de lo desvelado. Posibilitando el encuentro de nuevos hallazgos en constante transformación, amplificación y ramificación para el aprendizaje.

Performance realizada en Tercer Espacio y en el Zapadores Ciudad del Arte, Madrid.
Fotografías de Mare González, Amelia Meléndez y Miguel Ángel García

Referencias

- Cardona, F. L. (1996). *Mitología griega*. Barcelona: Olimpo
- Estés, C. P. (2018). *Mujeres que corren con los lobos*. Madrid: EDICIONES B.
- Gimbutas, M. (2014). *Diosas y dioses de la Vieja Europa (7000-3500 a. C.)*. Madrid: Siruela.
- Guía, M. V. (2015). La risa de Deméter: Aischrologia y Kalligenia en las Tesmoforias de Atenas. *ARYS* (13), 9-26.
- HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, F. (2019). Presentación: La perspectiva postcualitativa y la posibilidad de pensar en 'otra' investigación educativa. *Educatio Siglo XXI*, , 37 (2), 11-20. <https://doi.org/10.6018/educatio.386981>
- Jáuregui, C. A., & Uparella, P. (2018). La vagina ojo y otros monstruos ginecoescópicos. *Sara Muños-Muriana and Analola Santana. Hispanic Issues On Line* 20 , 97-141.

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.65>

- Lubell, W. M. (1994). *The metamorphosis of Baubo. Myths of Woman's Sexual Energy*. London: Vanderbilt University Press Nas.
- Méndez-Lúevano, T., & Llambies-Balle, P. (2014). Sistematización de una experiencia: Hacia una autoetnografía de la intimidad. *Revista Internacional PEI: Por la Psicología y Educación INtegral*, 6, 97-118.
- Pichel, S. F. (2010). Mitos e imaginarios colectivos. *FRAME* (6), 265 - 284.
- Schamber, W. y. (2006). *Simbolismo, ritual y performance*. Buenos Aires: Paradigma indicial sb.
- Scribano, A. (2013). Sociología de los cuerpos/emociones. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, 10 (4).
- Torres, M. P., & Rodríguez, D. C. (2017). Reflexiones epistémicas y metodológicas en torno al estudio de las acciones colectivas de organizaciones sociales desde los cuerpos/emociones La propuesta de La tríada performativa. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XXIII (45), 135-162.

Diversidad y género. Instalaciones artísticas para el juego simbólico en la educación infantil

Diversity and gender. Art installations for symbolic play in early childhood education

David Mascarell Palau

Universidad de Valencia

david.mascarell.palau@uv.es

Recibido 14/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Entre las funciones de educar se encuentra la obligación de impulsar las facultades intelectuales, a los docentes también nos corresponde el deber de promover cuestiones relativas a la moral y a la afectividad de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecemos. La educación artística resulta un espacio ideal para la reivindicación social, para la expresión y la manifestación de las ideas, para proclamar los pensamientos y sentimientos de las personas. Destacamos la diversidad sexual y de género como argumento a implementar en las aulas a través de la coeducación. Promocionarlos y darles voz contribuirá a la conciencia y el respeto hacia las personas, la libertad y la justicia social. Desde la Facultad de Magisterio, Grado de Educación Infantil, de la Universidad de Valencia, campus d'Ontinyent, hemos trabajado esta temática mediante instalaciones artísticas inspirándonos, entre otras, en la historia de "Cloe", niña transgénero de ocho años. La etapa de la educación infantil es un espacio idóneo para indagar en estas sensibilidades y en la que los futuros maestros deben estar atentos. La Comunidad Valenciana, en España, es un referente sobre el impulso educativo en temas concerniente a la diversidad sexual y de género través de distintas instituciones, tanto políticas, así como educativas. Desde los niveles de infantil, primaria y secundaria, además del universitario.

Sugerencias para citar este artículo,

Mascarell Palau, David (2021). Diversidad y género. Instalaciones artísticas para el juego simbólico en la educación infantil. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 111-124, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

MASCARELL PALAU, DAVID (2021) Diversidad y género. Instalaciones artísticas para el juego simbólico en la educación infantil. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 111-124, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>**Abstract:**

Among the functions of educating is the obligation to promote intellectual faculties, teachers also have the duty to promote issues related to morality and affectivity of people in accordance with the culture and the norms of coexistence of the community. society to which we belong. Art education is an ideal space for social claim, for the expression and manifestation of ideas, to proclaim the thoughts and feelings of people. We highlight sexual and gender diversity as an argument to be implemented in the classroom through coeducation. Promoting them and giving them a voice will contribute to awareness and respect for people, freedom and social justice. From the Faculty of Teaching, Infant Education Degree, of the University of Valencia, campus d'Ontinyent, we have worked on this theme through artistic installations, inspired, among others, by the story of "Cloe", an eight-year-old transgender girl. The stage of early childhood education is an ideal space to investigate these sensitivities and in which future teachers must be attentive. The Valencian Community, in Spain, is a benchmark on the educational impulse on issues concerning sexual and gender diversity through different institutions, both political as well as educational. From the infantile, primary and secondary levels, in addition to the university.

Palabras Clave: Educación infantil, diversidad sexual y de género, coeducación, educación artística, futuros maestros

Key words: Early childhood education, sexual and gender diversity, coeducation, arts education, future teachers

Sugerencias para citar este artículo,

Mascarell Palau, David (2021). Diversidad y género. Instalaciones artísticas para el juego simbólico en la educación infantil. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 111-124, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

MASCARELL PALAU, DAVID (2021) Diversidad y género. Instalaciones artísticas para el juego simbólico en la educación infantil. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 111-124, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

1. Introducción

Esta aportación se ocupa de la articulación entre la diversidad sexual en la educación, infantil en este caso, y la igualdad de género, a través de propuestas artísticas expresivas para su difusión y como medio reivindicativo, social, educativo y artístico. Pretendemos trabajar para abordar la justicia social y los derechos de las personas independientemente de la orientación sexual. Como docente de futuros maestros de grado de educación infantil, es esencial generar sensibilidades, tolerancia en el fomento de la normalidad que todo docente debe emanar desde el plano humano en ambientes tanto educativos como sociales.

2. Transexualidad infantil

La etapa infantil es un momento incipiente en el que el ser humano aflora instintos básicos naturales idiosincrásicos que lo definirá como persona. Por nuestra parte, los docentes debemos acompañar en este camino vinculado a las vertientes sexuales que se manifiesten y ofrecer apoyo a las familias. La transexualidad es una de ellas. En ocasiones despierta en el período infantil, no tan común, y en la línea de Hurtado-Murillo, (2015) persiste en la discordia personal entre el sexo del nacimiento, genital y morfológico, y el sexo género/sentido. Así pues, este es el motivo por el cual

(...) la persona experimente un profundo rechazo hacia las características sexuales primarias y secundarias de su sexo biológico y busca adecuar su cuerpo mediante tratamientos hormonales y quirúrgicos para corregir su apariencia y conseguir vivir y ser tratada socialmente arreglo al género sentido y deseado solicitando con posterioridad rectificar la identidad registral del sexo con el fin de legalizar el nuevo sexo y nombre en sus documentos.” (p. 6).

Por su parte, Godás (2006) revela distintos aportes sobre de las repercusiones personales, familiares, sociales y, en un futuro, laborales de la transexualidad.

“Padecer este trastorno, conlleva repercusiones negativas en los distintos ámbitos de la vida y son en su mayoría producto de la falta de información social que induce a la incompreensión, al rechazo y a la intolerancia, y puede llegar a desencadenar alteraciones y trastornos emocionales en personas con trastorno de identidad de género”. (p. 21).

En ocasiones esta fase se exterioriza en la etapa preescolar, pero mayoritariamente se ejecuta en la pubertad y en la adolescencia, donde los adolescentes buscan en los medios, la Red de Internet, información y respuestas sobre su trastorno y la transexualidad. Adquieren conductas sobre vestimentas, ejecutan nuevos roles y comportamientos del género con el que se identifican (Godás, 2006).

Respecto a las relaciones familiares de las personas con trastorno de identidad de género, en adelante TIG, el mismo autor indica, que “los problemas en el ámbito familiar de estos pacientes suelen aparecer en la infancia, cuando la familia recrimina y castiga las conductas que creen inapropiadas, por no ajustarse al rol esperado en el individuo” (p. 22). Las familias transmiten generalmente a su hijo/a insatisfacción, rechazo y desagrado ante ciertas conductas no esperadas. Adoptan una estrategia de negación y en ocasiones de frustración y culpa, llevándolas finalmente a situaciones de distanciamiento, ruptura de vínculos y exclusión familiar de las personas TIG.

En este sentido, la formación de los futuros maestros/as de educación infantil en diversidad sexual y también en igualdad de género, como aspecto complementario, es primordial. La consciencia, sensibilidad y respeto hacia tendencias sexuales alternativas facilitará la integración del infante y el respeto por parte de sus iguales, aportándole equilibrio, bienestar psicológico y logro de confort en su realización personal.

3. Políticas educativas inclusivas para la sensibilidad y el respeto de las libertades

En ayuda a la conciencia social y educativa, las instituciones públicas de la Comunitat Valenciana, en España, y concretamente la Generalitat Valenciana desde la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport, El Ayuntamiento de Valencia, la Universitat de València desde Vicerrectorado de Igualdad y nuestra área de Didáctica de la Expresión Plástica somos sensibles al fomento y a la educación en igualdad y la diversidad sexual. Ratificamos que una sociedad mejor y más justa implica concienciar a la ciudadanía en el respeto de las libertades de las personas LGTBI y hacer valer los derechos humanos. Por otro lado, *Lambda*, es otro colectivo LGTB+ que trabaja en la difusión de la diversidad sexual, de género y familiar. Se trata de una asociación privada sin ánimo de lucro, motivada por la situación de discriminación legal y marginación social que sufrían las personas lesbianas, homosexuales, bisexuales y transexuales, con la finalidad de impulsar en la sociedad los derechos de los ciudadanos y el fomento inclusivo social y cultural. En la actualidad todos los organismos que hemos nombrado, muy activos, llevan a cabo distintos proyectos de los que haremos algunas referencias.

En la promoción educativa y el respeto de las libertades sexuales, sirve como ejemplo la participación de la Conselleria d'Educació, Cultura i Esport, junto con *Lambda* en la creación de "Els còmics de Camacuc: nº 13, con el título "Diversitat Sexual". Ilustrado por los autores: Burguitos, Marc Llorens, Manel Gimeno y Zoraida Zaro. El objetivo es mostrar situaciones sociales y familiares donde la diversidad sexual se hace presente ofreciendo conocimiento y sensibilidad sobre todas las opciones sexuales posibles en el camino hacia la apertura de otras realidades. A la vez, presentan modelos de familias alternativas desde la perspectiva de la normalización y la inclusión social. Este facsímil se está difundiendo en los centros educativos públicos para llegar a los más jóvenes y concienciar sobre otras realidades sexualmente diversas a las que socialmente se nos ha inculcado bajo la influencia y tutela religiosa.

ISSN: 2659-7721

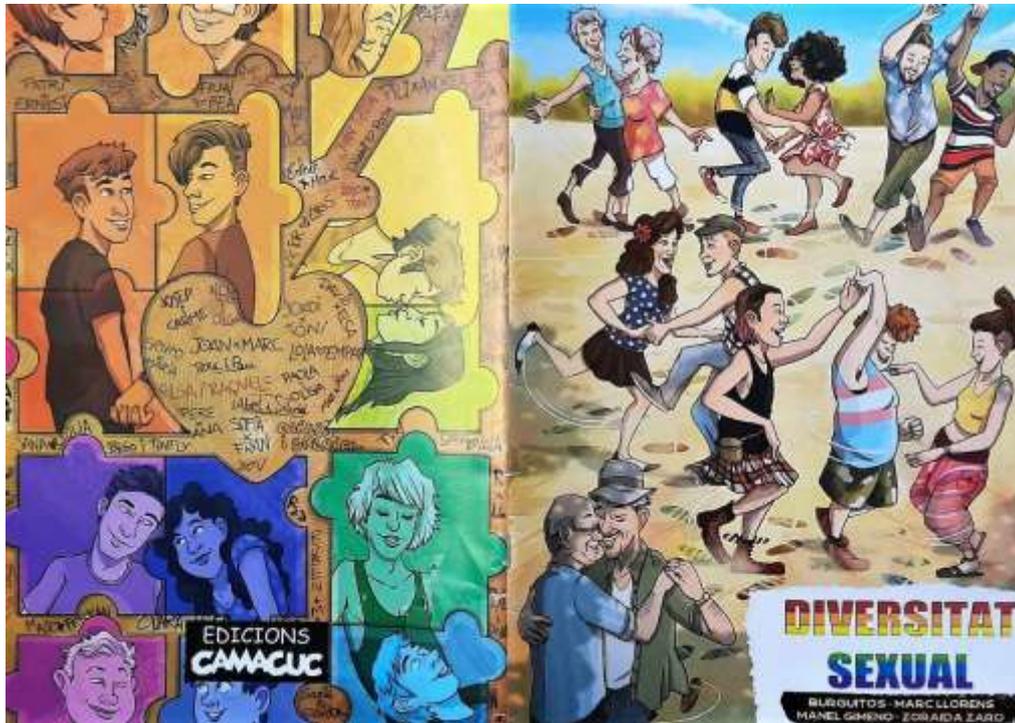
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

Figura 1: Publicación de los cómics del Camacuc, para la difusión en las escuelas públicas valencianas.
Fuente: Elaboración propia.

A su vez, el Ayuntamiento de Valencia apoya la diversidad sexual reivindicando oficialmente cada 28 de junio, día del orgullo LGTB+. La fachada del Ayuntamiento ha lucido los colores del arco iris durante la noche de 29 de junio de 2020. Así mismo, con motivo de la conmemoración del Día Internacional del Orgullo LGTB+, exhibe durante dos días una pancarta, con el lema «Valencia es la tierra de las flores, de la luz y del color» (con una referencia explícita a los colores del Arco iris). Durante los mismos días en el balcón también se izan dos banderas con los colores del Orgullo LGTB+.

El Ayuntamiento además organiza otras acciones para reivindicar la libertad de cualquier persona para vivir su propia orientación sexual o identidad de género. Se ha añadido y ha colaborado con la conmemoración del Día Internacional del Orgullo LGTB+ porque, tal como ha reiterado el alcalde Joan Ribó, "València es una ciudad abierta, que demuestra orgullosa como el amor tiene que prevalecer por encima de cualquier prejuicio, y que impulsa la diversidad LGTB+ como una muestra más de riqueza de nuestra sociedad". En general, según ha manifestado el alcalde, «el Ayuntamiento quiere visibilizar e impulsar iniciativas inclusivas, e implicar la ciudad en la defensa de los derechos y libertades de todas las personas».

Por otro lado, la Universitat de València, a través del Vicerrectorado de Igualdad, Diversidad y Sostenibilidad, aporta diversas políticas entorno a la igualdad de género, así como igualdad en diversidad. En este sentido, de acuerdo con la legislación vigente y atendiendo a la responsabilidad social como institución pública de enseñanza superior, la Universitat de València ha puesto en marcha una iniciativa para la igualdad en la diversidad en sentido amplio, que incluye la diversidad afectivo familiar y de género, el étnico-cultural y la religiosa. Este proyecto se denomina "diversidades", con minúscula y en plural, con la intención de romper con la norma y la jerarquía e invitar a la pluralidad.

Con el compromiso de que el reconocimiento de la diversidad constituya una apuesta firme y una prioridad para la Universidad de Valencia, se ha suscrito un convenio de colaboración con la Generalitat Valenciana, a través de la Vicepresidencia y de la Consejería de Igualdad y Políticas Inclusivas, para el fomento de actividades de formación, investigación, divulgación y sensibilización en materia de igualdad en la diversidad en la comunidad universitaria.

La web de la Universitat de València en la sección Diversitats, Áreas de trabajo, Sensibilización y divulgación, acomete el mes del orgullo LGTBI así como, a su vez, aborda el Día de los Museos, 18 de mayo. Este año 2020 se ha designado una temática en la misma línea, que lleva por título: "Museos para la igualdad: diversidad e inclusión".

Diversidad, igualdad e inclusión son valores presentes en el ideario de la Universitat de València y en su vida académica. Por eso, desde el Vicerrectorado de Igualdad, Diversidad y Sostenibilidad nos sumamos a la convocatoria del área de Patrimonio Cultural de la Universidad. Desde el Vicerrectorado de Cultura se creó una web del Día de los Museos donde se compartieron videos y actividades culturales, y se incorporó una sección de videos sobre la diversidad y la igualdad. En ella, los profesores de la Universitat de València, Ricard Huerta y Hasan López, presentan diferentes obras sobre la diversidad sexual y la etnicocultural, respectivamente.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

Ricard Huerta, además de profesor de la Universidad, es director de Museari, Museo del Imaginario. En él presenta las obras de Abel Azcona, que aborda la prostitución, y de Lucas Villi, cuyo tema central es la sexualidad.

El profesor Hasan G. López, comisario junto con Nicolás Sánchez de la exposición "Let's bring blacks hombre" que se expone en el Centro Cultural La Nave, nos habla de la escultura de una mujer guineana que pertenece al Museo de Antropología de Madrid.

Además, desde Diversitats se propuso una visita virtual al Museo de los Feminismos y LGTBI. Gonzalo Santos, politólogo especialista en género y guía de la visita, hizo un recorrido a través de las diferentes olas del movimiento feminista, y más allá de sus márgenes: feminismos negros, trans, musulmanes, etc.

El grupo de Investigación Creari, Grupo en Pedagogías Culturales de la Universitat de València, en el que una parte de sus miembros somos docentes de educación en artes y otra parte lo son de disciplinas vinculadas indirectamente a lo artístico, trabajamos activamente, desde la perspectiva multidisciplinar, en la difusión educativa en diversidad sexual. En 2019, llevamos a cabo un seminario titulado: ARTEARI. Arte y diseño para entornos educativos libres de homofobia y transfobia. Este 2020, en Valencia, Las Naves, 5 y 6 de noviembre, tenemos previsto las X Jornadas Internacionales de Investigación en Educación Artística con el título: TRANS EDUCAR. Feminismo y disidencias LGTB.

Y en esta misma línea, Huerta, (2017) nos habla de como el riquísimo panorama trans está revolucionando y poniendo en duda muchos de los escenarios de intransigencia en que nos habíamos movido anteriormente. Las imágenes forman parte de una nueva explosión icónica que rompe moldes y marcos de género. Por ello resulta necesario tratar sobre diversidad sexual desde la educación y las artes. Conviene destacar las implicaciones de la educación artística en reivindicaciones sociales. Junto a los planteamientos que provienen de los feminismos y la igualdad de género emergen también las teorías y prácticas que proceden del activismo LGTBI (Huerta, 2018).

4. Sensibilizar a los futuros maestros mediante la acción artística LGTB+ y de género

Con el objetivo de promover en las aulas de los futuros maestros temáticas vinculadas a la coeducación como la perspectiva LGTBI y la diversidad sexual e igualdad de género, en el grado de Magisterio de Educación Infantil planteamos una serie de intervenciones artísticas en el aula a través de instalaciones interactivas vinculadas al juego simbólico (Abad y Ruíz de Velasco, 2011). Buena parte de las instalaciones artísticas que diseñaron las estudiantes de 3º de Magisterio se inspiraron en expresar el malestar que padeció “Cloe”, niña transgénero, en la evolución hacia su nueva identidad. Como afirma su madre, Carolina Marzá, entre los 4 y los 6 años, la ahora niña, manifiestaba no reconocer su género biológico. La madre expresa la dramática circunstancia generada por una gran desinformación y como consecuencia el sentimiento de impotencia ante la incapacidad de encontrar soluciones para hacer frente a la realidad de su hija.

Cloe es una niña valenciana transgénero de ocho años, que se ha dado a conocer como “influencer”, entre otros motivos por su identidad sexual trans. Su historia ha trascendido a los medios de comunicación, radio, televisión e Internet, apelando su familia a la desinformación que sufre la sociedad y la comunidad educativa ante estas realidades identitarias (recuperado el 20 de mayo de 2020 en <https://www.rtve.es/alacarta/videos/a-partir-de-hoy/esta-historia-cloe-nina-transgenero/5517140/>).

En circunstancias similares a las de Cloe, recordamos a la niña Elsa Ramos, también de ocho años, y el alegato que pronunció en el Parlamento de la Comunidad de Extremadura, pidiendo a los políticos que sigan haciendo leyes que reconozcan la diversidad porque, aunque ella se ha sentido apoyada, no siempre ocurre así. Elsa coincide con Cloe en que el camino hacia el reconocimiento de su nueva identidad ha sido duro, pero que no fluctuó en expresar, a sus cuatro años, que se sentía del sexo contrario al que nació, es decir niña. El discurso de Elsa contra el acoso escolar y la LGTBIfobia en el parlamento regional emocionó a los presentes y a los que no estuvieron; ahora es viral en Internet por recordar y reivindicar que "pese a las amenazas" los políticos "sigan haciendo leyes que reconozcan que las personas somos diversas" (recuperado el 20 de mayo de 2020 en https://www.lasexta.com/noticias/sociedad/historia-de-la-lucha-de-una-nina-trans-la-vida-de-elsa-o-como-gritar-que-has-nacido-en-un-cuerpo-que-no-es-para-ti_201912035de6bbf50cf2e790369aed8a.html).

La historia de Cloe se emitió entre febrero y marzo de 2020, en A Punt Radio, Comunidad Valenciana. Y el 19 de febrero del mismo año fue retransmitida por Rtvé.

El cautivador relato fue el detonante para la inspiradora propuesta artística de los futuros docentes de grado de infantil, que lo representarían a modo de instalación. Una actividad artística de aula inscrita en los contenidos curriculares relativos al Volumen, del tercer curso de Magisterio, Grado de Educación Infantil, asignatura Didáctica de la Expresión Plástica. La instalación debía cumplir diferentes requisitos, entre ellos que los participantes pudieran interactuar, jugar y disfrutar de ella, en línea al axioma atribuido a Javier Abad Molina, según el cual: (2006) “El arte no se crea, el arte se participa”.

Previamente a la creación de las intervenciones, las y los estudiantes, mayoritariamente del sexo femenino, como suele ser habitual en esta especialidad, se documentaron sobre la temática de la propuesta, la coeducación y la diversidad sexual e igualdad de género. Realizamos en el aula una audición de la grabación asincrónica online de la historia de Cloe, en A punt Radio. Esta escucha activa promovió e inspiró las posibles representaciones de los cuatro grupos de estudiantes participantes.

El resultado de las propuestas que a continuación describimos, nos ayudará a percibir el grado de implicación de los y las estudiantes y su interés por la temática, a la que manifestaron sentirse cercanos de una u otra manera.

El primer grupo de estudiantes manifiesta a través del carácter de distintos materiales y su composición espacial, las distintas y duras etapas por las que deambuló Cloe, desde el momento en que verbalizaba no identificarse con el sexo de nacimiento a la búsqueda de soluciones por su familia. Este grupo realizó una composición rectangular de varios caminos por la cual los compañeros debían deambular descalzos. Los materiales empleados transitaban en una gradación desde los más agresivos, como un camino de piedras, hasta los más suaves como telas o papel higiénico. Colgaron globos transparentes, alusivos a la pureza de la infancia, y engancharon con serpentina recortes de diarios donde la historia identitaria había sido noticia.

El segundo grupo de estudiantes apeló al mismo concepto del transcurso de la historia, pero desde otra perspectiva. Enfocaron la instalación centrándose en las dificultades sociales y legales que padecen las personas que, como Cloe, desean modificar su identidad. La instalación se componía de hilos de color negro entrecruzados que atravesaban el espacio expositivo de lado a lado, a modo de red de telaraña. La interacción consistía en atravesar de inicio a final el espacio. Mediante el paralelismo de la experiencia, las y los participantes, pueden experimentar las dificultades en el tránsito hacia el cambio de identidad. Con estas propuestas apelamos a la acción lúdica que colabora en el proceso de simbolización y fiesta participativa donde se rescata el mensaje vivo como nexo unitario entre la estética y la educación (Abad, 2008).

El tercer grupo pretendió aportar visibilidad a la diversidad sexual y a la igualdad de género, en la cual las componentes se manifestaban muy sensibilizadas. La iniciativa fue muy aplaudida por todo el grupo aula, de composición mayoritariamente femenina. Puesto que consideraron de igual importancia las dos temáticas, engendraron una obra en la que la simetría y la igualdad predominaran. El resultado fueron unas alas angelicales que aluden a la libertad e igualdad. Una de las alas incorporaba las franjas multicolores símbolo de apoyo a la diversidad LGTB y en la otra predominaba el color morado en alusión y apoyo a la igualdad de género. El resultado fue una figura que podríamos calificar de icónica, representativa de la actividad en el aula. El requisito de interacción entre el público y la obra consistió en establecer relación con la pieza a modo de selfie. Los espectadores podían interactuar captando con su propio teléfono móvil una imagen (Mascarell, 2013), en la que las alas fueran incorporadas a su cuerpo, y compartiéndola en las redes sociales como acción de apoyo a los dos colectivos.

El cuarto y último grupo centró su representación en el concepto de igualdad de género. Se inspiraron en la obra de la nipona Yayoi Kusama, artista y escritora japonesa, precursora de los movimientos del arte pop, minimalismo y arte feminista. Hicieron uso de las recurrentes formas circulares que utiliza Kusama, incorporándolas en toda la instalación tanto en dos como en tres dimensiones. Para ello representaron los puntos a través de globos de diversos tamaños, en alusión al juego y al “feedback” de las sinuosas formas. Los más grandes colgaban del techo, algunos decorados con círculos de papel, todos de color morado o lila y otros, los más grandes, de color dorado y lila. La escenografía contenía una fuerte carga sensorial matizada por una iluminación de baja intensidad, que confería un carácter íntimo y reflexivo. Una voz en off citaba los nombres de las víctimas de violencia de género de 2020.

5. Premio Artespacios, Diversitats 2020

La actividad propuesta llevada a cabo en el aula se presentó y participó en el proyecto Artespacios 2020, promovido por la Universidad Autónoma de Madrid, en colaboración con la Cátedra Unesco e InSEA, Organización Mundial de la Educación por el ARTE.

Unos de los objetivos de este proyecto era la reflexión sobre las posibilidades de docentes y estudiantes, su espíritu creativo, su implicación social y la aportación de los estilos artísticos contemporáneos a la educación. Además de defender y analizar el entorno educativo y favorecer la transmisión de intereses culturales y artísticos en la comunidad educativa.

Pretendía el reto de crear un espacio artístico y estético donde exponer imágenes realizadas por estudiantes del centro o reproducciones de imágenes interesantes para el desarrollo de su cultura visual.

Se presentó una de las imágenes de la actividad realizada junto con la descripción de la propuesta. El jurado decidió otorgar el Premio Diversitats 2020 a este trabajo realizado por las y los estudiantes de Magisterio del 3er curso de Grado de Educación Infantil del campus d'Ontinyent, en la asignatura de Didáctica de la Expresión Plástica.



Figura 2: Imagen ganadora del Premio Diversitats 2020. David Mascarell (2020). Título: Alas de la libertad: diversidad e igualdad. Fuente: Elaboración propia.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

Referencias

- Abad Molina, J. (2008). Experiencia Estética y Arte de Participación: Juego, Símbolo y Celebración. Organización de estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura, (pp. 1-29). Recuperado de <https://www.oei.es/historico/artistica/articulos01.htm>
- Abad, J., y Ruíz de Velasco, A. (2011). *El juego simbólico*. Barcelona: Graó
- Burguitos, Llorens, M., Gimeno, M., Zaro, Z. (2019). Diversitat Sexual. Valencia: Camacuc.
- Godás, T. (2006). Repercusiones personales, familiares, sociales y laborales de la transexualidad. Cuadernos de Medicina Psicomática y Psiquiatría de enlace, 78. (pp. 21-23). Recuperado de http://www.editorialmedica.com/editorialmedica_publicacion_numero_detalle.php?nid=243&t=cuadernos&y=2006&m=Abril-Mayo-Junio%202006&num=78
- Huerta, R. (2017). *Transexeducar. Arte, docencia y derechos LGTB*. Barcelona: Egales.
- Huerta, (2018). Educar en artes desde la perspectiva LGTB a través de *Museari*, Revista Plurais, Vol, 8, nº 1 (pp. 160-180). Recuperado de <http://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/73777/137589.pdf?sequence=1>
- Hurtado-Murillo, (2015). Disforia de género en infancia y adolescencia: Guía de práctica clínica. Revista Española Endocrinología y Pediatría, 6, (pp. 46-52).
Recuperado de <https://www.endocrinologiapediatrica.org/revistas/P1-E12/P1-E12-S510-A283.pdf>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.66>

Lasexta noticias (2019). Historia de la lucha de una niña trans: cómo “gritar” que has nacido en un cuerpo que no es para ti. [Video]. Recuperado de https://www.lasexta.com/noticias/sociedad/historia-de-la-lucha-de-una-nina-trans-la-vida-de-elsa-o-como-gritar-que-has-nacido-en-un-cuerpo-que-no-es-para-ti_201912035de6bbf50cf2e790369aed8a.html

Mascarell, D. (2013): “Salvem el Cabanyal”. Alumnado de Magisterio produce Cultura Visual a través de sus teléfonos móviles. En Edarte, Grupo de investigación (ed.) *Investigar con jóvenes: ¿Qué sabemos de los jóvenes como productores de Cultura Visual?*, (pp. 233-243). Pamplona: Pamiela – Edarte (UPNA/NUP). Recuperado de <http://academica-e.unavarra.es/handle/2454/19800>

Radio Televisión Española (2020). A partir de hoy – Esta es la historia de Cloe, una niña transgénero. [Video]. Recuperado de <https://www.rtve.es/alacarta/videos/a-partir-de-hoy/esta-historia-cloe-nina-transgenero/5517140/>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

La experiencia corporal como medio para el aprendizaje significativo individual y colectivo

The bodily experience as a means for individual and collective meaningful learning

Leire Amonarriz Lecuona
ESADD Dantzerti, Euskadi
leire.a.lecuona@gmail.com

Recibido 15/09/2020 Revisado 27/07/2021
Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Esta investigación indaga en las relaciones existentes entre la experiencia corporal y los procesos reflexivos en un grupo de estudiantes de la Titulación Superior en Danza, especialidad Pedagogía de la Danza. Por medio de la práctica de la Danza educativa, se generan en el aula experiencias que pretenden movilizar el pensamiento en las participantes y visibilizar y analizar los procesos de aprendizaje significativo en este contexto. Desde los preceptos del aprendizaje situado -corpóreo- y la perspectiva intersubjetiva del aprendizaje, el aula se transforma en un espacio de diálogo y comunicación multidireccional donde se pone en valor el proceso de aprendizaje que experimenta cada una de las personas implicadas. El estudio se realiza por medio de la observación participante y la interpretación de los relatos de experiencia. Los resultados muestran una panorámica de la compleja realidad y aportan una interpretación situada del fenómeno estudiado.

Sugerencias para citar este artículo,

Amonarriz Lecuona, Leire (2021). La experiencia corporal como medio para el aprendizaje individual y colectivo. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 125-135, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

AMONARRIZ LECUONA, LEIRE (2021). La experiencia corporal como medio para el aprendizaje individual y colectivo. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 125-135, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>**Abstract:**

This investigation explores the existing relationships between the body experience and the reflexive processes in a group of students of the Higher Degree in Dance, Specialty Dance Pedagogy. Through the practice of Educational Dance, diverse experiences are generated that aim to mobilize thought in the participants and, consequently, to visualize and analyze the meaningful learning processes in this context. From the precepts of situated learning -corporal- and the intersubjective perspective of learning, the classroom becomes a space of dialogue and multidirectional communication where the value of the learning process experienced by each person involved is enhanced. The study is carried out through participant observation and the interpretation of the experience reports. The results show an overview of the complex reality that constitutes a people-focused educational experience and provide a situated interpretation of the phenomenon studied.

Palabras Clave: Investigación narrativa, experiencia corporal, aprendizaje situado, aprendizaje significativo, danza educativa

Key words: Narrative research, body experience, situated learning, intersubjectivity, meaningful learning, creative dance

Sugerencias para citar este artículo,

Amonarriz Lecuona, Leire (2021). La experiencia corporal como medio para el aprendizaje individual y colectivo. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 125-135, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

AMONARRIZ LECUONA, LEIRE (2021). La experiencia corporal como medio para el aprendizaje individual y colectivo. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 125-135, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

1. Introducción

El cuerpo constituye una parte esencial en la construcción del sujeto ya que lo sensorial y perceptivo es un paso preliminar a la comprensión del mundo, a la conciencia y al pensamiento (Firenze, 2016). Los patrones mentales son consecuencia de la acción motora al mismo tiempo que ésta alimenta o bloquea ciertos esquemas mentales (Nelson y Smith, 1984). La acción motora se regula y se manifiesta para establecer relaciones con el entorno y esto constituye la base para el aprendizaje a través de la experiencia que plantea Dewey (2010); el aprendizaje se produce por medio de la experiencia encarnada, es decir, corpórea de la persona, ya que el ser humano habita el mundo por “tener” o, más bien, “ser” un cuerpo. Teorías actuales apuntan que “la experiencia -corporizada- es algo mediado y compartido por las continuas interacciones con los demás y con el mundo” (Vidiella, 2010, p.179). Esta experiencia es lo que proporciona un aprendizaje situado en la persona desde su vivencia única en el mundo.

La pedagogía tiene que ver con la creación de significados y este proceso se produce por medio de la relación que tiene la persona con su entorno (Ellsworth, 2005). Dar sentido al aprendizaje tiene que ver con la experiencia corporeizada de las personas. Se trata de poner en valor a las personas que conviven en el espacio educativo y facilitar experiencias encarnadas que fundamenten un aprendizaje lleno de significados personales y/o compartidos.

En esta visión pedagógica, la escucha y la comunicación interpersonal cobran una importancia capital. A través del acto dialógico las personas presentes en el aula, alumnado y docente, reflexionan y comparten pensamientos acerca de los materiales educativos y participan en un proceso de aprendizaje con mayor grado de significación e identificación. Además, un evento educativo no solo pasa por compartir significados en un plano exclusivamente cognitivo, sino que está acompañado de una experiencia psicomotora y afectiva que implica un intercambio de sentimientos y acciones (Moreira, 2000). Conocer o dar sentido a las cosas pasa por “entrar en contacto con ellas y ‘afectarse’ con la comprensión cultural de la constitución de las mismas” Vidiella (2010, p.179). El fenómeno educativo que se pretende comprender no sólo está impregnado de aspectos cognitivos sino también de aspectos psicomotores y socio-afectivos.

2. Objetivos

- 1) Identificar relaciones entre la experiencia corporal y los procesos cognitivos de creación de significados
- 2) Describir las actitudes y los procesos reflexivos
- 3) Estudiar los procesos de reflexión vinculados a la experiencia con la Danza Educativa/Creativa.

3. Metodología

Se diseña un estudio de caso para comprender, en cierta medida y dentro del contexto específico del caso, los fenómenos de estudio. La selección del caso se realiza en pos de la integración de la investigación en la propia práctica docente y adoptar el doble rol investigadora/docente (Cochran-Smith y Lytle, 2002). Teniendo en cuenta el marco narrativo de la investigación, donde los relatos de experiencia son la fuente de estudio principal (Connelly y Clandinin, 2009), no se pretende establecer un conocimiento universal objetivable sino identificar cómo se manifiestan los fenómenos de estudio en las personas participantes y aportar una interpretación al problema planteado (Stake, 2007).

Participantes

El grupo participante se compone de 17 chicas y 1 chico, de edades comprendidas entre los 18 y los 35 años, matriculados en la asignatura de Danza Educativa I del plan de estudios de las Enseñanzas Superiores de Pedagogía de la Danza dentro de la materia Didáctica y Metodologías para la enseñanza de la Danza (BOCAM, 2011, p.21). El perfil es diverso en cuanto a la disciplina de la que proceden; danza clásica, danza contemporánea, danza española y flamenco.

El Conservatorio Superior de Danza María de Ávila (CSDMA), es un centro público dependiente de la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid ubicado en la capital de dicha comunidad y que cada año recibe estudiantes de todo el Estado.

Instrumentos de medida

- Diario de campo para registrar observaciones en torno al cuerpo, al clima, a las actitudes o reacciones y algunas reflexiones escuchadas en clase.

- Portfolio de cada participante con reflexiones personales sobre estas cuestiones orientativas: 1) ¿Cómo te has sentido durante las actividades realizadas?, 2) ¿Con qué actividad has conectado de especial forma?, 3) ¿Te has sorprendido con algo durante la sesión de hoy?, 4) ¿Algún momento de la sesión te ha parecido difícil o incómodo?.

- Métodos visuales; fotografías de momentos de clase que sirven para evocar recuerdos, conectar y apoyar el discurso narrativo de la interpretación del análisis de datos (Banks, 2010).

- Entrevista grupal semi-estructurada, donde se reflexiona en torno a: 1) ¿Qué es el conocimiento y cómo se accede a él?, 2) ¿Qué aporta la danza educativa/creativa a la persona? y 3) ¿Qué significado tiene para tí el concepto *diálogo interior*?

Procedimiento

La investigación se llevó a cabo durante el segundo cuatrimestre del curso 2018/2019. El cronograma de la asignatura constaba de 11 sesiones en total, de 3 horas de duración cada una, divididas en dos bloques temáticos diferenciados: danzas históricas/tradicionales y danza creativa. Por el tipo de trabajo que se promueve; actividades mentales complejas como el desarrollo de la inventiva, la capacidad de selección y descarte, la comparación, la transposición de ideas a diferentes lenguajes artísticos y la creación (Haselbach, 1979); la investigación se centró en el análisis de los portfolios correspondientes al segundo bloque temático, 5 sesiones en total.

Previo a la fase práctica, se informa a la directora del CSDMA acerca de la investigación y de que se seguirán los protocolos éticos correspondientes a la misma (Arias y Giraldo, 2011). Durante la primera sesión se informa también al alumnado y se hace llegar el Consentimiento Informado, a través del cual se asegura la confidencialidad de los datos y se informa del contexto, los objetivos, las implicaciones de la investigación, incluida la cesión de imágenes, y la no vinculación de la participación en el mismo para la evaluación de la asignatura. Durante las sesiones se realizan observaciones y se toman notas de campo entorno a sucesos relevantes para la investigación como reacciones, comentarios y actitudes. También se realiza un diario de campo con anotaciones más profundas sobre lo percibido en el aula. Dentro de las tareas evaluables a realizar fuera del aula, se solicita al alumnado la elaboración de un portfolio que sirve también para la recogida de datos sobre cuestiones que conectan con el marco teórico y con el problema de estudio.

En la sesión número 3 del bloque temático II se toman fotografías de la práctica en el aula. La selección de las fotografías se realiza en base a la captación de momentos que reflejen aspectos relevantes de la interpretación de los datos y apoyen la signífica de los mismos.

Por último, se diseña la entrevista grupal, donde se plantean preguntas surgidas tras la lectura de los portfolios y del desarrollo de la investigación. La puesta en común se graba con un dispositivo móvil Xiaomi 4X.

4. Resultados

Muchas narraciones afirman que la persona integra el conocimiento desde fuera por medio de la atención, la toma de conciencia y, sobre todo, de la memorización, acumulación y organización de la información que recibe. El primer día que pusimos en marcha un ejercicio basado en aprendizaje creativo por resolución de problemas observamos:

...Desde el inicio el grupo se ha mostrado desconcertado, tratando de buscar cuál podía ser la respuesta correcta y sin comprender que las interpretaciones podían ser diversas y diferentes unas de otras. (Diario de campo_08/02/2019)

A su vez, la mayoría de los diarios analizados tiene un componente descriptivo y/o repetitivo de lo acontecido y dicho en el aula. Todo esto hace pensar que la mayoría de las personas afrontan el hecho educativo desde una actitud receptora y que no hay, salvo excepciones, una conexión situada con las experiencias vividas.

Por contraste, se destaca el siguiente relato como una posible vía para la interpretación de los procesos que vinculan el aprendizaje significativo con la experiencia corporal donde se comprende “el cuerpo propio como una forma de autoconciencia primordial, anterior a la expresión verbal y al concepto” (Firenze, 2016, p.101).

...por un momento, me comunico con ella a través del movimiento y, sin embargo, mi diálogo interior está más activo que nunca. A diferencia de lo que ocurre en una conversación verbal, en esta actividad se hace necesario y se produce de manera inconsciente la observación atenta de mi pareja. Observo su cuerpo, su movimiento, su intención, su respuesta y, aunque intento adelantarme y predecir su acción para elaborar una respuesta adecuada, me hallo constantemente en el presente siendo lo único real y válido la percepción del instante que acontece. Y es aquí donde hallo el placer. (P.12_ 15/03/2019)

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

Se puede apreciar el profundo vínculo que establece la persona con la vivencia del momento: los sentidos y la acción se instalan en un primer plano, trasladando a un plano posterior las argumentaciones del lenguaje. En relación con las teorías afectivas de la producción del conocimiento, lleva a pensar en un cuerpo que habita ese espacio relacional entre sí y el entorno desde una posición flexible, abierta y dialógica, donde la persona es atravesada por el conocimiento en una dimensión afectiva (Quintas, 2004; Lara, 2015; Vidiella, 2010).

Acerca de la experiencia con la Danza Educativa, ésta se describe como un medio para el autoconocimiento y para la búsqueda y el desarrollo de la propia personalidad.

...también está lo de valorar lo que te gusta y porqué. Eso es lo que creo que hace que nos conozcamos más a nosotros mismos. (P.12_26/04/2019)

...momentos como los que vivimos en la sesión anterior de dar pautas y tener que crear movimientos sin necesidad de utilizar tu propio estilo de baile o incluso algún estilo de baile en concreto. Creo que es muy para el descubrimiento de uno mismo. (P.1_15/03/2019)



Imagen 1. Improvisación sobre kinesfera. Foto de Alba Muñoz

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

A su vez, la conexión con el grupo y las relaciones interpersonales son positivamente valoradas y se observa que el vínculo social es fuente de experiencias placenteras y gratificantes para las personas integrantes del grupo.

... he sentido como he conectado con el movimiento y con el espacio de forma individual y de forma compartida, es decir colectiva. Esta dualidad me permite estrechar lazos con mis compañeros, del mismo modo que permite que consiga conectar conmigo misma mediante una propuesta y de algún modo, de sentirme realizada. (P.6_05/04/2019)



Imagen 2. Masaje colectivo. Foto de Alba Muñoz

...al demostrar nuestra composición a nuestras compañeras ha sido una exploración y una escucha grupal y musical efímera. A todos les ha impresionado la manera que hemos tenido de ligar cada movimiento y cada cambio de cualidad, y pienso que ha sido por lo mismo que acabo de explicar; una escucha de grupo y ningún líder. Por todo esto, he finalizado la composición con muy buena sensación y contento de la experiencia vivida. (P.2_29/03/2019)

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.75>

También emergen cuestiones en torno a la diversidad y la aceptación y valoración de la misma como algo positivo. La diversidad se refleja tanto en los portfolios analizados, como en los procesos creativos acontecidos en clase y en los diálogos surgidos en las entrevistas grupales. En estrecho vínculo, se apunta hacia la importancia de una forma de comunicación respetuosa, desde la escucha y la aceptación de uno mismo y de los demás, para un desarrollo armónico de la diversidad en el aula.

...en las sesiones de danza creativa, no sólo era que la diferencia existía y tú la toleras, sino que hay un espacio para que exista esa diferencia. Por ejemplo cuando creábamos en grupo, realmente estábamos buscando la diferencia, se perseguía esa diferencia. (P12_26/04/2019)

...tolerancia también porque, bueno, ahí te das cuenta de que todos somos diferentes y de que cada uno se expresa de una forma diferente y hay que respetar pues lo que tú dices. No eso está bien o eso está mal, sino que siempre nos expresamos de una manera diferente a otra persona. (P.8_26/04/2019)



Imagen 3. Improvisación sobre kinesfera. Foto de Alba Muñoz

...cuando alguien propone algo y se le escucha, pues ahí está básicamente el respeto por lo que la persona está creando, está pensando porque, para mí por lo menos, y creo que es algo común, algunos más otros menos pero a todo el mundo le da apuro mostrarse entonces para ir poco a poco superando eso entonces es importante el hecho de respetar y aceptar otras propuestas. (P.6_26/04/2019)

...este trabajo sobre la atención hacia las demás personas que comparten un espacio con nosotras más o menos amplio se ve evidenciado en la actividad en la que se proponía una composición grupal en el espacio a través de un soporte pictórico (...) La generación de un espacio para el alcance de un objetivo grupal conlleva la aparición necesaria de un entendimiento, esto es, de un diálogo intrapersonal en el que se toman decisiones. Aparece entonces la incertidumbre, se requiere una escucha atenta y una generosa resolución de conflictos surgidos de diferencias interpretativas personales. (P.12_05/04/2019)

5. Conclusiones

Tras la interpretación de los relatos podemos apuntar a que el significado que adquiere el aprendizaje a través de la experiencia depende de, al menos, estos factores: 1) de la actitud creadora o receptora de aproximarse a la experiencia y 2) del grado de conexión y consciencia que establezca la persona con el momento presente.

El conocimiento que promueve el tipo de experiencia corporal con el que se ha trabajado pone el foco predominantemente en el interior de la persona: el autoconocimiento emerge como elemento fundamental y necesario, siendo éste construido y reforzado por medio de las relaciones socio-afectivas. Las dimensiones `individual y colectiva` del aprendizaje se confirman como fenómenos indisociables y la tensión entre la libertad individual y la uniformidad social (Dewey, 2010) no tiene cabida desde los valores de la escucha, el respeto, la empatía y la aceptación de la diversidad.

El planteamiento inicial del estudio era generar experiencias corporales que estimularan el pensamiento del alumnado sobre los contenidos de aprendizaje desde su propia percepción en relación con las demás personas y el entorno. En este sentido se aprecia, a través de los relatos recogidos, de los comentarios en el aula y de las imágenes, que la experiencia ha `afectado` a más de una persona en el grupo. Sin embargo, la transposición de esa experiencia al plano cognitivo del pensamiento y el lenguaje constituye un proceso más complejo que, salvo algunas excepciones, no se ha podido materializar en profundidad.

Referencias

- Arias, MM. y Giraldo, CV. (2011). El rigor científico en la investigación cualitativa. *Investigación Educativa Enfermería*, 29 (3), 500-514.
- Banks, M. (2010). *Los datos visuales en investigación de cualitativa*. Madrid: Morata.
- Connelly, F y Clandinin, D. (1995). Relatos de experiencia e investigación narrativa. En J. Larrosa, et alt. *Déjame que te cuente. Ensayos sobre narrativa y educación* (pp.11-59) Barcelona: Laertes.
- Cochran-Smith, M. y Lytle, SL. (2002). *Dentro/fuera. Enseñantes que investigan*. Madrid: Akal.
- Dewey, J. (2010). *Experiencia y educación*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Haselbach, B. (1979). Didáctica de la danza. En VV.AA., *Música y danza para el niño* (pp. 65-78). Madrid: Instituto Alemán.
- Ellsworth, E. (2005). *Posiciones en la enseñanza. Diferencia, pedagogía y el poder de la direccionalidad*. Madrid: Akal.
- Firenze, A. (2016). El cuerpo en la filosofía de Merleau-Ponty. *Daimon. Revista internacional de filosofía*, 5, 99-108. <https://doi.org/10.6018/daimon/270031>
- Moreira, M.A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid: Visor.
- Nelson, L.y Smith, N.S.(1984). Interview with Bonnie Bainbridge Cohen on the developmental process underlying perceptual-motor integration. *Contact Quarterly*. (Spr./Sum.), 24-39.
- Stake, R. (2007). Estudios de caso cualitativos. En N. Denzin e Y. Lincoln (Eds.), *Manual de investigación cualitativa. Vol.III*, (154- 188). Barcelona: Gedisa.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

“Punto y coma”. Un proyecto sobre la autolesión, el dolor, la enfermedad y las cicatrices desde el arte

“Semicolon”. A project on self-harm, pain, disease and scars from art

María del Carmen Bellido-Márquez

Universidad de Granada

cbellido@ugr.es**Laura Quesada de la Torre**

Universidad de Granada

amaraschneider@correo.ugr.es

Recibido 15/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Este trabajo trata, principalmente, las autolesiones que han provocado cicatrices en la piel a causa del padecimiento de enfermedades mentales, pero también aborda algunas de estas dolencias, la estética corporal agresiva con el propio cuerpo, las prácticas sexuales violentas consentidas y el arte del cuerpo que lleva a los artistas a causarse daño. El objetivo del estudio es ayudar a las personas que han pasado o pasan por una enfermedad que les lleva a la autolesión, propiciar la comprensión a las que no logran entender o no saben por qué hay otras que se infringen daño a sí mismas, contribuir a aminorar el tabú y estigma social que ello conlleva, dar mayor visibilidad al problema y conseguir la aceptación de las personas que lo sufren. La metodología utilizada es cualitativa, basada en una revisión documental teórica y analítica, además del desarrollo de un proyecto artístico-fotográfico personal, que aplica el arte como medio de expresión y terapia. Los resultados ayudan a las personas que llegan a autolesionarse por diversos motivos o a afrontar su enfermedad, no avergonzarse de ella, buscar ayuda y seguir un tratamiento. También ayudan a hacer comprender al espectador qué hay tras una marca autoinfringida en la piel y a reducir el rechazo social hacia estas personas.

Sugerencias para citar este artículo,

Bellido-Márquez, María del Carmen; Quesada de la Torre, Laura (2021). “Punto y coma”. Un proyecto sobre la autolesión, el dolor, la enfermedad y las cicatrices desde el arte. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), págs. 137-161, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

BELLIDO-MÁRQUEZ, MARIA DEL CARMEN; QUESADA DE LA TORRE, LAURA (2021) “Punto y coma”. Un proyecto sobre la autolesión, el dolor, la enfermedad y las cicatrices desde el arte. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 137-161, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>**Abstract:**

This work mainly deals with self-harm that has caused scars on the skin due to suffering from mental illnesses, but it also addresses some of these ailments, aggressive body aesthetics with one's own body, consensual violent sexual practices and body art that leads artists to hurt themselves. The objective of the study is to help people who have experienced or are going through a disease that leads to self-harm, to promote understanding for those who cannot understand or do not know why there are others who inflict harm on themselves, to contribute to reduce the taboo and social stigma that this entails, give greater visibility to the problem and gain acceptance from people who suffer from it. The methodology used is qualitative, based on a theoretical and analytical documentary review, in addition to the development of a personal artistic-photographic project, which applies art as a means of expression and therapy. The results help people who get to self-harm for various reasons or to cope with their disease, not be ashamed of it, seek help and follow treatment. They also help to make the viewer understand what is behind a self-inflicted mark on the skin and to reduce social rejection of these people.

Palabras Clave: Autolesión, cicatrices, enfermedades mentales, tabú y estigmas sociales, cuerpo, arte

Key words: Self harm, scars, mental illness, social taboo and stigma, body, art

Sugerencias para citar este artículo,

Bellido-Márquez, María del Carmen; Quesada de la Torre, Laura (2021). "Punto y coma". Un proyecto sobre la autolesión, el dolor, la enfermedad y las cicatrices desde el arte. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 137-161, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

BELLIDO-MÁRQUEZ, MARIA DEL CARMEN; QUESADA DE LA TORRE, LAURA (2021) "Punto y coma". Un proyecto sobre la autolesión, el dolor, la enfermedad y las cicatrices desde el arte. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 137-161, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

1. Introducción

Esta investigación trabaja la autolesión, el dolor y las enfermedades mentales como un problema que se debe tratar socialmente y que afecta a muchísimas personas en todas partes del mundo [1] Su desconocimiento popular resulta ser una gran problemática. Por ello se define, inicialmente, la autolesión, se apunta el origen de su motivación y adicción y se destapan los tabús y estigmas que sienten las personas que se autolesionamos o tienen cicatrices en su piel por haberse agredido. También se considera que *Tu cuerpo es un campo de batalla*, según la obra de Barbara Kruger (Martínez, 2008), y las cicatrices que puedes tener en él por autoagresión son un “punto y coma” en la vida, pero que no el final de la misma, sino que habrá en ella nuevas frases y nuevas historias.

Dado que las autolesiones de origen patológico surgen por el padecimiento de enfermedades o trastornos mentales, se abordan cuáles son las características principales del trastorno límite de personalidad, la depresión y el trastorno de la conducta alimenticia.

A su vez, el papel de los sentimientos y la gestión de las emociones es fundamental para la salud mental y el comportamiento social (individual o en grupo) de los individuos. En este trabajo se establece la diferencia entre los dos términos y se comentan las teorías más destacadas sobre las emociones, para poder dar comprensión a su origen y desarrollo dentro de la mente humana y a las respuestas fisiológicas asociada a ellas.

Otro aspecto que aborda este estudio es la práctica de comportamientos sexuales que conllevan agresión física infringida o dolor padecido para lograr sentir placer, siempre bajo el consentimiento mutuo de los practicantes. Estas actividades se encuentran incluidas dentro del grupo BDSM. En estos casos la relación entre placer-dolor puede estar vinculada a través de la mente.

También se atiende la vertiente de que la intervención en el propio cuerpo se ha convertido en una tendencia popular mediante los *piercing*, las dilataciones, los tatuajes, las escarificaciones y las operaciones de cirugía estética desmedidas, que se han convertido en una actividad social en auge, practicada por gusto propio y por lucir una estética que está de moda.

Además, la autolesión infringida en público, filmada o fotografía ha sido la base de muchas *performances* del Accionismo vienés y del *Body Art* (Thomas, 2014) en las que el dolor, la resistencia corporal, los límites de supervivencia, etc. han generado obras en las que sus autores han usado sus propios cuerpos como material para transmitir sensaciones y hacer llegar al espectador mensajes sobre la metáfora corporal del individuo, su presencialidad física en la vida, su cuerpo como objeto de arte, venta, manipulación y exhibición y sobre su resistencia, vulnerabilidad y denigración como acción artística.

La parte práctica de esta investigación presenta un proyecto formado por una serie de fotografías de autor [2] que pretenden buscar una ayuda en nosotros mismos frente a experiencias vividas de esta índole, hacer reflexionar al espectador sobre el tema de estudio, ayudarlo a entenderlo, informar a la sociedad de esta problemática, dar visibilidad a este hecho y auxiliar a las personas afectadas para que se conciencien de que deben aceptar sus problemas y dejarse ayudar por profesionales expertos y seres de su confianza. Además, con ello se pretende dar a entender que no hay que avergonzarse de las marcas que alberga piel de cada uno y no hay por qué esconderlas. Para el restablecimiento de estas personas, el arte, unido a la medicina y la psicología, puede ser una muy buena forma de superación, de terapia y de reconocimiento individual y público, ya que puede lograr que la persona afectada deje de infravalorarse, se sienta mejor consigo misma, gestione sus emociones y mejore sus relaciones con los demás.

2. Objetivos

Esta investigación nació de la superación y la resiliencia, porque la negación y el desconocimiento puede hacer muchísimo daño a quienes padecen estas enfermedades o que simplemente, realizan acciones contra sí mismas y se niegan a recibir ayuda profesional, se ocultan e, incluso, se aíslan socialmente por no sentir rechazo, ante lo que esconden sus cicatrices, siendo éstas solo secuelas que no hay que esconder.

Los objetivos generales son:

1. Dotar de mayor visibilidad a las enfermedades mentales a través del arte y expresar cómo quieren ser consideradas y aceptadas las personas con estas patologías.
2. Facilitar socialmente la manera de comprender la disputa que cada día lideran las personas que sufren trastornos mentales y auxiliarlas para que pasen de la autolesión a controlar y superar esta adicción.
3. Auxiliar a las personas que ocultan sus enfermedades mentales por temor al rechazo social y hacerles comprender que no deben sentir avergüencen de sus cicatrices.
4. Modificar positivamente la manera de apreciar las cicatrices por autolesión que poseen algunas personas por aquellas que no las tienen.

Otros objetivos más específicos:

1. Realizar un ejercicio de autoayuda y aceptación personal de la forma de ser y de las cicatrices por autolesiones que se posean.
2. Conocer las patologías que derivan en la autolesión, las prácticas corporales agresivas que se llevan a cabo en la sociedad por placer o estética y las líneas artísticas que han practicado la autolesión o agresión corporal como acción o *performance*.

3. Metodología

El tipo de metodología utilizada es cualitativa teórico-práctica-artística; se basa en el análisis de documentación científica que relaciona temas de la ciencia y las Bellas Artes y que cuenta con una parte de experimentación que pone en práctica la Fotografía, concretamente en el autorretrato de partes del propio cuerpo. Por lo que dicha metodología también cuenta con la elaboración de un trabajo artístico personal propio, que aborda el estudio de forma plástica.

Para la parte teórica se han consultado referentes bibliográficos (texto e imágenes), como diccionario de términos, documentos de tipo médico, psicológico y artístico. También se han analizado las obras de artistas que han trabajado con su cuerpo. Todo ello ha generado una visión generalizada del tema y una serie de deducciones que se reflejan en las conclusiones finales.

Para la realización de la parte práctica, el material empleado en el desarrollo del proyecto artístico ha sido el estudio de las cicatrices del propio cuerpo de unas de las autoras de este texto (Laura Quesada). El método ha sido el análisis del cuerpo y las señas que tiene su piel producidas por la autolesión, fruto de las enfermedades mentales padecidas, además del análisis de la evolución de su comportamiento mental, desarrollado a partir de crisis vividas. Para ello esta autora ha tomando fotos de las cicatrices que cubren su cuerpo para poder dar visibilidad a su problema, que también es una evidencia en muchas personas de la sociedad actual. De este modo, se emplea la arteterapia como método psicológico-artístico para facilitar la expresión sobre esta temática, ayudar a superarla o a sobrellevarla personalmente, ofrecer ayuda a los demás y favorecer la comprensión social.

La cámara digital utilizada para la toma de las imágenes ha sido del modelo a Nikon 5100, complementada con objetivo de la marca Nikon DX AF-S NIKKOR 19-55MM 1:3.5-5.6 GII ED. Las fotografías han sido editadas en Photoshop.

La dimensión de las imágenes es de 23'8 x 17'4 cm y tienen una resolución de 300.p.p.p. Las fotografías finales del trabajo se presentan en blanco y negro y tienen su punto de interés en las cicatrices. Este acabado y composición de las imágenes es para conseguir un aspecto íntimo de las mismas que favorezcan el centrar la mirada en las lesiones retratadas e invertir su rechazo social hacia su aceptación de la sociedad. Para su presentación física serán enmarcadas sin cristal, dado que éste sería un obstáculo interpuesto entre la autenticidad de la autolesión y el observador. Las fotos impresas (en futuras exposiciones) irán expuesta con un *passe-partout* de color PANTONE #941923, que es similar al “rojo sangre”, el cual representará la que hubo en dichas cicatrices cuando estuvieron sin sanar, además de mostrar el contraste tonal entre el rojo y el B/N de las fotografías.

4. Desarrollo

4.1. Autolesión, enfermedad y emociones

4.1.1. Autolesión

La autolesión es entendidas en este proyecto como la acción de provocarse un daño físico interno o/y externo de forma intencionada sin buscar llegar a la muerte mediante la práctica de arañazos, golpes, cortes, tirones del pelo, mordiscos, mutilaciones de la piel, quemaduras, ingesta de sustancias adictivas, etc.

Las personas que se autolesionan lo hacen, entre otras cosas, porque el dolor emocional que sienten es tan fuerte que necesitan un dolor físico que les haga olvidar por momentos el primero. Esto es una forma de sentir que pueden manejar sus emociones.

Otra de las causas más frecuentes, es sentir que se vuelve a la realidad en un episodio de disociación en el que el individuo pierde la capacidad de identificar qué es real y qué no lo es, se siente como en un sueño, por lo tanto, necesita saberse vivo [...], que lo que está viviendo no es un sueño. (Quesada, 2020, p. 14)

También, estas personas podrían enajenarse pensando que se trata de un estado virtual y “con los cortes buscan franquear este abismo [...] en busca de un retorno” (Castro y Troncoso 2005, p. 5). Y:

Aunque pueda resultar extraño para el lector, la autolesión no está relacionada *per se* con un intento de suicidio, aunque su práctica suponga una amenaza potencial para la vida. [...] la autoagresión es más bien un método de superación, que surge cuando una persona ha agotado el resto de medios posibles para manejar un estado de ánimo que le resulta insufrible y no puede exteriorizar de forma verbal (Garrido, 2016, p. 12).

Al autolesionarse, el individuo experimenta, de forma momentánea, un estado de éxtasis y alivio que le aísla del sufrir emocional. Esto se puede convertir en una adicción. Concretamente, en la automutilación el cuerpo humano genera unas endorfinas cuando se producen cortes en su piel que terminan provocando adicción y, con el tiempo, la persona en cuestión desarrolla una tolerancia que infiere que tenga la necesidad de hacerlos sobre sí misma cada vez más profundos para conseguir sentir lo que sentía al principio de llevar a cabo esta práctica.

Los individuos que se autolesionan se suelen sentir estigmatizados por utilizar el lenguaje del dolor para expresarse (Mosquera, 2008) y consideran que su problema es un tabú para la sociedad. Algunos muestran sus cicatrices como modo de superación, –lo que a otros ajenos a este hecho les parece un gesto para llamar la atención– (García, s. f.), mientras que hay quienes las ocultan bajo la ropa. En cualquier caso, se necesita atención médica para superar este problema, pero los afectados pueden negarse a recibir tratamiento por temor al rechazo o la estigmatización social causada por el desconocimiento de las enfermedades que las generan, no valoración del problema, desconfianza en la persona afectada, etc., esto lleva a estos enfermos a sentirse culpables de su padecimiento, a la autorreclusión o a desarrollar conductas poco sociales, que pueden evitarse con la adecuada inclusión social y la visión normalizada de estas patologías. Incluso, es más el dolor que siente el enfermo por el rechazo que por la enfermedad, por ello es necesario cambiar el estereotipo de las personas con enfermedades mentales, replantear este concepto, cuestionarlo e intentar cambiarlo, porque «el auténtico “monstruo” es la enfermedad y no la persona que la padece» (Quesada, 2020, p. 21).

La ayuda médica, la visualización del problema, la desestigmatización y la aceptación propia del afectado son las vías para empezar su recuperación y eliminar la censura o aversión social. El arte ayuda a exponer públicamente estos hechos y a cambiar su significado. Como ejemplo se pueden consultar los trabajos artísticos de Toby Allen (*The Mental Illness Monsters*), con trastorno de ansiedad social, y de Sawn Coss, con trastorno de límite de personalidad.

4.1.2. Enfermedades mentales

Es amplio el listado de enfermedades mentales que pueden llevar a la autolesión, entre ellas destacamos las tres siguientes:

a. El trastorno límite de personalidad (TLP), es un padecimiento caracterizado por sentir conflicto en la gestión de las emociones. Las personas que padecen TLP no controlan bien sus emociones, no saben sobrellevarlas ni identificarlas.

Esta dificultad provoca cambios de estado de ánimo, impulsividad e inestabilidad, problemas de autoimagen, y relaciones interpersonales inestables. El resultado combinado de vivir con trastorno límite puede manifestarse en un comportamiento destructivo como la autolesión (cortes) o los intentos de suicidio. (National Alliance on Mental Illness, 2000, s. p.)

Las personas afectadas por esta patología suelen tener periodos intensos de emociones en los que el estado de ánimo puede ser de depresión, irritabilidad, ansiedad, ira inapropiada, síntomas disociativos, etc. (National Alliance on Mental Illness, 2000, s. p.).

b. En la depresión el síntoma más característico es sentir tristeza, sentimientos de fracaso culpa o desesperanza hacia el futuro y tener un llanto periódico. Una persona deprimida siente nerviosismo, que no hace bien las cosas y todo le sale mal, que no cuenta con el afecto o la aprobación de los demás, que está falta de fuerza, que la apatía es generalizada y, también padece hipersomnia o insomnio. La depresión es una fase en la que la persona se encuentra muy baja de ánimo y voluntad. Dentro de esta afección se distinguen dos clases: exógena (generada por causas corporales externas) y endógena (originada por causas internas). En el caso del arte, la artista Laura Hosped realizó una serie de fotografías de autorretratos de sí misma mientras estaba ingresada en un hospital psiquiátrico por depresión tras un intento de suicidio. Estas fotos seriadas, tituladas *UCP-UM-C*, son un buen ejemplo de esta enfermedad vista por el propio sujeto.

c. El **trastorno de la conducta alimenticia** (TCA) está dividido por grupos y entre las enfermedades más comunes se encuentran la anorexia y la bulimia nerviosas. En la primera la persona deja de consumir alimentos regularmente y puede llegar a vomitar lo poco que consume, en la segunda suele tener periodos en los que come compulsivamente, después suele sentir culpabilidad y provocarse el vómito.

Estas patologías son sufridas por muchísimas personas, pero principalmente afectan a mujeres jóvenes y adolescentes (Associació contra l'Anorèxia y la Bulímia, s. f., s. p.). Entre los géneros: “Las mujeres se autolesionan más con cortes, los hombres con quemaduras” (Fleta, 2017, p. 38).

Entre las causas de riesgo que provocan estas enfermedades “Existen factores de tipo genético, psicológico, sociocultural, familiar y personal (Associació contra l'Anorèxia y la Bulímia, s. f., s. p.). En ellas está presente una baja autoestima que hace que el enfermo se sienta insuficiente, imperfecto o incapaz de realizar determinadas labores y esto induce en él sentimientos de rechazo, de culpa, inferioridad, etc. , que provocan la autolesión (Knightsmith & Padierna, 2016).

Una artista que practica el vómito para hacer sus obras es Millie Brown, que pinta sus lienzos vomitando sobre ellos pinturas de colores que previamente ha ingerido (García, 2017, s. p.) como en la obra *Rainbow body* (2007).

4.1.3. Sentimientos y emociones

Los sentimientos son estados de ánimo hacia una persona, hecho o cosa generados por el pensamiento en las personas, que pueden permanecer en ellas en el tiempo. En cambio las emociones se acostumbran a “definir como un complejo estado afectivo, una reacción subjetiva que ocurre como resultado de cambios fisiológicos o psicológicos que influyen sobre el pensamiento y la conducta” (Corbin, 2020, s. p.).

Entre las teorías más importantes de las emociones hay diversas orientaciones: fisiológicas, neurológicas y cognitivas. [...] Las teorías fisiológicas sugieren que las respuestas intracorporales son las responsables de las emociones. Las teorías neurológicas proponen que la actividad en el cerebro llevan a respuestas emocionales. Y, finalmente, las teorías cognitivas argumentan que los pensamientos y otras actividades mentales juegan un papel esencial en la formación de las emociones (Corbin, 2020, s. p.).

Entre estas teorías está:

a. La teoría evolutiva de las emociones de Charles Darwin, que defiende que éstas son respuestas a los estímulos y las vivencias. El sistema nervioso autónomo produce actividades fisiológicas corporales, a partir de las que surgen emociones que nos ayudan a sobrevivir y evolucionar (Fernández, s. f.).

b. La teoría de la emoción de-Lange es fisiológica y determina que es el estímulo sensorial el que genera la emoción y no al contrario, lo que significa que al llorar se siente desconsuelo (LeDoux, 1999), (Fernández y Ortega, 1985).

c. La teoría de la emoción de Cannon-Bard defienden que las emociones surgen cuando el cerebro recibe un estímulo que provoca respuestas fisiológicas, a la vez que recibe una señal emocional y que ambas ocurren al mismo tiempo (Ruiz, s. f.), es decir, llorar y sentir tristeza se producen a la vez.

d. La teoría de Schachter-Singer postula que el estímulo cerebral provoca una reacción fisiológica que de manera cognitiva etiqueta el cerebro de forma que puede hacer sentir diferentes emociones (sientes alegría y ríes o lloras a la vez o separadamente).

d. La teoría de la evolución cognitiva antepone el pensamiento o secuencia de sucesos a la provocación del estímulo y esto da lugar a una emoción (piensas que estás solo en el mundo, sientes tristeza y lloras).

-Por último, **la teoría del feekback facial** relaciona las emociones con las activación de los músculos de la cara (si se hacer por sonreír, se lo pasa uno mejor) (Corbin, 2020, s. p.).

En todo caso, el estudio de la inteligencia emocional está tomando más auge en la actualidad y determina que en su desarrollo radica el bienestar emocional, gracias al autoconocimiento personal y la educación en la diferencia (Macaya, 2016, p. 14), la empatía, las buenas relaciones de la persona en la sociedad, el trabajo o el deporte (Corbin, 2020).

Existen también artistas que abordan las emociones como concepto en sus obras, tal es el caso Ahmed Award, que presenta dibujos con metáforas gráficas de las emociones que experimentan las personas cada día y que son indescriptibles, como “te quiero con toda mi alma”, *Don't let go*, trabajo que este autor muestra con una ilustración digital en la que una mujer y un esqueleto se abrazan.

4.2. El placer a través del dolor y la dominación de la estética

4.2.1. Dolor como placer: BDSM

BDSM son unas sigla que aluden a la realización de prácticas eróticas violentas, pero consentidas libremente y que son consideradas un estilo de vida en algunos casos. Este término está formado por la combinación de las iniciales de las palabras disciplina, *bondage*, **sadismo**, masoquismo, sumisión y dominación, -nombres de este tipo de prácticas- (*ABC cultural*, s. f.). En ellas suele haber personas sumisas, que dan su consentimiento, y personas dominantes, por lo que no se trata de abuso o violencia al estar de acuerdo ambas tipos de personas en el rol que desempeñan en cada momento.

El placer sexual que surge del dolor puede provenir de la experiencia emocional a la que esté asociado o provoque, unida a la corporal. Un dolor no excesivamente fuerte puede conformar un estímulo de placer y experimentar que éste aminora o que se tolera, puede provocar bienestar. Y si este dolor se puede soportar o controlar, también puede llegar a ser un modo de practicar juego sexual y de sentir placer (Gómez, 2015).

4.2.2. Moda corporal: piercing, dilataciones y escarificaciones

La dominante estética corporal actual lleva a muchas personas a someterse a sesiones de prácticas corporales decorativas que se realizan padeciendo dolor físico y que son soportadas por puro afán de alcanzar belleza dentro de una tendencia de moda (Anton & Gröning, 1997). Aunque estos hábitos tienen orígenes ancestrales en determinadas tribus, han trascendido a la actualidad en un proceso de apropiación cultural (Martínez, 2008).

Los *piercing* permiten insertar en el cuerpo agujereado piezas de joyería. También los hay microdermales, que se colocan bajo una fina capa de la piel. Esta práctica se conoce como *Body Piercing*. Las dilataciones consisten en perforar la piel y dilatar el orificio al máximo colocando piezas. En esta destreza se encuentra Joel Miggler, que posee el Guinness Word Records al ser la persona que tiene el mayor número de dilataciones hechas en su rostro en todo el mundo

Al arte del tatuaje se le atribuye un valor mágico, simbólico, identificador y, actualmente, estético, y se ha convertido en la modalidad artístico-estética de hacer dibujos de tinta bajo la epidermis de la piel. El artista David Pérez (Guatemala), realizó un proyecto (*Sin Título*, 2005) en el que identificó a las personas que así lo quisieron tatuando en sus brazos su nombre y un número registrado para disminuir el número de personas que son enterradas sin determinar su identidad tras su asesinato por conflictos fronterizos en el Caribe (Haití-República Dominicana). Igualmente, Santiago Sierra realizó la obra *Línea de 160 cm tatuada sobre cuatro personas* en

la que tatuó con una línea horizontal continua las espaldas de unas prostitutas a las que pago con droga y *Línea de 250 cm tatuada sobre seis personas* en la que también tatuó lo mismo a un grupo de hombres cubanos a los que también pagó con dinero.

Las escarificaciones se realizan mediante una herida producida en la piel intencionadamente que cicatriza en forma de queloide. Suelen tener su origen en tribus indígenas que diferencian así a los hombres de las mujeres y que con estas prácticas confieren poder y nivel social a los individuos que las poseen, además de denotar valor y fertilidad en ellos. Pero nuestra sociedad actual ha adoptado esta cultura, despojándola de su significado simbólico y utilizándola como algo meramente estético.

También existen otras intervenciones corporales como la “disfobia” o adicción a la cirugía estética y los bótox para evitar el envejecimiento o para cambiar el físico. En este sentido destaca Pixee Fox, que se realizó más de 200 cirugías estéticas para parecerse al personaje de Disney llamado Jessica Rabbit; a Jordan James Parke, que se realizó diferentes intervenciones en los labios, frente y pómulos para asemejarse a Kim Kardashian, y a Henry Damons, que se realizó múltiples modificaciones corporales para tener parecido con Red Skull, un villano de Marvel. Otra práctica estética es la bifurcación de la lengua, como se ha visto en Erik Sprague.

Este tipo de arte corporal se ha convertido en una moda en el que el individuo la elige, incluso la paga, aceptando la lesión que sufre su cuerpo por simple estética, lo que implica el sometimiento a una tendencia que conlleva dolor y agresión física por conseguir un objetivo de identidad, singularidad o cumplimiento con los cánones de belleza actual.

4.3. El cuerpo como objeto del arte

Hablar del cuerpo en un momento marcado por la transición y los cambios sociales y virtuales es algo muy complejo. Las renovaciones de la sociedad, la nueva concepción del cuerpo, de la expresividad física, del tiempo real y del espacio han hecho de él un objeto vivo y activo, que se modifica por sí mismo y que puede ser intencionadamente modificable. Ya no se le puede considerar como en la Edad Media (un don sagrado, que poseía un alma), pues el interior del cuerpo se vea diario y también se interviene directamente en su modificación exterior. Existe la idea de cuerpo colador, en el que todo transcurre y que es el objeto que genera la presencia de la persona que está viva, además de condicionarle su bienestar.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

El arte no es ajeno a estos hechos y formas de entender la vida y desarrolla sus propias obras con artistas como Barbara Kruger, que en su obra *You body is a battleground* (*Tu cuerpo es un campo de batalla*, 1989) denuncia que la mujer es una víctima del sistema patriarcal, el cual la cosifica. Y lo hace utilizando una fotografía de una modelo en blanco y negro que divide en dos secciones (positivo y negativo) y que interviene con las palabras del título del trabajo, a modo de spot publicitario. Esta pieza tiene un mensaje feminista, pero en esta trabajo se ha extrapolado su significado y se ha entendido su título como clave para considerar el cuerpo como material de lucha.

El cuerpo llevado al límite de la supervivencia es una práctica que David Nebreda ha realizado encerrándose durante 20 años mientras padece esquizofrenia, fotografiando su cuerpo con altos niveles de maltrato y desnutrición para expresar visualmente el sufrimiento que le genera esta enfermedad mental, como puede verse en su obra *El espejo, la ceniza y el alfa quemada en la frente*, 1989.

La práctica artística performativa unida al *Body Art* está representada por Marina Abramovic, que experimenta con su propia resistencia, entereza y sensibilidad corporal-emocional, unida a la complicidad del propio espectador que presencia las obras o participa en ellas. Entre sus trabajos destacan *The lips of Thomas* (1975) en la que cortó su vientre con una acuchilla dibujando en él una estrella de cinco puntas ensangrentada y *Ritmo 5*, *Ritmo 2* y *Ritmo 0* (1973-1974). En ellas acciones Abramovic “exploró el dolor y la resistencia de la audiencia” (Arranz, 2016, s. p.). En *Ritmo 5* se autolesionó con diversos cuchillos las manos, extendidas sobre un tablero, al realizar pinchazos rítmicos sobre esta base y llegar a practicar cortes en sus dedos. En *Ritmo 2* (1974) exploró con el estado del subconsciente y la conexión entre su mente y su cuerpo, administrándose un medicamento para la catatonía, que le provocó fuertes convulsiones, y después un fuerte ansiolítico, que relajó su mente y mantuvo presente su cuerpo. En *Ritmo 0* (1974), colocó sobre una mesa 72 objetos que podrían causarle dolor o provocarle placer. El público podía coger cualquiera de ellos, a su elección, y aplicarlos en el cuerpo de la artista y tras 6 horas de duración de esta *performance* Abramovic resultó agredida, manoseada e intimidad por dicho público. “Con esta *performance* la artista concluyó la investigación con su propio cuerpo abordando lo mucho que nos afecta y cohibe la respuesta de otros ante nuestras acciones, tratando temas como lo ajeno, la tiranía, la dominación y el sentido de superioridad” (Arranz, 2016, s. p.).

Otra forma de infringir autolesión con sentido artístico es la concepción de que el cuerpo es una metáfora en forma de espejo de las aspiraciones humanas, la materialización de los deseos personales y un símbolo social de personalidad e identidad frente a los demás. En esta corriente de pensamiento artístico se encuentra Gina Pane y Günter Brus. Pane es una artista destacable en el *Body Art* y la autolesión. En su *performance Psyché* (1974) se realizó unas heridas mediante cortes hechos en su vientre, uno en horizontal y otro vertical, de tal forma que el ombligo quedó como punto central y de unión entre ambas líneas trazadas, que “Aluden al carácter procreador del vientre femenino, a la fusión del cuerpo de la mujer con la figura de la madre, ya que el ombligo es el canal básico de relación y alimento con el feto, y al rol maternal de la mujer” (Arranz, 2016, s. p.). Esta artista ha llevado su cuerpo a los límites, como pudo verse en *Acción sentimental* (1973) en la que hizo un corte en la palma de su mano, permitiendo que la sangre resbalara a lo largo de sus dedos. También en 1975, en su obra «“Le corps presentí” requirió un corte en la parte superior de su pie y mientras caminaba, dejaba un rastro rojo por donde pasaba» (Sanguino, 2016, s. p.).

Por su parte, Günter Brus trabajó dentro del Accionismo vienés. “Realizó una serie de acciones con su cuerpo como elemento central de intervención, intentando una transgresión radical de todo tipo de prohibiciones convencionales en torno a él, al sexo y a la superación de los tabúes” (Sanguino, 2016, s. p.). Él entendió su cuerpo como una naturaleza muerta sobre el que hacer rituales y provocar la catarsis colectiva. Sus obras a destacables son “*Automutilación I, II y III* (1965), *Acción 17 – Destrucción de la cabeza* (1966) y *Acción 30, 33 y 34 – Estrangulamiento* (1968)” (Masdeartecom, s. f., s. p.). “Con la automutilación, que tiene carácter simbólico, pero presenta claras incursiones en lo real, el austriaco buscaba mostrar la degradación infligida diariamente al cuerpo” (Sanguino, 2016, s. p.). Sus *performances* fueron cada vez más violentas, llegando a eliminar el maquillaje de su piel que al principio usaba, bebiendo su propia orina y untándose con sus propios excrementos. En su última acción, *Prueba de resistencia*, llevó a los límites la automutilación y esto casi acaba con su vida. Realizó esta obra, preparándola de forma minuciosa para terminar con esta etapa creativa de su vida y, de este modo, manifestar la vulnerabilidad humana.

Para otros autores “El cuerpo se convierte en el instrumento que puede sufrir, ser agredido o dispuesto a consciencia del propio artista” (Aguilar, 2020, s. p.) para llevarle a los límites de supervivencia, como el caso de Chris Burden, que pidió a un amigo que le dispara en nombre del arte en su obra *Shoot* (1971), de la que dijo que “en aquel momento el era una escultura (Lampkim, 2018, s. p.); Bruce Loudon, quien “se ha quitado diversas partes de su cuerpo como la lengua” (Sanguino, 2016, s. p.) o Rudolf Schwarzkogler, en cuyas obras se incluía como ingrediente principal el dolor, la mutilación y la muerte.

También el artista He Yunchang realiza *performances* contra el régimen autoritario chino como *Un metro de democracia* (2010) o *Temporada de floración: nieve en junio*, 2015, en la que un espectador frotó su piel con papel de lija, conmemorando así los eventos sucedidos en la Plaza de Tiananmen en 1989. “Obras como estas revelan una historia en China de rituales chamánicos. También hacen referencias a las filosofías taoístas de la libertad individual, y a los pensadores occidentales” (Sanguino, 2016, s. p.).

En la cirugía plástica y el arte se encuentra Orlan, quien se realizó nueve operaciones en su cara, con las que “quiso reunir los atributos de Venus, Psique, Diana, Europa y la Mona Lisa en su rostro” (Barba, 2017, s. p.). Ella trata estas intervenciones como *performances* artísticas, ya que las diseña, además de “controlar y comentar cada parte de la operación, debido a que exige anestesia local, no general” (Barba, 2017, s. p.).

Otro tipo de autoagresión corporal artística que ha llevado el cuerpo intervenido situaciones de alto riesgo lo realizó Arahmaiani, autora indonesia que aborda temas relacionados con la postergación y el crimen sufrido por las mujeres. En su obra *Human Love* (2003) se sometió a una situación extrema en la que se situó bajo agua sin respirar por largos minutos con la palabra “*Love*” escrita en su frente, como queriendo expresar que el amor humano ahoga si no se desarrolla en igualdad de condiciones y libertad absoluta.

En la línea que tratamos, existen otros artistas como Pierre Pinoncelli, Wafaa Bilal, Hermann Nitsch, Abino Byrollo o Otto Mühl. Habiendo realizado este recorrido, podemos entender que estos artistas:

Representan el sufrimiento cotidiano del cuerpo contemporáneo y los límites físicos y metafísicos que puede soportar. La experiencia corporal del dolor y el sufrimiento les sirve como fuente de conocimiento y aprendizaje. Pretenden liberar al cuerpo de su aislamiento perceptivo, sensorial y emocional, e investigan sobre su vulnerabilidad, sus pulsiones internas y su grado de tolerancia al dolor. Representan cuerpos desmembrados y mutilados, así como transforman el cuerpo en superficie pictórica y sustituyen el lápiz por objetos cortantes que dejan sobre la piel las líneas sangrantes del dibujo corporal. (Pastor, 2016, s. p., citado por Arranz, 2016, s. p.)

5. Proyecto artístico personal “Punto y coma”

“Punto y coma” es el proyecto artístico que se desarrolla en esta investigación ¿Por qué punto y coma? El punto y coma es un signo de puntuación que indica una pausa en el texto escrito mayor que una coma, pero menor que un punto. Esta marca tatuada en la piel simboliza la esperanza para las personas que pasan por la autolesión, etc. “Este símbolo es el resultado del Project Semicolon, iniciado en 2013 por la activista Amy Bleuel [...] El punto y coma simboliza un comienzo de otro capítulo en la vida, en lugar de terminarla con un punto” (CDT, 2017, s. p.). Este grafismo ha sido tatuado en muchas personas, que muestran en sus pieles que han pasado por la depresión, el pensamiento suicida, las adicciones o la autolesión. En este último caso, lo hacen sobre sus cicatrices para indicar que aquello ya está superado.

La justificación del proyecto radica en que ante dos cicatrices corporales: una generada por una intervención quirúrgica y otra producida por una autolesión ¿por qué una puede verse y no provocar rechazo y, sin embargo, la otra lo provoca? Esto se debe al tabú social que existe respecto a ello. Por esta razón se ha tratado este tema, para intentar romper los estigmas de las personas que tienen esta problemática y que este proyecto pueda ayudarles, además de hacer entender a la sociedad el porqué hay personas que tienen marcas en la piel por autoagresión y que éstas cicatrices no son mas que unas señales de superación de una enfermedad. La autora de este proyecto artístico ha tenido que ocultar sus cicatrices y sentir vergüenza, pero, gracias a la terapia y autosuperación, ha aprendido a quererlas, aceptarlas y a verlas como lo que son: unas marcas de una enfermedad, de una guerra, de una batalla contra una misma que se ha logrado ganar.

El resultado final de esta práctica artística comprende una serie de seis imágenes (figs. 1-6) en las que se muestra el rastro de la enfermedad en la piel, con un sentido de superación y aceptación emocional y física de la misma.



Figura 1. Laura Quesada, Punto y coma, 2020. Fotografía, 17'4x23'8cm. Fuente: la autora

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>



Figura 2. Laura Quesada, Punto y coma, 2020. Fotografía, 17'4x23'8cm. Fuente: la autora



Figura 3. Laura Quesada, Punto y coma, 2020. Fotografía, 23'8x17'4cm. Fuente: la autora



Figura 4. Laura Quesada, Punto y coma, 2020. Fotografía, 23'8x17'4cm. Fuente: la autora

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>



Figura 5. Laura Quesada, Punto y coma, 2020. Fotografía, 17'4x23'8cm. Fuente: la autora



Figura 6. Laura Quesada, Punto y coma, 2020. Fotografía, 17'4x23'8cm. Fuente: la autora

6. Conclusiones

Con esta investigación se ha podido dar visibilidad a las enfermedades mentales y, aunque no sea toda la necesaria, ha contribuido a visibilizar una problemática que es padecida por una gran número de sujetos, los cuales quieren ser considerados como “personas” y no como “enfermos”, y que la enfermedad no vaya por delante de sus valores y capacidades humanas.

También ayuda socialmente a comprender mejor la disputa diaria que padecen las personas afectadas por enfermedades de la mente. Además, puede socorrer a las que las padecen y sienten miedo a ser rechazadas socialmente por este tipo de dolencias, para no sentirse avergonzadas de tener cicatrices por haberse autolesionado e, incluso, les puede ayudar a estar orgullosas de tener vestigios de lo que fue su batalla con la enfermedad y evocar en ellas la reminiscencia de un tiempo en el que lucharon por tener una mejor manera de ver la vida.

Este trabajo ayudará a las personas que se autolesionan a cuestionarse si no hay otra forma mejor de manifestar sus frustraciones y que el arte es un recurso recurso para apaciguar sus emociones y controlar sus sentimientos.

El arte también puede ayudar a minimizar o eliminar la autolesión porque ofrece una vía de comunicación que, sin usar las palabras, puede desahogar a la persona en un estado de crisis mental o emocional, pero que también hay artistas que usan la autolesión para mostrar su forma de hacer obras y personas que practican conductas violentas por placer o agreden su cuerpo con sentido estético.

El proyecto artístico personal expuesto puede ser comprendido de varias formas por parte del espectador, pero se espera que ayude a observar las cicatrices por autolesión sin tabú y como algo que no se debe ocultar para pensar que son parte de la persona que las tiene, que están en el mapa de su cuerpo, que son su diario escrito, su cuaderno de bitácora de un camino recorrido con mucha dificultad y que no deben hacer que la persona que las tiene sufra vergüenza o rechazo.

Este proyecto ayuda personalmente a la aceptación del yo, con sus puntos fuertes y sus puntos débiles como los de cualquier persona, y el compartir estas inquietudes hace crecer en salud, en seguridad y en confianza avanzando cada día en ello.

7. Notas

[1] Esta investigación ha sido producida a partir del TFM de Laura Quesada de la Torre, que ha sido tutorizado por María del Carmen Bellido Márquez.

[2] El proyecto artístico “Punto y coma” es obra personal de Laura Quesada de la Torre y ha sido tutorizado por María del Carmen Bellido Márquez.

8. Agradecimientos

Departamento de Escultura de la Universidad de Granada dentro de los Proyectos Fin de Grado del Curso 2019-2020. HUM-450. Y Programa de i+D+i Acis & Galatea Actividades de Investigación en Mitocrítica Cultural proyecto de investigación cofinanciado por la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad Autónoma de Madrid y el Fondo Social Europeo de la Unión Europea, ref. S2015/HUM-3362.

Referencias

- ABC cultural (s. f.). ABDSM. *ABC cultural*. Recuperado de https://www.abc.es/bienestar/psicologia-sexo/abci-bdsm-202001301234_noticia.html?ref=https:%2F%2Fwww.google.com%2F
- Aguilar, N. (2020). El bodyart y la automutilación. *Visual Aggression*. Recuperado de <https://visualaggression.com/art-design/bodyart-autoflagelacion-mutilacion-castracion/>
- Anton, F. & Gröning, K. (1997). *Decorated Skin: a World Survey of Body Art*. London: Thames and Hudson.
- Arranz Raso, P. (2016). *El cuerpo. Una visión a través del arte* [TFM]. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona, Máster en Danza Movimiento Terapia.
- Associació contra l'Anorèxia y la Bulímia (s. f.). *¿Qué son los trastornos de la conducta alimentaria?* Recuperado de <http://www.acab.org/es/que-son-los-trastornos-de-la-conducta-alimentaria>
- Barba, S. (2017). *La cirugía plástica como performance: Orlan*. Recuperado de <https://www.letraslibres.com/mexico/arte/la-cirugia-plastica-como-performance-orlan>
- Corbin, J. A. (2020). *Psicología Emocional: Principales Teorías de La Emoción*. Recuperado de <https://psicologiymente.com/psicologia/psicologia-emocional>
- Castro, E. y Troncoso, J. L. (2005). La virtualización del cuerpo a través del “Cutting” y Body Art Performance. *Athenea digital*, nº 7, primavera, págs. 1-8. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. DOI: <file:///Users/juanmunoz/Downloads/34182-Texto%20del%20art%C3%ADculo-34113-1-10-20060316.pdf>
- CTD (2017). Los 40, *Punto y coma: el tatuaje que oculta las emociones de muchos jóvenes*, 2017. Recuperado de https://los40.com.mx/los40/2017/04/20/moda/1492718079_202260.html
- Fernández Berrocal, P. (s. f.). Darwin y el misterio de las emociones. *Uniciencia*. Málaga: Facultad de Psicología de la Universidad de Málaga, Laboratorio de emociones de la UMA. Recuperado de <http://emotional.intelligence.uma.es/documentos/PDF28Darwin.pdf>
- Fernández Dols, J. M. y Ortega Ruano, J. E. (1985). Los niveles de análisis de la emoción: James, cien años después, nº21, págs. 24-56. *Estudios de Psicología*. Universidad

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

Autónoma de Madrid. Recuperado de file:///Users/juanmunoz/Downloads/Dialnet-LosNivelesDeAnálisisDeLaEmocion-65925.pdf

Fleta Zaragoza, J. (2017). Autolesión en la adolescencia: una conducta emergente. *Boletín de la Sociedad de Pediatría de Aragón, La Rioja y Soria*, vol. 49, nº 2, 37-35. DOI: <http://spars.es/wp-content/uploads/2018/04/Vol47-n2-1.pdf>

García Asensi, L. (s. f.) *¿Por qué mi hijo se autolesiona? ¿Es una llamada de atención?* Recuperado de <https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/psicologia-infantil/autolesion-ninos-adolescentes>

García, M. (2017). Millie Brown: El cuerpo como pincel y el vómito como pintura. *Yorokobu*. Recuperado de <https://www.yorokobu.es/millie-brown>

Garrido Villalba, P. (2016). *Malas costumbres. La evolución personal a través del dolor y su cotidianidad* [Trabajo de Fin de Grado]. Sevilla: Universidad de Sevilla.

Gómez López, A. (2015). Esto tienen en común el dolor y el placer. *El País. Bienestar*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2015/03/31/buena vida/1427806004_805717.html

Knightsmith, P., & Padierna, J. (2016). *Trastornos de alimentación y autolesiones en la escuela : estrategias de apoyo en el medio escolar*. Desclée de Brouwer.

Lampkin, F. (2018). Shoot. Disparo en nombre del arte. *Arte Historia*. Recuperado de <https://historia-arte.com/obras/shoot>

LeDoux, J. (1999). *El cerebro emocional*. Barcelona: Editorial Planeta.

Macaya Ruiz, A. (2016). Cuerpo e identidad: artes visuales para una hermenéutica de la diferencia. Experiencias con maestros en formación inicial. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para inclusión social*, 11, 13-30. DOI: <https://doi.org/10.5209/ARTE.54112>

Masdeartecom (s. f.). *Gina Pane y Günter Brus y las heridas simbólicas del cuerpo*. Recuperado de <https://masdearte.com/especiales/gina-pane-gunter-brus-y-las-heridas-simbolicas-del-cuerpo/>

Martínez Rossi, S. (2008). *La piel como superficie simbólica. Procesos de transculturación en el arte contemporáneo*. (Tesis doctoral). Granada: Universidad de Granada.

Mosquera, D. (2008). *La autolesión : el lenguaje del dolor*. Madrid: Pléyades.

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.80>

- National Alliance on Mental Illness (2020). *TLP: síntomas, causas, diagnóstico y tratamiento*. *Trastornolimite.com*. Recuperado de <https://www.trastornolimite.com/>
- Pastor, R. (2011). *Artes plásticas y danza: propuesta para una didáctica interdisciplinar*. (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Complutense de Madrid,
- Quesada de la Torre, L. (2020). *Punto y coma. Autolesión, dolor, cicatrices y arte* [Trabajo Fin de Grado]. Granada: Universidad de Granada.
- Ruiz Mitjana, L. (s. f.). *La teoría de Cannon-Bard sobre las emociones. Una de las teorías de la emoción que más influencia han tenido en la psicología*. Recuperado de <https://psicologiyamente.com/clinica/teoria-cannon-bard>
- Sanguino, J. (2016). *10 artistas que flagelaron su cuerpo para hacer arte*. Recuperado de <https://culturacolectiva.com/adulto/10-artistas-que-flagelaron-su-cuerpo-para-hacer-arte>
- Thomas, N. (2014). *Body Art*. New York, NY: Thames & Hudson.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.67>

PLUMK! O cómo introducir las prácticas artísticas feministas en la educación artística superior para una mayor implicación de las estudiantes

PLUMK! Or how to introduce feminist artistic practices in higher artistic education for greater involvement of students

Lidia (Sata) García Molinero
Universidad Complutense de Madrid
lidiagar@ucm.es

Recibido 14/09/2020 Revisado 27/07/2021
Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Plumk! es investigación, arte y educación.

Un proyecto que nace desde el happening para introducir las prácticas artísticas socialmente comprometidas en la educación artística superior. Acción, provocación e improvisación.

Es un método para generar conocimiento crítico de una manera colectiva y demostrar que la educación artística debe ir de la mano con las prácticas contemporáneas. Transformar el espacio educativo en un espacio de creación, a la alumna en una creadora, las entregas en piezas y los ejercicios en proyectos. Sentirse formar parte de algo.

Hacer desde la investigación, el arte y la educación proyectos transformadores. Sacar a la luz a todas aquellas disidencias eclipsadas por la vigente historia del arte. Cuestionarnos si somos nosotras las que perpetuamos esta situación. Mirar a nuestro alrededor. Desmovilizar las estructuras hegemónicas. Poner cara y nombre a las problemáticas. Compartir perspectivas. Construir en conjunto. Exponer y exponerse.

En este fotoensayo se propone un recorrido visual y narrativo por algunas de las sesiones llevadas a cabo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid donde se ha puesto en práctica este método contando con estudiantes de 3º y 4º de Grado y Máster durante el año académico 2019 – 2020.

Sugerencias para citar este artículo,

García Molinero, Lidia (Sata) (2021). PLUMK! O cómo introducir las prácticas artísticas feministas en la educación artística superior para una mayor implicación de las estudiantes. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 163-175, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.67>

GARCÍA MOLINERO, LIDIA (SATA) (2021) PLUMK! O cómo introducir las prácticas artísticas feministas en la educación artística superior para una mayor implicación de las estudiantes. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 163-175, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.67>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.67>**Abstract:**

Plumk! means research, art and education.

A project that is born from the happening to introduce socially engaged artistic practices in higher artistic education. Action, provocation and improvisation.

It is a method for generating critical knowledge in a collective way and demonstrating that arts education must go hand in hand with contemporary practices. Transform the educational space into a space for creation, the student into a creator, tasks into pieces and exercises into projects. Feeling part of something.

Make transformative projects from research, art and education. Enlighten those dissidents hidden by the art history. Question ourselves if we are the ones who perpetuate this situation. Look around us. Demobilize the hegemonic structures. Identify the problems. Share perspectives. Build together. Expose and expose yourself.

This photo essay proposes a visual and narrative tour of some of the sessions held at the Faculty of Fine Arts of the Complutense University of Madrid, where this method has been put into practice with 3rd and 4th Grade and Master's degree students during 2019 – 2020 academic year.

Palabras Clave: Feminismo, arte feminista, educación artística feminista, educación artística superior

Key words: Feminism, feminist art, feminist art education, higher art education

Sugerencias para citar este artículo,

García Molinero, Lidia (Sata) (2021). PLUMK! O cómo introducir las prácticas artísticas feministas en la educación artística superior para una mayor implicación de las estudiantes. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 163-175, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.67>

GARCÍA MOLINERO, LIDIA (SATA) (2021) PLUMK! O cómo introducir las prácticas artísticas feministas en la educación artística superior para una mayor implicación de las estudiantes. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 163-175, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.67>

Partitura para una sesión artística feminista

Facultad de Bellas Artes de Madrid. Bases Didácticas para la Educación Artística.

Un espacio diáfano. Un folio DnA3 en el centro. Un rollo de papel de cocina. Dos vasos por persona matriculada. Todas las participantes deben traer una fruta con hueso, por si acaso he comprado ciruelas de sobra. Con las participantes sentadas en círculo alrededor del folio, escribimos sobre la piel de las frutas todos los referentes que consideremos importantes para nuestra práctica artística. Con las pieles de las frutas atestadas de diferentes nombres y tipografías, pasamos a escribir en el folio en blanco los nombres de mujeres que hayamos incluido dentro de nuestros referentes. Existen. Las escribimos. El blanco del folio en comparación al horror vacui de las diferentes frutas evidencia la carencia de referentes no normativos.

Pelamos la fruta, dividimos su carne en pedazos, desnudamos el hueso. Reservamos. Tapamos todos los nombres que hemos escrito en el folio con la piel de la fruta. De nuevo todas las mujeres que han logrado posicionarse como nuestros referentes son eclipsadas por una abrumadora mayoría masculina. Comenzamos a leer una serie de datos relacionados con la mujer y el mundo del arte. Cada vez que consideremos que desconocíamos el dato, debemos comernos un pedazo de fruta. Parecen las campanadas, bromeo ¿Cuándo accedieron las mujeres por primera vez a los estudios de Bellas Artes? ¿Cuál es la ratio de mujeres que exponen el una de las ferias de arte contemporáneo más relevantes de nuestro país? ¿Conocían el testimonio de Artemisia Gentileschi donde narra como su maestro la violaba? ¿Y la carta de marina Vargas Ana Mendieta?

Nos acabamos la fruta. Mientras rebañamos el hueso leemos una breve biografía de Properzia de Rossi, artista del Renacimiento italiano que comenzó su producción artística como escultora tallando huesos de fruta, deshechos de su casa, ante la imposibilidad de acceder como mujer a las escuelas italianas de mármol.

El silencio llena el espacio. Unos segundos más tarde comenzamos a tallar aquello que podamos/consideremos/querramos en el hueso de nuestra fruta. Quedamos a merced de nuestras reflexiones.



Figura 1. *Referentes sobre piel de melocotón.* [Fotografía] Elaboración propia.



Figura 2. *Referentes sobre miel de melocotón 2.* [Fotografía] Elaboración propia.



Figura 3. Referente sobre piel de manzana. [Fotografía] Elaboración propia.



Figura 4. *Escribiendo referentes femeninos sobre papel blanco.* [Fotografía] Elaboración propia.

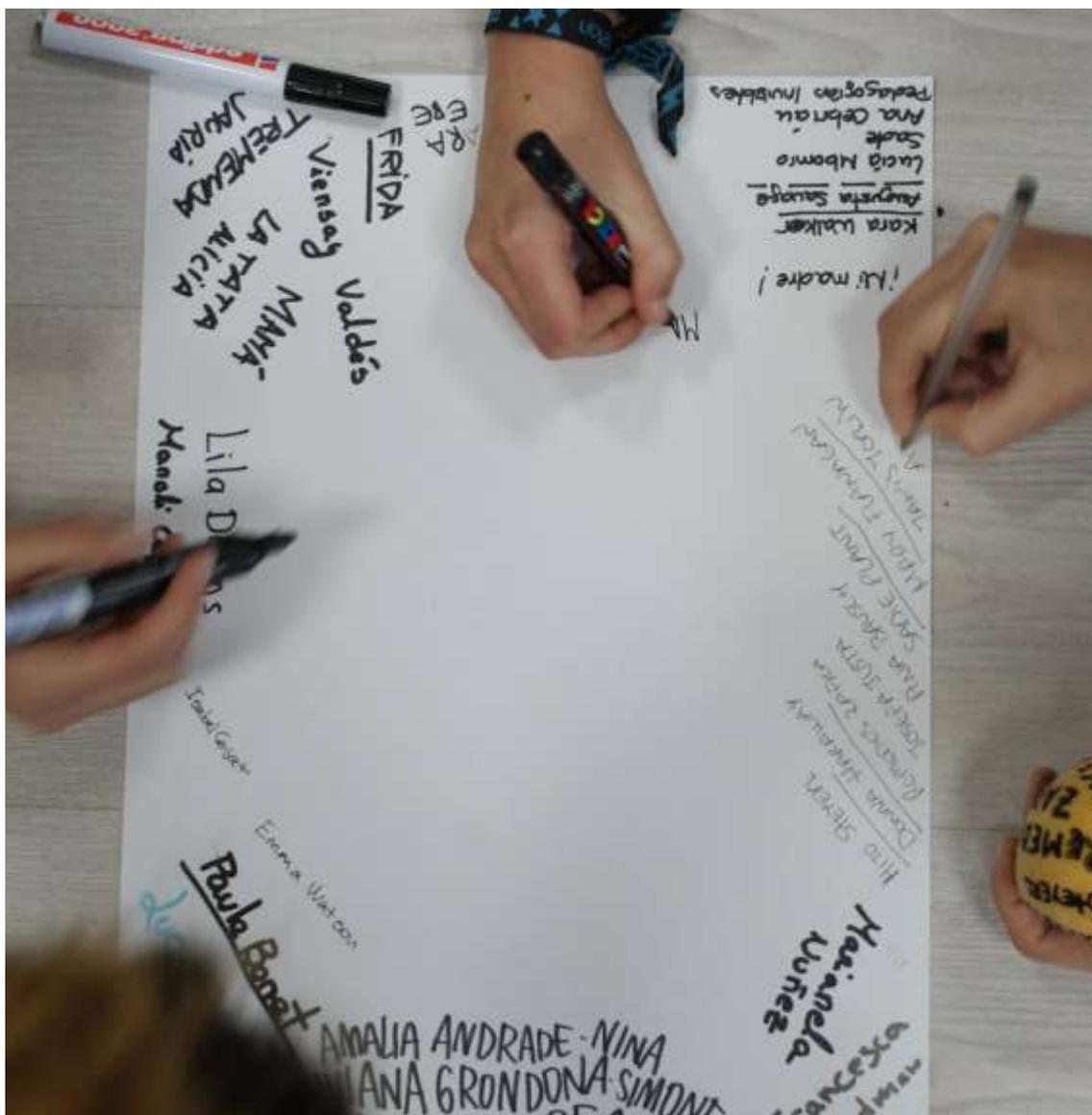


Figura 5. Escribiendo referentes femeninos sobre papel blanco 2. [Fotografía] Elaboración propia.

TAMBIÉN DESCUBRIMOS:

- Hay gente con FOLIA a los huesos de fruta
- El hueso de melocotón es MUY DURO
- Hay mucha gente alérgica en la Facultad
- El roto permanente sobre la ciruela se ve mejor con la linterna del móvil
- El patriarado nos rodea

Figura 6. Otras cosas que aprendimos durante la sesión. [Fotografía] Elaboración propia.



Figura 7. *Pelando la fruta y troceando la carne.* [Fotografía] Elaboración propia.



Figura 8. Panorámica de la clase durante el pelado, troceado y tapado de los nombres de las referentes. [Fotografía] Elaboración propia.



Figura 9. *Composición final de pieles de fruta sobre los nombres de los referentes femeninos. [Fotografía]
Elaboración propia.*



Figura 10. Selección de huesos tallados. [Fotografía] Elaboración propia.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>

Dibujo contemporáneo y perspectiva de género. Dos casos paradigmáticos

Contemporary drawing and gender perspective. Two paradigmatic cases

Mar Cabezas Jiménez
Universidad de Málaga
marcabezas@uma.es

Recibido 15/09/2020 Revisado 27/07/2021
Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

El arte está implicado dentro de la comunidad de intereses en la que convive. Está relacionado con otras disciplinas, otras metodologías de conocimiento y de conversación con lo real, en las que el arte marca una línea diferenciadora al aportar la perspectiva de las y los artistas sobre el asunto, aunque no sea un asunto específico del arte. Este artículo muestra cómo se aúnan la investigación para la docencia y la investigación como práctica artística en una línea de conocimiento transversal: la del enfoque de la perspectiva de género aplicada al dibujo contemporáneo por haber detectado y contrastado que existen particularidades en esta disciplina al respecto.

Sugerencias para citar este artículo,

Cabezas Jiménez, Mar (2021). Dibujo contemporáneo y perspectiva de género. Dos casos paradigmáticos. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 177-187, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>

CABEZAS JIMÉNEZ, MAR (2021) Dibujo contemporáneo y perspectiva de género. Dos casos paradigmáticos. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 177-187, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>**Abstract:**

Art is involved within the community of interests in which it lives. It is related to other disciplines, other methodologies of knowledge and conversation with reality, in which art marks a differentiating line by providing the artists' perspective on the subject, even if it is not a specific subject of art. This article shows how research for teaching and research as artistic practice come together in a transversal line of knowledge: that of the approach of the gender perspective applied to contemporary drawing, because it has detected and contrasted that there are particularities in this discipline in this regard.

Palabras Clave: Arte, dibujo, feminismo, diferencia, actualidad

Key words: Art, drawing, feminism, difference, present

Sugerencias para citar este artículo,

Cabezas Jiménez, Mar (2021). Dibujo contemporáneo y perspectiva de género. Dos casos paradigmáticos. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 177-187, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>

CABEZAS JIMÉNEZ, MAR (2021) Dibujo contemporáneo y perspectiva de género. Dos casos paradigmáticos. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 177-187, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>

Introducción

Como disciplina interpretativa y reflexiva que propone una lectura del mundo y del ser humano, el arte también examina su propio acto de interpretación y la forma en que se lleva a cabo la construcción del sentido. Los estudios de género han pasado a ocupar un primer plano en los últimos años como consecuencia de los cambios sociales vividos y por la regularización jurídica y legislativa, incluso en el ámbito universitario. Por esto, desde la práctica artística, desde la revisión histórica, desde la observación del paisaje del dibujo contemporáneo como método científico aplicado, la visita a ferias especializadas y galerías para el registro de datos, entre otras fórmulas metodológicas, este breve texto se propone como un espacio para el desarrollo del pensamiento crítico, un espacio que involucre aspectos cognitivos y socio-afectivos, que permita seguir el hilo de los diálogos, pensar y entender las intervenciones, confeccionar mensajes para impulsar el diálogo hacia delante, dejar volar la expresión de los demás, y salir de lo evidente para explorar diferentes alternativas, entre otras muchas posibilidades. Una modesta aportación accesible para toda la comunidad interesada, a partir de la cual, quizás, generemos distintas reflexiones y posteriores interpretaciones que convivirán y que construirán esa conciencia crítica.

La ley orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva de mujeres y hombres, era necesaria dada la importante transformación del papel de las mujeres en la sociedad. Una transformación que nos ha llevado a adquirir un protagonismo impensable desde hace no tantos años. Desde luego, se trata de un cambio inacabado y que no debemos dejar a merced del tiempo, y subrayo: porque no es una cuestión de tiempo que se alcance la igualdad real entre los géneros en todas las esferas de la vida social, cultural, política, económica, científica, laboral o profesional. Entendiendo que el talento, las aptitudes o la preparación van unidos a la condición de la persona y que no tienen una presunción de género, parece inexcusable que la presencia de las mujeres en producción artística e intelectual, al igual que en otras actividades, sea menor. Por eso, se han desarrollado acciones y mecanismos que visibilizan la labor de la mujer en este territorio. Escribir este texto supone unirse y compartir ese esfuerzo porque somos muchas y muchos quienes continuamos reivindicando acabar con este mal endémico que también afecta a la producción artística y su mercado, aunque algunos se resistan a creer que un mundo tan elevado intelectualmente, supuestamente, como el de la cultura y el arte no quede al margen de tal cuestión.

Análisis de dos proyectos artísticos

Centrando la atención sobre el dibujo y su estudio desde una perspectiva de género, quisiera dedicar este artículo a la observación de dos proyectos artísticos: *Les Pensionnaires* de Annette Messager y el proyecto *Suspending the Ephemeral* de Siâm Bowen. En primer lugar, analizamos el proyecto artístico de Annette Messager. *Les Pensionnaires* -serie de objetos, fotografías, dibujos y escritos- se considera esencial en la trayectoria de la artista, así como la matriz para toda su posterior producción. De esta serie artística nos vamos a centrar en la última obra que la compone, se titula *l'ombre dessinée* (fig.1) y se trata del punto final de esta serie de trabajos. A través del análisis de dicha obra vamos a ahondar en la idea de la conexión entre el dibujo y el feminismo. En esta obra un pequeño gorrión muerto está clavado en la pared y proyecta su sombra, que se dibuja en la pared, junto a otra sombra ficticia dibujada en la misma. El cuerpo muerto del gorrión es la fuente de dos dibujos, uno "real", la sombra, y otro ficticio. *L'ombre dessinée* constituye literalmente un diálogo entre el trazado material del dibujo lineal en la pared y la inmaterialidad del cuerpo proyectado en el trazo de su sombra, entre su original y su copia. Este diálogo reproduce una conversación infinita de transformación material que se distancia de la idea de un origen absoluto; de objeto a imagen, de imagen a sombra, de sombra a dibujo, y a objeto de nuevo, *l'ombre dessinée* sugiere una conversación circular en torno al mito original del dibujo como el *sine qua non* del arte. La obra evoca el origen mítico del arte desarrollado en la famosa leyenda de Butades de Plinio el Viejo. Recordemos que Butades de Sición fue un mítico y reconocido alfarero de la Antigua Grecia. Su hija, Kora, al despedir a su amante que partía a la guerra, dibujó con carbón el contorno de su sombra proyectada por la luz de las velas en la pared. De este modo quiso conservar la imagen de su amado. Tras morir en la guerra, Butades decide rellenar con arcilla el contorno dibujado por su hija y terminar de modelar el retrato para luego cocerlo y permitir el abrazo postrero de su hija con la efigie de su amante. De este modo, en su anhelo, la hija de Butades fija el dibujo como el fundamento de la creación de imágenes en el arte. El dibujo se convierte, por lo tanto, en la esencia y el punto de origen a partir del cual se desarrolla el arte. El trazo creado por Messager, al igual que el de Kora, refleja que el amor sigue siendo lo más importante en la vida. Se puede apreciar esto en los pequeños vestidos que teje la artista para los pequeños pájaros disecados. Messager aborda en su obra conceptos humanos vitales como el nacimiento y la muerte, el amor y la nostalgia.

Es significativo que la historia de Plinio, en vez de centrarse en el dibujo de la sombra por la joven mujer, lo haga en la transformación de este contorno en un modelo en relieve por parte del padre, culminando, de este modo, en la primera escultura cerámica figurativa. Es más, durante siglos, las alusiones a la leyenda de Butades de Plinio el Viejo hacían más referencia a una comprensión de la historia como mito del origen de la pintura, no del dibujo. Esta distinción es más que semántica y tiene un alcance social e histórico importante; en ambos relatos de Plinio sobre los orígenes del modelado figurativo en tres dimensiones, así como en el posterior uso del mito para fundamentar el arte de la pintura, el primer acto de dibujar, emprendido por una mujer, es relegado al estatus secundario de apoyo. Ocupa un lugar inferior y discreto para quedar supeditado a formas más elevadas de arte, para las cuales sirve de base. En esta historia, tanto en su primera versión como en sus posteriores evocaciones, el dibujo y las mujeres están igualmente relegados al rol de “sirvientes” al servicio de formas artísticas elevadas en las historias míticas del arte occidental. En la historia de la hija de Butades, a la que alude la obra *L'ombre dessinée*, el trazo del deseo de una joven no está condicionado por la normativa masculina artística tradicional que eclipsa su espontánea y visceral acción de marcar, ni tampoco está al servicio de las convenciones del arte elevado. Ambos, la sombra y su huella trazada, así como el objeto amado y perdido aún presente, embalsamado y amortajado, ocupan el espacio de una conversación, más allá del diálogo binario, iniciada a través de la intermediación de una mujer.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>



Fig.1. Annette Messager, *L'ombre dessinée*, 1971-1972.

Aproximémonos ahora el análisis de la obra de la artista Siân Bowen; primero, porque su principal medio de creación es el dibujo y, segundo, porque en su obra muestra un especial interés por el papel y, especialmente, por los papeles con algún valor histórico. La obra cuyo estudio abordamos a continuación y su contexto de creación nos interesa, particularmente, porque se lleva a cabo dentro de una institución como es el Rijksmuseum de Amsterdam. Este museo invitó a Siân Bowen para que trabajara sobre los fondos de un legado histórico muy particular en el que la mayoría de las piezas eran de papel. El objetivo era desarrollar una reflexión profunda, a través del arte, sobre la memoria a través de dicho legado.

En 1596, un equipo alemán de navegantes, liderado por Willem Barents y Jacob von Heemskerck, quedó varado en la isla Ártica de Nova Zembla, tierra nueva, una isla pequeña cerca de la costa de Rusia. Los exploradores buscaban una ruta comercial a China cuando se quedaron atrapados en el hielo y se vieron forzados a pasar el invierno en un pequeño refugio que construyeron en la isla. El invierno que Willem Barents pasó en Nova Zembla se convirtió en una de las historias perennes del pueblo alemán.

Esta historia se ha contado de muchas maneras, es una historia fantástica sobre los valientes exploradores que pasaron el invierno en una isla del ártico y cuyas palabras quedaron congeladas literalmente. El cuento de Nova Zembla continúa fascinando hasta el punto de que en 2011 Renoit Oerlemans volvió a contar la historia en una película titulada *Nova Zembla*. Es interesante llamar la atención sobre el hecho de que en su versión cinematográfica y la más contemporánea se introdujera un personaje femenino; su presencia en esta versión nos recuerda que casi todas las historias épicas tratan de hombres y son contadas por hombres. En 1871, el noruego Elling Carlsen encontró restos de *Behouden Huys*, el refugio de estos exploradores, en Nova Zembla y se trajo con él diferentes objetos, incluyendo libros y estampas que se congelaron en bloques sólidos de papel y que formaban parte de la mercancía que transportaba el barco. Sucesivas expediciones fueron aportando más material a la colección del Rijksmuseum. Científicos, historiadores y antropólogos se han interesado y han trabajado sobre dichos restos congelados en el refugio de estos exploradores, a través de ellos buscaban reconstruir los hechos de aquel fatídico invierno del siglo XVI. El hielo había conservado la importante mercancía de estampas congeladas en grandes bloques de papel, los libros, las imágenes y los diarios escritos a mano y desprovistos de la función para la que habían sido creados al constituir objetos macizos. Cómo el papel, las imágenes estampadas, las palabras escritas en diarios, libros y mercancía se había convertido en un objeto sólido y cómo, posteriormente, en su restauración, volvieron a su estado original, desvelando su contenido, es algo que sigue fascinando a todas aquellas personas que visitan el museo, así como a artistas que han trabajado sobre este peculiar caso auspiciados por la institución que conserva dicha colección.

La artista Siân Bowen aportar una perspectiva muy diferente con su trabajo artístico sobre esta colección en el Rijksmuseum. Nos parece relevante este proyecto puesto que es una mujer y la historia es una historia de hombres, porque todas las aproximaciones al hecho han tenido lugar desde una perspectiva masculina y consideramos que es interesante también apreciar la particular mirada que una mujer puede arrojar sobre un hecho histórico de hace tres siglos en el que el relato único provenía de la mirada y el pensamiento masculino. Por otra parte, el hecho de que lo que caracteriza, en gran parte, esta colección es todo su material en papel, así como los dibujos y las palabras congelados en grandes bloques y devueltos tres siglos después a la vida, consideramos que se trata de un caso que tiene una fuerte relación con el dibujo desde su vertiente más corpórea y objetual.

La inmortal historia de Nova Zembla existe dentro de un diálogo y como un diálogo en sí. Se trata de una narración histórica que se ha ido transformando a lo largo del tiempo y que marcó el itinerario de una expedición más moderna que partió al encuentro de dicho legado; una fábula basada en nuestros miedos a la muerte y al aislamiento, un mito del poder del espíritu humano (masculino). La narración de dicho acontecimiento se ha hecho a lo largo del tiempo, en los últimos tres siglos, de distintas formas. Sin embargo, cada época ha aportado su particular perspectiva, siempre masculina, sobre la narración original, hasta llegar a la película de cine en la que se incluyó en el relato mítico un personaje femenino. Con esto se pretendía universalizar el relato épico, sacándolo de su predominio masculino como si solamente de virtudes y asuntos de hombres se tratase. En dicho legado, y en los sucesivos relatos que ha suscitado, tanto por parte de artistas como de investigadores, encontramos palabra y texto, imágenes y objetos, un diálogo a través del tiempo y del espacio entre distintas generaciones.

Mediante el dibujo, Siân Bowen exploró estos diálogos a través del tiempo y el espacio, los amplió y enriqueció con un trabajo delicado en los que al mismo tiempo investigó sobre las posibilidades del dibujo y del papel en el proceso creativo a partir de los trabajos de restauración que se llevaron a cabo para recuperar las estampas congeladas en grandes bloques. Su obra se mueve entre las dos y las tres dimensiones, estableciéndose así una conexión con la obra de Annette Messenger. Igualmente, establece un diálogo entre los materiales, las convenciones formales del dibujo y del arte contemporáneo, creando imágenes estáticas y en movimiento, moviéndose entre lo abstracto y lo figurativo, entre lo dibujado, lo escrito y el objeto creado. *Suspending the Ephemeral (fig.2)* tiene la particularidad de constituir un diálogo sobre un relato histórico protagonizado por hombres y narrado y representado repetidamente hasta nuestros días por hombres, que tiene la condición excepcional de tener a una mujer artista como principal agente mediadora. El resultado es un juego de espejos y silencios, sombras y reflejos. Hay libros hechos a mano, dibujos sutiles, obras en las que se juega con la luz y con los espejos. El papel es el gran protagonista, el dibujo, con todos sus matices, entre lo visual y lo táctil, es el medio que facilita el diálogo por sus particulares características. Con esta obra, una mujer a través del dibujo pone en evidencia la pluralidad narrativa, la diversidad de memorias, trabajando sobre un relato histórico, contado a través de generaciones y representado desde una sola perspectiva, la del relato épico que ensalza las virtudes de fuerza, coraje y resistencia de unos hombres en condiciones adversas. La perspectiva de esta artista, a través de una disciplina artística que no está sujeta a una historia que la lastre y condicione, como la pintura o la escultura, favorece un acercamiento a la historia más realista, desde la diferencia y la pluralidad de memorias.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.73>

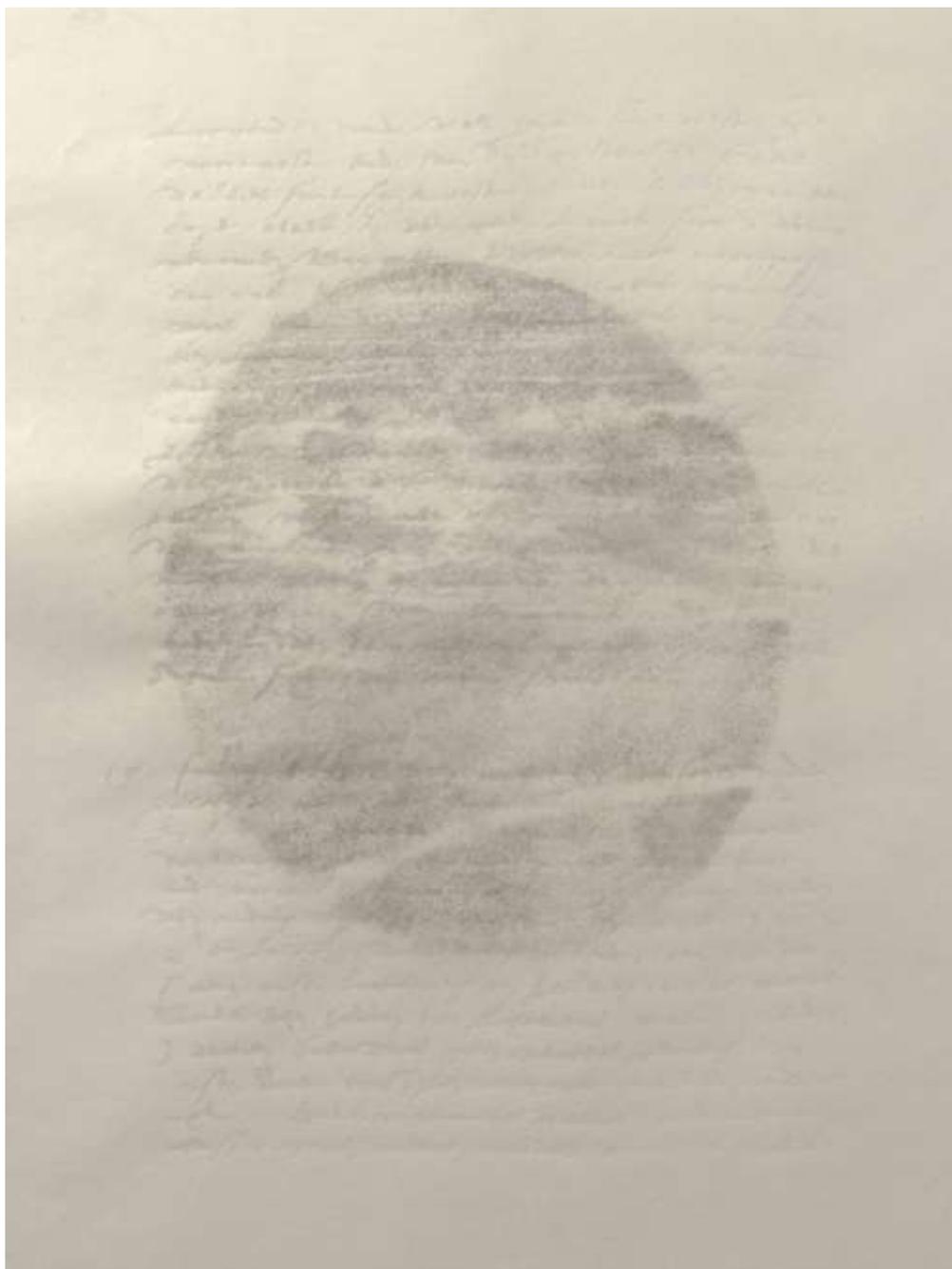


Fig.2. Siâm Bowen, *Suspending the Ephemeral*, 2012.

Discusión

Estos dos magníficos proyectos analizados desde la perspectiva de género conviven con tantos otros que también deben ser analizados y visibilizados. Desde los años noventa y principios de este siglo XXI, tanto el dibujo contemporáneo como las intervenciones feministas, tanto en la teoría como en la práctica artística, han crecido más allá de sus límites en sus investigaciones e ideas. Hemos podido estudiar, desde la práctica artística y docente, que artistas, comisarias, y agentes de las instituciones cercanas al dibujo, y que tienen una voz en este campo, a menudo, están también comprometidas con la causa feminista. Este artículo se ha aproximado tímidamente a la exploración de las conexiones entre género y dibujo para poner de manifiesto la importancia de la aportación de las mujeres y del pensamiento feminista en el campo del dibujo. Tal vez, continuando con este estudio, podamos encontrar problemáticas ligadas al discurso feminista que se comparten con el dibujo contemporáneo e, incluso, que sean constitutivas las unas de las otras y se refuercen mutuamente.

Referencias

- Boulon-Fahmy, Annie. (2006). *Du féminin dans l'art ou l'art a-t-il un genre ? Les arts plastiques au féminin*, Colloque international organisé par l'Université de Rouen et l'IUFM de l'Académie de Rouen - 2006 Recuperado desde la dirección URL: <http://docplayer.fr/31205616-Du-feminin-dans-l-art-ou-l-art-a-t-il-ungenre-les-arts-plastiques-au-feminin.html>
- Center for Recent Drawing. Recuperado desde la dirección URL <https://www.c4rd.org.uk/>
- Drawing Now París. Recuperado desde la dirección URL <https://www.drawingnowartfair.com/the-fair/?lang=en>
- Drawing Room. Recuperado desde la dirección URL <https://drawingroom.org.uk/>

Lista de imágenes

- Imagen 1: Annette Messager, *L'ombre dessinée*, 1971-1972. (Archivo de internet) <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cbqjx8X/rkXroAa>
- Imagen 2: Siâm Bowen, *Suspending the Ephemeral*, 2012. (Archivo de internet) <https://bowenatrijksmuseum.wordpress.com/>

Cultura del exceso, lo fragmentario, y lo inestable: un espacio de castigo germen de producción artística

Culture of excess, the fragmentary, and the unstable: space of punishment of artistic production

David González-Carpio Alcaraz

Universidad de Zaragoza

dagonz02@ucm.es

Recibido 14/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

El afamado semiólogo y crítico de arte Omar Calabrese promovió en 1989 el concepto *neobarroco* como ese espacio metodológico que privilegia la presencia del cuerpo encarnado en nuestra contemporaneidad, en el arte y en el pensamiento, explorando un espacio de articulación simbólica, donde la conducta, la identidad, el género y la relación espacio público/privado cohabitan y medran. La producción artística radical que utiliza el cuerpo como objeto y espacio de castigo habitualmente muestra heridas, quemaduras y amputaciones. En otras ocasiones se nos muestran espacios y acciones sórdidas y reprobables de actos oscuros. Sean cualquiera de ellas *performances*, documentación de éstas últimas o producción gráfica *per se*, en este trabajo, se atiende a la relación que subyace entre la acción, la estampa o la imagen, y la forma de presentar la obra al público. A la estrecha cohabitación entre obra y vida de algunos artistas. En este sentido se generan complicaciones en lo que entraña discernir si el objeto artístico de un trabajo radica en una acción en sí misma, en el cuidadoso trabajo documental que se genera a partir de esas acciones o en la producción gráfica que testimonian una vida. En este trabajo se ahonda en la producción artística que bascula entre la documentación aportada de una acción y la acción o experiencia en sí misma, y el significado de esos testimonios respecto a la vida de su autor. Cada uno de estos aspectos alimenta al otro creando conjuntamente un cuerpo artístico solido e indisoluble

Sugerencias para citar este artículo,

González-Carpio Alcaraz, Carlos (2021). Cultura del exceso, lo fragmentario y lo inestable: un espacio de castigo germen de producción artística. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), págs. 189-200, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

GONZÁLEZ-CARPIO ALCARAZ, CARLOS (2021) Cultura del exceso, lo fragmentario y lo inestable: un espacio de castigo germen de producción artística. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 189-200, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>**Abstract:**

The famous semiologist and art critic Omar Calabrese promoted in 1989 the neo-baroque concept as that methodological space that privileges the presence of the embodied body in our contemporaneity exploring a space of symbolic articulation, where behavior, identity, gender and the relationship between public / private space coexist and thrive. Radical artistic production that uses the body as an object and space for punishment usually shows wounds, burns and amputations. At times sordid and reprehensible spaces and actions of dark acts are shown. Whether any of them are performances, documentation from them, or graphic production it self, this text addresses the underlying relationship between the action, the print or the image, and the way the work is presented to the public. As well as the cohabitation between work and life of some artists. In this sense, complications are generated in what involves discerning whether the artistic object of a work lies in an action itself, in the careful documentary work that is generated from those actions or in the graphic production that testify experiences of an individual. This work delves into the artistic production that oscillates between the documentation provided of an action or experience itself, and the meaning of these testimonies regarding the life of its author. Each of these aspects feeds the other, jointly creating a solid and indissoluble artistic body.

Palabras Clave: Arte radical, cultura neobarroca, ascesis, relación vida-obra

Key words: Radical art, neo-baroque culture, asceticism, Art and life relationship

Sugerencias para citar este artículo,

González-Carpio Alcaraz, Carlos (2021). Cultura del exceso, lo fragmentario y lo inestable: un espacio de castigo germen de producción artística. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 189-200, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

GONZÁLEZ-CARPIO ALCARAZ, CARLOS (2021) Cultura del exceso, lo fragmentario y lo inestable: un espacio de castigo germen de producción artística. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 189-200, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

Introducción

En cierta producción artística contemporánea, modelada por el exceso del autocastigo, el desafío al dolor y la privación física en pos de una redención se pueden destilar ciertos códigos particulares que definen el concepto acuñado por Calabrese. y que, desde una perspectiva concreta pone en valor códigos que, en nuestra opinión, definen rasgos de la cultura a la que pertenecemos, una cultura *neobarroca* marcada por una metamorfosis constante, y caracterizada por factores como: el exceso, lo fragmentario, lo azaroso, lo inestable, o lo irregular.

En este contexto, nos acercamos a la producción realizada por David Nebreda (Madrid, 1952), especialmente en la última década del siglo XX. Nebreda es un reconocido artista, especialmente en Francia, no obstante, también es un enfermo diagnosticado clínicamente con una esquizofrenia paranoide irreversible. Vive encerrado en un piso de Madrid el cual actúa como espacio de reclusión voluntaria y al mismo tiempo es su espacio de actuación artística. Vive sin medicación. En su trabajo artístico, intensamente imbricado con su campo vital, Soldevilla escribe de él:

Nebreda ambiciona captar las cosas complejas y enigmáticas, como la identidad, el deseo, las pulsiones, utilizando para ello la barroca vía de la experiencia interior como forma de acceso a algunos umbrales límite que posibilitan el conocimiento de dicha esencia: la sexualidad, la soledad y el aislamiento. (Soldevilla, 2008, p. 81)

En el grueso de su trabajo Nebreda muestra su cuerpo esquelético, exhibe sus llagas de incisiones auto-infligidas con cuchillas, y revela una serie de quemaduras de cigarrillos en su piel.

La misma obra refuerza nuestra impresión de hallarnos ante un *Ecce hommo*. He aquí al artista-mártir de la tradición romántica llevado al paroxismo del dolor. Su identificación con el Cristo redentor es obvia [...] casi todas sus obras muestran al hombre sacrificado, y sería fácil establecer un paralelismo con las imágenes tradicionales del ciclo de la Pasión. No faltan tampoco las reliquias: los objetos del martirio (cuchillos, correas, cenizas...) y los santos sudarios (sábanas, vendas...). Las llagas sangrantes están siempre presentes. (Ramírez, 2002, p. 16)

No obstante, la mayoría de sus poses son sosegadas y evidencian serenidad; una serenidad placentera que nos remiten a aquellos códigos martiriales que recogen las normas gestuales y expresivas que se debían adoptar en la representación de los mártires barrocos ante la tortura previa a su salvación, en esa zona liminar entre un mundo terrenal donde predomina el

auto-castigo y un paraíso de redención. Sus señas de identidad y elementos de reconocimiento son, como el mártir barroco: soportar el suplicio sin mostrar dolor físico, revelar en su rostro el gozo de un alma libre, así como exteriorizar una fuerza y un ánimo espiritual invencible. En definitiva, Nebreda se convierte a través de su trabajo en un mártir de sus propias circunstancias, que se redime de su existencia auto-proclamándose mártir de su propia enfermedad a través de duras penalidades sobre su cuerpo. Aunque su trabajo es considerado eminentemente fotográfico (además de numerosos dibujos realizados con sus propios fluidos), todos ellos son testigos de pequeñas, pero sustanciales composiciones que construyen la acción continua y perpetua que ha creado a partir del tormento de su propia vida. Son todos ellos testigos de un proceso de metamorfosis hacia lo animal; hacia lo carnalmente bestial, que como en los cuadros de Francis Bacon, utiliza la imagen¹ para atestiguar las etapas de decadencia física y mental de un cuerpo que es lanzado a lo abyecto, limitado exclusivamente por el encierro en su pequeño apartamento de dos habitaciones. En este contexto neobarroco, Nebreda se muestra como un hombre enfermo. Esos documentos reflejan la regla o código que el artista ha impuesto a su vida. Un cuerpo enfermo es un espacio biológico deteriorado, y queda excluido del espacio social donde cumplía su función.

¹ Según Roland Barthes, el cuerpo está condenado a un repertorio de imágenes. (1978)



Figura 1: David Nebreda, *Putas de la regeneración* (1999)

Un cuerpo enfermo se convierte en territorio dentro de cuyos límites se desarrolla una nueva experiencia vital que se manifiesta con otra identidad. A través de la enfermedad, en este caso mental, Nebreda empuja su cuerpo al ámbito de lo monstruoso. Ambiciona alcanzar umbrales límites de su cuerpo a través de la experiencia interior, no obstante se pueden extraer de este proceso claros aspectos sintomáticos que pueden definir una cultura *neobarroca*, aquella cultura excesiva, fragmentaria e inestable en la que, a nuestro pesar, nos envuelve y nos ahoga.

Con esta aproximación a David Nebreda, interpelamos al lector a atender la relación que subyace entre la acción o vivencia, y la forma de presentarlo al público.

Vida y producción, Performance y Fotografía: Acción o Documentación

La estrecha relación entre obra y vida de algunos artistas dificulta este discernimiento. Tomando como análisis el trabajo que Rudolf Schwarzkogler (aclamado miembro del Accionismo Vienés que desarrolló su producción entre 1965 y 1970) realiza a mediados de los años setenta, y que gira en torno a temores de la condición masculina:

Influido por Otto Mühl y Hermann Nitsch, realiza sus primeras acciones con un carácter teatral y dramático, pictórico y expresionista, y en las que ya planteará las obsesiones constantes a lo largo de su obra: la alquimia física, la alteración formal del cuerpo, la atmósfera hospitalaria, la castración y la violación. (Soláns, 1999, p. 34)

Schwarzkogler formaliza obsesiones y temores a través de una serie de acciones que muestran heridas y amputaciones genitales, y esas acciones se documentan en una serie de fotografías que muestran en detalle parte de esas autolesiones así como sus procesos. Por ejemplo, en *Acción 2*, (Figura 2) de 1965, se muestra, a través de la fotografía, “la forma corporal como obra de un proceso clínico de castración y mutilación física” (Soláns, 1999, p.37). El cuerpo masculino está situado detrás de la mesa que muestra los utensilios quirúrgicos: vendas, tijeras y cuchilla de afeitar, todo ello sobre un hule negro contrastando con la claridad del fondo de la pared y el cuerpo de quién recibe la lesión, y resaltando el contenido simbólico de los utensilios dispuestos sobre la mesa en una dramaturgia plástica que construye la imagen como forma. La reflexión se extiende sobre procesos de construcción, destrucción y alteración.

ISSN: 2659-7721
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

Para Schawarzkogler la imagen fotográfica, más que la acción (a la que asisten escasas personas cercanas al artista, pero nunca abiertas al espectador), tiene la plena capacidad de re-crear las formas de construcción imaginaria del cuerpo: toda su obra se produce en fotografías de una refinadísima y minimalista perfección formal. El instante congelado en que la máquina capta la forma del cuerpo lo rescata de su efimeridad, de esa efimeridad constituida por un flujo y reflujo continuo de instantes que constantemente lo alteran, desestabilizan y borran desde la vaga y fragmentada imprecisión de la memoria hacia el olvido. (Soláns, 1999, p. 37)

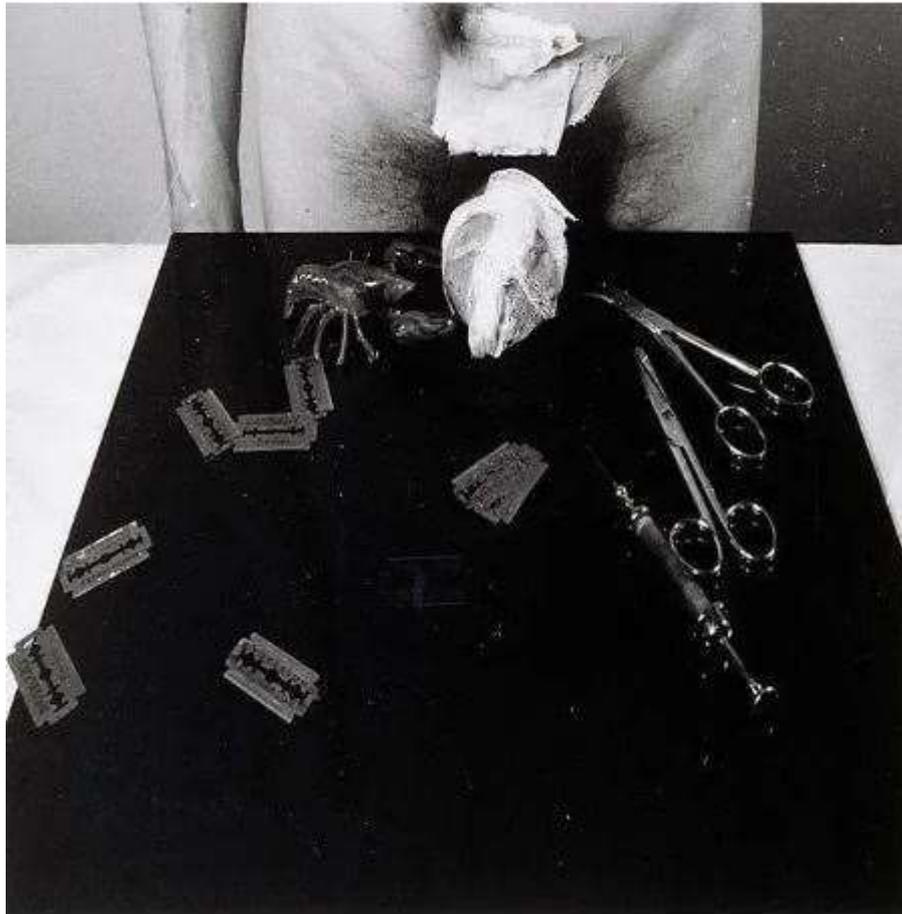


Figura 2: Rudolf Schwarzgogler, *Aktion 2* (1965)

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

No falta en el trabajo de Nebreda un foco de atención a un dispensario que llama a la acción.



Figura 3: David Nebreda, *La escalera del cielo* (1990)

Juan Antonio Ramírez especula con la dificultad que entraña discernir si el objeto artístico del trabajo de Schwarzlogler radica en la acción en sí misma o en el cuidadoso trabajo fotográfico que se generan a partir de esas acciones:

Aquellas fotografías se obtuvieron en el curso de sesiones performativas, y es difícil saber si la artisticidad radicaba en las acciones, cuidadosamente escenificadas, o en las imágenes de las mismas captadas por la cámara. (2003, p. 76)

Realmente es complicado definir el objeto artístico. La fotografía es finalmente el gran valedor de la obra, pero es la acción el germen y protagonista del proceso. La fotografía, no obstante, no es un simple material documental, sino que es el fin de un proceso conducente a ella, de ahí su meticolosa preparación.

Hemos presentado anteriormente a David Nebreda, este artista madrileño formaliza su trabajo a través de la fotografía y el dibujo. No obstante, su trabajo es fruto literal de su experiencia vital. Sus fotografías son documentos de acciones meditadas y preparadas en el ámbito doméstico (recordemos que practica el ayuno, la abstinencia sexual, y la relación con cualquier otra personal). Lleva a su cuerpo al límite desafiando el dolor y la privación física, se autolesiona mediante pinchazos, quemaduras y llagas en la soledad de su domicilio; de su reclusión. Todas ellas, acciones de mortificación y ascesis. Un *via crucis* que conducirá a la anhelada regeneración. Él es el objetivo de su cámara, y su procedimiento fotográfico carece de manipulaciones. Según palabras de J. A. Ramírez a propósito de una entrevista que realizó al propio artista en 2002: “El trabajo de Nebreda está en la toma” (2003, p.82)

Ramírez afirma que el trabajo de Nebreda no trata de *performances* o acciones documentadas de las que más tarde quedan testimonios en forma de fotografías, sino que son obras en sí mismas. Afirma el propio artista: “mi propia realidad es bastante peor que las fotos” (2003, p. 81). No obstante, sus obras son un testimonio verídico y objetivo de “un caso clínico, documentación fidedigna de una vida.” (2003, p. 79); de su vida. Es verdad que el artista prepara concienzudamente sus tomas, dispone elementos que nos remiten a propuestas barrocas, maneja los claroscuros, crea para la cámara espacios complejos con relaciones simbólicas, no obstante, su función; lo que destila todo el trabajo fotográfico de Nebreda, compone y confecciona el testigo de una personalidad eminentemente artística que nos enseña a nosotros, espantados espectadores, una acción perpetua destilando una acción continuada en el tiempo que muestra su estado vital, que nos muestra el sufrimiento de ese cadáver en vida. Ha convertido su vida en una acción con la que intenta redimir su agonía.

Otro caso muy interesante en lo que se refiere a producción artística formalizada en fotografías que son testigos de acciones vitales o espejos que reflejan sórdidos y oscuros recovecos de experiencias vividas, es el del afamado fotógrafo de la agencia magnum Antoine d'Agata. Se le considera un explorador de los límites de su cuerpo, al igual que sucedía con los accionistas vieneses. Para ello, no realiza acciones; las vive, las experimenta, las sufre, y su obturador se encarga de capturarlo en pequeños instantes que generan una narrativa visual que retrata figuras desdibujadas, movidas; sórdidos espectros en escenarios desolados. Las figuras humanas que aparecen en sus fotografías son una suerte de sujetos-objetos transitando hacia la perfecta abyección. De sus propias palabras nos llega el modo en que se encaminó hacia ese *modus operandi*:

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.62>

La abstracción de mis imágenes nació porque empecé a hacer con la cámara lo mismo que hacía sin cámara: vivir la noche y consumir sustancias que alteran la consciencia, prostitución [...] durante muchísimo tiempo hice fotos borrosas, en las que no se distingue apenas nada. Era algo que no podía controlar, con los años aprendí que aquel modo de fotografiar podía convertirse en un lenguaje estético que yo usaba para abrir espacios de percepción nuevos para mí.²

Este nuevo encuentro de la imagen a través de su fragmentación es sustentado por su aparente indefinición, pero a la vez ese ser-objeto borroso situado ese espacio indefinido, no deja de llevar una pesada carga significativa, sugiriéndonos ambientes prohibidos y corruptos. Observando sus fotografías, nos habituamos a cuerpos encorvados, fracturados; rotos. De esta manera, d'Agata nos lleva a un mundo personal, cruel, desestructurado; acercándonos, a través de documentos, a las miserias vividas en primera persona.



Figura 4: Antoine d'Agata, *Sin título*. Perteneciente a la serie realizada entre 1998-2018

² Vid. FERRÉ, Nuria Gras, *Entrevista a Antoine D'Agata*, [en línea] Nikonistas Diciembre 2008, disponible en http://www.nikonistas.com/digital/notices/entrevista_a_antoine_d_agata_2352.php#.WNWOASPhDEU



Figura 5: Antoine d'Agata, *Sin título*. Perteneciente a la serie realizada entre 1998-2018

Hemos visto breves ejemplos de obra que consigue trasladar a un cuerpo encarnado a un estatus de mártir. Un cuerpo sacrificado en pos de una salvación subsiguiente. Hemos visto producción artística que bascula entre la documentación aportada de una acción y la acción o experiencia en sí misma, y el significado de esos testimonios respecto a la vida de su autor. Cada uno de estos aspectos alimenta al otro creando conjuntamente un cuerpo artístico sólido e indisoluble. Al igual que el Barroco en su época histórica, el neobarroco se considera un movimiento socio-cultural que corresponde a una sociedad en crisis. El neobarroco plantea entre sus alternativas, una vuelta a la naturaleza, una vuelta a lo animal como posibilidad hacia un futuro incierto, pero más sólido, en términos de coherencia, que el que nos inoculan, ofreciendo una comprensión más profunda de nuestro entorno y nuestro presente, y vislumbrar, de alguna manera, posibles expectativas de futuro. Una elocuente herramienta para combatir el desgaste que produce un sistema homogéneo de valores ocurrentes en nuestra contemporaneidad.

Referencias

- AGUILAR, T (2013): "Cuerpos sin límites. Trasgresiones carnales en el arte" Madrid Casimiro
- BARTHES, R. (1978), Roland Barthes por Roland Barthes, Barcelona: Kairos.
<https://doi.org/10.1007/978-1-349-03518-2>
- CALABRESE, O. (2012). *La era neobarroca*, 5ª edición, Madrid: Cátedra
- D'ORS, E. (2002) *Lo Barroco*, Madrid: Tecnos
- GRAS, N. (2008), *Entrevista a Antoine D'Agata, [en línea] Nikonistas Diciembre 2008, disponible en* http://www.nikonistas.com/digital/notices/entrevista_a_antoine_d_agata_2352.php#.WNWOASPhDEU
- NEBREDÁ, D. (2002), *Autorretratos*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- RAMÍREZ, J.A. (2003). *Corpus Solus: Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo*. Madrid: Siruela.
- RAMÍREZ, J.A. (2002) *Sangre y enfermedad. Sacrificio y resurrección*, en: NEBREDÁ, D. (2002), *Autorretratos*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. pp.16-17
- SONLANS, P. (1999), *Accionismo Vienés*, Madrid: Nerea
- SOLDEVILLA, C. (2008): *De vuelta al laberinto: España y la cultura del Barroco. Una propuesta dinámica ampliada* Mediterráneo Económico, 14. pp. 71-99.
- TRIAS, E. (1988) *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona: Ariel

La configuración del cuerpo humano en el espacio virtual. The Visible Human Project. Un acercamiento a la práctica artística

The human body configuration in the virtual environment. The Visible Human Project: an artistic approach

Lola Pérez-Montaut Martí

Universidad de Málaga

lolapmontaut@uma.es

Recibido 14/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Las representaciones del interior del cuerpo humano obtenidas mediante técnicas de diagnóstico por imagen como la Resonancia Magnética están cada vez más presentes en nuestra cultura. La representación del interior del cuerpo ya no es un objeto físico perecedero, sino un conjunto de datos incorruptible y manipulable al que se puede acceder desde cualquier ordenador y que se puede abordar desde cualquier disciplina. Mi objetivo es poner de manifiesto el uso por parte de artistas de este material médico anatómico, estableciendo niveles de lectura de las imágenes distintos del diagnóstico. El nexo común entre los ejemplos que cito es el proyecto de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU *The Visible Human Project* (1994-1996). El proyecto, que llevó a cabo la digitalización de dos cadáveres para su libre difusión en la Red, ha creado una iconografía inconfundible en el espacio cibernético de la mano de científicos, artistas, publicistas y usuarios anónimos. Sus obras introducen conceptos como la hipervisibilidad, el espacio virtual, la manipulación de datos, los avatares o la transparencia, que determinan las nuevas formas de representación del cuerpo en nuestra sociedad contemporánea.

Sugerencias para citar este artículo,

Pérez-Montaut Martí, Lola (2021). La configuración del cuerpo humano en el espacio virtual. *The Visible Human Project. Un acercamiento a la práctica artística*. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), págs. 201-215, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

PÉREZ-MONTAUT MARTÍ, LOLA (2021) La configuración del cuerpo humano en el espacio virtual. *The Visible Human Project. Un acercamiento a la práctica artística*. *Afluir* (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 201-215, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

Abstract:

Medical images of the interior body through imaging technologies as Magnetic Resonance are increasingly presents in our culture. The representation of the interior body is no longer a perishable physical object, but an incorruptible and manipulable set of data you can approach from wherever you are and from any field of knowledge. The aim of this article is bringing to light the use of medical imaging data by artists, considering different levels of reading apart from the diagnostic one. The connection between the cases brought in this article is the Visible Human Project, supported by the National Library of Medicine (1994-1996), from which an extend iconography has unmistakably filled the cyberspace. Two cadavers dataset are freely used by scientists, artists, publicists and anonymous users, and enable us to think about concepts as hypervisibility, virtual space, data manipulation, avatar and transparency, all of them determining new ways of body representation in our society.

Palabras Clave: Arte, Ciencia, cuerpo, representación, espacio virtual, espectáculo

Key words: Art, Science, body, representation, cyberspace, performance

Sugerencias para citar este artículo,

Pérez-Montaut Martí, Lola (2021). La configuración del cuerpo humano en el espacio virtual. The Visible Human Project. Un acercamiento a la práctica artística. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 201-215, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

PÉREZ-MONTAUT MARTÍ, LOLA (2021) La configuración del cuerpo humano en el espacio virtual. The Visible Human Project. Un acercamiento a la práctica artística. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 201-215, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

Introducción

Las representaciones del interior del cuerpo humano obtenidas mediante técnicas de diagnóstico por imagen como la Resonancia Magnética o el TAC (Tomografía Axial Computerizada) están cada vez más presentes en nuestra cultura. Series televisivas de gran éxito como Anatomía de Grey o Dr. House han contribuido a familiarizar al público general con la representación de cortes axiales, sagitales o coronales del interior del cuerpo humano, así como con llamativas reconstrucciones en 3D mediante complejos programas de reconstrucción y simulación.

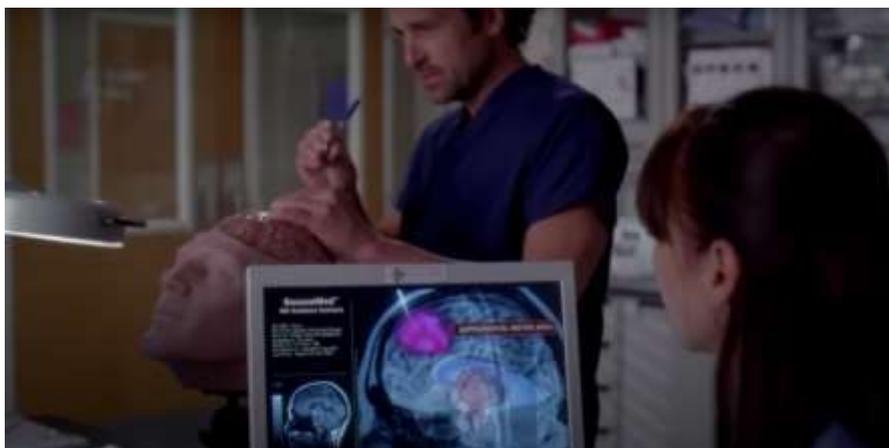


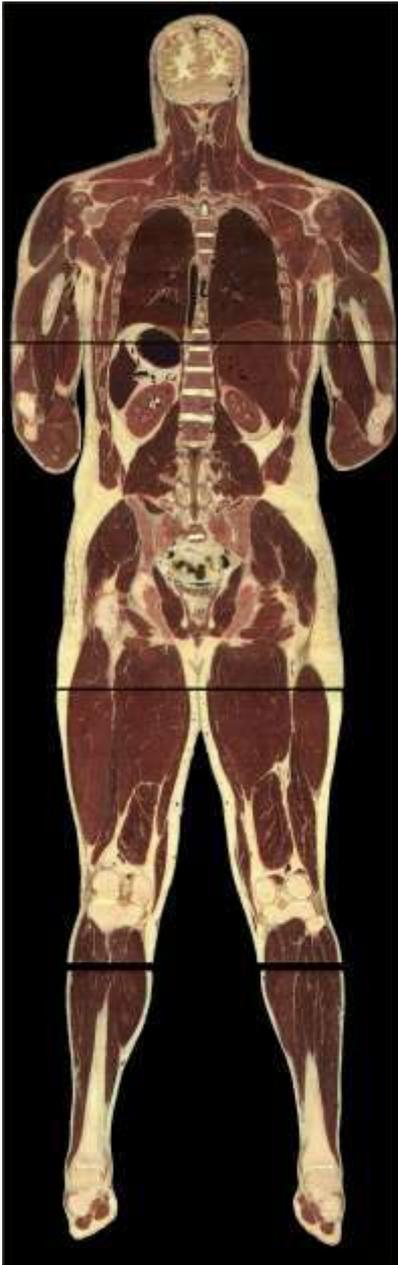
Fig.1: fotograma de la serie Anatomía de Grey. (Fuente: www.youtube.com)

Estas imágenes destacan por su realismo y por su manipulabilidad, y simbolizan los logros tecnológicos de una sociedad occidental cuyos valores fundamentales se sientan sobre el principio de transparencia como apunta Byung-Chul Han en su libro *La sociedad de la Transparencia* (2013). Sin embargo, estas representaciones en la pantalla no reúnen las características necesarias para cumplir con el valor diagnóstico que comúnmente se les confiere, en cambio, sí destacan por su valor estético, social y cultural. La complejidad de dichas representaciones reside en sus distintos niveles de lectura que hacen que cada persona vea aquello para lo que ha sido entrenada su mirada. El médico hará una lectura diagnóstica de la imagen, el artista percibirá su potencial estético y sus cualidades formales, el realizador reconocerá el impacto visual de la imagen y su potencial narrativo y el sociólogo o el filósofo repararán en sus implicaciones éticas y conceptuales.

La imagen médico artística es hoy, sin duda, un campo creativo en plena expansión. La demanda de soporte visual para contenidos divulgativos o campañas publicitarias por parte de los medios de comunicación, de las instituciones educativas y sociales, de la comunidad científica o de las autoridades políticas ha provocado un incremento exponencial de imágenes de Resonancia Magnética o TAC que se venden y consumen a gran velocidad en la Red. Detrás de estas imágenes llamativas hay siempre un set de datos original sobre el que el creativo desarrollará su trabajo de posproducción.

La abundancia de este tipo de representaciones en los medios no es inocua. En cierto modo, afecta a nuestra conceptualización del cuerpo humano y a nuestra forma de relacionarnos con él (José Van Dijck, 2005). De qué manera lo hace es algo sobre lo que han reflexionado algunas investigadoras como José Van Dick en su libro *The Transparent Body* (2005) o Bettyann Holtzmann Kevles en su extenso estudio *Naked to the Bone* (1998). Mi objetivo en este artículo es reflexionar sobre la manipulabilidad de las imágenes médicas en la era digital desde la práctica artística a partir del proyecto *The Visible Human Project (VHP)* de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU, y poner de manifiesto la revolución que ha supuesto en la representación artística del cuerpo humano el libre acceso a las imágenes por Resonancia Magnética y TAC en nuestra cultura.

The Visible Human Project. El cadáver digital



The Visible Human Project fue un proyecto científico pionero, financiado por la Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU, que, a finales del siglo XX, dividió a la comunidad científica en defensores y detractores por sus implicaciones éticas. El proyecto vio la luz en 1994 cuando se subió a la web de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU el conjunto de datos en el que había sido convertido el cadáver de un hombre de 39 años. El proyecto despertó rápidamente el interés tanto de los medios de comunicación como de la comunidad científica. Un equipo de científicos liderado por Michael Ackerman, ingeniero biomédico, llevó a cabo la completa digitalización de un cadáver para su libre acceso en la Red. Para ello, eligieron a Joseph Paul Jernigan (1954-1993), condenado a muerte en el Estado de Texas y ejecutado en 1993. Le ofrecieron al reo cambiar el tipo de ejecución, prevista en la silla eléctrica, por la inyección letal, a cambio de que donara su cuerpo a la ciencia sin dar más detalles sobre el tipo de proyecto ni sobre su hipervisibilidad futura. Para llevar a cabo la digitalización de un cuerpo que sirviera como modelo para estudiantes de medicina y otros científicos, necesitaban uno que no hubiese padecido enfermedades importantes y cuyas características físicas estuviesen dentro de la media poblacional. Una vez ejecutado, el cadáver de Jernigan fue sometido a pruebas de Resonancia Magnética y TAC; posteriormente, fue congelado en una solución de gelatina para luego ser seccionado en cortes milimétricos que serían fotografiados y almacenados digitalmente para su posterior manipulación.

Fig.2: Corte coronal de *The Visible Human Male*. Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU.

(fuente: www.nlm.nih.gov)

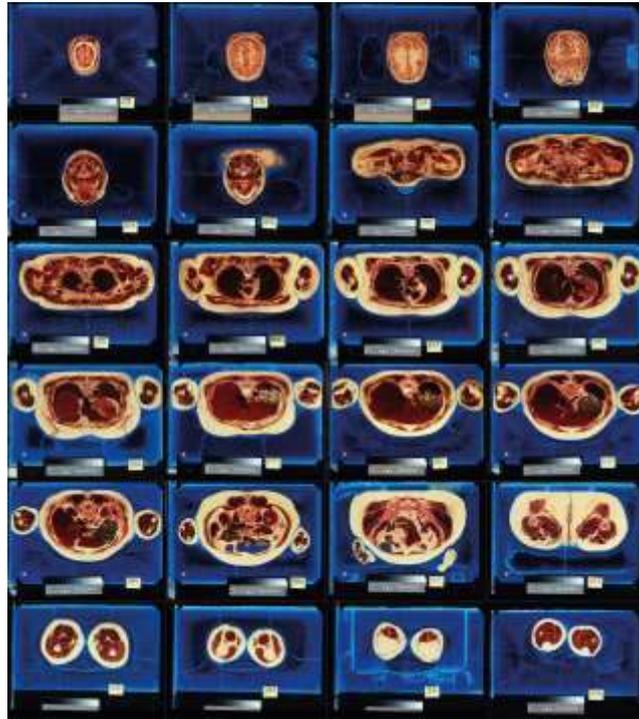


Fig. 3: Cortes axiales de *The Visible Human Female*.

Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU, 1996 (Fuente: www.nlm.nih.gov)

El hecho de que eligieran a un condenado a muerte añade una narrativa moralizante al proyecto que retoma la tradición de disecciones públicas que se hicieron en toda Europa desde el Renacimiento hasta el siglo XVIII, cuando se pasaron a hacer a puerta cerrada. Los criminales condenados a muerte podían, además, ser condenados a disección pública en los famosos anfiteatros anatómicos que había en las ciudades como Bolonia, Padua, Londres o Ámsterdam. Estas disecciones eran muy populares. Se solían vender entradas que siempre se agotaban y duraban entre dos y tres días. Era un evento social donde la mayor parte del público no tenía conocimientos de medicina ni entendía el latín; simplemente acudía movido por una mitología abundante sobre el interior del cuerpo humano que fascinaba a la vez que aterraba. Los artistas eran muy asiduos a dichas disecciones, las cuales han sido representadas en grabados y lienzos desde el Renacimiento.



Fig4: Detalle del frontispicio de *De Humani Corporis Fabrica*, Andrea Vesalio, 1543
(Fuente: archivo de internet).

A diferencia del proyecto actual, la identidad de los condenados a disección pública se mantenía siempre en el anonimato, por respeto a las familias, y sus cuerpos solían ser diseccionados en otras ciudades para dificultar la identificación del reo. La misma fascinación que suscitaron estas disecciones públicas desde el Renacimiento hasta el siglo XVIII es la que ha suscitado el proyecto *VHP* a través de su difusión en los medios de comunicación a finales del siglo XX y principios del XXI. Sin embargo, si bien el proyecto se dio a conocer manteniendo el anonimato del cuerpo expuesto, fue cuestión de tiempo que se acabaran conociendo los detalles. Todo hace pensar que se dieron, a conciencia, los datos suficientes para que los periodistas descubrieran fácilmente su identidad, pensando, quizá, que haciéndola pública el proyecto tendría más visibilidad en todo el mundo. Si *The Visible Human Male* ya había despertado ampliamente la curiosidad de los medios y de la población general de la época, ponerle nombre y apellidos al cuerpo no hizo sino acrecentar su impacto social y cultural y despertar la crítica entre diversos sectores de la comunidad científica que denunciaron las implicaciones éticas del proyecto.

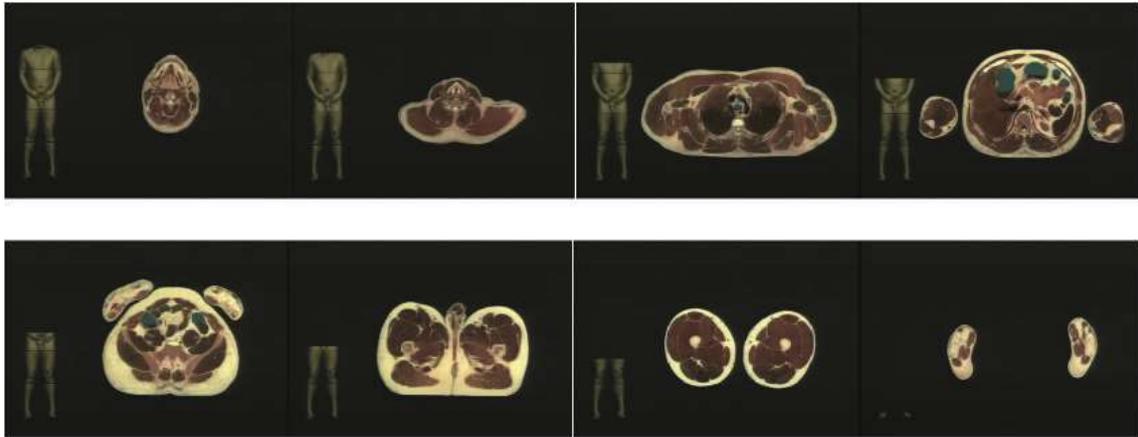


Fig.5: fotogramas de *The Visible Human Project Movie*. Center for Human Simulation, University of Colorado School of Medicine & Scientific Computing Division at the National Center for Atmospheric Research. 1995 (Fuente: www.youtube.com)

En 1995 *The Visible Human Project* volvió a sorprender con la digitalización del cadáver anónimo de una mujer de 59 años, ama de casa, que había muerto de un infarto y cuyo cuerpo había donado su marido para que fuera digitalizado. Los medios de comunicación se volvieron a hacer eco de la noticia y empezaron a generar abundante literatura en torno a la pareja de cadáveres digitales. Muchos vieron en la pareja, cuyas imágenes circulaban libremente por la Red, el principio de una familia virtual habitando el ciberespacio que vaticinaba la posibilidad de una vida virtual futura.

Una mirada artística sobre *The Visible Human Project*

Los cortes axiales, coronales y sagitales tan característicos de la Resonancia Magnética nos sumergen en una perspectiva imposible del cuerpo humano. La Resonancia Magnética troncha, literalmente, el cuerpo en finos cortes milimétricos que posibilita, mediante un software, la realización de reconstrucciones multiplanares que facilitan el estudio y el diagnóstico de patologías. Además de introducir una perspectiva desconocida del interior del cuerpo humano, la Resonancia Magnética incorpora un nuevo concepto a la representación del mismo, su manipulabilidad. El médico ya no se limita a leer e interpretar la imagen que tiene delante, sino que reconstruye y manipula los datos en los que la máquina ha convertido las distintas partes anatómicas sometidas a estudio.

Mediante la tecnología digital, los cadáveres de Joseph Paul Jernigan y la mujer anónima se conservarán eternamente. Su huella en internet es ya imborrable y su presencia en los medios es más común de lo que nos imaginamos. Sus cuerpos seccionados han sido expuestos en galerías y museos de todo el mundo y sus cortes cerebrales con llamativos colores se venden en bancos de imágenes digitales al público general.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

El libre acceso al conjunto de datos en el que han sido convertidos sus cuerpos facilita a artistas y creativos el trabajo con este tipo de imágenes sin entrar en conflicto con los derechos de las mismas y con toda la legislación al respecto. Ambos cadáveres digitales son una fuente de recursos inagotable que nos permite asomarnos desde perspectivas inimaginables al interior del cuerpo humano y abordar su representación acorde con los principios culturales y estéticos del momento. Sin duda, el espacio virtual, la realidad aumentada, la manipulabilidad de los datos, los avatares, la transparencia o la hipervisibilidad son conceptos que definen visualmente nuestra sociedad contemporánea.

En 1997 Luc Besson dirigió la película de ciencia ficción *The Fifth Element*. En ella utilizaron datos del proyecto *VHP* para los efectos especiales en una secuencia en la que una máquina construye un humanoide a partir de datos almacenados. En la película se ve cómo los brazos articulados de la máquina toman cortes axiales de una Resonancia de Cráneo para la reconstrucción del cráneo del humanoide. Esta película es un ejemplo de toda la literatura de ficción que inspiró el proyecto y que especulaba con la posibilidad de invertir el proceso de digitalización y devolver a la vida el cuerpo conservado en píxeles y en vóxeles.

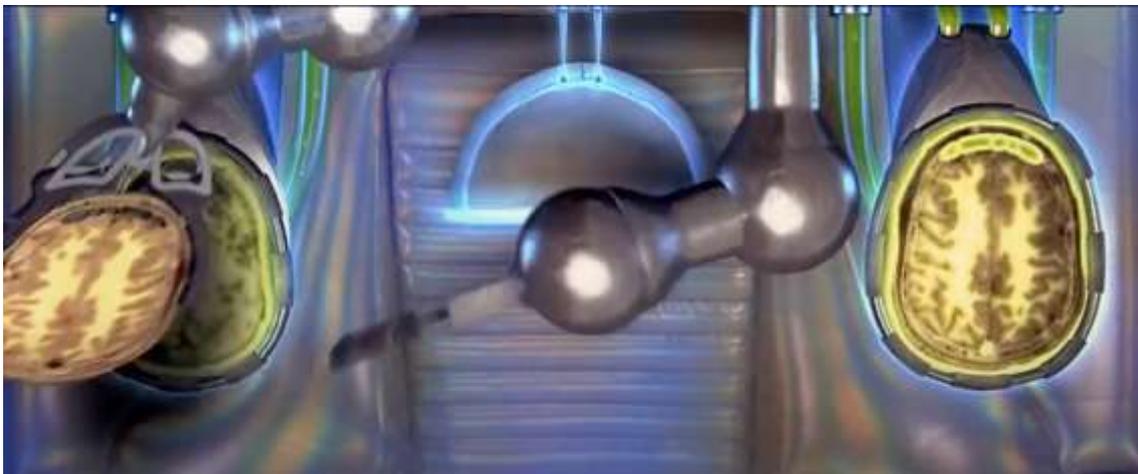


Fig.6: Fotograma de la película *The Fifth Element*, Luc Besson, 1997 (Fuente: www.youtube.com)

La artista Marilène Oliver utiliza la Resonancia Magnética como principal herramienta de trabajo en su proceso creativo. A través de esta técnica consigue los datos que, posteriormente, manipula y dispone en interesantes instalaciones artísticas que modifican nuestra forma de mirar y pensar el cuerpo. Para uno de sus primeros trabajos se sirvió del set de datos de *the Visible*

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

Human Project que se puede descargar de la página de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU. Marilène Oliver especuló con la idea de devolver la corporeidad a Joseph Paul Jernigan, reconstruyendo su cuerpo a partir de los datos en los que se había convertido. Creó una instalación con finas planchas de metacrilatos en las que se imprimieron los cortes axiales del cadáver digital y las dispuso en una estructura vertical que las superponía con una pequeña separación entre ellas. El resultado fue una especie de holograma de Joseph Paul Jernigan a tamaño real. La artista le devolvió su fisicidad al cuerpo que ya solo habitaba el ciberespacio.



Fig7: *I Know You Inside Out*, Marilène Oliver.
Instalación. 2001. (Fuente: archivo de internet)

La obra, titulada *I know you inside out* (2001), tiene una apariencia fantasmagórica que contrasta con el realismo del cuerpo en el espacio virtual. La idea de vivir en el ciberespacio y de superar las limitaciones de la carne y su corrupción nos recuerda la vocación de transcendencia de culturas como la egipcia, que desarrolló técnicas sofisticadas de conservación de los cuerpos pensando en una vida después de la muerte. Marilène Oliver carga de un sentido artístico y de una narrativa compleja un conjunto de datos que sin una mirada que los interprete y los cargue de sentido se perderían en la corriente de datos que inunda la Red. A esta obra le siguió *Family Portrait* (2002), un retrato de familia en el que se sirvió de la misma técnica para reconstruir, a través de los cortes axiales de la Resonancia Magnética de cada miembro de su familia, cada uno de sus cuerpos.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

Las personas representadas superaron la barrera física de la distancia entre ellos y fueron reunidos virtualmente. La Resonancia Magnética le permitió trabajar con los datos recabados en distintas partes del mundo y reunir a su familia en el ciberespacio, para luego deshacer el proceso de digitalización y devolverlos juntos físicamente en el espacio de la galería.



Fig.8: *Family Portrait*, Marilène Oliver. Instalación. 2002. (Fuente: archivo de internet)

12:31 es un proyecto artístico de fotografía de Frank Schott y Croix Gagnon basado en *The Visible Human Project*. 12 minutos y 31 segundos fue el tiempo que tardó Joseph Paul Jernigan en morir. A estos artistas les interesó en primer lugar el dilema ético que suscitó el proyecto. Hubo muchas voces críticas que consideraron que al no haber sido informado el preso de los fines concretos con que se iba a hacer uso de su cuerpo, no era lícito el uso de las imágenes ni su libre difusión en la Red. Los artistas descargaron el conjunto de datos del cuerpo de Joseph P. Jernigan y lo reconstruyeron para después deformarlo y crear una especie de fantasma de su propio cuerpo errando por distintos escenarios solitarios.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.72>

Estos fotomontajes construyen un relato a partir de datos e imágenes que en su vocación de hacer transparente el cuerpo pierden su valor narrativo. La ciencia sin relato pierde el sentido y pasa a convertir en mercancía los datos que genera. El artista en este caso salva el cuerpo de Joseph Paul Jernigan de su sobreexposición en la Red y le vuelve a dar matices, luces y sombras en un relato que le devuelve su humanidad a ojos del espectador.



Fig.9: Fotografía de la serie *12:31*, Frank Schott y Croix Gagnon (Fuente: www.frankschott.com)

The Visible Human Project no solo genera en la Red imágenes de proyectos científicos o artísticos. Los bancos de imágenes digitales tienen un número infinito de representaciones médico artísticas de diseñadores que usan los conjuntos de datos del proyecto para crear su obra. Convierten en llamativas imágenes y reconstrucciones los datos que descargan de la Biblioteca Nacional de Medicina. En este caso, al contrario que en la obra artística que hemos visto anteriormente, se sacrifica la historia y sus matices por la inmediatez del impacto. Los bancos de imágenes se han convertido en mercados visuales donde las empresas, instituciones o particulares buscan y compran imágenes científico artísticas llamativas para ilustrar material divulgativo, para fines publicitarios, promocionales o en campañas de sensibilización.



Fig. 10: Obra de pop art con cortes Sagitales por Resonancia Magnética del Cerebro. Chase Sherwell, Queensland Brain Institute, University of Queensland. (Fuente: archivo de internet).

Conclusión

The Visible Human Project es una fuente inagotable de recursos para artistas que quieran explorar las diferentes formas de representación del cuerpo humano en el espacio virtual. Su vocación educativa, con la libre disposición de los datos que conforman el proyecto en la Red, ha facilitado que los artistas puedan explorar las posibilidades formales y narrativas de este tipo de imágenes. La web de la Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU se ha convertido en el anfiteatro anatómico del siglo XXI (José Van Dick, 2005), un lugar en el que se dan cita personas de distintos ámbitos para explorar el interior de un cuerpo humano convertido en píxeles y vóxeles y para reflexionar sobre los límites de la representación del interior del cuerpo humano. El escándalo y la controversia son aspectos que han determinado a lo largo de la historia la práctica artística y anatómica. Hoy, más que nunca, es el momento de formular desde la investigación artística preguntas incómodas sobre las nuevas formas de representación del cuerpo.

Referencias

- HAN, Byung-Chul. 2013. *La Sociedad de la Transparencia*. Herder. Barcelona.
- HOLTZMANN KEVLES, Bettyann. 1998. *Naked to The Bone. Medical Imaging in the Twentieth Century*. Basic Books, a Member of the Perseus Books Group. New York.
- VAN DICK, José. 2005. *The Transparent Body. A cultural Analysis of Medical Imaging*. University of Washington Press. Seattle and London.
- WALDBY, Catherine. 2000. *The Visible Human Project. Informatic Bodies and Posthuman Medicine*. Routledge. London.
- Tesis
- OLIVER, Marilène. 2007-2009. *Flesh to Pixel, Flesh to Voxel, Flesh to XYZ*. Royal College of Art. London.

Webgrafía:

www.marileneoliver.com

<https://www.frankschott.com/project1231>

https://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html

Lista de imágenes:

- Fig.1: fotograma de la serie Anatomía de Grey. (Fuente: www.youtube.com)
- Fig.2: Corte coronal de The Visible Human Male. Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU. (fuente: www.nlm.nih.gov)
- Fig. 3: Cortes axiales de *The Visible Human Female*. Biblioteca Nacional de Medicina de los EEUU, 1996. (Fuente: www.nlm.nih.gov)
- Fig4: Detalle del frontispicio de *De Humani Corporis Fabrica*, Andrea Vesalio, 1543. (Fuente: archivo de internet).
- Fig.5: fotogramas de *The Visible Human Project Movie*. Center for Human Simulation, University of Colorado School of Medicine & Scientific Computing Division at the National Center for Atmospheric Research. 1995. (Fuente: www.youtube.com)
- Fig.6: Fotograma de la película *The Fifth Element*, Luc Besson, 1997. (Fuente: www.youtube.com)
- Fig7: *I Know You Inside Out*, Marilène Oliver. Instalación. 2001. (Fuente: archivo de internet)
- Fig.8: *Family Portrait*, Marilène Oliver. Instalación. 2002. (Fuente: archivo de internet)
- Fig.9: Fotografía de la serie *12:31*, Frank Schott y Croix Gagnon (Fuente: www.frankschott.com)
- Fig.10: Fotografía de la serie *12:31*, Frank Schott y Croix Gagnon (Fuente: www.frankschott.com)
- Fig.11: Fotografía de la serie *12:31*, Frank Schott y Croix Gagnon (Fuente: www.frankschott.com)
- Fig. 12: Obra de pop art con cortes Sagitales por Resonancia Magnética del Cerebro. Chase Sherwell, Queensland Brain Institute, University of Queensland. (Fuente: archivo de internet).

Cuerpo y mito; actualidad de la estatuaria griega

Body and myth; topicality of Greek statuary

Aixa Takkal Fernández

Universidad de Castilla La Mancha

aixatakkal@gmail.com

Recibido 15/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

La presente propuesta reflexiona, desde los códigos del lenguaje del dibujo contemporáneo, en torno a la condición maltrecha y fragmentada desde la que la escultura griega helenística alcanza nuestra contemporaneidad. Se trata de explorar, en un plano estético, el potencial subversivo de estas figuras tan arraigadas al imaginario colectivo en lo que concierne a cierto ideal -tanto pretérito como contemporáneo- de representación del cuerpo y los valores a él asociados. El punto de partida radica en considerar que la materialidad expuesta y degradada de estas representaciones escultóricas y héroes de la mitología menoscaba la continuación del “relatar mítico” propio de la Ilustración y sus derroteros actuales; en estas estatuas asoman la temporalidad, la fragilidad y la vulnerabilidad propias e inherentes al cuerpo y que, sin embargo, se ha obviado, sino negado, en el curso de la representación e instauración de un sí- mismo propios de la Modernidad y la actual Modernidad tardía.

Sugerencias para citar este artículo,

Takkal Fernández, Aixa (2021). Cuerpo y mito; actualidad de la estatuaria griega. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 217-226, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.77>

TAKKAL FERNÁNDEZ, AIXA (2021) Cuerpo y mito; actualidad de la estatuaria griega. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 217-226, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.77>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.77>

Abstract:

The present proposal reflects, from the codes and language of contemporary drawing, around the battered and fragmented condition from which Hellenistic Greek sculpture reaches our contemporaneity. It is about exploring, on an aesthetic level, the subversive potential of those figures so deeply rooted in collective imaginary with regard to the ideal -both past and contemporary- of certain representation of body and the values to it associated. The starting point consist in considering that the exposed and degraded materiality of these representations and classic mythological heroes undermines the continuation of the "mythical narrative" of the Enlightenment and its current paths; In these statues shows the temporality, fragility and vulnerability, inherent to bodies, which are been ignored, if not deny in the representation and establishment of the self, during the Modernity and the current late Modernity,

Palabras Clave: *Dibujo, cuerpo, mito, representación, ilustración*

Key words: *Drawing, body, myth, representation, enlightenment*

Sugerencias para citar este artículo,

Takkal Fernández, Aixa (2021). Cuerpo y mito; actualidad de la estatuaria griega. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 217-226, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.77>

TAKKAL FERNÁNDEZ, AIXA (2021) Cuerpo y mito; actualidad de la estatuaria griega. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 217-226, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.77>

Cuerpo y mito

El cuerpo es antiguo...si el cambio cultural es lamarckiano, al cambio biológico es darwiniano y el cuerpo humano se mantiene estable desde hace 40.000 años, y sin ninguna esperanza de transformación, y ello hasta el punto de poder afirmar que es el mismo hombre el que pintó las cavernas de Lascaux y Altamira y el que pintó las señoritas de Avignon o el Guernica; así como el que pintará en Marte los cuadros del año 3025 (salvo extinción no descartable del Homo)

Santiago Alba Rico, Ser o no ser (un cuerpo)

El mito es ya Ilustración y la Ilustración recae en la mitología

T. W. Adorno y M. Horkheimer, Dialéctica de la Ilustración

El mito (Pardo, 2006; Graves, 2009) se entiende a rasgos generales como la expresión cultural de una sociedad predominantemente oral. Por medio del relato de los mitos se da cuenta de la fundación de una sociedad, del mundo. La ley, los principios y modos de conducta sociales establecidos son revelados mediante estos relatos y representaciones que provienen de un no-tiempo, esto es, de un tiempo situado más allá del tiempo, *más allá de los tiempos*. En la estructura temporal mitológica el tiempo no pasa, sino que regresa, en un pasado y un presente que son uno en un tiempo cíclico, indeterminado.

En el contexto griego, la llegada de la escritura y la transcripción gráfica de los mitos favorece, si no determina, el paso de las sociedades pre-lógicas (o pre- metafísicas) a las metafísicas. El espacio gráfico –que, en las tablillas, ocupan las escrituras– pone de manifiesto las yuxtaposiciones y contradicciones explícitas en los relatos míticos. La historia vivida como lo siempre igual, recogida por las mismas palabras, sin lagunas desde la eternidad, se vuelve a todas luces insostenible. Los primeros griegos letrados fueron testigos de una *verdad ausente*; la verdad dejaba de ser algo revelado para constituir algo que tenía que ser buscado, algo que requería salir a su encuentro. De este modo, la herencia del relato mítico y la pluralidad de sentidos evidenciados en la lectura una vez inscritos, llevó a la interpretación; a la necesidad de extraer un sentido latente entre la multiplicidad, contradicción e ininteligibilidad que, tal y como fue legada por la tradición oral, era manifiesta en los relatos míticos.

Por lo demás, interpretar implica asumir que el significado no está dado, que hay un desplazamiento entre lo expresado y la realidad a la que corresponde. Y si bien es necesario asumir que la *interpretación mata al mito* o cuanto menos declara su muerte, también es posible reconocer en el devenir de nuestra cultura la vigencia de dos cuestiones que articulan esta reflexión gráfica: parte del legado mitológico se ha perpetuado en forma de referentes culturales todavía manifiestos en nuestro sistema de valores. Pero, además, la determinación objetivadora inherente al proceso de desmitologización de la antigüedad griega se mantiene en curso, incluso fundamenta, el principio regidor de la Ilustración y lo que de esta queda en la actual tardo-Modernidad.

De acuerdo con la lectura de Adorno y Horkheimer (2007), Ilustración y pensamiento mitológico mantienen un paradójico, estrecho y tácito vínculo, hasta el punto de señalar que la *“Ilustración es el temor mítico hecho radical”* (p.31) y que *“el horror mítico de la Ilustración es el horror al mito”* (p.43). Por una parte, esta peculiar correlación se reconoce en la ficción de alcanzar la libertad -y librarse del terror- eliminando lo desconocido e incluso obviando todo aquello que no puede ser pre-determinado desde la *claridad* de la razón. Y por otra, mediante la representación e instauración de un sí- mismo o sujeto trascendental desprovisto de todo vestigio natural, que no debía ser ya “cuerpo ni sangre ni alma, ni tan siquiera yo natural” constituido como “punto de referencia de la razón, de la instancia legisladora del obrar” (p.44). O dicho de otro modo, mediante el olvido y desaparición de la vulnerabilidad, fragilidad y temporalidad inherente a nuestra condición corporal.

Physis, materia y corporalidad

¿Hacia dónde se dirige la mirada meditabunda de la Diosa?... hacia la frontera, hacia el límite. Señala que sin embargo la frontera no es una línea en la que algo se detenga sino más bien aquello en lo que ese algo se recoge en lo que le es propio, para una vez allí, mostrarse en su plenitud. Al observar y considerar el mojón, al percibir el límite, Atenea vislumbra ya aquello que primero han de observar los hombres a fin de poner en obra lo que se anticipa, y por eso es Atenea lo que es: la muy prudente, la que ofrece consejo. Pero en su penetrante examen, la diosa no sólo contempla la invisible forma de las obras venideras, también proyecta su mirada sobre las cosas que no ha de ser materializadas por mano humana...y también sobre aquello que permite que tales cosas surjan a la realidad presente. Esto último es lo que los griegos llaman physis (Φύσις).

Sallis, J. Piedra, p. 172

En los numerosos y con frecuencia confusos restos de estatuas apilados en depósitos de museos, en los expositores y vitrinas, en los artificiales soportes que posibilitan que todavía se mantengan erguidas, es posible identificar una suerte de resto o excedente que impugna el impulso dominador que la sociedad ejerce sobre la totalidad de lo existente, incluida nuestra condición corporal; desde la sensibilidad contemporánea, su carácter incompleto parece hacer justicia, o al menos contestar, a la experiencia de coerción sobre la naturaleza externa y sobre la interna -el cuerpo que somos y habitamos- que la sociedad organizada impone. La revelación de la fragilidad de la materia y la incidencia del paso del tiempo al que se ven sometidas, desafían desde lo concreto, lo particular y lo accidental, cualquier tentativa de universalidad e idealidad.

Aún desde la distancia que nos separa de su mundo, esas miradas vacías y rostros incompletos, miembros sueltos y torsos impedidos, recuerdan aquello no puede ser acotado, fijado, ni pre-establecido. Señalan la necesidad, todavía hoy, de mantener abierta la dialéctica entre lo estatuido -lo ordenado, determinado- y lo que es *physis* -la ineludible condición natural que nos es propia-.

Las imágenes que a continuación se muestran forman parte de un proyecto todavía en curso; ejercicios gráficos realizados mediante carboncillo prensado sobre restos y fragmentos de papel usado de diversos tamaños, formatos y texturas.

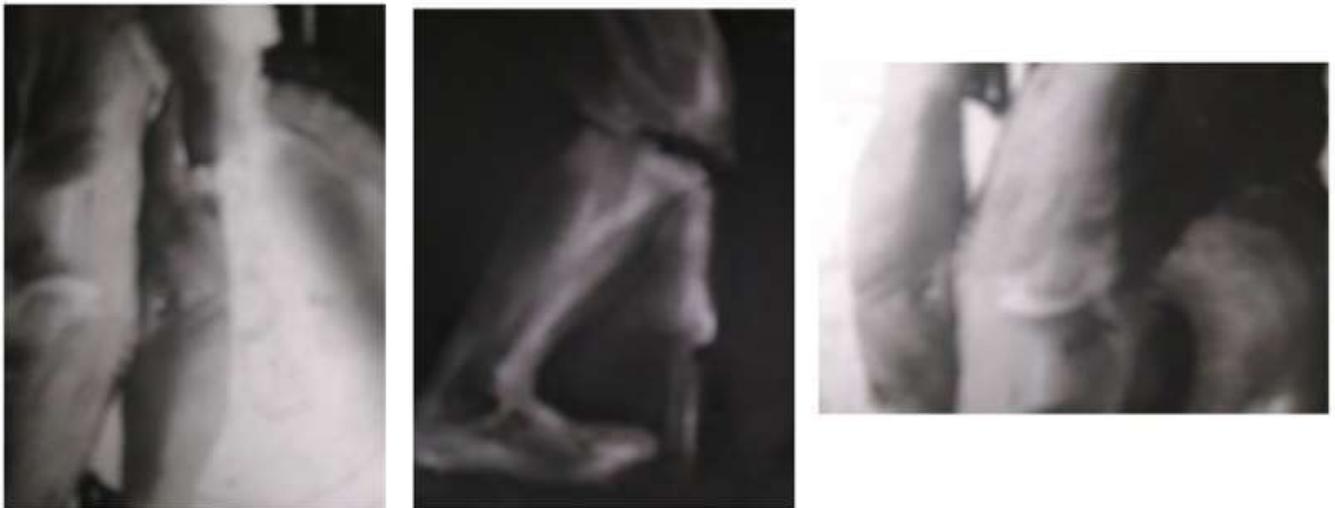


Figura 1. Parabellum, fragmentos. Frontón Este del templo de Tafalla (2019)

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.77>



Figura 2. Posible Atenea (2020)



Figura 3. *Parabellum II, fragmentos* (2019)



Figura 4. Heracles (2019)

Referencias

Adorno, T. W. (2013). *Estética (1958/59)*. Buenos Aires: Las cuarenta

Adorno, T. W. (2004). *Teoría estética*. Madrid: Akal

Adorno, T. W y Horkheimer, M. (2007). *Dialéctica de la Ilustración*. Madrid: Akal

Alba- Rico, S. (2017). *Ser o no ser (un cuerpo)*. Barcelona: Seix Barral

Graves, R. (2009), *Los mitos griegos*, Barcelona: Paidós Ibérica.

Pardo, J. L. (2006), *La metafísica. Preguntas sin respuesta y problemas sin solución*, Valencia: Pre-textos.

Sallis, J. (2009). *Piedra*. Valencia: Pre- Textos

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

Días sin mí: Contramapas contra el tiempo. Psicogeografías para entender mi construcción

Days without me: Maps against time. Psychogeographies to understand my construction

Jesús Caballero Caballero
Universidad de Jaén
jartiscaballero@gmail.com

Recibido 15/09/2020 Revisado 27/07/2021
Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

Contramapas contra el tiempo es un fotoensayo que forma parte de un proceso de investigación artística en el que se indaga sobre la idea de cambio como motor fundamental en la construcción corporal e identitaria. Concretamente, las acciones artísticas que componen este fotoensayo se centran en la idea de los recuerdos, las experiencias pasadas y la melancolía al deseo de olvidarlas como parte activa en ese proceso de transición del yo. Contramapas contra el tiempo habla de recuerdos, de experiencias asociadas a los recuerdos, de las grietas que se abren en el vacío que se crea cuando algo o alguien se va saliendo por esas heridas, supurando duelo y melancolía. Estas acciones artísticas son el procedimiento y las herramientas para sanar heridas, abrazarlas. Es el proceso de entendimiento, de autodiálogo con los recuerdos para poder entender que el olvido es un mecanismo de autodefensa y salida más fácil, una trampa, mal homenaje para las personas que un día nos cedieron su sitio. Un mal homenaje también para mí. Estas acciones son una vuelta a esos lugares con la esperanza de regresar ilesos, volver si acaso, con una pizca de tristeza que nos recuerde la felicidad vivida, las experiencias, los aprendizajes tan lejanos y tan presentes, pues, por mucho que lo niegue, forman parte de mí y de lo que soy ahora. Son mis huellas, mis cicatrices, mis caminos y mis rutas. Con un principio y un final. Experiencias que fueron, son y serán. Nunca más pero para siempre. Las porto sobre mi cuerpo, me las tatúo, las abrazo, las recubro de oro mostrando su historia, ensalzando mis caídas. La melancolía de la desaparición, de lo que no será pero de alguna manera siempre estará en mí, al menos, hasta que yo quiera. Cicatrices, Huellas, grietas. Grietas que forman callejeros por los que andar, por los que anduve, por los que transito. Lugares que habité y que forman parte de mi recorrido. No lugares que fueron lugares, que fueron, son y serán y volverán y pasarán. Cartografías en mi cuerpo, en mis emociones. Desconocidos que fueron, son y serán. Fotografías rotas. Emociones contenidas que se descargan. Experiencias pasadas. Experiencias guardadas. Llenas de polvo. Olvidadas, o al menos, en el intento. Ahora se desempolvan, rotas, abandonadas, como las fachadas de los no lugares que nadie habita pero en los que, alguna vez, alguien vivió historias. Se reconstruyen desde la perspectiva del crecimiento, desde la melancolía y la nostalgia positiva. Desde el abrazo de que una vez ocupé esos lugares en los que crecieron flores y que cuentan mi historia. Con grietas, con cicatrices, pero preciosas. Son volver al lugar de siempre por primera vez.

Sugerencias para citar este artículo,

Caballero Caballero, Jesús (2021). Contramapas contra el tiempo: Psicogeografías para entender mi construcción. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 227-236, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

CABALLERO CABALLERO, JESÚS (2021) Contramapas contra el tiempo: Psicogeografías para entender mi construcción. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 227-236, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

Abstract:

Contramapas contra el tiempo is a photo essay that is part of an artistic research process in which the idea of change is investigated as a fundamental motor in the construction of the body and identity. Specifically, the artistic actions that make up this photo essay focus on the idea of memories, past experiences and melancholy to the desire to forget them as an active part in this transition process of the self. Contramapas contra el tiempo speaks of memories, of experiences associated with memories, of the cracks that open in the void that is created when something or someone comes out of those wounds, supplying grief and melancholy. These artistic actions are the procedure and the tools to heal wounds, to embrace them. It is the process of understanding, of self-dialogue with memories in order to understand that forgetting is a mechanism for self-defense and an easier way out, a trap, a bad tribute to the people who one day gave us their place. A bad tribute for me too. These actions are a return to those places with the hope of returning unharmed, returning in case, with a pinch of sadness that reminds us of the happiness lived, the experiences, the learnings so far away and so present, well, no matter how much I deny it, They are part of me and who I am now. They are my footprints, my scars, my ways and my routes. With a beginning and an end. Experiences that were, are and will be. Never again but forever. I carry them on my body, I tattoo them, I hug them, I cover them with gold showing their history, praising my falls. The melancholy of disappearance, of what will not be but somehow will always be in me, at least until I want. Scars, footprints, cracks. Cracks that form streets through which to walk, through which I walked, through which I walk. Places that I inhabited and that are part of my journey. Not places that were places, that were, are and will be and will return and pass. Cartographies in my body, in my emotions. Unknown who were, are and will be. Broken photographs. Contained emotions that are downloaded. Past experiences. Saved experiences. Filled with dust. Forgotten, or at least in the attempt. Now they are dusted off, broken, abandoned, like the facades of non-places that no one inhabits but in which, once, someone lived stories. They are rebuilt from the perspective of growth, from melancholy and positive nostalgia. From the embrace that I once occupied those places where flowers grew and that tell my story. Cracked, scarred, but precious. They are going back to the usual place for the first time.

Palabras Clave: *Cuerpo, identidad, psicogeografía, investigación artística*

Key words: *Body, identity, psychogeography, artistic research*

Sugerencias para citar este artículo,

Caballero Caballero, Jesús (2021). Contramapas contra el tiempo: Psicogeografías para entender mi construcción. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 227-236, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

CABALLERO CABALLERO, JESÚS (2021) Contramapas contra el tiempo: Psicogeografías para entender mi construcción. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 227-236, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

Contramapas contra el tiempo

Contramapas contra el tiempo es un proyecto artístico como ensayo visual que pone de manifiesto todas las cuestiones analizadas en este punto. Es el inicio de una nueva mirada, la aproximación a la idea del no lugar vinculada al concepto de cuerpo en asociación con el espacio.

La investigación en mi práctica artística se entiende por tanto como una especie de didáctica terapéutica, carácter propio que puede darse dentro de la investigación artística, ya que en él “se da cuenta de procesos terapéuticos en los que las representaciones artísticas actúan como objetos mediadores que posibilitan diálogos y conexiones con el inconsciente de los sujetos” (Hernández, 2008: 99) desde ese conflicto que se experimenta con el cuerpo cuando se considera como algo vacío.

Supone investigar la entrada en escena del cuerpo “sobre y a través de la escritura corporeizada” (Hernández, 2008: 105), encontrando conexión también con la escritura performativa. Las acciones artísticas llevadas a cabo en este proyecto dan cuenta de un proceso reflexivo en el que la información se recoge de diferentes vías, siendo carácter y factor común “la corporeización del sujeto que narra (...) en la experiencia de configuración del significado, en el escenario performativo” (Hernández, 2008: 105), tal y como cita Fernando Hernández en cuestiones referentes a la escritura performativa. Con este tipo de recurso “se crea o recrea la experiencia en la que el cuerpo se encuentra inserido y en su relación con los otros” (Hernández, 2008:105), en este caso con el espacio no lugar. Un tipo de poética etnográfica con el entorno a través de la deriva y el paseo por la corporalidad.

La psicogeografía y el kintsugi como herramientas de creación artística

El carácter onírico de esta práctica artística, a través del deambular por el espacio con la deriva como premisa metodológica, es que se forma un mapa subjetivo de ciudades y de la experiencia. Cartografías hechas a partir de emociones y construcciones internas que me conducen a analizarme de una manera íntima a la par que pública según lo que el entorno provoca en mis emociones y mi comportamiento como ser social. La práctica artística que presento son psicogeografías, cartografías emocionales construidas a partir de mi imaginario experiencial resultado de la fusión de espacio y cuerpo (experiencia).

Las psicogeografías son, en su mayor parte, el resultado de esas derivas y caminatas sin rumbo, dejándome llevar por las emociones que me provoca el espacio. Un deambular indeterminado por la Ciudad recogiendo aquellos aspectos que fomentaron un proceso de reflexión personal partiendo de la captura fotográfica de aquellos espacios, interviniéndolos, de algún modo, con los textos que acompañan esas imágenes.

Esta defensa de la ciudad como forma de expresión, tanto en la configuración como en la experiencia de habitarla, contribuye a una interesante relación que nos hace ser, en primer lugar, conscientes de dónde estamos, cómo vivimos el espacio y cómo lo sentimos. En segundo lugar, contribuye a hacernos sentir quiénes somos, cómo habitamos los espacios y cómo podemos convertirlos en recursos para la construcción de nuestra experiencia y el desarrollo de nuestro autoconcepto. Esto mismo es lo que proponía Guy Debord cuando diseñó *El mapa Psicogeográfico de París* (1957) con esta obra se invitaba a “abandonar los espacios turísticos de la ciudad, invitando al individuo a perderse en la urbe y en su propia mente, descubriendo lugares de su propio subconsciente”. (Barreiro, 2015: 7)

Kintsugi

Kintsugi es una práctica milenaria japonesa que consiste en reparar las grietas de la cerámica con resina de oro y tiene potencial muy interesante y una traducción simbólica muy potente con mis intervenciones sobre el espacio: El ensalzamiento de las cicatrices, de las huellas como parte de la experiencia, de la construcción del lugar, de la construcción del cuerpo.

Un proceso de interiorización de la importancia de lo que vivimos, poniendo de manifiesto su transformación e historia a través de una unión del cuerpo con el no lugar como la misma cosa, de tal manera que se ensalzan las grietas en lugar de intentar ocultarlas. Las roturas, las cicatrices, son experiencias que forman parte de la historia de un objeto al igual que sucede con las experiencias de nuestra vida. Nuestras experiencias determinan nuestra posición en el mundo, por lo tanto, estas acciones son un proceso de interiorización y ensalzamiento de las experiencias con la finalidad de reconocerlas y mostrarlas en lugar de ocultarlas, incorporarlas poniendo de manifiesto su traducción e historia mediante la psicogeografía en una deriva por el espacio no lugar.

Las experiencias son huellas que de algún modo se proyectan en nuestro cuerpo ya sean percibidas por los sentidos o internas (emocionales). La premisa de que son las experiencias las que construyen la identidad es la que me incita a adentrarme en estas acciones y la idea de experiencia como huella en un espacio no lugar, ocupando el cuerpo el lugar y haciéndolo suyo a través de las acciones.

Establecer el paralelismo entre cuerpo y espacio me lleva a otorgarle el mismo carácter al propio espacio, es decir, explorar cómo el espacio también proyecta las huellas de su historia, de su proceso para empezar a trabajar a partir de esta observación. Las ciudades, los lugares y sus experiencias son construidas por las personas.

Munich es un gran ejemplo de cómo proyectar la huella del tiempo de manera artística y hacer de las experiencias y las malas experiencias un recurso para modificar su discurso pesimista.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>

Fotoensayo

Son mis huellas, mis cicatrices, mis caminos y mis rutas.

Con un principio y un final.

Experiencias que fueron, son y serán.

Nunca más pero para siempre.

Las porto sobre mi cuerpo, me las tatuo, las abrazo, las recubro de oro mostrando su historia, ensalzando mis caídas.

La melancolía de la desaparición, de lo que no será pero de alguna manera siempre estará en mí, al menos, hasta que yo quiera.

Cicatrices, Huellas, grietas.

Grietas que forman callejeros por los que andar, por los que anduve, por los que transito. Lugares que habité y que forman parte de mi recorrido.

No lugares que fueron lugares, que fueron, son

y serán, y volverán, c y pasarán.

Cartografías en mi cuerpo, en mis emociones.

Desconocidos que fueron, son y serán

Fotografías rotas.

Emociones contenidas que se descargan.

Experiencias pasadas. Experiencias guardadas.

Llenas de polvo.

Olvidadas, o al menos, en el intento.

Ahora se desempolvan, rotas, abandonadas, como las fachadas de los lugares que nadie habita pero en los que, alguna vez, alguien vivió historias.

Se reconstruyen desde la perspectiva del crecimiento, desde la melancolía y la nostalgia positiva.

Desde el abrazo de que una vez ocupé esos lugares en los que crecieron flores y que cuentan mi historia.

Con grietas, con cicatrices, pero preciosas.

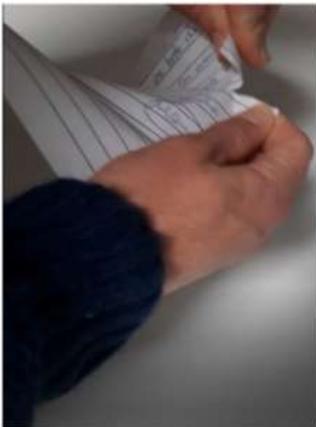
Ficha técnica de todas las obras:

Autor: Jesús Caballero

Técnica: Fotografía y papel intervenidas con pasta de oro. Año: 2020

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>



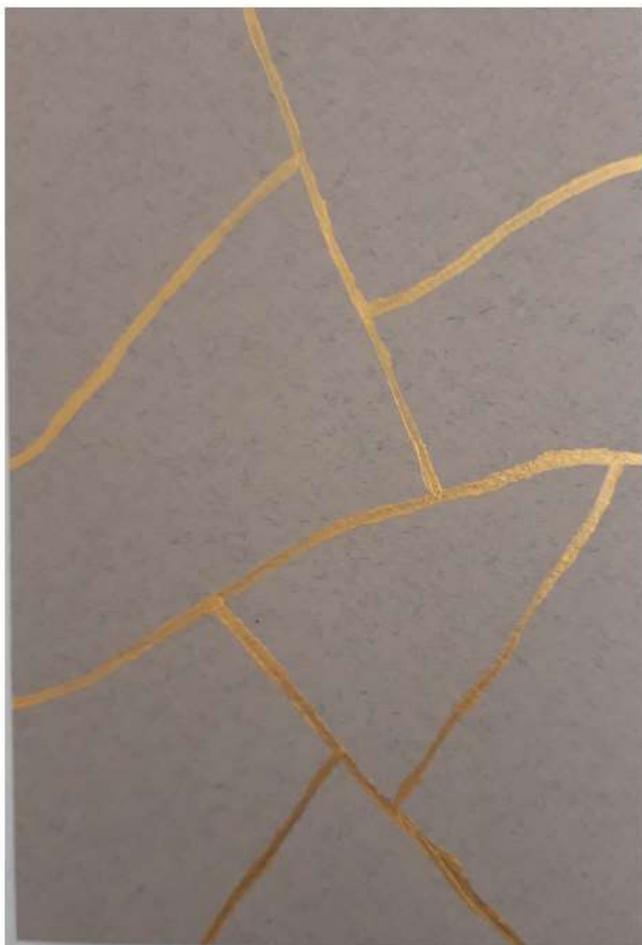
ISSN: 2659-7721

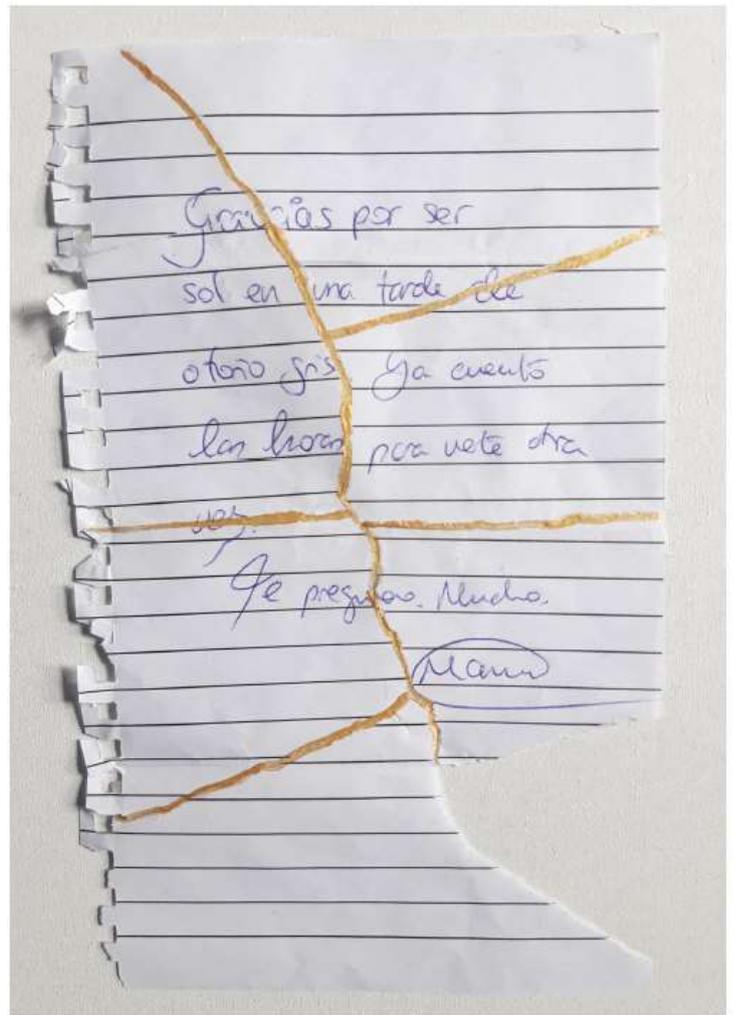
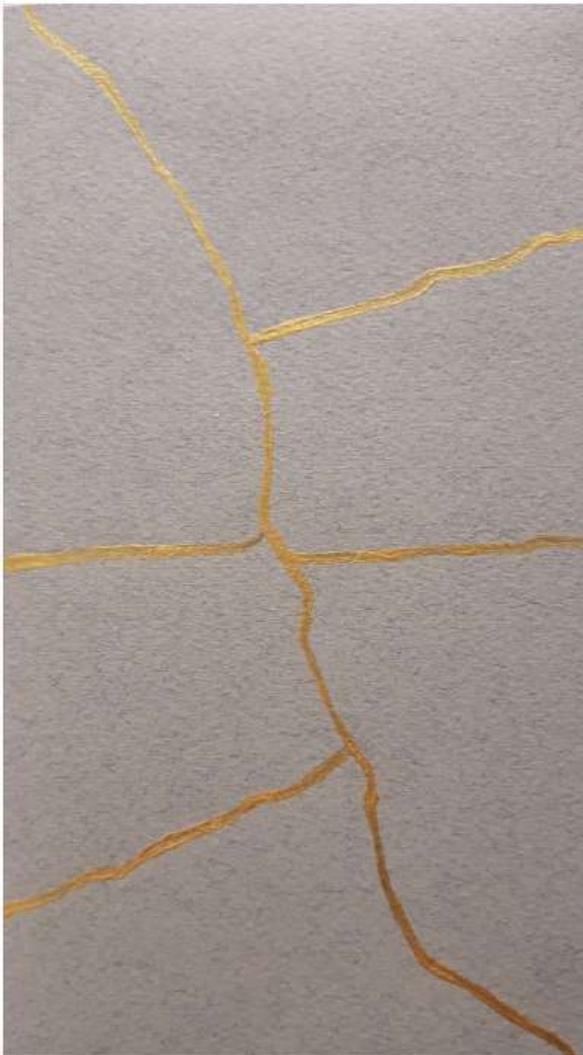
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>



ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.82>





No queremos ser pesados con el hormigón en Bellas Artes

We don't want to be apest with concrete in Fine Arts

Francisco Gómez Jarillo

Universidad Complutense de Madrid

fragom06@ucm.es

Lucio Alfredo Zurdo Menendez

Universidad Complutense de Madrid

lucioalfredozurdo@ucm.es

Recibido 15/09/2020 Revisado 27/07/2021

Aceptado 27/07/2021 Publicado 20/08/2021

Resumen:

El hormigón aparece hará dos mil años, pues existen restos de ingeniería civil este material en el Puerto de Puzzoli cerca de Nápoles, Italia. En Arquitectura un ejemplo clásico es la construcción del Panteón de Agripa de Roma, obra realizada en hormigón en masa. Mucho más tarde a mediados del siglo XIX con la invención del hormigón armado por Joseph-Louis Lambot (curiosamente patentando una barca) hace que posteriormente esta técnica se utilizara para elementos de ornamentación arquitectónica y a principios del siglo XX se fijarán en ella figuras de la escultura moderna como, Bárbara Hepworth, Henry Moore, Jorge Oteiza, Eduardo Chillida entre otros. Desde entonces, cientos de artistas han utilizado este material. Esta comunicación muestra un abanico de artistas que se han apoyado en esta técnica y explica las diferentes maneras con las que resolvieron sus obras.

Existen dos conjuntos escultóricos en el mundo construidos en hormigón y que conviene recordar por su gran calidad, la Ruta de la Amistad en Ciudad de México y los Spomenik de la ex Yugoslavia los primeros la Ruta de la Amistad son un conjunto escultórico que abarca desde la Ciudad de México al complejo deportivo donde se realizaron los Juegos Olímpicos del 1968, el artista Matías Goeritz convocó en su día a distintos artistas de renombre a nivel internacional para que realizaran obras con motivo de tal evento.

En segundo lugar, los Spomenik son conjuntos escultóricos ordenados a realizar por el dictador Tito, desgraciadamente en la actualidad gran parte de ellos han sido destruidos. Un aspecto importante a resaltar es la vigencia de este material en las artes, en la comunicación se muestran artistas actuales que utilizan el hormigón para producir obra, demostrando así que es un material que se ha adaptado a las nuevas tendencias. Podemos ver como las nuevas tecnologías también han sido utilizadas en este material, ya se realizan piezas mediante impresoras 3D o brazos robóticos, como mediante la investigación la ciencia ha logrado que, con nuevos tipos de aditivos, aglomerantes y cementos específicos se pueden conseguir obras artísticas en hormigón con propiedades desde ser autolimpiables a ser translúcidas.

El hormigón es un material idóneo especialmente para un artista novel con pocos recursos económicos, obteniendo piezas de buena calidad y duraderas. Por este motivo es muy recomendable enseñar esta técnica alumnos de Bellas Artes, con él se puede licitar en concursos piezas de un porte considerable y asumible. Existen ejemplos de artistas hoy consagrados que empezaron su andadura con este material.

Sugerencias para citar este artículo,

Gómez Jarillo, Francisco; Zurdo Menendez, Lucio Alfredo (2021). No queremos ser pesados con el hormigón en Bellas Artes. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 237-253, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

GÓMEZ JARILLO, FRANCISCO; ZURDO MENENDEZ, LUCIO ALFREDO (2021) No queremos ser pesados con el hormigón en Bellas Artes. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 237-253, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Abstract:

The concrete appeared two thousand years ago, as there are civil engineering remains of this material in the Port of Puzzoli near Naples, Italy. In architecture, a classic example is the construction of the Pantheon of Agrippa in Rome, a work made of mass concrete. Much later, in the middle of the 19th century, with the invention of reinforced concrete by Joseph-Louis Lambot (curiously, patenting a boat), this technique was later used for architectural ornamentation elements and at the beginning of the 20th century, figures from the sculpture were fixed on it. Modern as, Bárbara Hepworth, Henry Moore, Jorge Oteiza, Eduardo Chillida among others. Since then, hundreds of artists have used this material. This communication shows a range of artists who have relied on this technique and explains the different ways in which they solved their works. There are two sculptural ensembles in the world built in concrete and which should be remembered for their high quality, the Friendship Route in Mexico City and the Spomenik of the former Yugoslavia, the first of the Friendship Route are a sculptural ensemble that ranges from the In Mexico City to the sports complex where the 1968 Olympic Games were held, the artist Matías Goeritz summoned different internationally renowned artists to perform works on the occasion of that event. Second, the Spomenik are sculptural ensembles ordered to be made by the dictator Tito, unfortunately today a large part of them have been destroyed. An important aspect to highlight is the validity of this material in the arts, the communication shows current artists who use concrete to produce work, thus demonstrating that it is a material that has adapted to new trends. We can see how new technologies have also been used in this material, parts are already made by 3D printers or robotic arms, as through research science has achieved that, with new types of additives, binders and specific cements, artistic works can be achieved in concrete with properties from being self-cleaning to being translucent. Concrete is an ideal material especially for a new artist with few economic resources, obtaining good quality and durable pieces. For this reason, it is highly recommended to teach this technique to students of Fine Arts, with it you can bid in competitions pieces of a considerable and acceptable size. There are examples of now established artists who began their journey with this material.

Palabras Clave: Hormigón, concreto, escultura, técnica escultórica

Key words: Concrete, sculpture, sculptural technique

Sugerencias para citar este artículo,

Gómez Jarillo, Francisco; Zurdo Menendez, Lucio Alfredo (2021). No queremos ser pesados con el hormigón en Bellas Artes. Afluir (Monográfico extraordinario III), págs. 237-253, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

GÓMEZ JARILLO, FRANCISCO; ZURDO MENENDEZ, LUCIO ALFREDO (2021) No queremos ser pesados con el hormigón en Bellas Artes. Afluir (Monográfico extraordinario III), agosto 2021, pp. 237-253, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

1. Objetivos

El objetivo de este artículo es mostrar la vigencia de esta técnica escultórica en el panorama artístico internacional, para así alentar su enseñanza a las distintas instituciones de enseñanzas artísticas plásticas, entendiendo que es un material noble, asequible, y económico,

Para poder demostrarlo se da una pequeña introducción al material para aquellas personas que no lo conozcan, tanto del material como de algunos escultores consagrados que lo han utilizado, se muestran dos concentraciones de este tipo de esculturas, que técnicas hay en la actualidad y una vez aportada esta información se mostrará un abanico de artistas que dentro del panorama artístico internacional están utilizando esta técnica para la realización de esculturas.

También se aporta el enlace de la video comunicación realizada en el congreso **I CIVARTES Universidad de Jaén**. En la que se exponen estos argumentos.

Con todo ello queremos alentar a los distintos docentes de Arte a utilizar esta técnica en sus aulas

2. Introducción a la escultura en hormigón

2.1 Una breve introducción al material.

¿Qué es? Los romanos le llamaban piedra líquida y creemos que es la mejor definición.

Científicamente es un material compuesto de un aglomerante, el cemento (el más habitual es el cemento portland que vemos en todas las obras) y unos conglomerantes lo que denominamos comúnmente áridos (arena y piedras). En escultura se utilizan no solo los típicos compuestos de obra de árido de sílice procedente de dragados de ríos y el cemento gris generando la textura visual del hormigón estructural tan visto en arquitectura, en escultura se utilizan al ser volúmenes más moderados se pueden utilizar áridos de distintos colores procedentes de triturar diferentes rocas en molinos de piedra. Con estas nuevas mezclas se pueden generar las denominadas piedras artificiales de todo tipo de color y textura pétreo.

La tecnología en la construcción nos ayuda a generar nuevos tipos de esculturas con este material mejorando el hormigón con aditivos o colorantes. Los aditivos los tenemos de todo tipo desde retardadores de fraguado a mejoradores de registro de moldes, protectores contra las heladas o endurecedores.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Existen ya hormigones autolimpiables pudiendo generar piezas escultóricas que se auto mantienen al exterior. Pero lo mejor de todo de este material es lo fácil que es adquirirlo en todo el planeta y lo económico que es, especialmente es un material indicado para los jóvenes artistas, para alumnos de bellas Artes que con su fácil acceso pueden crear obras de una gran calidad a un bajo coste, pudiendo hacer licitaciones de gran volumen, sin tener que gastar una gran cuantía.

2.2 Artistas que lo han utilizado

Podemos ver que desde principios del siglo pasado ya escultores de la talla de Henry Moore o Jorge Oteiza utilizaron el material, Moore lo utilizaba con la técnica de vaciado en hueco¹ mientras que Oteiza lo hacía en masa.

Ambos como podemos ver con gran maestría en estas imágenes



Figuras 1 y 2 Oteiza (1931) Adán y Eva)² y Henry Moore (1926) Mujer recostada³

¹ La técnica de vaciado en hueco consiste en una vez realizado el molde solo aplicar una piel de unos centímetros de espesor del material conglomerante y desmoldear de tal manera que las piezas son livianas pero con el aspecto de pesadas, mejorando su capacidad de transporte y colocación pero también su fragilidad.

² fotografía tomada de La colección Bernardo Estornés Lasa, Oteiza, *Adán y Eva*. [En línea][Fecha de consulta 05/06/2020]. Recuperado de : <<http://aunamendi.eusko-ikaskuntza.eus/es/foto/mu-23089/>>

³ Moore, Cabeza de Mujer, (1926) City Art Gallery and MuseumWakafiedl, Imagen tomada del libro Leer,H (1949). Henry Moore Sculpture and Drawings.Londres: Percy Lund, Humphries &Co.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Posteriormente, aquí en España tenemos a cuatro grandes escultores, Eduardo Chillida realiza una gran cantidad de obras en este material en especial la serie de “Encuentros” dispersa por la geografía española y parte en el extranjero, sus obras tienen una semejanza al brutalismo arquitectónico pero a diferencia de la textura perfeccionista del brutalismo Chillida busca un hormigón basto tal y como lo comenta a Federico Huici⁴, pese a que posteriormente entendemos que viendo el deterioro acelerado que tenían algunas de sus obras reaccionó, como se puede ver en su obra Elogio del Horizonte donde la pieza está ejecutada con gran afán para que perdure al envite del viento del mar de Gijón.



Figura 3 Chillida (1990) Elogio del Horizonte⁵

⁴ Huici, F.(1990). Elogio del horizonte una obra de Eduardo Chillida. Oviedo:Progreso editorial.

⁵ Fotografías tomadas de Huici, F.(1990). Elogio del horizonte una obra de Eduardo Chillida. Oviedo: Progreso editorial.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Podemos destacar también a Miguel Fuentes del Olmo⁶, José Luis Sánchez recientemente desaparecido y Ángel Mateos del que podemos disfrutar el MAM⁷



Figura 4 Vista frontal del MAM Museo Ángel Mateos, Museo del hormigón

Dentro del panorama internacional gran cantidad de artistas han utilizado este material y de los cuales podemos destacar a Federico Assler recalcando su técnica de vaciado en negativo.⁸ Costantino Nivola aporta la invención del *sand casting* generando gigantescos relieves sobre arena de playa.⁹

Ervin Patkaï trabaja la estratificación de huecos en láminas de poliestireno he inunda su interior en hormigón dando unas texturas abstractas hasta la fecha insólitas.

⁶ Recientemente se ha construido un museo en la provincia de Jaén a este gran escultor donde podemos disfrutar de gran parte de su obra, siendo el artista que introduce la abstracción escultórica en Andalucía.

⁷ El MAM es el Museo de Ángel Mateos o también conocido por el museo del hormigón pues todas sus piezas han sido realizadas en dicho material, el Museo se encuentra en Doñinos (Salamanca) y su enlace para cualquier información es este: <https://www.museoangelmateos.com/>

⁸ Vaciado en negativo consiste en trabajar directamente en el molde y verter el conglomerante en él, es una técnica muy rápida pero de poco control formal generando habitualmente abstracciones.

⁹ La técnica del Sand Casting consiste en manipular formalmente la arena de playa y posteriormente hormigonar encima, creando así relieves que en algunos casos pueden llegar a cientos de metros.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Figuras 5, 6 y 7 Federico Assler (1981) Relieve Santiago de Chile¹⁰, Costantino Nivola (1951) relieve de Halfard¹¹, Ervin Patkai (1973) Cess600 ¹²

Junto a ellos existe una gran lista de escultores que han utilizado el hormigón como material escultórico, en los años setenta y ochenta del siglo pasado Marcel Joray recopila en dos volúmenes de *Le Béton dans l'Art Contemporain* en estos libros nos muestra el panorama escultórico a nivel mundial ejecutado en este material.

Junto con esta bibliografía también se puede rastrear una gran cantidad de escultores con dos conjuntos escultóricos realizados en hormigón La Ruta de la Amistad y Los Spomenik .

La Ruta de la Amistad dirigida por Matias Goeritz convoco una selección de artistas de altura de la época (1968) realizando grandes propuestas de piezas de gran tamaño que continúan a día de hoy siendo expuestas en lo que antaño era la ruta de la ciudad a la villa olímpica .

¹⁰ Fotografía tomada de; ASSLER, Federico, (2002). Entrevistas, Federico Assler . [en línea] Santiago de Chile: Portal de ARTE. [Fecha de consulta 18/03/2014]. <www.portalarte.cl/entrevistas/ass_evol.html>

¹¹ Fotografía tomada del libro JORAY, Marcel. (1977). *Le Béton dans l'art contemporain*. Neuchâtel: Griffon. Vol 1, página 54.

¹² Fotografía tomada de : Patkai, E. (2010). Obra. Ervin Patkai. [En línea]. París: Patkai. [[Fecha de consulta: 10/09/2020]. Recuperado de: <<http://ervin-patkai.com/>>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Figura 8 José María Subirach (1968) Representación española en la Ruta de la Amistas de Ciudad de México¹³

Figura 9 Zivkovic Miodrag (1969) Spomenic Streljanimdacima Kragujevac¹⁴

No tanta suerte han tenido las esculturas de los Spomenik, dado que iban ligadas a la dictadura comunista de Tito, muchas de ellas pese a su gran valor artístico han sido dinamitadas, incluso siendo abstracciones, sin referencias formales a la ideología comunista o un personaje de aquella dictadura, quedando solo las fotografías de ellas¹⁵.

3. Ejemplos del panorama artístico actual de la escultura en hormigón

Queremos hacer un pequeño repaso de artistas que están utilizando la técnica del hormigón como recurso escultórico, todos ellos son artistas programados en ferias actuales llevados por galerías de prestigio, dejando claro que el mercado del arte apuesta también por esta técnica.

¹³ Fotografía tomada de Piramide Beac, VVAA.(2010), Ruta de la amistad, [en línea]. México: Pyramid Beah[Fecha de consulta 26/07/2014].

¹⁴ Fotografías tomadas de ZIVKOVIC, Miodrag, (2010). Skulptura. [en línea]. Croacia: Zivkovic [Fecha de consulta 22/07/2020].

¹⁵ En la actualidad existen tours en los países que formaban la ex Yugoslavia que recorren los Spomenik a lo largo de toda la geografía por donde están dispuestos.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Bürgy, Fabian Este escultor de origen suizo realiza trabajos conceptuales y cuando utiliza el hormigón para sus piezas lo hace a molde perdido, dejando texturas asombrosamente realistas que confunden al observador, al ver piezas aparentemente volátiles en la materia maciza y pesada de hormigón, gran parte de su obra son sacos, cojines, bolsas... del día a día.¹⁶



Figura 10 Fabian Bürgy (2017) Harter Sack (serie)¹⁷

¹⁶ Para contrastar información sobre el escultor es conveniente visitar la página web

<https://fabianbuergy.com/>

¹⁷ Fabian Bürgy (2009) Concrete pilows. 50*50*20cm. Fotografía tomada de Bürgy, F (2020), Fabian Bürgy [En línea][Fecha de consulta: 01/09/2020] Recuperado de : <<https://fabianbuergy.com/>>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Lund, Marie esta artista de origen danés, juega también con objetos cotidianos que materializa en hormigón, unas veces es incorporando huecos en relieves de ropas que tiñen el espacio omitido generando texturas de vacío de personas y otras por contra masifica espacios cotidianos a pequeña escala, como rellenar mochilas escolares de hormigón realizando metáforas del peso de los libros de docencia.¹⁸



Figuras 11 y 12 Marie Lund (2016) *Torso* y Marie Lund (2014) *Loads*¹⁹

¹⁸ Para más información sobre el artista se pueden dirigir a la web de la Galería de Laura Bartlett <http://www.laurabartlettgallery.com/artists/marie-lund/>

¹⁹ Fotografía tomada de la web de la Galería Laura Bartlett (2016), Marie Lund, [En línea] Copenhague. [Fecha de consulta 29/5/2020]. Recuperado de: <<http://www.laurabartlettgallery.com/artists/marie-lund/>>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Muhs, Jeff, De una manera muy diferente a los artistas anteriores Muhs solidifica el espacio circundante a objetos cotidianos generando una sensación de opresión extraña, pues es de dentro a fuera, utiliza objetos de colores chillones con esmaltes brillantes que contrastan con la sobriedad del gris hormigonado, en otras ocasiones utiliza prendas de lencería que son las que dan la sensación de oprimir un cuerpo pétreo y orondo. ²⁰



Figura 13 Jeff Muhs (2012) *Zapatos fuera de servicio*²¹

²⁰ Para obtener más información sobre Jeff Muhs visitar la página web del artista

<https://www.jeffmuhsstudio.com/>

²¹ Jeff Mhus (2012) Zapatos fuera de servicio. Hormigón y zapato. 4.5”x10”x24”. Fotografía tomada de: Muhs, J (2018) Jeff Muhs [en línea][03/09/2020] Recuperado de <<https://www.jeffmuhsstudio.com/>>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Ortega, Damian es un artista muy ecléctico y uno de sus numerosos palos es el hormigón, en él ha realizado desde instalaciones con piezas de paralelepípedos curvos, cubos conformados mediante volúmenes orgánicos interiores, piezas de complejos moldes de formas orgánicas y serpientes anudadas de textura de tubo industrial.



Figura 14 Damian Ortega (2014) *Problema*²²

²² Damian Ortega (2014) Problema, hormigón 60*40*28 pulgadas Fotografía tomada de: Ortega, D (2015) Galería Kurimanzutto [En línea] [[Fecha de consulta: 09/9/2020]. Recuperado de < <https://www.kurimanzutto.com/artists/damian-ortega#tab:slideshow;slide:13> >

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Pazner, Sharom Esta artista israelita realiza piezas de hormigón generalmente a pequeña escala, su modulator es una forma básica de casa a dos aguas que la reproduce de una y mil maneras distintas y con diversos materiales entrelazados muchas veces con el hormigón, las superpone, mezcla, tiñe, disgrega aglomera... un sin fin de combinaciones originales.²³



Figura 15 Sharon Pazner (2015) *Growing portait 3*²⁴

²³ Para comprender mejor y apreciar su obra recomendamos ver su flickr

<https://www.flickr.com/photos/sharonpazner>

²⁴ Sharom Pazner (2015) *Growing portait* fotografía tomada de : Fotografía tomada de: Pazner, S (2016) Sharon Pazner [En línea][Fecha de consulta: 03/09/2020]. Recuperado de :<<https://www.flickr.com/photos/sharonpazner/>>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Vieira, Allyson, Esta escultora mezcla el objeto en construcción y lo embebe dentro de la pieza como una alegoría de un engendramiento de la obra y la construcción industrial del surgimiento de una obra arquitectónica, también juega con la opresión de formas orgánicas dentro de moldes regulares al estilo de Ortega.²⁵



Figura 16 Allyson Vieira (2015) *Bloque 7*²⁶

²⁵ Para ver más obra de la artista <https://dailyartfair.com/artist/allyson-vieira>

²⁶ Allyson Vieira (2015) Block hormigón y sobras 39x34x19cm, Fotografía tomada de DailiArtFair (2015) [En línea][Fecha de consulta 07/09/2020] Recuperado de <<https://dailyartfair.com/exhibition/4416/allyson-vieira-mendes-wood-dm>>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra3.83>

Simoes, Lucas expone en la galería Lora Reynolds de Austin Texas la más representativa en el tema que nos toca fue mentiras blancas, donde introduce folios blancos dentro de pilares de hormigón creando unas contradicciones entre materiales muy originales, de un blando y débil a un rotundo y estructural..²⁷



Figura 17 Lucas Simoes (2017) *White Lies*²⁸

²⁷ Se puede consultar más obra e información del artista en <https://lucassimoes.com.br/>

²⁸ Lucas Simoes (2017), *White Lies*. 5 37"x15"x14". Hormigón, papel y acero. Fotografía tomada de: Simoes, L (2017) Lucas Simoes. [en línea][Fecha de consulta: 02/09/2020]. Recuperado de: <<https://lucassimoes.com.br/>>

4. Conclusión y vídeo

Viendo que es un material vigente en el mundo del arte actual y que se viene realizando trabajos en esta técnica ya desde hace casi cien años como escultura moderna podemos asegurar la vigencia del mismo y queremos animar al personal docente de técnicas artísticas a que lo incluyan dentro de sus guías docentes para la formación del alumnado.

Dejamos el enlace del video con el que realizamos la comunicación en el que de una manera más empática comunicamos la propuesta de este artículo.

<https://www.youtube.com/watch?v=8ySjR0V03pw&t=651s>

Referencias

- ASSLER, Federico, (2002). Entrevistas, Federico Assler . [en línea] Santiago de Chile: Portal de ARTE. [Fecha de consulta 18/03/2014]. Recuperado de : <[www.portal del arte.cl/entrevistas/ass_evol.html](http://www.portal-del-arte.cl/entrevistas/ass_evol.html)>
- BÜRGY, F (2020), Fabian Bürgy [En línea][Fecha de consulta: 01/06/2020] Recuperado de : <<https://fabianbuergy.com/>>
- HUICI, F.(1990). Elogio del horizonte una obra de Eduardo Chillida. Oviedo:Progreso editorial.
- JORAY, Marcel. (1977). Le Béton dans l'art contemporain. Neuchâtel: Griffon. Vol 1
- JORAY, Marcel. (1987). Le Béton dans l'art contemporain. Neuchâtel: Griffon. Vol2
- LEER, H (1949). Henry Moore Sculpture and Drawings. Londres: Percy Lund, Humphries & Co.
- MUHS, J (2018) Jeff Muhs [En línea][03/06/2020] Recuperado de <<https://www.jeffmuhsstudio.com/>>
- ORTEGA, D (2015) Galería Kurimanzutto [En línea] [[Fecha de consulta: 02/6/2020]. Recuperado de : <<http://www.kurimanzutto.com/artists/damian-ortega>>
- PATKAI, E. (2010). Obra. Ervin Patkai. [En línea]. París: Patkai. [[Fecha de consulta: 10/09/2020]. Recuperado de: <<http://ervin-patkai.com/>>
- PAZNER, S (2016) Sharon Pazner [En línea][Fecha de consulta: 03/06/2020]. Recuperado de : <<https://www.flickr.com/photos/sharonpazner/>>
- SIMÕES, L (2018) Lucas Simoes. [En línea][Fecha de consulta: 02/09/2020]. Recuperado de: <<https://lucassimoes.com.br/>>
- ZIVKOVIC, Miodrag, (2010). Skulptura. [en línea]. Croacia: Zivkovic [Fecha de consulta 22/09/2020]. Recuperado de < <http://miodrag-zivkovic.com/biografija.htm> >.
- VIEIRA, A (2015) Daily Art Fair [En línea][Fecha de consulta: 01/06/2020]. Recuperado de < <https://dailyartfair.com/artist/allyson-vieira>>