



~~EL~~ ~~ORNITORRINCO~~ ~~TACHADO~~



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México



EL ORNITORRINCO TACHADO
Año 2 Número 4, noviembre 2016
- abril 2017, es una publicación
semestral editada por la Universidad
Autónoma del Estado de México, a
través de la Facultad de Artes. Cerro
de Coatepec s/n, Ciudad Universi-
taria, C. P. 50100, Toluca, Estado de
México. Tel. +(52 722) 215 93 34 ext.
116. revista_ornitorrinco@uaemex.
mx Editor responsable: José Luis Vera
Jiménez. Reserva de Derechos al Uso
Exclusivo: 04-2016-053110484800-203.
ISSN: 2448-6949, ambos otorgados
por el Instituto Nacional del Derecho
de Autor.

Las opiniones expresadas por los
autores no necesariamente reflejan la
postura del editor de la publicación.

Este obra está bajo una licencia de
Creative Commons Reconocimiento-
NoComercial-SinObraDerivada 4.0
Internacional.



Objetivo

EL ORNITORRINCO TACHADO
difunde conocimiento al rededor de
las artes visuales en relación con dis-
tintos fenómenos contemporáneos así
como su interrelación con otras disci-
plinas y con la academia. El contenido
de la revista presenta los resultados
de las investigaciones y quehaceres
disciplinarios universitarios y de
centros de conocimiento cuyos temas
abordan las prácticas artísticas
contemporáneas, fenómenos de la vi-
sualidad contemporánea y educación
artística; está dirigida a especialistas
en artes visuales: investigadores,
artistas, estudiantes, etc.

Todos los artículos y ensayos acadé-
micos son sometidos a arbitraje en la
modalidad doble ciego.

Imágenes:

Página 7:
Alejandro Tamayo, *El arte como trampolín*,
2016.

Página 91:
Cinthia Berenice García Ávila, *sin título*,
2016.

Agradecemos la revisión de imágenes a
Leonardo Rodríguez Torres

Equipo Editorial

Dirección
José Luis Vera Jiménez

Coordinación Editorial
Adriana Pérez García

Comité editorial

Cynthia Ortega Salgado (Universidad
Autónoma del Estado de México); Fer-
nando Delmar Romero (Universidad
Autónoma del Estado de Morelos);
Ferneý Shambo (Universidad Distrital
Francisco José de Caldas); Humber-
to Chávez Mayol (Centro Nacional
de Investigación, Documentación e
Información de Artes Plásticas); Juan
Antonio Sustaita Aranda (Univer-
sidad de Guanajuato); Lauro José
Zavala Alvarado (Universidad Autó-
noma Metropolitana); Magali Lara
(Universidad Autónoma del Estado de
Morelos); Pablo Fernández Christlieb
(Universidad Nacional Autónoma de
México).

Consejo editorial internacional

Alejandro Tamayo, Universidad
Nacional de Colombia, York Uni-
versity (Colombia-Canadá); Aurora
Fernández Polanco, Universidad
Complutense de Madrid (España);
Carolina Ferrer, Université du Québec
à Montréal (Canadá); Everardo Reyes
García, Université Paris 8 Vincennes
-Saint-Denis (Francia); Hervé Fischer,
Université du Québec à Montreal
(Canadá); Isabel Tristán Tristán, Uni-
versidad Politécnica de Valencia (Es-
paña); Juan Bautista Peiró Jiménez,
Universidad Politécnica de Valencia
(España); Marta de Menezes, Artista
(Portugal).

Corrección de Estilo
Manuel Encastin

Diseño Editorial
Juan Mojica Arias

PRESENTACIÓN

Si las herramientas fueron concebidas como extensión del cuerpo, donde éste expande y potencializa su energía, infiriendo acciones y trabajos desconocidos (inventados en su propio descubrimiento), la tecnología entonces surgió de reconocer esas posibilidades, de metodizarlas, deviniendo esas herramientas en máquinas: artulugios que no solo extendían el cuerpo, sino que se convirtieron en cuerpos análogos al humano; para después suavizar su corporeidad maquinal, minimalizar su tamaño y transparentar su función; ya no solo para desarrollar acciones o trabajos, sino que, en su superficie cristalina, soportar nuestra imaginación y ser ahora la extensión de nuestros deseos.

Del arte también proviene una potencialización de los deseos, por lo que su emparentamiento con la tecnología tiene que ver no tanto con la aplicación de los recursos (máquinas, herramientas, procesos, metodologías), es decir, de sus dispositivos utilitarios, sino más bien con sus estrategias para construir realidades, en este caso, simbólicas.

Algunos artículos de este número del *Ornitorrinco Tachado* se inscriben en esta dirección, abordando producciones artísticas, conceptos e historias de medios tecnológicos

(devenidos en formas artísticas), así como comentarios sobre procesos y convenciones, donde el interés por la tecnología tiene que ver también con la reconstrucción de las experiencias con las cosas, con las imágenes.

Toluca, México, otoño 2016.

ARTÍCULOS

9

DISPOSITIVOS DE
CREACIÓN ARTÍSTICA
EN LA OBRA DE JORGE
MÉNDEZ BLAKE
José M. Aranda Sánchez

27

CRIATURAS
INAPRENSIBLES:
LIMINALIDAD E
INTERSTICIO EN
LA FIGURA DEL
MONSTRUO EN LOS
VIDEOJUEGOS
Juan Carlos Reyes
y Jimena German

43

BREVE HISTORIA
DE LA LITERATURA
ELECTRÓNICA
Belén Gache

59

LAS IDENTIDADES
SONORAS DE
ECOSISTEMAS COMO
BASE PARA LA CREACIÓN
ARTÍSTICA.
TERRITORIO, IDENTIDAD Y
SONIDO EN EL ARTE
Jaime A. Cornelio Yacaman

75

GRABADO NO TÓXICO
CON MATERIALES DE USO
DOMÉSTICO
Francisco Hernández
Chavarría

RESEÑA

87

COLECCIÓN DE
LITERATURA
ELECTRÓNICA, TERCER
VOLUMEN (ELC3)
Ángela Sánchez de Vera

DOSSIER

111

LA EXPERIENCIA VITAL
DEL CUERPO EN LA OBRA
DE DAVID A. HERNÁNDEZ
VALDÉS
Yuriko Rojas Moriyama

AL MARGEN

93

UN POEMA SOBRE LA
TÉCNICA
Anel Mendoza Prieto

OBRAS DE DAVID A.
HERNÁNDEZ VALDÉS



ARTÍCULOS

DISPOSITIVOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA EN LA OBRA DE JORGE MÉNDEZ BLAKE *ARTISTIC CREATION DEVICES IN THE WORK OF JORGE MÉNDEZ BLAKE*

José M. Aranda Sánchez

Universidad Autónoma del Estado de México – arandasjm@gmail.com

Recepción: 6 de julio 2016. Aceptación: 5 de septiembre 2016

Resumen: El objetivo central de este artículo es describir y reflexionar tres proyectos del artista mexicano, Jorge Méndez Blake: *El Castillo*, *La Biblioteca Borges* y *Traslaciones topográficas*, considerándolos como dispositivos de creación artística, según las propuestas de Foucault y Deleuze; y relacionarlos con su formación académica, su posición como lector crítico de escritores clásicos y como artista que no cesa de investigar y poner en práctica sus ideas y motivaciones; además del sólido manejo del espacio, adquirido en su carrera de arquitecto; pero también de varios artistas conceptuales de los años setenta, e incluso de un artista contemporáneo como Allan Sekula y su compromiso artístico y político. Especialmente importante es el lugar que ocupan en su creación las bibliotecas y los libros, evidenciando la relevante influencia de Jorge Luis Borges.

Palabras clave: El Castillo, La Biblioteca Borges, traslaciones topográficas, dispositivo de creación artística

Abstract: the central objective of this article is to describe and reflect three projects of the mexican artist, born in Guadalajara, Jorge Méndez Blake: *The Castle*, *The Library Borges* and *topographic Translations*, think over as devices for artistic creation, according to the proposals of Foucault and Deleuze; and relate them with their academic training, its position as a critical reader of classic writers and as an artist who never ceases to investigate and put his ideas into practice and motivations, commitment in addition to the solid management of space acquired in his career as an architect; but also of a number of conceptual artists of the 1970s, and even of a contemporary artist as Allan Sekula and its political and artistic. Especially important is the place they occupy in its creation the libraries and books demonstrating the prominent influence of Jorge Luis Borges.

Keywords: The Castle, The Library Borges, Topographic Translations, Artistic creation device

INTRODUCCIÓN

A firma Mario Perniola, que la reacción contra el llamado giro *fringe* del arte no tardó en presentarse. Ya la Bienal de Venecia de 2015, *All the World's Future*, dirigida por OkWui Enwezor, aparece como una respuesta muy enérgica e inteligente a la deslegitimación y desestabilización inducidas por Gioni,¹ quien pretendió desaparecer la diferencia entre artistas profesionales y diletantes. Por ello, la oposición derivó en el “giro académico”, lo que implica afirmar que el artista es quien ha cursado estudios en escuelas, academias o universidades, ha obtenido reconocimiento mundial después de pasar por procesos de selección y conseguir premios, becas de estudio, distinciones, encargos como docente o comisario, y finalmente, ha logrado colocar sus obras en galerías y colecciones de prestigio (Perniola, 2016).

Tal es el caso que nos ocupa, el artista Jorge Méndez Blake, en adelante JMB, nacido en Guadalajara en 1974, estudió arquitectura en el ITESO Guadalajara. Su obra ha sido expuesta individual y colectivamente en diversos museos públicos e instituciones privadas, como el

Musée d' Art Moderne de la Ville de París, la Maison Rouge y el Museo Mac Val de París; el Museum of Latin American Art en Los Angeles, el Bass Museum en Miami; el Aspen Museum of Art y Artspace, New Haven; la Fundación PROA de Buenos Aires; LABoral Centro de Arte de Gijón, la Fundación Marcelino Botín en Santander, la Casa Encendida en Madrid; el Stedelijk Museum Schiedam en Amsterdam; el BOZAR en Bruselas. En México en el Museo Rufino Tamayo, donde realizó el que considera su trabajo más importante hasta el momento; la Sala de Arte Público Siqueiros; el Museo de Arte Moderno; el Museo Carrillo Gil; el Museo Nacional del Arte; el Museo del Palacio de Bellas Artes; la Fundación JUMEX, entre otros. Ha sido becario de la Fundación Marcelino Botín de Santander, España (en 2010), y de Cisneros Fantanals Art Foundation en Miami (en 2012).

Ya Mario Praz afirmó que las comparaciones entre las artes visuales y la literatura resultan adecuadas, ya que han existido un buen número de casos de pintores que a la vez son también buenos escritores, así como de escritores que saben dibujar, un caso es el mismo Franz Kafka (Bokhove y Van Dorst, 2011); sin embargo, aunque tal paralelismo parece evidente en el pasado, ya no lo es tanto en el arte moderno, en la

¹ Ya que fue el Comisario de la *Bienal de Venecia* de 2013, intitulada *El palacio enciclopédico*, donde se desestabiliza el mundo del arte contemporáneo, al estilo de las galerías comerciales, llevando al extremo la idea de que cualquiera puede hacer arte.

medida que la enormidad deviene norma y los saltos inauditos de armonía resultan violentamente inesperados al expresarse en una tela o en el metal y la piedra; en cambio, en la página impresa no generan un efecto desorganizador (Praz, 2007). Aun considerando una página de *Finnegans Wake* (Joyce, 2011), es más accesible que varios cuadros abstractos, ya que por lo menos podemos atinar por qué ha sido escrita esa página (Elizondo, 2006); contrariamente, la primera reacción al mirar cuadros modernos es la de interrogarse cuál sería el motivo de que se pintaran. No obstante, es claro que también en el período moderno existe una relación cercana entre el desarrollo del arte y de la literatura. Incluso puede afirmarse que es en ese período donde se da más esa vinculación, puesto que en él, a la par con la creación, se desarrolla una actividad crítica intensa, dirigida al debate de una serie de temas problemáticos que son comunes al conjunto de las artes (Hauser, 2007).

El objetivo principal de este trabajo es describir y reflexionar tres proyectos de la obra de JMB: *El Castillo*, *La Biblioteca Borges* y *Traslaciones Topográficas*, como “dispositivos de creación artística”, en este caso entre literatura y artes visuales, aplicando el concepto de “dispositivo” de Foucault, de carácter esencialmente estratégico, como cierta manipulación de relaciones de fuerza, ya sea para impulsarlas en una dirección o para frenarlas, estabilizarlas o

utilizarlas, inscrito en un juego de poder; pero además ligado a uno de los bornes del saber, que si bien nacen de él, también lo condicionan. Se trata de un conjunto claramente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas. Estos son los elementos del dispositivo, donde él mismo es una red que se articula entre estos elementos (Foucault, 1977). A lo anterior interesa incorporar la aportación de Giles Deleuze quien concibe al dispositivo, ante todo, como una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilineal, compuesto de líneas de distinta naturaleza, y éstas no abarcan ni rodean sistemas homogéneos por su cuenta, es decir, ni sujeto ni objeto o lenguaje, sino que siguen direcciones diferentes, formando procesos siempre en desequilibrio, trazando trayectos que pueden acercarse o alejarse entre sí o con otras líneas. Y cada línea se encuentra quebrada y sometida a variaciones de dirección, ya sea bifurcada o ahorquillada, y atendida a derivaciones. Los objetos visibles, las enunciaciones formulables, las fuerzas en equilibrio, los sujetos en oposición se presentan como vectores o tensores (Deleuze, 1990).

Los dispositivos, por ello, son máquinas para hacer ver y hacer hablar. Por tanto, tienen como componentes líneas de visibilidad, de

enunciación, líneas de fuerza, líneas de subjetivación, líneas de ruptura, de fisura, de fractura que se entrecruzan y se mezclan mientras unas suscitan otras a través de variaciones o incluso mutaciones de disposición.

Se tratará de mostrar, entonces, que lo que el artista llama “disolvencias” implican algo más que un rebasamiento de los límites o fronteras entre distintas artes y/o disciplinas, en la medida que, en principio, suponen una articulación entre filosofía y arte, toda vez que se parte de esclarecer una idea y un conocimiento, que son el núcleo del proyecto, para generar una creación, misma que desde el momento en que se expone en determinado espacio (público o privado), incluye a la institución, ya sea biblioteca, museo u otro sitio; además de tener que entrar en determinados lineamientos, reglamentos o leyes que permiten o prohíben ciertos comportamientos. Y los discursos correspondientes que dan cuenta de las subjetividades y sus agenciamientos.

Influencias notables

Algunas de las influencias más notables en la actividad creativa de JMB se sitúan en dos campos: Artistas conceptuales de los años setenta del siglo XX y Jorge Luis Borges, especialmente la ficción y metaficción.

Artistas conceptuales

En el primer campo hay que considerar a los esposos Smithson (Alison y Peter) en la búsqueda de un nuevo repertorio formal en la arquitectura, que recurría a figuras provenientes del Expresionismo abstracto,² del Art Brut³ e incluso del Pop Art⁴ (Juanes, 2011). Esa búsqueda tenía que ver con un nuevo humanismo, conformado por la eclosión de las ciencias sociales modernas así como por el pensamiento del existencialismo francés, en especial de Jean Paul Sartre (Sartre, 2008) y Albert Camus (Camus, 2015).

Por otra parte, la obra de JMB evoca a Yves Klein (1928-1962), que insistió en dos puntos complementarios: por un lado, el arte concebido como un continuo proceso de investigación; y por otro lado, como un camino necesario, a

2 Movimiento pictórico contemporáneo dentro de la abstracción, conformado por las tendencias informalistas y matéricas posteriores a la Segunda Guerra Mundial. Surgió en los años 40, del siglo pasado, en Estados Unidos y se difundió décadas después por todo el mundo. Principales representantes: Jackson Pollock, Mark Rothko y Barnett Newman.

3 Movimiento impulsado por el pintor y escultor Jean Dubuffet (1901-1985), quien a partir de 1945 comienza a recolectar producciones de enfermos mentales, autodidactas aislados, personas con supuestas capacidades paranormales. Y plantea la tesis de que los únicos que pueden ser artistas son los psicóticos, o en general, los situados fuera de la norma, los rebeldes, los primitivos. Va en contra del arte profesionalizado e institucionalizado, que ha perdido totalmente la espontaneidad, la creatividad y la ebriedad que caracterizan la experiencia en su momento aurore, antes de someterse a la lógica mercantil y capitalista y convertirse en una “carrera”.

4 No se trata sólo del arte popular, que siempre ha existido, sino a su expresión perteneciendo a la sociedad de consumo, a todo ese mundo de imágenes y de formas de vida que se crean sobre todo en las ciudades urbanas a través del sistema mediático. El Pop Art hace referencia a la situación de la vida cotidiana en el mundo moderno que corresponde a la sociedad del espectáculo. Y por ello es novedoso, además que propició que el arte “culto” baje a la calle, viva el aliento de la vida urbana y se alimente de propuestas que originalmente no tienen pretensión artística. Para un análisis más detallado, consultar: J. Juanes. 2011. *Pop Art y sociedad del espectáculo*, México, UNAM.

partir de ideas centrales que guían los proyectos, sobre una tradición consolidada y mirando al futuro (Weitemeier, 1995).

De Marcel Duchamp (1887-1968), considerando, junto a Pablo Picasso, como uno de los innovadores más importantes del siglo XX (Juanes, 2014), que llevó al terreno de la creación sus serias dudas acerca del sentido de un arte exclusivamente orientado a lo visual, interesa destacar que desarrolló dos estrategias para impulsar su oposición al “arte por el arte” de la abstracción pictórica, que lo encumbraron como precursor del arte conceptual: a) estrecha unión de elementos lingüísticos y plástico-objetuales; y b) el *ready-made* que asienta la creación artística sobre una base completamente nueva, con mayor claridad aún que la inicial “reliteraturización” del arte iniciada con su obra *Gran cristal*⁵ (Marzona, 2005: 26-27).

El complejo proceder de JMB, presenta ecos en una sólida tradición histórica (Juanes, 2010), desde la crítica a la institución de Hans Haacke⁶ o Marcel Broodthaers,⁷ hasta la deconstrucción

de la ficción documental del discurso historio-gráfico visual por parte de Allan Sekula,⁸ artista que en particular ha explorado las limitaciones de la narrativa cinemática y la representación fotográfica, para lo cual ha tenido que detonar, en contrapunto a la escritura y la reflexión ensayística, la enorme manipulación de estos medios en el actual contexto cultural y político de la “globalización”. Frente a la neutralidad de determinadas propuestas “conceptualistas” y “pop”, este autor incorpora el contexto político y social en el debate artístico de los años ochenta, recuperando así la vinculación entre práctica artística y práctica política. En cuanto a Mel Blochner, su influencia radica en dos enfoques que son constantes de JMB: a) el interés que mostró por los objetos minimalistas;⁹ b) y la orientación de algunas creaciones guiadas por el pensamiento y lingüísticamente estructura-

aludiendo al famoso cuadro de Magritte *Esto no es una pipa*, podía leerse: “*Esto no es una obra de arte*”. Con ello, reinstauraba plenamente el gesto del *ready-made* de Duchamp y recuperaba en alguna medida cierta fuerza subversiva, más adelante desgastada.

8 Allan Sekula (1951-2013), fue uno de los representantes más destacados del panorama fotográfico internacional. Pionero en la incorporación de una perspectiva materialista al debate en torno al hecho fotográfico que cuestionó los modos de representación contemporáneos, los imaginarios transmitidos así como la relación entre representación y política.

9 El minimalismo describe la evolución de las diversas formas de arte y diseño, especialmente el arte visual y la música, donde cualquier cosa u objeto es reducido a lo esencial, despojado de elementos sobrantes, quedando sólo sus características fundamentales. El término fue utilizado por primera vez por el filósofo Richard Wolheim para referirse a las pinturas de Ad Reinhardt, los *ready-made* de Duchamp y la música del filósofo argentino Eduardo Sanguinetti. El minimalismo tiene sus raíces en los aspectos reductores de la modernidad, y es a menudo interpretado como una reacción contra el subjetivismo y emocionalismo del expresionismo abstracto.

5 *La novia desnudada por sus solteros* o *El gran vidrio* es una obra de Marcel Duchamp. Duchamp creó *El gran vidrio* con excepcional cuidado entre 1915 y 1923. Se elaboró la obra en dos hojas de vidrio con materiales como papel aluminio, alambre fusible y polvo. Combina procedimientos aleatorios, estudios de perspectivas trazadas y una artesanía laboriosa.

6 Considerado un importante artista conceptual, que a finales de los sesenta, cambió su interés creativo, originalmente centrado en procesos físicos abiertos a la vista de todos, y se orientó hacia un análisis de los condicionamientos sociales, económicos y políticos del ámbito institucional del arte.

7 Como artista conceptual, buscó caricaturizar el acto normativo y ennoblecedor de la exposición de objetos en un museo, colocándoles a muchas piezas expuestas en carteles en los que,

das. Por su parte, de Douglas Huebler, también artista conceptual, y no sólo eso, le interesan las obras que se ocupan de cosas cuya relación entre sí no es fácil de captar directamente por vía de los sentidos. De hecho,

...buena parte de su obra describe procesos temporales y/o espaciales con un austero estilo documental; aunque particularmente *Variable Piece No.70: 1971* (in *Process*), Global formula una exigencia utópica y a la vez refleja la orientación profundamente democrática de su concepción del arte (Marzona, 2005: 66).

Se complementa esta panorámica con Marcel Broodthaers, de quien le impactó la ambigua compenetración de palabra y objeto o imagen, rasgo presente en la célebre obra de Broodthaers *Pensé-Bête*, que adquiere el status de paradigma en su creación. Aunque ya no escribió más, nunca dejó de ser un poeta y su obra se ubica a la vez en la tradición del pintor belga René Magritte¹⁰ y en la del escritor lírico francés Stéphane Mallarmé¹¹ (UNAM, 2008). Este último de gran predilección e influencia en JMB.

Borges, la ficción y lo fantástico

La otra gran influencia, o más aún bagaje, que nutre la obra de Méndez Blake es sin duda Jorge Luis Borges. Ya Baudrillard caracteriza a la posmodernidad como un desplazamiento asociado a los cambios sociales, económicos y tecnológicos, hacia una “heteroglossia” de intercambios culturales, que surgió al eliminar la diferenciación de fronteras, discursos y artes, y al entrar en el código del simulacro (Baudrillard, 2007). Tal idea coincide con la siguiente afirmación de Graff, donde establece que:

El tipo de escritura posmoderna de Borges, incluso al presentar la distorsión solipsista como distorsión, o sea, afirma implícitamente un concepto de lo normal, aun cuando sólo sea un concepto que trágicamente se ha perdido (Graff, 1979: s.p.).

Puede afirmarse que, por ello, el poder de la ausencia le da a Borges una perspectiva desde la que juzga la irrealidad del presente (Ette, 1994).

En su ya clásico *La Condición Posmoderna*, Lyotard matiza ese desplazamiento desde problemas epistemológicos hacia cuestiones ontológicas, y observa cómo el artista o escritor de la posmodernidad se ubica en la posición de un filósofo (Lyotard, 1979). Este rasgo se encuentra en prácticamente toda la obra de Jorge Méndez Blake, que puede nombrarse como el método filosófico, consecuencia de la fusión del arte y

10 René François Ghislain Magritte (1922-1967), fue un pintor surrealista belga. Famoso por sus ingeniosas y provocativas imágenes, buscaba con su trabajo cambiar la percepción preconicionada de la realidad.

11 Tener en cuenta aquella ‘revelación’ que Mallarmé (1842-1898) tuvo en 1866, de que el mundo era un libro que él estaba escribiendo, obra pura, en la que se ocuparía el resto de su vida.

la filosofía, que hasta antes habían seguido una senda paralela (Ortega y Gasset, 2007). Y fue Bernar Venet, artista francés que terminó por instalarse en Nueva York, uno de los pioneros en impulsar una investigación conceptual de las ciencias naturales y sociales y ocupó un papel crucial en su evolución (Morgan, 2003).

Según Nancy Kason, no obstante los diferentes códigos de la posmodernidad, la ubicación de Borges como una figura paradigmática de la literatura occidental de la posmodernidad tiene su base en el desplazamiento que implica su narrativa, desde sus obras iniciales, de un realismo estancado hacia una apertura de lo que es el artificio de la ficción. Particularmente, se reconoce que el medio utilizado por Borges, en la reconstrucción de un nuevo lenguaje literario, ha sido la literatura fantástica por su maleabilidad (Kason, 1994; Fuentes, 2011; Volek, 2003; Cooksey, 1993; Derrida, 1989). Cercano a esta idea, Gerhard Hoffmann considera que lo fantástico supone una radicalización gradual de distintos niveles narrativos, que transforma todos los elementos básicos de la ficción, los que se proyectan en la literatura de la posmodernidad, a manera de expresión, a la vez alienante y liberada de la discontinuidad, en la cual hasta los mismos conceptos de identidad y realidad resultan atacados (Hoffmann, 1982).

El Castillo



Jorge Méndez Blake, *El castillo*, 2007. Ladrillos, edición de El castillo de Franz Kafka (2300 x 1750 x 40 cm). Credits: Cortesía del artista y Colección/Fundación Jumex.

Se trata de un dispositivo de disolvencia, resuelto en una instalación, que puede armarse como si fuera un lego; consistente en la construcción de un muro con ladrillo de cada país, donde se expone la obra, aunque el libro es siempre el mismo (la novela de Kafka, *El Castillo*). El dispositivo consistió en que el artista y varias personas que lo auxilian, tres o cuatro, lo construyen juntando ladrillos sin aditivo alguno. Se informa que las dos primeras filas son determinantes, puesto que marcan la dimensión del muro. El que únicamente se soporta por unas columnas detrás del mismo, igualmente de ladrillos apilados. En seguida se decide el sitio del libro, invariablemente al centro, y se sigue el proceso constructivo. Se sabe que los muros con mayor extensión fueron en Guadalajara y Estambul: 23 metros, con aproximadamente 5 mil ladrillos

extendidos linealmente, donde aparece el libro alterando toda la estructura (Cruz, 2016).

El artista eligió esa novela de Franz Kafka (2009), debido a que el personaje de la historia, un tal “K”, está en oposición a un sistema burocrático, de manera anónima y muy limitada, y no sabe que está luchando contra toda una estructura, que es el castillo. Por ello, en un análisis agudo de la obra, Löwy la sintetiza como “despotismo burocrático y servidumbre voluntaria” (Löwy, 2007: 103). El libro en la instalación hace lo mismo que K (el personaje de la obra), es decir, sostiene una oposición, misma que opera como desconstrucción del discurso burocrático, patentizado en el muro, por cierto endeble, aunque impenetrable. De ahí que, en este mundo decadente, todo intento solitario (como el de K), de contraponer la verdad a la mentira está condenado al fracaso, ya que, según Kafka, “en un mundo de mentira, la mentira ni siquiera es suprimida por su contrario, sólo lo es por un mundo de verdad” (Kafka, 1972: 97).

Esa obra originalmente fue presentada en la Biblioteca José Cornejo Franco en Guadalajara en 2007, y posteriormente en museos y galerías de la Ciudad de México, París, Venecia, Aspen (EUA) y Estambul, donde se exhibió por última vez en 2013. Es producto de experimentaciones con libros y materiales de construcción, por eso la idea de la obra llegó naturalmente. A JMB siempre le ha interesado la diferencia de esca-

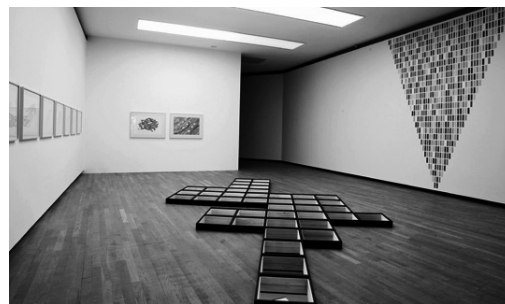
la: cómo una cosa pequeña puede transformar algo muy grande. Esa indagación tiene que ver con su carrera de arquitecto, que nunca ejerció, pero que le ha permitido dedicarse a la creación de instalaciones, con especial interés por los libros, los que concibe y proyecta como parte de un todo, como punto de partida de una visión particular de la literatura o de la vida misma, una reflexión inmediata sobre la trascendencia de los textos, los lectores y sus costumbres.

Una reflexión entorno a Kafka y su novela *El Castillo* (1926), que sirve de motivo para la obra homónima de JMB es el hecho de que Kafka intuyó que únicamente se nombraban un número mínimo de elementos del mundo circundante, puesto que se trataba de nombrar lo mínimo y en su pura literalidad. Debido a que el mundo podría ser una selva primigenia, saturada de sonidos ignotos y de apariciones, donde todo adquiriría una enorme potencia. De allí que se requería limitarse a lo más cercano, “circunscribir el área de lo nombrable”. De tal manera que en ese espacio circular fluiría toda la potencia, de lo contrario se dispersaría. Entonces, “... aquello que se nombra -una taberna, una diligencia, una habitación-, concentrará una energía sin límites” (Calasso, 2005: 11). Y esto es lo que se observa en la instalación que comentamos: únicamente los ladrillos-muro-castillo y el libro-ficción-sujeto.

Vista la obra de Kafka en su contexto y su

relación con *El Proceso* (1925), se advierte que parten de un presupuesto similar, ya que la elección y la condena casi no se diferencian, es decir, el elegido y el condenado son los escogidos, los que son apartados de entre el conjunto. Tal aislamiento es la causa de esa angustia que los constriñe, sin importar su destino. Esto queda claramente mostrado por Méndez, al colocar el objeto-libro al centro del muro-castillo, como una especie de cuña, con lo cual este último, sin poner en riesgo la estructura sólida que lo reduce, no deja de resentir un cierto quiebre debido a la presencia del libro-sujeto. Como el libro constreñido por el muro, en *El Castillo* el personaje central, K, es la potencialidad en toda su expresión. Por ello, también como el libro, su aspecto no puede ser fácilmente descrito, ni directa ni indirectamente. Por su parte, la representación del castillo, por medio del muro, expresa cómo el artista hace ver y hace hablar a la edificación (dispositivo), a través de sus líneas de visibilidad, de fuerza y de subjetivación, pero también de ruptura, fisura; mostrando que no se trata de una fortaleza, que no pertenece a un pasado feudal, ya que carece de toda pompa. Inclusive, que no hay en él algo nuevo, aunque todo se encuentra “impregnado de una vida psíquica precedente” (Calasso, 2005: 35).

La Biblioteca Borges (y Estudio para la Biblioteca Borges)



Jorge Méndez Blake, *La biblioteca Borges y Estudio para la biblioteca Borges*, 2010.

Se trata de una exploración sobre el concepto, de suyo borgeano, de biblioteca, creando una serie de obras híbridas entre la arquitectura y la literatura, que tienden a problematizar la idea de legibilidad (Barona, 2016). En esta obra, el dispositivo de disolvencia es una alusión a la biblioteca en forma directa, en la medida que recupera la descripción del universo como una *Biblioteca de Babel*, así como el laberinto de *El jardín de los senderos que se bifurcan*. La pieza se conforma por un módulo que se reitera una y otra vez en forma geométrica, configurando teóricamente un laberinto. Al interior de esos módulos está un espejo, con lo que se produce el efecto de que la biblioteca tienda al infinito (Barona, 2016).

El mismo Méndez Blake ha insistido en que la idea de biblioteca como un depósito sagrado

tiene que evolucionar hacia un estado abierto y democrático, que nos permita una mayor interacción, que nos brinde la posibilidad de transformar la organización y el acceso al conocimiento. La idea de la biblioteca, en tanto institución única, debe mutar, volverse una forma en cambio continuo, en constante reformulación. Así como la literatura no puede entenderse como una disciplina homogénea, el “edificio” que la contiene debe acompañar este abordaje.

La obra de Borges en que se basa JMB para esta creación es *La Biblioteca de Babel*, contenido en el libro *Ficciones*, donde en la mayoría de los cuentos el libro es el motor principal, el núcleo en torno del cual gira lo que se narra. Hay que resaltar el hecho de que, en *La Biblioteca de Babel* están encerrados todos los libros, constituyendo una Biblia, o sea, un conjunto dentro del cual cada libro cumple una función diferente en relación con la totalidad, aunque los temas puedan ser coincidentes. En ese texto el narrador es casi exclusivamente un descriptor que genera una relación constante y directa del proceso investigativo que realiza. Por ello, Borges emprende allí un proceso de descubrimiento como perspectiva para contar una historia, en este caso ficticia y en buena medida fantástica. Es así que el narrador habla desde lo descrito, confundido con él, ya que no es un testigo ni actúa, sino que es una mera mediación (Jitrik, 1971). De ahí que el mismo narra-

dor, menos activo, en apariencia, utiliza la tercera persona (Espósito, 2009), deja de narrarse como investigador y pone el acento en los componentes del enigma. Se pasa a una descripción sustentada por un material que se va construyendo hasta convertirse en ámbito orgánico, con leyes propias; a la vez, tales leyes, configuran el enigma al tiempo que perfilan el objeto de la investigación: no sólo hay un desciframiento, sino la producción de una obra como contenido del cuento, donde el personaje debe hacer algo para justificarse.

Este parece ser el sentido del proyecto de Méndez Blake, puesto que genera una pieza donde deja que Borges quede dentro de ella, ya que se trata precisamente de su biblioteca, con su concepción de ésta y del libro, en una imagen que respeta en lo posible la idea inicial de la obra de Borges, en la cual

El universo, que otros llaman Biblioteca... nos sitúa, de entrada, en esta abismal ecuación: Universo igual a Biblioteca o lo contrario. Asimismo, el personaje, definido como hombre de la Biblioteca narra que ha nacido en ella y va describiendo sus características arquitectónicas, su significación teológica, las teorías combinatorias de composición de libros, la búsqueda de la aclaración de los misterios centrales de la humanidad, incluso la conjetural existencia del libro total, lo infinito y lo sin límites (Fernández, 2009: 191).

Se establece un pasaje del ámbito del libro a otro plano, el de la hipotética realidad. En la creación de Méndez Blake se procura cierta dramatización encarnada, ya sea en alguna actuación o movimiento del aparato creado (el muro, o en este caso, las cajas dotadas de espejos, para lograr la prolongación de la biblioteca, hasta el infinito), o bien en un contraste que se produce entre el aparato creado y el personaje. La imagen triangular en la pared y las cajas en el piso pretenden evocar la realidad de la Biblioteca de Borges, pero a la vez, la idea de los libros de éste permea el dispositivo del artista, donde el espectador puede asumir la identidad del personaje-libro.

Esto se logra debido a que Méndez Blake, siguiendo el cuento mencionado, traduce el planteamiento borgeano de las constantes espaciales: “La distribución de las galerías es invariable, una de las caras libres da a un angosto zaguán, que desemboca en otra galería, idéntica a la primera y a todas” (Borges, 2013b: 89). Ya que es justamente la uniformidad espacial lo que impide la orientación, rasgo principal de un espacio laberíntico. Y a esta uniformidad del recorrido en la planta hay que agregar la superposición en altura de piezas iguales: “Desde cualquier hexágono, se ven los pisos inferiores y superiores: interminablemente” (Borges, 2013b: 89).

Por su parte, las cajas al suelo en forma de

laberinto con espejos que reflejan el triángulo en la pared, en alusión al cuento *El jardín de senderos que se bifurcan* (Borges, 2013a), revive, sintetiza y muda las palabras de Borges cuando comenta que:

En mis cuentos hay muchas clases de laberintos. Los hay en el espacio y en el tiempo. Uno de mis cuentos, *El jardín de senderos que se bifurcan*, habla de un laberinto perdido... de manera que la idea de un laberinto perdido, es la idea de un lugar en el cual uno se pierde en un lugar que se pierde... Ahora bien, la idea del laberinto como símbolo del hecho de estar perdido, no lo veo como una simple evasión mental, puesto que entiendo que en la idea de los laberintos hay una especie de esperanza; porque si nos diéramos cuenta de que este mundo es laberíntico, nos sentiríamos seguros, porque es posible que tenga un centro, aunque en ese centro se encuentre al minotauro. En cambio, no sabemos si el Universo tenga un centro, y por lo mismo, quizá no sea un laberinto, sino un simple caos, y en ese caos estamos perdidos (Fernández, 2009: 213).

De tal manera que el espectador tiene que entrar al laberinto conectado a la biblioteca, con la expectativa de encontrar alguna salida, puesto que la biblioteca es ilimitada y periódica.

Traslaciones Topográficas de la Biblioteca Nacional



Jorge Méndez Blake, *Topógrafo*, 2015. Marcación de una serie de puntos entre la Biblioteca Nacional de México y el Museo Universitario Arte Contemporáneo). Credits: Cortesía del artista y Galería OMR y Travesía Cuatro.

En este dispositivo, interesa destacar una de las principales estrategias del autor que es el desplazamiento entre disciplinas, principalmente literatura, artes visuales y arquitectura. Específicamente en su obra *Traslaciones topográficas de la Biblioteca Nacional* (2015), se advierte una búsqueda para descubrir

...las vidas secretas de las bibliotecas en tanto dispositivos utópicos de exploración, contención, clasificación y acumulación; además de ser instituciones productoras de status, pero también sistemas orgánicos, símbolos culturales totalizadores, ilustrativos y modernos (Terremoto, 2015: s.p.).

Ese proyecto, comisionado por el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC), exigió

una reflexión sobre la materialidad arquitectónica y su contexto geográfico. En ese caso, el artista partió de la proximidad entre la Biblioteca Nacional (BN) y el MUAC,¹² para activar la relación museo-biblioteca y poesía-artes visuales. Para su realización, transitó entre estas delimitaciones a través de diferentes operaciones y medios como el dibujo, la gráfica y la escultura. Y es por medio del desplazamiento, borramiento u ocultamiento-clausura, de la biblioteca y sus contenidos, que el artista puede explorar las capacidades de adaptación de la biblioteca como sistema; lo que supone el traslado de la literatura o la poesía a otro sistema como bibliotecas en alta mar, en la selva o en un muro fronterizo, entre los que se encuentra de manera consistente el museo (De la Garza y Labastida, 2015). Entonces incluyó acciones y actores diversos.

Un caso fue *El extranjero* (2015), que replica el título de la importante novela existencialista homónima de Albert Camus (Camus, 2015), y consiste en una acción en la que un lector elige un libro de la sección de poesía de la Biblioteca Nacional, lo lleva al MUAC y lo lee mientras

12 Informan De la Garza y Labastida (2015), que el MUAC ha sido el último edificio en integrarse al Centro Cultural Universitario (CCU). El arquitecto que lo diseñó, concibió originalmente los pasillos internos del museo como calles que conectarían el complejo general (CCU) con la Biblioteca Nacional de México y el Espacio Escultórico. En los hechos ha sucedido lo contrario: por cuestiones de logística, el pasillo que conecta la explanada del Centro Cultural con la Biblioteca ha sido clausurado al flujo peatonal, por lo que no hay acceso directo sin automóvil.

transita libremente por los pasillos, alterando el reglamento de la BN que no permite que los libros sean llevados en préstamo fuera del edificio. Con este no acatamiento, el artista logra ampliar jurídica y simbólicamente la sala de consulta de la biblioteca hacia los pasillos del MUAC. Con esta línea de fuga, la condición de extranjería, no únicamente le compete a aquél que lleva a cabo el traslado físico de un libro, un uso y un acto, sino que es propia de la poesía en el museo en dos sentidos: a) en la relación oculta, y perdida, en los anales de la historia de la vanguardia; y b) como en su cualidad de lenguaje extranjero como tal (De la Garza/Labastida, 2015).

Después, se generó *Topógrafo* en 2015 (Marcación de una serie de puntos entre la Biblioteca Nacional de México y el Museo Universitario Arte Contemporáneo), acción documentada en video, siendo la primera de ese proyecto, en que el artista exploró y trazó una ruta alternativa, la más directa entre los dos edificios, con una línea recta a través de la zona semisalvaje de vegetación y lava que los separa. Para lograrlo, el artista marcó el territorio sobre el que avanzaba utilizando instrumentos propios de la topografía. Consigue así aludir al nexo entre la literatura y los viajes de exploración colonial realizados por conquistadores, exploradores y aventureros, tan importantes en la genealogía de la mancuerna saber-modernidad, y sobre los que el artista

construye una metáfora a propósito de la distancia entre la literatura y las artes visuales, en donde el MUAC y la Biblioteca Nacional de México fungan como emblemas materiales.

Ahora bien, la palabra *Traslación*, en el título de la exposición, presenta tres connotaciones: movimiento-traslado, traducción y metáfora; operaciones que se entrecruzan en la propuesta de Méndez Blake. La pregunta gira sobre la relación entre poesía y artes visuales¹³ (Giovine, 2015), pero también acerca de cómo se afectan estas dos lógicas cuando se encuentran: ¿cómo enfrenta el lector el acto de leer, como algo que corresponde al mundo de lo privado o al tipo de visualidad que produce el museo como espacio público?, ¿qué sucede con la poesía cuando entra al museo?, ¿cómo el lenguaje puede convertirse en un acto y cuáles son sus posibles traslaciones y dimensiones abstractas, visuales, escultóricas y performáticas?, ¿cómo afecta la traducción, de una disciplina a otra, la naturaleza del índice original?

Y del hecho que la BN sea el mayor reservorio bibliográfico del país, con más de 1 250 000 ejemplares, entre libros y documentos, se desprende la tercera acción en el año 2015 en

13 Según Belén Gache, habría que preguntarse ¿cómo definir hoy la poesía si su misma esencia es la de fugarse hacia nuevos espacios, nuevos paisajes semióticos, nuevas materialidades? La poesía busca problematizar el signo y sus fronteras, se desplaza hacia lo visual, lo sonoro, lo asignificante; huye de la página hacia otros dispositivos: filmes, videos, medios digitales, las paredes de la ciudad, la misma piel humana tatuada (Contraportada del libro de María Andrea Giovine. 2015. *Ver para leer*).

México: *El gran poema inexacto del siglo XX*, para la cual se dispone de los 290 libros de poesía de autores mexicanos cuyas primeras ediciones fueran publicadas de manera oficial en el siglo XX en México. Estos volúmenes forman parte de la colección de la Biblioteca Nacional gracias al decreto de “Depósito legal”.¹⁴ La acción consistió en que un lector revise uno de estos libros, memorice una o dos líneas de algún poema, camine al museo y escriba a máquina lo memorizado. El sonido de la máquina resonará en los pasillos del museo al mismo tiempo que alguien más leerá un libro; así, ocurrirá una coincidencia temporal entre el acto de leer y el de reescribir.

El poema final, producto de esta acción y de la “memoria” o “desmemoria” de los lectores, condensaría teóricamente en sus hojas toda la poesía nacional del siglo XX. En este ejercicio, Méndez Blake pretende convocar las aspiraciones totalizadoras de las bibliotecas, en especial las nacionales, aunque sea sólo para disolverlas de inmediato, puesto que ya se nos ha advertido: En la totalidad, siempre que se mire bien, no hay nadie. En cambio, en el poema de Méndez Blake podemos rastrear los cuerpos de cada uno de los participantes en él a partir de su arbitrariedad e inexactitud. El resultado de este

gran poema de la poesía mexicana es un poema apócrifo, cacofónico, sin sentido ni unidad aparente. Su signo es la imposibilidad, mismo que acecha a cualquier ambición de universalidad (De la Garza y Labastida, 2015).

Conclusiones

Las obras de Méndez Blake reflexionadas muestran un “arte combinatorio”, de base literaria, con su trasfondo filosófico-cultural como una constante renovación del discurso artístico aún en temas afines.

En sus instalaciones aparecen desplazamientos hacia el descubrimiento, la creación y la organización, dónde hay un problema a resolver, y el dispositivo se ordena bajo ese fin.

En los tres proyectos, los libros ofrecen la materia para todo el proceso creativo que a la vez propone una epistemología con valores propios.

El libro se construye sobre un lenguaje sostenido en un pensamiento, el cual es luego el objeto del libro, que lo afirma frente a la realidad; pero el lenguaje se agota en su constitución, es lo que se ha constituido; la relación es estrecha y el pensamiento, dentro de su representación cerrada, no puede sino volver constantemente.

En la medida que el libro se magnifica frente a la acción y, por consiguiente, el pensamiento se agiganta esas figuras como la bi-

¹⁴ Según el cual se obliga a todas las editoriales a enviar un ejemplar para el acervo de la Biblioteca Nacional, situación que no se cumple en todos los casos.

blioteca y el laberinto indicarán no tanto una forma de ser del mundo exterior sino una dificultad del pensamiento.

Los personajes en los proyectos de JMB, como en los cuentos de Borges, son determinados; son el vértice, la cúspide o la última pieza de un laberinto o un engranaje perfecto, donde las partes, por mínimas que aparezcan, se encuentran en absoluta identificación con un todo.

En el proyecto *Traslaciones topográficas de la Biblioteca Nacional*, de la mano con acciones deconstruccionistas diseñadas para los asistentes, se explora un dispositivo para producir una constelación de afectividad, subjetividad y representación. Operación política que redefine territorios, distribuye y representa geopolíticamente al arte y a la cultura. •

REFERENCIAS

- Barona, H. 2016. “La órbita Borgeana”, en *La Tempes-tad*, 110: 55-56.
- Baudrillard, J. 2007. *El com-plot del arte Ilusión y des-ilusión estéticas*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Bokhove, N. y M. van Dorst. 2011. *Franz Kafka Dibujos*, Madrid, Sexto Piso.
- Borges, J. L. 2013. *Ficciones*, México, Debolsillo.
- Borges, J. L. 2013a. “El jardín de los senderos que se bifurcan”, en *Ficcio-nes*, México, Debolsillo, pp.101-117.
- Borges, J. L. 2013b. “La biblio-teca de Babel”, en *Ficcio-nes*, México, Debolsillo, pp. 87-100.
- Calasso, R. 2005. *K*, Barcelo-na, Adelphi.
- Camus, A. 2015. *El extranjero*, México, Tomo.
- Cooksey, T. L. 1993. “The labyrinth in the Monad: Possible Worlds in Borges and Leibniz”, *The Compa-ratist*, 17: 51-58.
- Cruz, M. 2016. “Esta obra de arte mexicana recuerda en redes el impacto de un libro”, en *El País* [En línea]. Disponible en: http://verne.elpais.com/verne/2016/03/04/mexico/1457053584_656377.html
- De la Garza, A. y A. Labasti-da. 2015. *Traslaciones To-pográficas de la Biblioteca Nacional*, México, Univer-sidad Nacional Autónoma de México.
- Deleuze, G. 1990. “¿Qué es un dispositivo?”, en Balbier, Deleuze, et al., *Michel Foucault, filósofo*, Barce-lona, Gedisa, pp.155-163.
- Derrida, J. 1989. *La escritura y la diferencia*, Barcelona, Anthropos.
- Elizondo, S. 2006. *La pri-mera página de Finne-gans Wake* [En línea]. Disponible en: www.uam.mx/difusion/casa-deltiempo89_jun_2006/casa_del_tiempo-num89_53_56.pdf
- Espósito, R. 2009. *Tercera persona Política de la vida y filosofía de lo imperso-nal*, Buenos Aires, Amo-rortu.
- Ette, O. 1994. *Modernidad, modernización, postmo-dernidad*, México, Univer-sidad Autónoma del Esta-do de México-Centro de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades.
- Fernández, A. 2009. *Ficciones de Borges En las Galerías del Laberinto*, Madrid, Cátedra.
- Foucault, M. 1977. “Le jeu de Michel Foucault”, en *Dits et Écrits 1954-1988*, París, Gallimard, pp. 298-339.

- Fuentes, C. 2011. *La Gran Novela Latinoamericana*, México, Santillana.
- Giovine, M. A. 2015. *Ver para leer*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Graff, G. 1979. *Literature Against Itself: Literary Ideas in Modern Society*, Chicago, The University of Chicago Press.
- Hauser, A. 2007. *Historia Social de la Literatura y el Arte*, México, De Bolsillo, pp. 485-521.
- Hoffmann, G. 1982. "The Fantastic in Fiction: Its 'Reality' Status, its Historical Development and its Transformation in Postmodern Narration", en *The Yearbook of Research in English and American Literature*, Berlín y Nueva York, Herbert-Grabes, Hans-Jürgen Diller y Hans Bungert, pp. 267-364.
- Jitrik, N. 1971. "Estructura y significación en ficciones, de Jorge Luis Borges", en *El fuego de la especie: ensayo sobre seis escritores argentinos*, Argentina, Siglo XXI, pp. 129-150.
- Joyce, J. 2011. *Finnegans Wake* [En línea]. Disponible en: www.chartrain.org/PDF/Finnegans.pdf
- Juanes, J. 2010. *Territorios del arte contemporáneo. Del arte cristiano al arte sin fronteras*, México, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla-ITACA.
- Juanes, J. 2011. *Pop Art y sociedad del espectáculo*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Juanes, J. 2014. *Marcel Duchamp Itinerario de un desconocido*, México, Itaca.
- Kafka, F. 1972. *Obras completas*, Barcelona, Planeta.
- Kafka, F. 2006. *El Proceso*, México, Grupo Editorial Tomo.
- Kafka, F. 2009. *El Castillo*, Madrid, Edaf.
- Kason, N. 1994. *Borges y la Posmodernidad Un juego de espejos desplazantes*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Löwy, M. 2007. *Franz Kafka, soñador insumiso*, México, Taurus.
- Lyotard, J.-F. 2012. *La condición posmoderna: informe sobre el saber*, Madrid, Cátedra.
- Marzona, D. 2005. *Arte conceptual*, Alemania, Taschen.
- Morgan, R. 2003. *Del Arte a la Idea Ensayos sobre Arte*

- Conceptual*, Madrid, Akal.
- Ortega y Gasset, J. 2007. *¿Qué es la filosofía?*, Madrid, Espasa Calpe.
- Perniola, M. 2016. *El arte expandido*, Madrid, Casimiro Libros.
- Praz, M. 2007. *Mnemosyne. El paralelismo entre la literatura y las artes visuales*, Madrid, Taurus.
- Sartre, J.-P. 2008. *La náusea*, Buenos Aires, Lozada.
- Terremoto. 2015. *Traslaciones topográficas de la Biblioteca Nacional. Jorge Méndez Blake* [En línea]. Disponible en: <http://terremoto.mx/traslaciones-topograficas-de-la-biblioteca-nacional/>
- UNAM. 2008 *Stéphan Mallarmé*, México, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Volek, E. 2003. "Jorge Luis Borges, precursor poscolonial y otros cuentos de la prehistoria de la posmodernidad", en Luis Quintana Tejera (comp.) *Apuntes críticos en torno a la obra de Jorge Luis Borges*, México, Universidad Autónoma del Estado de México, pp. 21-38.
- Weitemeier, H. 1995. *Klein*, Madrid, Taschen.

CREATURAS INAPRENSIBLES: LIMINALIDAD E INTERSTICIO EN LA FIGURA DEL MONSTRUO EN LOS VIDEOJUEGOS

ELUSIVE CREATURES: LIMINALITY AND INTERSTITIUM OF THE MONSTER IN VIDEO GAMES

Juan Carlos Reyes, Jimena German

Universidad de las Américas Puebla – juan.reyes@udlap.mx – jimena.germanbo@udlap.mx

Recepción: 6 de septiembre 2016. **Aceptación:** 21 de septiembre 2016

Resumen: Como parte de los productos culturales contemporáneos y el uso de las tecnologías digitales, los videojuegos han demostrado poseer una vasta cantidad de elementos visuales, narrativos, técnicos, psicológicos y fenomenológicos disponibles para ser sometidos a diversos cuestionamientos. Identificado esto, tomamos la figura del “monstruo” en el género de *survival horror* como objeto de análisis, observando sus particularidades físicas bajo la hipótesis de que dicha criatura cumple sus objetivos psico-sensoriales en el usuario, al encontrarse en un espacio liminal, donde lo antropomorfo, aquello que nos resulta de antemano familiar es transgredido y fusionado, generando un reconocimiento parcial del personaje, que nos lleva al mismo tiempo hacia el temor y la fascinación.

Palabras clave: videojuegos, monstruo, horror, estudios visuales, liminalidad

Abstract: As part of contemporary cultural products and the use of digital technologies, video games have been shown to have a great amount of visual elements, narrative, technical, psychological and phenomenological available to be subjected to different kind of investigations. Having said this, we take the figure of the *monster* in *survival horror* video games as the analysis object through observing their physical peculiarities under the assumption that the creature in a liminal space meets its psycho-sensory targets in the user's mind: its anthropomorphic characteristics, which are beforehand familiar to us, are transgressed and fused provoking a partial character's recognition that takes us to feel fear and fascination at the same time.

Keywords: videogames, monster, survival horror, visual studies, liminal

Umberto Eco decía con humor que nos gustan tanto las novelas y las películas porque inocentemente pensamos que cuentan nuestras propias historias. En el mismo tenor, Ian Bogost (2015), uno de los más destacados críticos e investigadores en los *videogame studies*¹ afirma que debemos admitir que los juegos son algo más que vasijas vacías que entregan “video-placer”, y así admitir que estos incluyen personajes y “personas” con las que podemos identificarnos y empatizar, igual que lo haríamos con una novela o una película.

Por razones como ésta, es que diversos académicos y teóricos como el propio Bogost o Tom Bissell y Graeme Kirkpatrick, han planteado ya desde hace más de una década que los videojuegos son una de las nuevas formas culturales/tecnológicas más representativas de lo que entendemos como “contemporáneo”, aunque nosotros consideramos que sería más correcto catalogarlo como posmoderno. Lo que llama la atención es que, a pesar de la importancia que los videojuegos innegablemente tienen en la vida diaria de miles de individuos, en muy diversos niveles discursivos, estos “son percibidos como un medio para niños, son fácilmente denigrados como triviales, algo que debe ser superado y que no demanda investigación” (Bogost citado en Cabra, 2010: 169). Aunado a

esto, se soslaya también el potencial epistemológico que los videojuegos tienen, a pesar de que, como lo dice Cabra, estos son “...lugares de reconfiguración de las formas de subjetividad y [...] agentes potenciales de conocimiento” (*Ibídem*: 164).

Es por ello que, consideramos que el análisis multidisciplinar de los videojuegos (entendiendo esto como el análisis artístico, epistemológico, psicológico, visual, estético y cultural de las diversas partes que componen un videojuego), es muy importante para entender la configuración de la episteme actual. A pesar de esta relevancia, no podemos olvidar que es imposible entender a los videojuegos como el medio dominante del siglo XXI (Bogost, 2015: 187). De los combates por ese dominio, lo único que recibimos como espectadores es metralla, esquilas a las que decidimos de vez en cuando llamar mediaciones, remediaciones, prácticas.

Así, en clara correspondencia con el análisis de las manifestaciones contemporáneas que por su naturaleza horrorosa, aterradora o siniestra resultan fascinantes, proponemos un análisis visual y narrativo sobre el espacio liminal e intersticial que ocupa la figura del monstruo en los videojuegos.

Coincidimos con Kirkland (2011), cuando apunta que parte de la investigación sobre videojuegos debe contribuir a la diseminación del campo como una disciplina dentro del análisis

1 Estudios sobre videojuegos.

mediático, así como para entender la posibilidad de analizar a dichos videojuegos y sus componentes como textos que pueden ser leídos y decodificados, premisa de la que en buena medida parte nuestra propuesta de análisis. Como lo dice Bogost (2015), debemos ver ambas caras del artefacto cultural: el funcional y operativo, y el formal y expresivo.

Sin duda los videojuegos, como productos constituyentes de la cultura mediático-visual que rige buena parte de nuestro entendimiento y aproximación al mundo, son dignos representantes de una cultura postmoderna que se construye a través de significados, lecturas y deconstrucciones de objetos, prácticas y tecnologías culturales. Como lo plantea Stuart Hall, “la cultura está interesada en la producción e intercambio de significados –el otorgar y recibir significado– entre los miembros de una sociedad o grupo [...] Así, la cultura depende de que sus participantes interpreten significativamente lo que los rodea, creando sentido del mundo que la rodea de maneras similares”² (Hall citado en Rose, 2012: 2).

Si bien es cierto que cada cultura tiene una arquitectura social que establece y privilegia ciertas categorías, sin duda estas construcciones con frecuencia tienen una forma visual de

representación (*Ibídem*: 12). Para el caso que nos compete, son representaciones de términos, prácticas y afectividades como el horror, lo monstruoso, lo siniestro, y en particular la relación que establecemos entre su representación visual y el régimen escópico al que nos sometemos al ser partícipes activos de la cultura mediática.

Bogost (2015), plantea una pregunta sobre el análisis de videojuegos, que es cada vez más pertinente no solo: ¿por qué hablar sobre videojuegos?, sino ¿cómo hacerlo? Lo que el autor propone es olvidar hasta cierta manera el “objeto”, y entender el intrincado sistema cultural que lo rodea. A esto habría que aunar que, como en cualquier disciplina, en los *videogame studies* existen posturas, en algunos casos encontradas, de cómo abordar a los objetos y prácticas de estudio. Citamos como ejemplo de estas posturas lo siguiente:

Gonzalo Frasca [...] traza dos aproximaciones al estudio de los videojuegos; el narratológico, aproximaciones que se basan en paradigmas narrativos, y el lúdico, el cuál en lugar de buscar comprender los juegos por medios de sus narrativas o estrategias representacionales, se centran en el entendimiento de sus estructuras y elementos –particularmente sus reglas– así como en crear tipologías y modelos para explicar las mecánicas de los juegos (Apperly, 2006: 8).

2 Todas las traducciones de citas provenientes de otro idioma son nuestras.

Dicho esto, apuntamos que a nosotros nos interesa un lugar intersticial entre ambas posturas, aunque estamos completamente conscientes que habrá estudios necesariamente alineados a cierto canon metodológico que provea de un horizonte específico de resultados. De la misma manera, seguimos la postura de Blanca López, quien afirma que “el videojuego debe considerarse, en primer lugar, un objeto complejo, [cuya] complejidad radica principalmente, en que comprende la síntesis de varios regímenes de representación, como ocurrió con el cine” (López, 2012: 3), por lo cual su análisis requiere un abordaje transdisciplinar.

Pasando ahora a las cuestiones metodológicas específicas a este texto, nos parece relevante recordar que, a decir de Gillian Rose en *Visual Methodologies*, una metodología visual crítica debe necesariamente considerar tres aspectos

esenciales: “en primer lugar tomar las imágenes seriamente, pensar sobre las condiciones sociales y los efectos visuales de los objetos, y finalmente, considerar la manera personal de observar las imágenes” (Rose, 2012: 16-17). Dentro de la complejidad que todo objeto cultural puede implicar, resulta indispensable considerar a los videojuegos como un entretejido narrativo, técnico y visual increíblemente amplio y, de acuerdo a esto, otorgarles la importancia que merecen pensando en la vasta cantidad de preguntas a las que podrían someterse como objetos de estudio. En segundo lugar, reparar en sus posibilidades de impacto y los contextos en los que se insertan no sólo en cuanto a su diseño, contenido y oferta, sino también en cuanto a las prácticas de su consumo. Y en tercero, sumarle también importancia a la apreciación propia con el fin de identificar puntos de interés



Pyramid head - *Silent Hill 2*
(captura de pantalla gameplay)



Resident evil 4
(captura de pantalla gameplay)

y buscar la manera de abordar el producto pertinentemente desde una perspectiva específica.

La metodología que seguimos responde en parte a esta propuesta por Rose. A la luz de una extensa revisión de artículos y libros especializados como: *Game studies: A critical approach to videogames*, *How to talk about Videogames*, *Restless dream in Silent Hill: approaches to videogame analysis*, *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*; así como de los sitios web: *Edge*, *IGN*, *Rock*, *Paper Shotgun*, o *Giant*, logramos obtener una visión panorámica sobre cuáles eran los monstruos sobre los que más recurrencias se encontraban. Por supuesto, no realizamos un análisis cuantitativo sobre menciones, sino una revisión cualitativa dentro del género de horror o *survival horror* de videojuegos, por medio de la cual seleccionamos a los siete monstruos que consideramos

más interesantes de analizar visualmente; tal como lo plantea Gillian Rose, como parte fundamental de una metodología visual seria y crítica, opiniones especializadas, lecturas socioculturales del fenómeno, y un criterio personal con este texto en mente. De este mapeo se decantan los monstruos seleccionados: “Pyramid Head” de *Silent Hill 2* (2001); “Leonard Wolf” de *Silent Hill 3* (2003); “Las enfermeras” de la saga entera de *Silent Hill*; “Witch” de *Left 4 dead* (2008); “The Pack” en *Deadspace* (2008); “Iron Maiden” de *Resident Evil 4* (2005); y “Piggy” de *Manhunt* (2004).

Si bien, planteamos analizar visualmente los ejemplos anotados con anterioridad, es debido a que nuestra propuesta central es que dichas criaturas, o monstruos, habitan un espacio de liminalidad en los videojuegos. En el género de *survival horror*, afirma Kelman, encontramos



The Pack - Deadspace
(captura de pantalla gameplay)



The witch - Left 4 dead
(captura de pantalla gameplay)



Nurse - Silent Hill
(captura de pantalla gameplay)

Iron maiden - Resident Evil 4
(captura de pantalla gameplay)

Pigsy 2-Manhunt
(captura de pantalla gameplay)

juegos “en los que el jugador usualmente adopta el rol de un ser humano normal en un ambiente copado por demonios, zombies, fantasmas, etc.” (Kelman citado en Kirkland, 2011: 232). Digamos entonces que se encuentran en un espacio intersticial, como si de la sección compartida de dos conjuntos en un diagrama de Venn se tratara: un espacio-signo que reúne cualidades de dos campos semántico-culturales.

Es bien sabido que el término “liminalidad”, fue desarrollado de manera teórica en diversos momentos, particularmente por Arnold Van Gennep y Victor Turner. Por su parte Gerard Delanty afirma que el término se refiere a “esos ‘entre’ momentos, como carnavales, peregrinajes, ritos de paso o rituales en los que prescinde de la normalidad” (Delanty, 2006: 62), así como a lecturas y posicionamientos que se realizan “[...] desde las afueras de la estructura, en la marginalidad; y desde los cimientos de la estructura” (Turner citado en Delanty, 2006: 62). Sobra casi decir que la referencia al “carnaval” bakhtiniano es evidente. Así, aquello que entenderíamos por “normalidad” por estar vinculado con una estructura, cultura o arquitectura social preestablecida queda suspendido y las distinciones entre dos campos de significado se mezclan creando una hibridación que responde a un espacio de posibilidad, que es el que consideramos habita el monstruo. Nuestra idea es que este modelo es visible en los videojuegos, y en

particular en los ejemplos seleccionados. A este respecto, Ignacio Padilla en su libro *El legado de los monstrous. Tratado sobre el miedo y lo terrible*, afirma que el monstruo tiene sobre sí el pesar de la necesidad de clasificación dual, casi en combate. “Ambivalente y liminal, el monstruo transita en las fronteras del ser. Su fealdad, pluralidad, inconclusión y desproporción física existen para reflejar su rotunda imperfección ontológico” (Padilla, 2013: s.p.). El puro concepto de liminalidad relacionado con la figura del monstruo establece ya un combate entre dos o más fronteras. Pareciera que la intención al definir un monstruo pasara necesariamente por una lógica binaria en la que se “pertenece” o se es “ajeno” a tal o cual categoría. En esta lógica dual es casi imposible clasificar al grueso de los monstruos del imaginario colectivo ya que estos pertenecen más a una lógica difusa, es decir, que parecen existir diversas categorías a las que podría pertenecer el monstruo (digamos: humano, animal, robot, vivo, muerto, etcétera), en las que el nivel de pertenencia no es un asunto binario, sino que se relaciona más con un asunto de “membresía” a dicho conjunto así, “como ser liminal, el monstruo exige en su estudio diversos ángulos de visión” (Santiesteban, 2003: 124). Es decir, un monstruo como los que más adelante abordaremos se vuelve liminal, o se encuentra en la liminalidad debido a que tiene cierto “grado de membresía” para cada

uno de los conjuntos (humano, animal, robot, etcétera). Como ejemplo podríamos recurrir a lo que anota Santiesteban, “Con los monstruos humanoides; es vital el discernimiento entre hombre y monstruo. Estos seres limítrofes, a horcajadas entre géneros tan disímiles que son casi contrapuestos, seres tan pronto una cosa como la otra, tendrán la necesidad de ser clasificados como ser humano o como ser terático, lo que, de cualquier modo, tendrá repercusión directa en el trato dispensado a los seres en cuestión” (*Ibidem*: 150).

Antes de entrar en materia sobre el análisis visual, creemos pertinente realizar algunas anotaciones sobre dos conceptos torales en la construcción del significado de los personajes analizados: el monstruo y su relación con el horror. Katerina Bantinaki nos recuerda en su artículo “The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion” la postura de Noël Carroll, quien identifica a los monstruos como los objetos típicos de horror, como decíamos antes, seres que yacen fuera de nuestros esquemas conceptuales por violar nuestras categorías usuales de pensamiento, y por ello causan estrés, molestia y asco (Bantinaki, 2012: 384). Pero por la misma razón, atraen nuestra atención y curiosidad: queremos saber más de la naturaleza y comportamiento amenazante de dichos seres (*Ídem*). Como lo dice Carroll, las audiencias se sienten atraídas hacia el horror en la ficción debido a

que su estructura narrativa provee de cierto placer cognitivo, en buena medida porque, como antes lo anotaba, éste viola los esquemas sencillos de clasificación (Carroll citado en Muñoz, 2014: 317).

Hablando específicamente de los videojuegos podemos anotar que: “John Morreall defiende que podemos disfrutar emociones negativas si es que estamos en control de ellas” (*Ibidem*: 319). Este asunto es de vital importancia ya que, si bien el individuo controla la experiencia de cualquier producto cultural de ficción al que resulta expuesto por la posibilidad de poder detenerla en cualquier momento, en los videojuegos esta sensación es mucho mayor, pues el usuario posee realmente el control no sólo para suspender la experiencia, sino lo posee sobre la dinámica de la experiencia misma.

Pasando ahora a la figura del monstruo, es sumamente interesante que no exista civilización alguna que no haya hecho confluír sus miedos, tanto los más universales como los más locales, en figuras arquetípicas de criaturas sobrenaturales y pseudo-humanas de carácter regularmente maligno. Podríamos recordar desde las gorgonas griegas, los ogros escandinavos, las banshees celtas, los gules árabes, los dragones chinos, hasta los nagas hindúes o los kaujus japoneses (Muñoz, 2014: s.p.). Es por ello que “los monstruos deben ser examinados desde la intrincada matriz de las relaciones so-

ciales, culturales, literarias e históricas que los generan” (Cohen, 1996: 6).

En este caso, para poder asir, aunque sea parcialmente una definición de monstruo seguimos las siete tesis que Jeffry Cohen propone en *Monster Culture*. Las resumimos para no extendernos de más en ello: el cuerpo del monstruo es cultural, es decir, responde a un momento, espacio y sentimiento localizado temporalmente; el monstruo siempre escapa; el monstruo rehúsa una fácil categorización; el monstruo vive en las puertas de la diferencia; el monstruo resiste su captura epistemológica al habitar las fronteras de lo posible; el monstruo provoca un miedo que es una especie de deseo; el monstruo se establece en el umbral de la existencia (*Ibidem*: 198 y 216). Como lo anota Carroll “[los monstruos] son antinaturales en cuanto a su relación a los esquemas conceptuales de una cultura sobre la idea de naturaleza. Estos no caben en el esquema, lo violentan. Así, estos monstruos son amenazantes no solo físicamente; son también una amenaza cognitiva [...] Ya que dichos monstruos son en cierta medida retos a los cimientos de la manera de pensar de una cultura” (Carroll citado en Santilli, 2007: 177).

Así, se puede notar en la tipología de Cohen una especie de oposiciones binarias intrínsecas que son sumamente características entre los monstruos. Por ejemplo: “entre lo vivo y lo muerto, lo crudo y lo cocido, lo masculino y lo femenino, lo humano y lo inhumano, y así de manera

continúa, hasta entre la cultura y la naturaleza (Santilli, 2007: 174 y 175), lo cual nos lleva a un “tercer” espacio que ocupa “el otro”.

El monstruo tiene lugar en el umbral [...] allí donde los organismos formados, legibles en su composición y sus capacidades, se deforman, entran en líneas de fuga y mutación, se metamorfosean y se fusionan de manera anómala, [y] también resulta de la exploración y experimentación de lo que en los cuerpos desafía la norma de lo “humano”, su legibilidad y sus usos (Giorgi, 2009: 323).

Ahora los casos: el primer elegido fue “Pyramid Head”, cuya inicial aparición fue en *Silent Hill 2*, en donde es el antagonista de James Sunderland, personaje central del juego. El monstruo en cuestión cuenta con una especie de casco o jaula triangular que le cubre por completo la cabeza, y utiliza como única arma una enorme espada. Es un “hombre” musculoso con el torso desnudo y una especie de mandil supuestamente hecho con piel humana. Como casi todos los monstruos elegidos, es sumamente poderoso y sus ataques son imprevistos y casi mortales para el jugador. No es casual que su arma, como en otros muchos casos, sea una espada, signo del cual Juan Eduardo Cirlot (2007), nos recuerda su potente significado como un símbolo de exterminación física y decisión psíquica, mientras que, por otro lado, la pirámide

que tan evidentemente otorga la personalidad visual al personaje ha sido un símbolo referente al fuego, particularmente en este caso cuyos ángulos y vértices son tan marcados. Es importante anotar que de las muchas creaturas que aparecen en el juego, “*Pyramid Head*” es una de las pocas que tiene forma masculina, ya que el resto de las demás son, o figuras femeninas, o seres amorfos en los que no es fácil establecer su género. Como bien lo apunta Blanca López, en este tipo de monstruos “se encuentran una gran variedad de formas humanoides pero que han sido modificadas en muy diversas maneras; estas formas resultan a la vez tanto familiares como ajenas, y de esa contradicción visual se puede desprender gran cantidad de incertidumbre” (López, 2012: 6).

El segundo monstruo es “Leonard Wolf”, que aparece en *Silent Hill 3*. Con una forma casi de reptil, piel escamosa y extremidades superiores que asemejan espadas o largas cuchillas, “Wolf” habita una especie de estanque con agua sucia en el que puede sumergirse por tiempo indefinido y atacar abrupta y mortalmente. Desfigurado y atrofiado de casi todo el cuerpo, de sus ojos queda solo un remanso de cuencas, lo mismo que de su boca. Si no se conoce la historia detrás de la creatura, no se entiende si es un hombre que se ha convertido en un animal, si es un anfibio que toma forma humana, o si ha mutado para encontrarse en un espacio liminal

entre lo humano y lo animal.

El tercero es “The Wich” del juego *Left 4 dead*. Literalmente se podría decir que el personaje es una bruja, una de las figuras monstruosas más presentes en diversas tradiciones, pero este personaje cumple con muy pocos de los arquetipos narratológicos y visuales atribuidos a la bruja. En este caso, “The Wich” es sensible a la luz y a la presencia de seres no infectados por el virus que la ha convertido en lo que ahora es. Podríamos también decir que visualmente es una joven delgada y muy pálida, con ojos hundidos y de un rojo brillante, una boca llena de dientes y largas garras llenas de sangre. Nos parece sugestivo que su forma femenina se intuya en algunos casos simplemente por el pelo largo y su timbre de voz (aunque sólo sean gritos lo que de ella escuchamos), ya que visualmente podría ser confundida con un joven delgado de pelo largo (aunque esto varía entre juegos, plataformas y versiones de la saga). Así, igual que con otros de los monstruos elegidos, su visualidad se establece siempre en un espacio limítrofe, lo cual a su vez se apega a algunas de las tesis principales de Cohen sobre los monstruos.

El cuarto son “Las Enfermeras” que vemos en casi toda la saga de *Silent Hill*, pero que aparecieron por primera vez en el juego inicial en 1999. Como nos lo dice Blanca López, “las enfermeras utilizadas en el primer juego [tienen]

deformaciones [que] resultan perturbadoras dado que algo de la forma original sigue siendo reconocible” (López, 2012: 6). Es de nuevo este espacio intersticial visual en el que existe una referencia específica sobre lo conocido, pero lo grotesco del monstruo suple buena parte del signo para convertirlo en otro nuevo, y por lo tanto con una necesaria significación. Digamos que al vernos en la necesidad de “re-visualizar” el código, necesitamos también re-semantizarlo tomando además en cuenta que, en este específico caso, la noción del código en su contexto real reside muy alejada del peligro: el código (la enfermera) más bien suele aludir a la protección o el cuidado. Es importante anotar que, como en “Pyramid Head”, “Leonar Wolf” o “Piggy”, “Las Enfermeras”, “Iron Maiden”, y “Los Niños” que componen *The Pack*, también carecen de una mirada u ojos definidos, característica que contrasta con los héroes. Parecería que la falta de ojos en estos monstruos nos dijera algo sobre la irracionalidad de sus comportamientos violentos. “Las Enfermeras” (o “La Enfermera”, ya que en ocasiones aparece sola), están cubiertas de vendas y con un traje tradicionalmente blanco, aunque sucio, corto, entallado y con gran escote, pero han pasado ya por un proceso de mutaciones continuas que hacen que su forma humana permanezca cada vez menos definida.

La quinta de las criaturas seleccionadas es “Iron Maiden”, quien aparece en la cuarta en-

trega de la larga y exitosa saga de *Resident Evil*. Dentro de la trama del juego, “Iron Maiden” es un B.O.W. (*Biological Organic Weapon*), resultado de una mutación de otra creatura llamada “Regenerator”. A diferencia de éste, “Iron Maiden” tiene el cuerpo cubierto de heridas y espinas, puede estirar sus extremidades superiores a placer, y es mucho más letal. Su boca es una especie de triángulo lleno de dientes afilados, y su aspecto sigue respondiendo a la característica de poseer una figura humanoide, una vez más, carente de ojos.

El penúltimo de los ejemplos es, más que un individuo único, un conjunto de seres: *The Pack*. Ellos componen el grupo de antagonistas de la saga *Dead Space*, en donde cadáveres de una tripulación han sido mutados por una infección. De cierta manera los “necromorfos” (como son llamados dentro de la saga), aluden a los “zombies” por ser creaturas que han sido engendradas a partir de seres muertos, y que una vez “reanimados” amenazan con propagar la infección que padecen y literalmente encarnan. Como su propio nombre lo dice, “la manada” está compuesta por pequeños “niños” deformes, sin ojos, y largas garras en lugar de dedos. Su deformidad (y podría agregarse originalidad), radica primordialmente en ciertas facciones fetales con proporciones de un ser adulto: es decir, la transgresión de una imagen relacionada directamente con lo inofensivo. De

nueva cuenta nos encontramos ante algunas de las características particulares del monstruo señaladas por Cohen, principalmente porque *The Pack* escapa, como todos los seleccionados, a una fácil categorización y, por supuesto, vive entre las puertas de la diferencia, en un espacio liminal que causa una sensación de horror y responde a la extrañeza con la que nos enfrentamos a él.

El último de los elegidos es “Piggy”, de *Manhunt* (2004), un enfermo mental con una máscara hecha con la cabeza de un cerdo y una motosierra como arma. Es el único de los monstruos elegidos, que no es un mutante, zombie, creatura demoníaca o algún ser infectado por un virus, sino que es un hombre que habita un hospital psiquiátrico junto con una corte de maniáticos cuya única intención es cazar al personaje utilizado por el jugador. Lo que nos parece interesante es que, a pesar de no serlo, visualmente “Piggy” asemeja un mutante, una especie de ser híbrido (de nueva cuenta), entre un cerdo y un humano.

Por otro lado, nos resulta inevitable encontrar una clarísima recurrencia en que dichos juegos ocurren en un laberinto: no de manera literal, sino que son casas, callejones, prisiones, hospitales psiquiátricos, que funcionan como laberintos. Nos parece atractivo por la relación que encuentro entre el horror, el monstruo y el héroe en un lugar generalmente provocador de

desesperación, angustia e incertidumbre.

Otra recurrencia evidente en “Pyramid Head”, “Piggy”, “Las Enfermeras”, y tal vez “Leonard Wolf” es que todos utilizan una especie de máscara, o por lo menos algún aditamento que cubre parcialmente su rostro. Esta característica nos remite a la reflexión hecha por Asmo, donde “tal vez el avistamiento de la combinación de una creatura normal (humana) y una anormal (decapitada) provoca una confusión mental entre lo que debería ser el caso correcto (tener una cabeza) y lo que ciertamente es” (Asmo, 2014: 948), y donde si bien los monstruos analizados no carecen de cabeza, ésta cubierta nunca nos revela sus facciones y ello nos conduce a replantear el cuestionamiento: “Es el hombre decapitado particularmente espeluznante porque nunca habíamos experimentado tal anomalía, o porque tenemos algún entendimiento conceptual profundo que nos hace entender que la cabeza es esencial para la vida?” (Ídem). Así, el enmascaramiento permanente es una “incoherencia morfológica” y corrompe la naturaleza de lo vivo y lo inanimado (Ídem) en el momento en que no podemos acceder a las expresiones faciales de ciertas creaturas. Estos enmascaramientos responden a algo:

profundamente misterioso y vergonzoso a la vez, puesto que lo equívoco y ambiguo se produce en el momento en que algo se modifica lo bastante para ser

ya “otra cosa”, pero aún sigue siendo lo que era. Por ello, la metamorfosis tiene que ocultarse; de ahí la máscara. La ocultación tiende a la transfiguración, a facilitar el traspaso de lo que es a lo que se quiere ser; éste es su carácter mágico (Cirlot, 2007: 308).

De la misma manera, es evidente que, aunque en muchos casos los monstruos muestran mutaciones confusas, ya sea por enfermedades, infecciones, contagios o maldiciones, la gran mayoría guarda una figura antropomórfica, y esto nos remite de nueva cuenta a un encuentro visual entre lo que ya no es pero que se sigue pareciendo lo suficiente a un humano como para enfrentarnos a una sensación entre siniestra y desconcertante, tanto por su división como por su “naturaleza impura”. Dentro de ese mundo donde el usuario ejerce cierto consumo activo, donde interviene a su modo a través de personajes ficticios, las amplias posibilidades de experimentación en lo virtual existen acorde a la propia ficción que genera un parcial reconocimiento de los personajes. Resulta una constante el hecho de que:

el mundo virtual de los videojuegos se presenta poblado de *cyborgs*, dinosaurios, mutantes resultado de experimentos científicos, viajeros a través del tiempo, monstruos y toda clase de seres de frontera, o fuera de los parámetros de lo que la modernidad naciente consideraba como normal (Giddings citado en Cibra, 2010: 172).

Bajo un análisis empírico visual podemos observar cómo es que estos monstruos corresponden, después de todo, a objetos culturales que se transforman en objetos de estudio. Esto particularmente porque no podemos asumir que las imágenes que aparecen en los videojuegos son inocentes, es decir, despolitizadas, o neutrales, sino que interpretan, representan y dan una específica postura sobre diversos asuntos por medio de una codificación visual que puede ser objeto, como lo dice Roland Barthes, de un desmontaje semiótico. A fin de cuentas, el monstruo es metáfora, es traslado: el ser encarna otra forma, logra reemplazarse manteniendo cierta esencia, y de ello surge la sensación de otredad frente al monstruo (Santisteban, 2000: 99), el reconocimiento a medias del mismo, y la relación que suele encontrar el usuario entre la viabilidad de sus partes antropomorfas y la desconfianza en la transgresión de su fisonomía.

Si lo pensamos con detenimiento, a nadie le es ajeno ya que lo que Bauman llama la “posmodernidad líquida” tiene una extraña atracción hacia lo híbrido, lo monstruoso, lo ambiguo, lo desbordado y la hibridación.

Esta negación para participar en el orden clasificatorio de las cosas es verdad para los monstruos en general: son híbridos perturbadores cuyos externamente incoherentes cuerpos resisten cualquier intento de

inclusión en una estructuración sistemática. Y así, el monstruo es peligroso, una forma suspendida entre formas (Cohen, 1996: 7).

Para concluir, quisieramos anotar que es evidente para este momento que toda clasificación establece espacios intersticiales en los que ocurre lo más interesante entre los objetos sujetos al supuesto ordenamiento. Sin duda por ello Deleuze afirmaba que todo lo que está cerrado, está siempre artificialmente cerrado. Lo que este análisis nos dice es que estas creaturas en los videojuegos, así como su carácter monstruoso, aluden al horror enraizado en nuestros temores más atávicos, así como a las más socialmente construidas representaciones visuales del terror. Como todo producto en la cultura emergente, y específicamente la cultura visual, los videojuegos resultan una estructura narrativa que involucra símbolos y la función iconológica de éstos, por tanto, encarnan en sí una específica percepción del mundo, una forma de comprenderlo y considerarlo como expresión ideológica (Esnaola citado en Cabra, 2010: 171). De esta manera, lo que nos piden estos monstruos no es una clasificación cerrada, sino una lectura individual pero sistematizada que muestre constantes que se puedan posteriormente anudar epistemológica y teóricamente. Estas representaciones binarias no pueden decirlo todo, sino que abren espacios para que sea

el usuario el que encuentre nuevos monstruos en aquellos representados en la pantalla.

Así, y para volver a la punta del lápiz, vuelvo a Eco, quien dice que “todo texto es una máquina perezosa que le pide al lector que le haga parte de su trabajo. Pobre del texto si dijera todo lo que su destinatario debería entender: no acabaría nunca” (Eco, 1997: 11). •

REFERENCIAS

- Apperley, T. 2006. "Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres" en *Simulation & Gaming*, 37 (1): 6-23.
- Asma, S. 2014. "Monsters on the Brain: An Evolutionary Epistemology of Horror" en *Social Research: An International Quarterly*, 81 (4): 941-968.
- Bantinaki, K. 2012. "The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion" en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70 (4): 383-392.
- Bogost, I. 2015. *How to talk about Videogames*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Cabra, N. A. 2010. "Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad" en *Signo y Pensamiento*, 57 (29): 162-177.
- Cirlot, J. E. 2007. *Diccionario de símbolos*, Madrid, Siruela.
- Cohen, J. J. (ed.) 1996. *Monster Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.
- Delanty, G. 2006. *Community. Comunidad, educación ambiental y ciudadanía*, Barcelona, GRAO.
- Eco, U. 1997. *Seis paseos por los bosques narrativos*, Barcelona, Lumen.
- Giorgi, G. 2009. "Política del monstruo" en *Revista Iberoamericana*, 75: 323-329.
- Izzi, M. 1996. *Diccionario Ilustrado de los monstruos*, Barcelona, Olaneta.
- Kirkland, E. 2016. "Remediation, Analogue Corruption and the Signification of Evil in Digital Games" en *At the interface/Probing the Boundaries*, 63: 227-245.
- Kirkland, E. 2005. "Restless dream in *Silent Hill*: approaches to video game analysis" en *Journal of Media Practice*, 6 (3): 167-178.
- López, B. E. 2012. "Mecánicas de la ficción: elementos visuales en los videojuegos de horror" en *Revista Digital del Área de Nuevas Tecnologías*, 7: 1-15.
- Mitchell, W. J. T. 2009. *Teoría de la imagen*, Barcelona, Akal.
- Muñoz, M. 2014. "Los monstruos en el mundo de los videojuegos" en *FS Gamer* [En línea]. Disponible en: <<http://www.fsgamer.com/los-monstruos-en-el-mundo-de-los-videojuegos-20141029.html>> Consultado: 18 de febrero de 2016.
- Padilla, I. 2013. *El legado de los monstrous. Tratado so-*

- bre el miedo y lo terrible*, Barcelona, Taurus.
- Perron, B. (ed.) 2009. *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Company Publishers.
- Raso, D. 2013. "Survival horror: el terror tiene forma de videojuego" en *101* [En línea]. Disponible en: <<http://suite101.net/article/survival-horror-el-terror-tiene-forma-de-videojuego-a38993#Vs-JVufnhDIU>> Consultado: 18 de febrero de 2016.
- Reid, P. 2015. "Top 50 Coolest Enemies and Monsters in Video Games" en *HubPages* [En línea]. Disponible en: <<http://hubpages.com/games-hobbies/Top-50-Coolest-Enemies-and-Monsters-in-Video-Games>> Consultado: 18 de febrero de 2016.
- Rose, G. 2012. *Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials*, London, SAGE.
- Santiesteban, H. 2000. "El monstruo y su ser" en *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 21 (81): 94-126.
- Santiesteban, H. 2003. *Tratado de monstruos. Ontología Teratológica*, México, Plaza y Valdés.
- Santilli, P. 2007. "Culture, Evil and Horror" en *American Journal of Economics and Sociology*, 66 (1): 173-193.
- Vinck, D. 2014. *Ciencias y sociedad. Sociología del trabajo científico*, Buenos Aires, Gedisa.
- Woodcock, S. 2013. "Horror films and the Argument from Reactive Attitudes" en *Ethic MiralPrac*, 16: 309-304.

BREVE HISTORIA DE LA LITERATURA ELECTRÓNICA *A SHORT HISTORY OF ELECTRONIC LITERATURE*

Belén Gache

Poeta digital – belengache@gmail.com

Recepción: 31 de julio 2016. **Aceptación:** 31 de agosto 2016

Resumen: Los medios electrónicos han transformado para siempre las nociones de obra, de autor y de literatura. En los años 90, asistimos a una verdadera revolución en la escritura dada por la implementación de lo que se conocería como “hipertexto”. Este artículo pretende brindar una breve historia de la literatura electrónica a partir de una serie de innovaciones (plataformas, redes sociales, programas) utilizadas por los e-escritores teniendo en cuenta dos grandes etapas como fueron la Web 1.0 y la de la Web 2.0, y las diferentes posibilidades de lectura y escritura aparejadas por cada una de ellas.

Palabras clave: poesía generativa, poesía flash, blogs-ficción, twitterbots, realidad aumentada

Abstract: Electronic media have transformed the notions of work, author and literature forever. In the 90s, we witnessed a revolution in writing with the implementation of what was known as “hyper-text”. This article aims to provide a brief history of electronic literature taking into account a number of innovations (platforms, social networks, programs) used by e-writers and considering the different possibilities of reading and writing rigged by of Web 1.0 and Web 2.0.

Keywords: generative poetry, flash poetry, fiction blogs, twitterbots, augmented reality

INTRODUCCIÓN

Literatura y medios digitales

Mucho se ha hablado sobre la manera en que cada dispositivo tecnológico instaure su particular manera de comunicar y de crear, y establece su propia cualidad literaria.

Teorías clásicas como las de Marshall McLuhan o Friedrich Kittler, por ejemplo, han señalado cómo la imprenta, el cine, la radio, los magnetófonos o la televisión han transformado las maneras de percibir y comprender (y también de escribir y leer), de los seres humanos. Igualmente sucede con los medios electrónicos. No se nos escapa sin embargo que, en este último caso, sucede algo diferente: ya no se trata únicamente de un medio nuevo, sino de uno cuya naturaleza interactiva y participativa transforma la noción de obra, de autor, de literatura y de la cultura misma.

En el caso de la literatura, en los años 90 asistimos a una verdadera revolución en la escritura dada por la aparición de lo que se conocería como “hipertexto”. El libro *Hypertext*, escrito por el teórico George Landow en 1992, fue el primero en intentar agrupar en un único corpus teórico el postestructuralismo con la teoría de medios, la teoría literaria y las tecnologías

computacionales. Landow, señalaba los importantes cambios que traía el acceso instantáneo a fuentes y documentación, y subrayaba las implicaciones de las nuevas prácticas de lectura y escritura con ideas como la de des-centramiento, planteada por Derrida (1967b), o la de textos escribibles y legibles, según Barthes (1980).

Ya en aquella época se veía claramente que, a partir de los nuevos medios, la definición misma de textualidad (y de textualidad literaria, para el caso) debía ser revisada.

A la hora de analizar la literatura electrónica, podemos establecer características que le son propias. Por ejemplo, las particularidades y la novedad del medio, le han conferido características predominantemente experimentales. Los escritores en nuevos medios toman a los signos que producen no como algo transparente y ya dado, sino como elementos a ser cuestionados e investigados. Juegan con posibilidades textuales inéditas como la interactividad, la conectividad en redes, la hipermedialidad, la cuatridimensionalidad, etcétera. Juegan igualmente con la hibridación semántica de los campos visual, textual y sonoro. La materialidad propia del lenguaje, rescatada a partir de la obra de

Stephane Mallarmé, y especialmente a partir de las vanguardias poéticas de comienzos del siglo XX, se convierte en un elemento central de este tipo de textos que, además, tienden a volverse autorreferentes en tanto que se centran en el propio medio del cual surgen, refiriendo a su propia programación, sus propios códigos o sus propias interfaces.

Otras características fundamentales serán la de “procesualidad” y “doble estatuto”. Con respecto a la primera, las piezas de e-literatura muchas veces adoptan un carácter de texto cambiante y en proceso y, en todo caso, son completadas únicamente en el momento de sus diferentes lecturas. Con respecto a la segunda, para comprender e interpretar una pieza de e-literatura necesitamos poder leer tanto sus palabras, imágenes y sonidos como sus algoritmos y códigos.

Pero la e-literatura es un conjunto demasiado amplio. No solamente porque engloba a las diferentes estéticas y corrientes propias de cada uno de los escritores, sino por la variedad misma de las plataformas disponibles que comprende.

A lo largo de los años, se ha registrado una serie de innovaciones de diferentes aplicaciones, servicios, redes sociales, pero si se tuviera que hacer una primera gran división, ésta sería la que existe entre la e-literatura de la *Web 1.0* y la de la *Web 2.0*. Cada una de estas instancias trajo consigo nuevas posibilidades para los escritores que experimentaban con textos digitales.

Web 1.0

Al comienzo de la década del 90, se produjeron dos acontecimientos que cambiarían por completo la actitud que hasta entonces se tenía frente a la palabra escrita. La aparición de las *home computers* y de la *World Wide Web*.

La WWW surgió como un espacio virtual en el que cada documento era identificado por un URL y tenía la capacidad de ser enlazado a otros documentos. Esta web se caracterizaba por poseer páginas más o menos, estáticas que ni eran actualizadas con frecuencia ni permitían comentarios.

En este contexto, encontraremos obras estocásticas, *littérature à contraintes* ligada al concepto de algoritmo, e-concretismo, obras generativas, conceptuales, etcétera. Un programa característico de la producción de e-literatura de esta época fue el *Flash*, de *Adobe Macromedia*. Sus posibilidades de multimedia e interactividad dieron lugar a la creación de algunos de los poemas más interesantes de ese período.

Poemas estocásticos

La combinación de letras o palabras, mediante procedimientos de azar, fue entendida a lo largo de la historia tanto como una actividad creativa y lúdica o como signo de la intervención y determinación divina.

Según la tradición cabalística, por ejemplo, existe una directa relación entre las letras y los elementos del cosmos, creados a partir de las diferentes combinatorias de las 22 letras del alfabeto hebreo. El proceso cósmico sería, según esta concepción, esencialmente lingüístico.

Por su parte, el *I Ching* o *Libro de las Mutaciones*, antiguo sistema oracular chino, a partir de tiradas de dados o de otros métodos de azar va formando diferentes combinatorias de hexagramas, que a su vez señalan diferentes capítulos del libro, relacionados con la particular situación existencial del consultante.

A lo largo de la historia, pensadores como: Ramon Lull (siglo XIII), Athanasius Kircher (siglo XVII), o Gottfried Leibniz (siglo XVII), idearon mecanismos para combinar letras y palabras. Pero las combinatorias eran bien conocidas también en el campo de la literatura desde la antigüedad clásica, por ejemplo, a partir de la obra de Publius Optatianus Porfyrius y sus *Carmina*, realizados a partir palabras permutables.

A comienzos del siglo XVIII encontramos un curioso y paradigmático ejemplo de máquina de combinar palabras: en *Los viajes de Gulliver*, Johnathan Swift (1726), hace alusión a un dispositivo que consistía en un bastidor, compuesto de varios trozos de madera eslabonados entre sí mediante alambres y cubiertos en cada uno de sus lados por trozos de papel pegado, en los que se hallaban escritos toda clase de pa-

labras sin ningún tipo de orden. Cada vez que unas palancas de hierro se activaban, los trozos de madera giraban y cambiaban la disposición de las palabras. A partir de esta máquina, podrían escribirse por igual libros de filosofía, poesía, política, derecho, matemática, teología o cualquier otra disciplina.

La idea de máquinas combinatorias de textos suele estar asociada a las poéticas en las que el azar juega un rol preponderante. Desde Mallarmé en adelante, y durante todo el siglo XX, la poesía experimental está atravesada por la noción de azar, a partir de procedimientos como cadáveres exquisitos, escrituras automáticas, combinatorias, literatura colectiva. Muchas poéticas que utilizaron al azar en sus producciones consideraban a éste como un elemento que podía provocar disturbios en estructuras dadas y, además, proporcionaba una excelente posibilidad para aquellos que buscaban escapar del control autoral y soñaban con una escritura liberada de su autor.

A comienzos del siglo XX, Tristán Tzara presentaba su paradigmática *Receta para componer un poema dadá*: “Tomar un diario, tomar unas tijeras, cortar palabras de cualquiera de los artículos, colocarlas en una bolsa, agitar la bolsa, sacar de ella las palabras de a una y colocarlas en el orden en que vayan saliendo. Copiarlas en una hoja y ya estará listo el poema.” Hans Arp, por su parte, componía muchas de

sus poesías seleccionando al azar palabras de los diarios, con los ojos cerrados y marcándolas con un lápiz.

En una lógica similar, desde una perspectiva tanto poética como narrativa, encontraremos hacia finales de la década del 50, el procedimiento del *cut-up* propuesto por William Burroughs, un modelo mecánico de yuxtaposición en el que el escritor corta pasajes de sus propias obras y también de obras ajenas y luego vuelve a ensamblar los fragmentos en forma aleatoria. Otro método similar a los anteriormente descritos, proveniente de un contexto estético bien diferente como el del Oulipo, es el utilizado por Raymond Queneau en su libro *Cent milliards de poèmes* (Cien mil millones de poemas). Este libro permite que cada lector componga, a voluntad, cien mil millones de sonetos siendo todos ellos perfectamente correctos a nivel de su estructura. La obra, que consiste en 10 sonetos (de 14 versos cada uno), cuyas líneas se hallan impresas en renglones separados que el lector puede combinar a su gusto. Desde poéticas como las de John Cage o las del grupo Fluxus, las operaciones de azar también se vieron convertidas en estrategias centrales (Gache, 2006).

Si bien, la literatura ya había experimentado largamente con procedimientos aleatorios, la aparición de los ordenadores permitió la incorporación de operaciones mucho más complejas.

Generalmente se entiende que la primera composición poética generada digitalmente fue el *Poema estocástico*, de Theo Lutz. Hacia finales de la década de 1950, el filósofo Max Bense propuso a Lutz, quien estudiaba informática en la Escuela Politécnica de Stuttgart, experimentar tomando un vocabulario compuesto de diferentes palabras (para el caso, las primeras cien palabras de *El castillo* de Kafka), y de programar con ellas frases cortas compuestas de sujeto, verbo y objeto. Las frases se construirían a partir de conectores lógicos como el de la negación, la coordinación, etcétera. A partir de estos experimentos, Lutz publicó, a finales del año de 1959, unos textos en *Augenblick*, la revista editada por Bense, titulados *Textos estocásticos*. Un par de años después, en 1962, el *Almanaque Literario Bompiani* publicó la obra del poeta italiano Nanni Balestrini *Tape Mark 1*. Para su creación, éste utilizó un ordenador IBM 7070 con 322 tarjetas perforadas que establecían 1200 instrucciones. La operación combinaba fragmentos de textos extraídos de tres diferentes libros: el *Tao Te Ching*, de Lao Tzé; *El misterio del ascensor*, de Paul Goldwin y *El diario de Hiroshima*, de Michihito Hachiya y daba por resultado un poema formado por éstos aleatoriamente.

Hoy en día, las tecnologías digitales existentes permiten generar toda clase de textos de manera combinatoria, sean estos sonetos, cen-

tones, haikus, blogs, etcétera, en muchos casos generados directamente por las mismas máquinas (Gache, 2006).

Poesía generativa

Se entiende por poesía generativa a aquella en la que los textos son producidos por un sistema autónomo, que determina el resultado independientemente de la mente humana. En el caso de la poesía generativa digital, será el mismo ordenador a partir de sets de reglas formales, el uso de algoritmos y bibliotecas, quien determine la obra resultante. Aquí no es el autor humano el que escribe los textos finales, ya que su acción se registra exclusivamente a nivel de la meta-escritura.

El proyecto *IP Poetry*, de Gustavo Romano (2004), consiste en el desarrollo del software y hardware de un sistema basado en la generación de poesía, utilizando material textual de Internet para ser recitada por autómatas conectados a la red. Los autómatas, denominados *IP Bots*, son dispositivos o máquinas poetas, compuestos principalmente por una computadora conectada a Internet, un monitor y un megáfono. En tiempo real, y mediante un proceso de búsqueda de determinadas frases o palabras claves en páginas de Internet, los autómatas convierten esos textos en sonidos, que emiten a partir de la activación de fonemas pregrabados.

Sabotaje Retroexistencial, es un generador

automático y aleatorio de sonetos. Consiste a la vez en un algoritmo y en un potencial “libro infinito”, que permite a los lectores acceder a los poemas auto-generados por el robot AI Halim.

Los poemas de AI Halim se presentan como una escritura sin sujeto. En tanto escritura automática, constituyen una técnica de desaparición del sujeto enunciativo y del autor. El origen de sus sentidos reside en las propias palabras, en el lenguaje en sí mismo y en las posibles lecturas más o menos “paranoicas” de sus lectores (Gache, 2015).

Con la aparición de la Web 2.0, como veremos más adelante, aparecerán los *twitterbots*, en los que el concepto “generativo” adquiere nuevas dimensiones.

Poesía de códigos

Los seres humanos se comunican con los ordenadores a través de códigos. La literatura de códigos entiende a la escritura igualmente como un código. Tanto el código como la escritura se conforman a partir de conjuntos de signos alfabéticos y poseen sintaxis y semántica propia. La literatura de códigos es aquella que está compuesta a partir de la mezcla de códigos computacionales, alfabetos, reglas de programación o reglas literarias.

Esta puede ser o no ejecutable. Puede ser llevada a cabo tanto por ordenadores como por humanos, al poder ser leída, en ocasiones, en

forma de literatura tradicional.

Uno de los colectivos que ha trabajado con poesía de códigos es JODI. Ellos suelen mime-tizar sus poemas simulando a nivel del código colapsos digitales, creando falsos virus informáticos y mensajes de error.

Al enfatizar los quiebres entre las instrucciones dadas al ordenador y las esperadas respuestas por parte de éste, refieren a las posibilidades de insubordinación y rebelión de las máquinas, que parecen actuar con voluntad propia.

La obra www.jodi.org (1994), en principio parece presentar una simple poesía concreta basada en signos extraídos de lenguajes de programación. Sin embargo, una segunda mirada al código *html* que la compone nos revela el diagrama detallado de la bomba de hidrógeno.

Otra poeta que ha escrito poesía de códigos es la brasileña Giselle Beiguelman. En su proyecto *Code Up Films*, de comienzos de los 2000, parte del film *Blow up*, de Antonioni. Ella experimenta con los parámetros que describen la imagen digital, el píxel, la descomposición del color entre el rojo el verde y el azul, o el sistema de barrido de las pantallas, alterándolos radicalmente. Como el fotógrafo de *Blow Up*, nos encontramos frente a una reflexión sobre el signo, sobre las maneras de significar, con unas evidencias documentales que parecen no dar cuenta de realidad alguna.

E-concretismo

A comienzos del siglo XX, el lingüista Ferdinand de Saussure realizaba, en su *Curso de Lingüística General*, una división del signo lingüístico entre significado y significante. Esta operación estaba ligada a una concepción metafísica, para la cual la función del significante es únicamente la de representar el significado. Según esta lógica, el aspecto material del signo podría excluirse sin perjuicio del sistema. Veinte años antes, el poeta Stephane Mallarmé proponía una lógica muy distinta con su poema *Un coup de Dés jamais n'abolira le Hasard*. La influencia de esta obra daría lugar al nacimiento de una tradición antirrepresentacional, en la que el signo perdía la supuesta neutralidad y transparencia que le arrogaban tanto Saussure como la edad moderna en general. A partir de *Un Coup de Dés*, las palabras en la poesía recuperarían su cualidad material y formal y los blancos de la página se volverían activos.

Esta recuperada materialidad de los signos, potenciada más tarde por parte de las vanguardias y las neovanguardias del siglo XX, da lugar, en la década del 50, al concretismo. Los poetas concretos pretendían deconstruir los tradicionales géneros poéticos. Según ellos, era imperativo que aparecieran nuevas formas de poesía y, para ello, proponían partir de los elementos constitutivos del lenguaje como las letras y los sonidos, utilizándolos de maneras

nuevas. El concretismo emerge en 1952, en San Pablo (Brasil), en torno a la revista *Noigandres*. De este movimiento surgirán, a partir de los 60, varias tendencias como el poema semiótico, el poema visivo, el poema proceso, en un espíritu de época teñido por las teorías de la comunicación, las teorías de la información, el giro lingüístico y la semiótica.

La materialidad de los signos será ahora significativa en sí misma. El concretismo poético nace basado en la materialidad visual de las letras, en las estructuras, las formas, los colores, los espacios de la página, el uso planificado de tipografías y la búsqueda de una autonomía sémica.

El advenimiento de los nuevos medios llevó al extremo muchas de las experiencias concretas. Trabajando con el signo en sus dimensiones sémicas, tales como lo visual y lo sonoro, se anularon definitivamente la fronteras entre lo visual-verbal-auditivo, dando lugar a prácticas en las que escribir-leer/recitar-escuchar se presentaban como acciones radicalmente diferentes de las canónicas basadas exclusivamente en el texto impreso. Con los nuevos programas de animación 3D, el enfoque concreto produjo piezas digitales que ensayaban nuevos espacios hipertextuales, en los que las letras podían desplazarse en la pantalla y en donde los poetas podían hacer uso de la interactividad permitida por el medio. A mediados de los 80, incluso

años antes de la Web 1.0, Eduardo Kac realizó una serie de video-textos animados para Minitel, con una cita obligada a la obra de los concretistas brasileños. A mediados de los 90, Ladislao Pablo Gyori nos presentaba sus V-poems (Poemas virtuales), entidades digitales interactivas que podían navegarse y manipularse de manera interactiva, llevando las experiencias concretas hacia dimensiones insospechadas por sus fundadores (Gache, 2013).

Poesía Flash

Pero si hablamos de poesía cinética, la referencia obligada es el *Flash*. A mediados de los años 90, se produjo un gran salto en la capacidad de los ordenadores para soportar imágenes y vídeos. El *Flash* fue el programa dominante que permitía a los e-escritores experimentar y combinar archivos multimedia. Sus posibilidades lúdicas e interactivas lo convirtieron en uno de los preferidos. Ejemplos de estas poesías pueden encontrarse compilados en el famoso periódico de poesía en nuevos medios *Poems that Go*. Unas de las producciones más difundidas fueron las del colectivo *Young-Hae Chang Heavy Industries*, cuyas piezas se caracterizan por presentar textos en grandes letras sobre fondos de color plano y en donde las palabras van apareciendo en diferentes tamaños y tiempos de exposición, determinando el ritmo de la lectura del espectador-lector.

En la antología de los *Wordtoys* (1996-2006), también predomina el *Flash*. Siguiendo una línea que enfatiza la relación entre las reglas lingüísticas y el juego (y que va desde Lewis Carroll, pasando por la literatura de las vanguardias, la poesía concreta y la net-poesía), los *Wordtoys* están concebidos a partir de diferentes estrategias, como el hincapié en la materialidad de los signos, la interactividad, las combinatorias, el azar, las instrucciones, la reescritura, y se presentan como un “libro-juguete”.

Web 2.0

Al comenzar el siglo XXI, aparece lo que se conoce como la *Web 2.0*. La gran diferencia entre la *Web 1.0* y la *Web 2.0* era que ya no estábamos frente a un esquema comunicacional determinado por un emisor o fuente emisora y un receptor o fuente receptora. La misma dinámica informacional cambió, y los usuarios podían ahora interactuar y colaborar unos con otros a través de redes sociales. La *Web 2.0* cambió la manera en que las páginas web eran hechas y usadas. En lugar de enfrentarnos a páginas que los usuarios se limitaban básicamente a mirar y leer, la nueva web incluía blogs, comentarios, wikis, folksonomías, sitios de video *sharing*, aplicaciones Web y *mashups*.

Con la aparición de la *Web 2.0*, cambiaron

igualmente las condiciones de producción para la e-literatura. Mientras que las piezas de la *Web 1.0*, si bien poseían gráficos, animaciones y sonidos, habían sido más bien estáticas y basadas en lexías o bloques de textos; las piezas de la *Web 2.0* hacían un uso mucho más complejo de las capacidades multimedia. Si bien, las primeras hacían uso profuso de los hipervínculos (que, de hecho, pasaron a ser uno de los factores distintivos de esa época), las segundas utilizaban diferentes esquemas de navegación y abundan en estrategias de conectividad en redes.

Otro cambio de enorme importancia lo tendrían, hacia 2010, la aparición de las *ICT*, es decir, las conocidas como “tecnologías de información y comunicación”, que buscan la integración de líneas telefónicas y señales *wireless*, o sea, la convergencia de las *networks* de las computadoras con las telefónicas, a fin de unificarlas en un solo cableado o sistema de enlaces.

Escrituras colectivas y literatura en redes sociales

Dadas las posibilidades de edición y distribución que los nuevos medios en la *Web 2.0* ofrecían, éstos se presentaban para los escritores como menos jerárquicos, más horizontales y democráticos. Los usuarios tenían acceso a publicar y compartir sus obras sin pasar por instituciones o editoriales. Pero además, la posibilidad de interactuar sobre los textos, cosa que permitían los medios digitales, daba lugar

a una serie de nuevas formas de escritura colectiva. De hecho, el concepto mismo de hipertexto ya había roto en épocas de la Web 1.0 con la idea de un texto cerrado y lo abría hacia otros textos, quebrando sus límites y descentrándose del modelo de texto-monumento.

Las formas de escrituras colectivas ya se practicaban desde la antigüedad. “El centón”, por ejemplo, era una composición poética formada a partir de versos extractados de obras de diferentes autores. Los versos seleccionados pasaban a formar parte de un nuevo poema adquiriendo diferentes connotaciones en su nueva matriz semántica. Tanto Homero como Virgilio, por ejemplo, se convirtieron en fuentes para “los centones” compuestos tanto por poetas latinos como por monjes de la Edad Media.

En Oriente, por su parte, también fue conocida una forma poética de creación colectiva denominada “renga”, que se desarrolló en el Japón y que tuvo su máximo esplendor en el siglo XV. “Los renga” eran largos poemas escritos en estrofas compuestas por un grupo de poetas que se turnaban en su composición.

En el siglo XX, se dieron una serie de escrituras colectivas como por ejemplo, los experimentos textuales denominados “cadáveres exquisitos” por parte de los surrealistas.

Textos surrealistas como *Les Champs magnetiques*, *Ralentir travaux* o *L’Immaculée Conception*, fueron concebidos y firmados colecti-

vamente. Según escritores como Paul Éluard, René Char o André Breton, “hacía falta borrar el reflejo de la personalidad para que la inspiración diera un salto fuera del espejo” (Paul Éluard, 1930: 13).¹

Centon, renga, novelas epistolares del siglo XIX, cadáveres exquisitos, novelas por correo (como las compuestas por Wolf Vostell en los años 70), se presentan como antecedentes de las plataformas de escritura colectiva que existen hoy.

Estas formas se relacionan, además, con una crisis en la figura de autor, y se posicionan contra la idea moderna de propiedad intelectual. Pero además de poner en cuestión la figura autorial, los textos colectivos poseen igualmente la capacidad de poner en discusión el estatuto mismo de la obra. De un texto presuntamente original y concluido, se pasa a una concepción en la que predominan la cita y la reescritura.

Si nos centramos en la idea de “red”, veremos igualmente que ésta posee una tradición por sí misma. En la década de los 60, momento en que se registró una fuerte unión entre el arte de vanguardia y la teoría social, asistimos al surgimiento de una serie de manifestaciones artísticas que tomaron por tema, o bien adoptaron como soporte, a los medios de comunicación. La vocación de armar redes y de comuni-

1 Traducción de la autora.

car, desde canales alternativos a los oficiales, se habían vuelto centrales para la cultura de esa época, cuando se problematizaban y redefinían los valores sociales y culturales que habían imperado hasta entonces. En aquellos tiempos, las posibilidades tecnológicas de los medios permitían que la información se masificara y no fuera únicamente el dominio de una élite, por ejemplo, a través de dispositivos como el mimeógrafo o el reciente aparecido vídeo.

A comienzos de la década de los 70, aparecen conceptos como “arte sociológico” o “estética de la comunicación”. Utilizando las nuevas tecnologías surgidas en esa época, particularmente el video, muchos artistas extendieron las fronteras del arte hacia los campos de lo cotidiano y de la información. Sus actividades tendían a fomentar el diálogo, el intercambio de ideas y la participación del público. En 1963, Robert Filliou, artista ligado al grupo *Fluxus*, desarrolló el concepto de *eternal network* (la eterna red). En aquella época, la *eternal network* había encontrado en la red de arte correo una infraestructura ideal. Las actividades artísticas ligadas a medios como el correo, el telégrafo, el teléfono, el telefax eran, por definición, arte de redes. Esto significaba que la distribución de los mensajes se convertía en un punto central de este tipo de expresiones. Enfatizando la comunicación, la voluntad de compartir y el espíritu de colaboración, los artistas de redes

intentaban subvertir los sistemas convencionales de intercambio basados en un modelo en el que primaban una serie de oposiciones binarias como oferta-demanda, compra-venta, artista-público, hablante activo-escucha pasivo. Uno de los principales objetivos del arte de redes era crear canales alternativos de circulación de mensajes y, además, tener el dominio sobre la distribución de los mismos. En estas redes, los mensajes se expandían, se dispersaban y multiplicaban. Cuando apareció la *World Wide Web*, los poetas y artistas de redes estuvieron entre los primeros en explotar sus posibilidades.

La e-literatura en redes sociales se manifiesta hoy, por ejemplo, en forma de *blogs-ficción*, *twitterbots*, etcétera (Gache, 2005).

Blogs ficción

La noción de ficción seriada tampoco es un concepto nuevo. En el siglo XIX, por ejemplo, las novelas por entregas eran sumamente populares. Diarios y semanarios se dedicaban a publicar obras literarias que aparecían impresas en entregas sucesivas. Así sucedía por ejemplo, con anónimas historias de amor o de terror, pero también con ciertas novelas de Charles Dickens, Alejandro Dumas, Honoré de Balzac o con la misma *Ana Karenina* de Tolstoi. Este tipo de literatura por entregas, apuntaba a captar la fidelidad del lector, quien a lo largo del tiempo, adquiriría familiaridad con las obras y sus perso-

najes, e incluso se arrogaba el derecho de hacer sugerencias en cuanto a las tramas. La forma de ficción, por episodios, logró particular éxito en géneros paraliterarios como los comics, las novelas sentimentales, las novelas de aventuras, los policiales. Mediante el dispositivo de los blogs, que aparece hacia el año 2000, la publicación de este tipo de ficciones se pone al alcance de cualquier escritor.

Algunos blogs ficción se presentan en forma de un diario personal. Los diarios personales se caracterizan por constituirse como textos fragmentarios, de entradas múltiples (determinadas cronológicamente), y cuya escritura, en proceso, se extiende a lo largo del tiempo. Los diarios personales online responden a una deixis “yo-aquí-ahora”, que constituye la matriz sobre la cual se va construyendo el texto en proceso. Muchos de los blogs ficción, basados en la idea de diario personal, simulan dar cuenta de la vida cotidiana, observaciones y pensamientos de personajes ficticios (Gache, 2010).

El Diario del Niño Burbuja, fue concebido para ser realizado a partir de 100 *posts*, durante cien días consecutivos. En él, establecí, a manera de “restricción oulipiana”, que cada *post* constaría de una imagen al azar, encontrada en un buscador de imágenes y de un texto breve que, de alguna manera se relacionara con la misma. Esta obra se constituyó como un texto a la deriva y en proceso,

sin una trama o dirección preestablecida. En cuanto al proyecto *Kublai Moon*, surgió originalmente como un experimento de narrativa en proceso que partía de los *posts* diarios de un blog-ficción. En el texto, ambientado en la luna, me convertía a la vez en autora y personaje, y narraba las diferentes aventuras y peripecias que me tocaban vivir junto al comandante Aukan, otro de los personajes.

Twitterbots

Habíamos mencionado cómo el dispositivo del *Twitter* llevaba a la poesía generativa hacia una nueva dimensión. Particularmente, en estos últimos dos años aparecieron en la red una serie de obras generadas a partir de lo que conocemos como *Twitterbots*. Si bien, existen también *bots* en otras plataformas, es en *Twitter* donde estos robots poetas han tenido más desarrollo.

Estos poemas son generados mediante algoritmos, a partir de los cuales los *bots* responden de manera autónoma, y son twitteados en períodos de tiempo que también han sido preestablecidos. Las composiciones resultantes se hallan en la frontera entre el sentido y el sinsentido, teniendo en cuenta que han sido concebidas por las mismas máquinas. ¿Quién escribe estos textos?, ¿el robot?, ¿el usuario del programa?, ¿el algoritmo? Estos parecen están escritos a la vez por todos y por nadie.

En el caso del *Twitterbot Two Headlines*,

la máquina está programada para postear diariamente el resultado de la mezcla de dos titulares de *Google News*, compuestos en un titular único, dando frases tales como “Donald Trump breaks its Window 10 Mobile upgrade promise” o “Brexit critical but stable; convicted felon arrested”.

El *Magic Realism Bot*, a su vez, se constituye como un homenaje a los escritores del realismo mágico, a partir de la generación de *twits*. Se mezclan frases que remiten a objetos cotidianos con otras pertenecientes al género fantástico, o personajes con super-poderes, etcétera; resultando posts como los siguientes: “A Venezuelan tsar kills an empress 300 times”, “A sea serpent can move volcanoes with its mind”, “A king dances across a dollar note”, “A priest realizes that he does not exist. The only thing that exists, is a gigantic silver five-star hotel”, etcétera.

Geo-localización

Hoy, la información de localización de un usuario puede ser provista gracias al *tracking* de la telefonía móvil u otros sistemas en tiempo real, como el *wifi* o el *rfid*. Esta posibilidad, además de ser utilizada por determinados juegos *online* (por ejemplo, el *Ingress* o el *Pokémon Go*, que juntan geolocalización y realidad aumentada), es utilizada por algunos artistas y escritores a fin de incorporar datos del mundo real a sus piezas. Así, encontraremos mapeos que dan

lugar a ficciones o poesías, cartografías comentadas, etcétera.

Un ejemplo sería el app *Poetic Places*, de la Biblioteca Británica, que en diferentes ubicaciones de la ciudad de Londres “dispara” notificaciones a los móviles de los usuarios al pasar estos por sitios con algún interés literario.

Otro sería el conocido como *Strava art*, es decir, dibujos o textos trazados en mapas, a partir del dispositivo para ciclistas, que permite registrar y poner en línea los diferentes recorridos.

Realidad aumentada

La realidad aumentada (AR), es la visión de un entorno físico real realizada a partir de un dispositivo tecnológico que provee al mismo con elementos virtuales. Así, se produce la percepción mixta real-virtual a partir de la superposición de datos digitales en tiempo real sobre el entorno físico. Mediante esta tecnología, el mundo alrededor del usuario puede adquirir características interactivas.

El libro *Between Page and Screen*, de la poeta Amaranth Borsuk, posee páginas que carecen de textos, y en cambio tienen marcadores que, leídos mediante un dispositivo tecnológico, se convierten en las palabras de unas cartas escritas por dos amantes. El texto de este libro no existe ni en papel ni en pantalla, sino en el espacio de la realidad aumentada y en el acto mismo de cada una de sus lecturas.

Mis propias piezas de la serie *Augmented Reality Poetry Readings*, son lecturas performativas llevadas a cabo con la ayuda de marcadores de realidad aumentada situados tanto en el libro a leer, como en mi propio cuerpo.

Más allá de la Web 1.0 y la 2.0, hoy se habla también de una *Web 3.0*, que se caracterizaría por el uso de tecnologías para publicar datos que pudieran ser legibles por las propias aplicaciones informáticas. Mediante el añadido de metadatos describiendo contenido, significado y relaciones de los datos, las máquinas de procesamiento podrían evaluar así la información de manera automática. Esta Web poseería así “agentes inteligentes”, es decir, programas capaces de buscar y encontrar información sin depender de operadores humanos.

Conclusión:

Redefiniendo el modelo comunicacional y estatuto de los signos

Luego de este recorrido a través de la historia de la literatura electrónica, ¿podemos hablar de una literatura de antes y otra de después de los medios digitales?

Sabemos que hoy no existe prácticamente ningún texto que no esté traducido a ceros y unos; que no esté embebido en lo que se conoce como el medio informacional. En una época

post-internet, la clave no es si la literatura es *online* u *offline* o si es impresa o virtual, sino las nuevas estrategias de lectura y escritura.

Estas estrategias, de las cuales ya hemos analizado algunas, tienen como punto de partida dos cambios fundamentales que conlleva la aparición de los nuevos medios: el del modelo comunicacional y el del estatuto del signo.

Con respecto al primero, un modelo de comunicación como el planteado a fines de los años 40 por Claude Shannon (y que fuera luego base, para el clásico esquema de Roman Jakobson), basado en el eje “emisor-mensaje-receptor”, deja lugar a otro en el que la información es entendida como un proceso de intercambio continuo. Este nuevo modelo, planteado por Gilbert Simondon (2005), concibe la información no privilegiando su contenido, sino entendida como continuo devenir inmaterial, pero con propiedades estructurantes.

Con respecto al estatuto del signo, como habíamos mencionado al comienzo, en referencia a la materialidad rescatada en épocas de las vanguardias de comienzos del siglo XX, conviene recordar que la separación de las instancias “texto-imagen-sonido” sufrió en Occidente un proceso de discriminación recién en épocas del Renacimiento. Si nos enfocamos en los espacios figural y lingüístico, vemos que estos se especificaron y separaron especialmente con el advenimiento de la modernidad y en forma pa-

ralela con la gestación de la noción de espacio cartesiano. Anteriormente, eran frecuentes las manifestaciones en que las diferentes dimensiones del signo permanecían unidas (por ejemplo, las tecnopaegnias en la Antigüedad, o los carmina figurata en la Edad Media). Fue con la modernidad, siguiendo el mismo proceso mediante el cual en el siglo XIV comienza una tarea general de desintrincación de los diferentes discursos que circulan a nivel social (“sagrado-no sagrado”, “artístico-no artístico”, etcétera), cuando los espacios figural-y textual-sonoro se separaron. A comienzos del siglo XX, sin embargo, volvieron a imbricarse en épocas de las vanguardias y, tal como señalaba Joyce, los signos recobran su “verbovocovisualidad”.

En su libro *De la Grammatologie*, Jacques Derrida (1967a), planteaba la potencialidad de las escrituras ideogramáticas y de las escrituras multimediales en el proceso de deconstrucción de los sentidos establecidos ya que, según él, si uno comienza a escribir diferente, leerá diferente y terminará por comprender el mundo de manera diferente.

Llevó siglos a la literatura impresa determinar su sistema de géneros, cánones, clasificaciones, valoraciones que hacen que un particular texto sea considerado o no literario. ¿Cómo pueden los usuarios sentar parámetros que determinen cuál es el mensaje y cuál es el ruido en el océano indiscriminado de textos digitales?

En el *maremágnum* de sitios Web, blogs, posts de Instagram, de Twitter, de Facebook, ¿cómo abstraer lo que es literario y lo que no?

Las instituciones educacionales, la crítica literaria especializada, las editoriales no parecen lograr adaptarse al cambio. ¿Cómo se dibujará el nuevo medio de literatura post-internet?, ¿cuánto tardará en reformularse? No lo sabemos, pero sí tenemos claro que: la literatura ya nunca será lo que fue antes. ♦

REFERENCIAS

- Aarseth, E. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, The Johns Hopkins University Press.
- Barthes, R. 1980. *S/Z*, Madrid, Siglo XXI.
- Derrida, J. 1967a. *De la Grammatologie*, París, Minuit.
- Derrida, J. 1967b. *L'écriture et la différance*, París, Seuil.
- Éluard, P., A. Bretón y R. Char. 1930. *Ralentir travaux*, París, José Corti.
- Gache, B. 2005. “El Net Art en el Contexto del Arte de Redes”, en *Newmedia Fix* [En línea]. Disponible en: <http://newmediafix.net/daily/?p=36> Consultado: 30 de junio 2016.

Gache, B. 2006. *Escrituras*

Nómades, del libro per-
dido al hipertexto,
Gijón, Trea.

Gache, B. 2013. “Liberándonos de la cárcel del lenguaje: De poetas experimentales, escrituras en la piel de los tigres y mares de palabras”, en B. Gache y A. Franco (coords.) *Muestra Un mar de palabras*, Palacio Toledo-Moctezuma, Cáceres, España [En línea]. Disponible en: <http://belengache.net/liberandonos.htm> Consultado: 24 de septiembre de 2016.

Gache, B. 2010. “Possible selves, de las escrituras del yo al yo como un otro”, en *Revista Versión*, UAM-Xochimilco, México [En línea]. Disponible en: http://148.206.99.66/version/index.php?option=com_

**LAS IDENTIDADES SONORAS DE ECOSISTEMAS COMO BASE PARA
LA CREACIÓN ARTÍSTICA. TERRITORIO, IDENTIDAD Y SONIDO EN EL ARTE**
THE SOUND IDENTITIES ECOSYSTEM AS A BASIS FOR ARTISTIC CREATION.
TERRITORY, IDENTITY AND SOUND ART

Jaime A. Cornelio Yacaman

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea - rolaelektrodomestika@gmail.com

Recepción: 9 de agosto 2016. **Aceptación:** 14 de septiembre 2016

Resumen: La confluencia de sonido, ecosistema, identidad y arte, es el objeto de mi investigación. La identidad sonora, inscrita en un ecosistema, ha sido ya trabajada en el arte y en la música, pero ¿cuáles son los elementos fundamentales de “la identidad del ecosistema sonoro”? ¿cómo utilizar la identidad sonora de un lugar a través del arte? Esta identidad está conformada por la confluencia compleja de elementos físicos y actividades sociales, en un determinado tiempo y lugar. Es posible captar estos elementos con medios tecnológicos (registros de campo), analizarlos y construir una tipología de estas identidades. El objetivo de esta propuesta es definir al ecosistema sonoro en relación a los conceptos de identidad y territorio, desde el arte sonoro (John Cage), del marco teórico de las teorías de la complejidad (Dewey y Morin); y revisar algunos estudios de caso para identificar las actitudes artísticas que emergen entre sonido y lugar.

Palabras clave: arte, sonido, identidad, ecosistema

Abstract: The confluence of sound, ecosystem, identity, and art, is the focus of my Ph. D. research. The sound identity inscribed in an ecosystem has been explored in art and music. But, what are the fundamental elements of this identity of the sound ecosystem? How art can use the sound identity inscribed in a place? A complex confluence of physical elements and social activities in a particular time and place forms the sound identity of an ecosystem. It is possible to technologically capture (field recordings) and analyze these elements in order to construct a typology of these identities. The purpose of this work is to define the sound ecosystem in the intersection of the concepts of identity and territory, from the point of view of sound (Sound art, John Cage), the theoretical framework of complexity theories (Dewey; Morin) and review some case studies to identify the artistic attitudes that emerge between sound and place.

Keywords: art, identity, technology, sound, ecosystem.

INTRODUCCIÓN

En los últimos años de mi experiencia artística, y en mi recorrido como emigrante mexicano, he ido explorando lugares a través de la grabación de diferentes sonidos, como método de trabajo artístico para construir piezas sonoras extraídas de distintos ambientes. Todo este material documenta trayectos, y es la fuente de inspiración de ideas, que se concretan en este proyecto de investigación, el cual hace parte de mi tesis de doctorado. Mi formación en guitarra clásica del Conservatorio de Música del Estado de México, mi interés por la música popular y mi experiencia adquirida en viajes, me han influenciado para que considere a la canción como una forma de expresión y comunicación; ya que es un elemento común que varía en estructura y composición de acuerdo a cada cultura, momento y lugar, pero que siempre está presente junto a otras manifestaciones que forman parte de la tradición y la cultura de diferentes pueblos.

En torno a este problema planteo las siguientes preguntas: ¿cómo revelar la identidad de un lugar a través del sonido?, ¿qué fenómenos temporales, espaciales, geográficos, sociales y perceptivos (subjetivos) intervienen en la construcción de un ecosistema sonoro?, ¿cómo

el ecosistema sonoro puede ser traducido a formas gráficas?

La hipótesis que construyo se basa en que existen elementos de identidad sonora que pueden encontrarse en determinados ecosistemas y se manifiestan de acuerdo a los distintos fenómenos que le rodean (geológicos, territoriales, meteorológicos, temporales, espaciales, sociales, psicológicos, etcétera). Estas identidades constituyen una experiencia cognoscitiva que es posible analizar e identificar a través de medios tecnológicos y experimentales.

La identidad territorial gráfico-sonora

En *Introducción al pensamiento complejo* y *La experiencia y la naturaleza*, los teóricos de la complejidad Edgar Morin (1994) y John Dewey (1948), coinciden en que es necesaria la relación entre las distintas ciencias, oponiéndose a la unidimensionalidad del conocimiento y la separación entre realidad objetiva y subjetiva (física y metafísica). De esa forma, proponen que el conocimiento no es absoluto y tiene que ver directamente con el sujeto que investiga, así como con los fenómenos que intervienen en ese proceso.

Morin (1994), define la complejidad como un

tejido en conjunto, en el que existen relaciones de solidaridad entre los fenómenos. De esta manera, la complejidad busca relaciones e interconexiones, la no separación de los elementos, y considera el error como parte del conocimiento en lugar de discriminarlo.

“A primera vista la complejidad es un tejido (complexus: lo que está tejido en conjunto) de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presente la paradoja de lo uno y lo múltiple” (Morin, 1994: 33).

En este sentido, se vale de la teoría de los sistemas y la informática, ya que esta última incluye al error. Así, desde una interpretación abierta, resulta acertada en el estudio de lo complejo. También señala que las tres características del paradigma científico: disyunción, reducción, unidimensionalización, son la clave en la búsqueda por la simplicidad, siendo ésta el objetivo que ha imperado en los métodos utilizados por el pensamiento occidental. Lo complejo, en cambio, es lo que el pensamiento clásico intenta clarificar, descartando lo que determina como no posible y finalmente, objetivar. Por el contrario, sin pretender caer en las mismas contradicciones, Morin propone el paradigma de distinción/conjunción, en el que se permita distinguir sin desarticular, asociar sin identificar o reducir.

Morin (1994), afirma que en Descartes la disyunción entre sujeto y objeto, objeto y su-

jeto, es uno de los problemas que se plantea actualmente, ya que se revelan sus carencias y limitaciones ante los nuevos avances y descubrimientos. Propone la integración de ambos paradigmas contemplando las contradicciones y límites formales. En ese sentido no se trata de menoscabar las aportaciones de estos métodos al conocimiento, si no de rectificar en dichas carencias, aceptar el error, en vez de enmascarar y apartar lo inexplicable al plano de lo metafísico como última posibilidad.

La crítica del pensamiento occidental se enfoca en que la ciencia no contempla al individuo, sino que por el contrario lo separa del objeto. Para Dewey (1948), los métodos experimentales sirven para hacer comprobaciones de los fenómenos investigados y para tener la experiencia en el recorrido, pero no como verdad última, sino en la que se pueden abrir nuevas aportaciones. De esta manera, la experiencia ocupa un papel fundamental en el proceso cognitivo. Según Dewey (1948), la significación es un método de acción, y la manera de usar cosas como medios para conseguir un fin determinado. En ese sentido, afirma que el método es general, aunque las cosas a las que se apliquen sean particulares. En el método está la sujeción de lo observado, es decir, lo subjetivo en cuanto a las relaciones con los fenómenos.

Para Morin (1994), la complejidad son sistemas, y un ecosistema es un sistema abierto en

el que se hayan otros ecosistemas, y a su vez, éstos se relacionan entre sí. Sostiene que en la bioquímica, como estudio de los seres vivos, existen conexiones estrechas con la antropología y sociología; es decir, que no deberían existir separaciones entre las ciencias naturales y las ciencias humanas, por ejemplo; sino que en realidad todo está inter-relacionado, ya que tiene que ver tanto la conducta humana y los sistemas en la sociedad con los organismos, las células, el entorno y el universo, hasta las artes y sus expresiones. De tal forma que, en la microbiología y la macrobiología se encuentran estas relaciones, y por el principio de auto organización, en la entropía y la neguentropía.

De acuerdo a esta relación entre el caos y el orden, un ecosistema es un conjunto de sistemas en un sistema abierto, donde la macrobiológica es el soporte de lo microbiológico y en las que se dan dichas conexiones. El fenómeno de auto-eco-organización está presente en los seres vivos y por tal motivo, existe una diferenciación entre máquina trivial y no trivial. El ser humano es considerado una máquina no trivial por el hecho de ser consciente, mientras que la máquina trivial carece de esta característica, al no ser un sistema auto organizado, sino que depende de factores externos para su funcionamiento y programación (Morin, 1994).

Es muy amplio lo que puede aportar el estudio desde la complejidad, sin embargo, a partir

de este breve estado de la cuestión, y teniendo en cuenta la hipótesis de mi investigación, haré el análisis de algunas referencias principales respecto al tema. Nos enfocaremos en la relación entre la música, la identidad, el espacio y la práctica artística contemporánea de algunos proyectos, resaltando los rasgos relevantes de distintas referencias, y tomando en consideración lo que dice Morin y Dewey (respecto al sujeto como portador de la experiencia cognitiva), así como a las ideas de Whitehead (acerca de la percepción de los distintos elementos o entidades y relativa a cada individuo respecto a su entorno y a los factores que le influyen).

Música, identidad, espacio

En diversas culturas y en la historia, existe una constante relación entre el ser humano y la naturaleza. Ésta se establece gracias a la percepción del entorno en las que confluyen el sonido, el espacio, el entorno, la identidad y el ecosistema; y que a su vez son expresadas mediante el arte de las distintas culturas. Un ejemplo de esta expresión es recogida en el libro *The Songlines* (Chatwin, 1986), que describe la relación que establecen los aborígenes australianos con su entorno. La idea principal del autor es que el lenguaje comienza como una canción. Los llamados *Dream times*, son expresiones de la cultura aborígen de Australia en torno a su mi-

tología, concibiendo a los aborígenes y a la naturaleza en una misma unidad. Esas expresiones se manifiestan en el canto, y a su vez crean un sistema complejo de códigos gráficos que corresponden a cada zona del lugar, historias, personajes y recorridos.

En la tesis *Espacio y dimensión del sonido. Una observación desde la experimentación artística*, Mikel Arce (2014), analiza los conceptos de ruta del sonido, imagen del sonido y su representación, dimensionalidad del sonido y la tecnología digital como medio de registro y reproducción. Como ejemplos de estas prácticas destaco algunos artistas como Peter Vogel, Manuel Berenger y algunas obras como *The bird tree* de Christina Kubish o *El peine de los vientos XV* de Eduardo Chillida.

El compositor en el aula (1965) y *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (2013), entre otros estudios de música de Murray Schafer, son referente indispensable para comprender la composición musical a partir de la distinción e identificación de sonidos ambientales, de entornos naturales o urbanos en el llamado “paisaje sonoro”. La artista y compositora Hildegard Westerkamp Neved (2013), y el artista mexicano Manrico Montero (2013) son ejemplos específicos vinculados a la ecología y a la identidad en torno al sonido.

En el *Tratado de Pintura*, Leonardo Da Vinci (2013), originalmente publicado en 1513, esta-

blece una serie de relaciones y distinciones entre las propiedades en cada uno de los sentidos, en cuanto a la apreciación y percepción de las distintas formas del arte. Da Vinci, otorga el título de “hermana menor” de la pintura a la música, reiterando la importancia y el valor al sentido de la vista, considerando a la pintura como un “arte mayor”. Kandinsky desarrolló un puente entre las teorías musicales y su aplicación a la pintura y a la gráfica expresionista de principios de siglo XX, cuyo principio básico era considerar al punto musical como forma temporal mínima (Kandinsky, 1996). Por su parte, John Cage afirma que es de gran importancia lograr abrir los oídos a todos los sonidos existentes y muestra una profunda preocupación por una sociedad enajenada, en la que las personas de las grandes urbes pierden la sensibilidad para percibir el mundo en el que viven. La importancia del silencio y la introducción del ruido en su música, así como las ideas sobre obra abierta y sus performances, son algunas de las aportaciones que hacen al “arte sonoro” una práctica artística (Cage citado en Rocha, 2013).

Sonido, espacio y territorio en el arte

En este apartado haremos un recorrido sobre algunos estudios de caso, que ejemplifican cómo el sonido y el territorio se entrelazan íntimamente a través del arte.

Lomax Geo archive Association for Cultural Equity, tiene la finalidad de explorar y preservar las tradiciones del mundo, desde un punto de vista científico y un compromiso humanista. Su página web *Lomax Geo archive* ofrece la posibilidad de acceder *online* a una gran cantidad de sonidos de distintas partes del mundo. Los archivos de audio están referenciados y geolocalizados a través de *Google Map* e identificados por iconos.

London Sound Survey, es un mapa de sonidos, homenaje auditivo al mapa del metro de Harry Beck. En esta página se pueden escuchar una serie de sonidos que fueron recolectados a lo largo de canales y ríos menores de Londres. Estos sonidos son una creciente colección de grabaciones con licencia *Creative Commons* de lugares, eventos y vida silvestre en la capital; algunas contienen referencias históricas que ayudan a conocer la transformación sonora de esta ciudad.

250 Miles Crossing Filadelfia (2014), es un mapa emocional de *Google Earth* animado con sonido, que traza rutas de senderismo emocionales a través de algunos puntos visitados en Filadelfia. La pareja de artistas holandeses Esther Polak e Ivar van Bakkum crearon un mapa subjetivo de la ciudad. Bakkum, conectado a un micrófono va grabando sus propios recuerdos y emociones en libre asociación; mientras que Polak, su esposa, provoca en silencio sus pensa-

mientos a través de preguntas escritas a mano en tarjetas, para no interrumpir el monólogo grabado, llevando consigo también un dispositivo GPS para rastrear electrónicamente sus movimientos. Posteriormente recogen respuestas e impresiones para el montaje y realización de una red de voluntarios para hacer lo mismo.

Por otra parte, existe el secuenciador gráfico *Iannix* (2014), basado en los trabajos de *Iannis Xenakis*, el cual se trabaja mediante una plataforma *web* que permite sincronizar acontecimientos a tiempo real, como los cambios climáticos y otros eventos, para la generación de sonoridades gráficas.

Ahora bien, en la obra del diseñadora ucraniana Anna Marinenko (2014), hay una estrecha conexión simbólica entre ruido y naturaleza a través del dibujo, y a partir de gráficos de frecuencia sonoras establece una correlación con las dimensiones sonoras y visuales del paisaje natural y urbano.

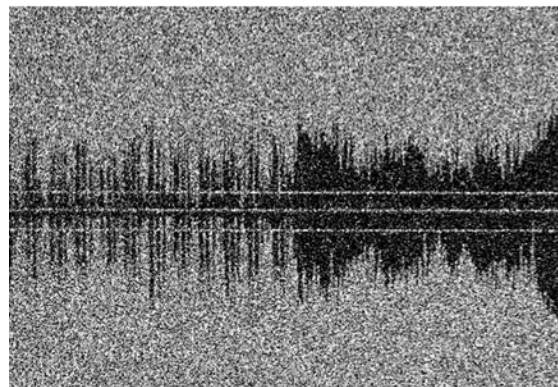
Otra muestra de expresión entre identidad, sonido y música, se encuentra en la obra discográfica del autor mexicano Francisco Barrios “Mastuerzo”. Una de las más significativas para esta investigación es la titulada *Guadalupe Reyes –suite para dormir la mona- Marathón de la identidad de l@s mexican@s* (2012). **(Figura 1)**

Su formación como antropólogo, músico, compositor y productor, le permite desplazarse por distintos espacios urbanos con la canción,

desde sus diversas formas, y establecer relaciones con otras disciplinas como la plástica, de manera individual ó colectiva. En este trabajo podemos escuchar dos discos grabados por el propio artista, en el *Disko I, Rolópera en 13 movimientos*, se muestran expresiones de la cultura popular mexicana interactuando con la canción. Se trata de una reflexión sobre la identidad mexicana en conmemoración al bicentenario de la Independencia de México y al centenario de la Revolución. *El maratón Guadalupe Reyes*, es una expresión de la cultura popular que se refiere a las festividades que se celebran entre el 12 de diciembre (día que conmemora a la virgen de Guadalupe) y el 6 de enero (día de los Reyes Magos). Esta ruta simbólica de la tradición y culto, nos lleva por ecosistemas sonoros. En el *Disko II, XEK4 Radiotendedero: Guadalupe Reyes/Reyes Guadalupe*, en cambio, nos ofrece una lista de grabaciones de campo en todos sus recorridos, en las que se pueden escuchar entrevistas, charlas, conciertos, etcétera; relacionados con los movimientos sociales desde mediados de siglo pasado hasta nuestros días.

Las relaciones en el trabajo de este artista se dan en distintos enfoques, que parten de lo antropológico, la estética y de la canción popular como objeto artístico y forma de expresión de identidad cultural; por esta razón, lo considero una de las influencias más cercanas a mi producción artística, de la que hablaré más adelante.

Figura 1



Jaime A. Cornelio Yacamán, *Rasgos de identidad sonora 1*. Imagen digital, 2015

Hasta aquí hemos analizado diferentes referencias artísticas, relacionadas con el ecosistema y la identidad sonora, presentes en el arte contemporáneo y en las cuales se distinguen tres tipos de actitudes artísticas: activa, híbrida y pasiva. La actitud activa se caracteriza por la manipulación del ecosistema como material creativo; mientras que en la actitud pasiva no hay alteración del entorno, es la propia naturaleza la que actúa y se expresa según sus condiciones. Finalmente, la actitud híbrida es una combinación de ambas, y en la cual se pueden descubrir las distintas posibilidades tanto analíticas como de creación.

Para explicar mejor estos conceptos, muestro la siguiente tabla:

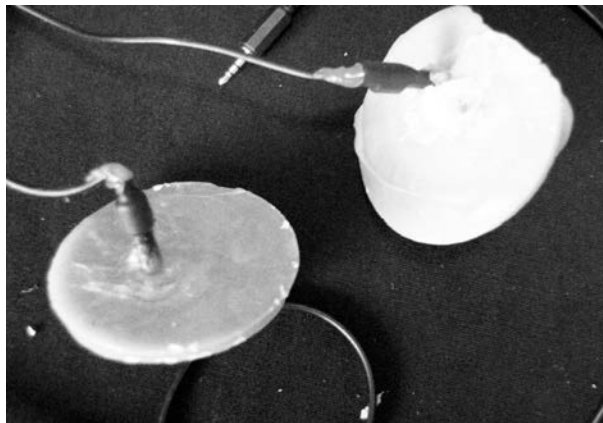
Figura 2

Actitud artística / Actitud con relación al ecosistema	Naturaleza del ecosistema Manipulación del propio ecosistema	Registro	Creación
Activo	<i>Silent</i> , Elena Bajo y Warren Neidich. Instalación de placas para modificar la acústica del ecosistema (Arce; 20014 <i>La Materia del Tiempo</i> , Richard Serra. Creación de un ecosistema dentro de otro ecosistema (Arce; 2014)	Cantar en el ascensor La Salve. Recorridos cantados e inspirado por el ecosistema. Registro sonoro de las acciones utilizando micrófono binaural	El carro (anécdota) simbólico. Carreras y caminos de España (1900) Katharine Lee Bates (1859-1929) (Crear en el ecosistema) Taller AudioLab Cantar en el ascensor La Salve
Híbrido	Zurbaranbarri-Deusto. Cantar el ascensor. La Salve: referencia a la relación de los aborígenes australianos con su entorno. Cantar el lugar-Expresión-Identidad.	Recorridos cantados/ Zurbaranbarri-Deusto. Cantar el ascensor. La Salve: referencia a la relación de los aborígenes australianos.	Delika: intervenciones musicales Malpartida: Intervención alumnos Alcantarillado Donostia: análisis y Creación audio-visual: Identidades sonoro-espaciales
Pasivo	Ersilia, Alberto Salcedo Bilbao Art district 2016: Instalación de redes en la calle Aretxaga y Marzana El viento que se revela a través de la red.	Registro sin interferencia: metro, agua, ambiente, etc. (base de datos). Registro sonoro de distintos espacios geográficos, arquitectónicos, etc, para análisis y creación audio-visual.	Crear con el ecosistema Alberto Salcedo. El viento que se revela a través de la red

Jaime A. Cornelio Yacaman, *Tipología de actitudes artísticas en relación con el ecosistema sonoro espacial*, 2016

En el caso de *Silent*, una obra de Elena Bajo y Warren Neidich (Arce, 2014), se crea una instalación de placas para modificar la acústica del ecosistema. Y en *La Materia del Tiempo*, Richard Serra (Arce, 2014), se aprecian cualidades sonoras espaciales en el conjunto de las obras. En ambos casos, la creación de un ecosistema dentro de otro están presentes como expresión escultórica.

Figura 3



Jaime A. Cornelio Yacaman, *Construcción Micrófono-cabeza binaural*, 2016

Figura 4



Aintzane Ibarlucea Aguirre, *Intervención sonora*. Délika. 2015

El registro como actitud pasiva se refiere a la captura pura del sonido sin interferencia. Estos archivos constituyen una base de datos que proceden de distintos espacios geográficos, arquitectónicos, ambientales y que pueden ser de utilidad para el análisis y la creación.

La experiencia en la construcción de micrófonos que he adquirido en distintos talleres con Mikel Arce, *Audiolab*, entre otros, me ha permitido experimentar con las posibilidades de captura de sonidos, utilizados no solamente para el estudio puramente científico, sino también para documentar las acciones o intervenciones, con el fin de manipular los archivos para construir obras audiovisuales. De esta forma, la actitud activa es posible observarla en la forma

pasiva y viceversa (ver Cuadro 1).

En la Instalación *Ersilia* de Alberto Salcedo (*Bilbao Art District*, 2016), se observa la actitud pasiva al actuar como medio en el que se traducen los sonidos del entorno pero sin modificarlo. La pieza consiste en una instalación hecha con redes en una calle de la parte antigua de Bilbao, donde el viento se revela mediante la red. A su vez, utilizando micrófonos de contacto, las vibraciones que produce el viento o la manipulación de los espectadores son reproducidos por altavoces. Como resultado, el sonido se produce por el propio ecosistema y no por el artista. (Figura 4)

Ahora bien, desde un punto de vista personal, propongo como “actitud híbrida” a la inter-

vención del espacio, mediante el canto y la música producida por instrumentos de cuerdas, tanto en entornos naturales (cuevas, ríos, cascadas), como en lugares citadinos. De este modo, la relación con el ecosistema se dará no sólo a través de la intervención del espacio, sino también a partir del registro fonográfico y visual, en el que se utilizarán grabadoras, micrófonos, fotografía y video, con el fin de mostrar los resultados.

La acción de grabar el desplazamiento de un barrio a otro de la ciudad; la intervención del entorno mediante el canto, silbando o percutiendo objetos del espacio, así como la acción de cantar en el ascensor (*La Salve de Bilbao*), hacen referencia a la relación que establecen los aborígenes australianos con su entorno, ya que para ellos cantar en el lugar es crearlo (activar el lugar).

Como ya he mencionado, la actitud activa es la modificación o alteración directa del ecosistema a través de acciones simbólicas, en las que se manifiestan elementos de identidad relacionadas con el entorno, mientras que la complejidad del fenómeno sonoro juega un papel fundamental en nuestra percepción.

En la categoría de creación, otro caso interesante lo encontramos en la anécdota del carro de bueyes de Bilbao, recogido en *Caminos y carreteras de España* (1900), en la que se hace referencia a un sonido estruendoso producido por el sistema de frenado de algunos carros del si-

glo pasado; y de los cuales aún se conservan en la península ibérica (ver Soinumapa, 2016). Con ello, también se pueden observar relaciones de identidad de aquella época y las actitudes que el sujeto manifiesta como expresión simbólica.

Es así como encontramos distintas formas de interacción con el espacio y el entorno, a través del sonido. Y ya sea de manera activa, pasiva o híbrida, podemos explorar un campo infinito de posibilidades para la creación artística contemporánea.

Ecosistema e identidad sonoro-espacio-territorial

Las teorías de la complejidad ayudan a comprender un ecosistema sonoro como un conjunto de sistemas, en el que existe una serie de interacciones e interrelaciones espacio-temporales que se manifiestan en determinado territorio. Estas interacciones escapan muchas veces a nuestro campo perceptivo y sensibilidad de cada individuo, así como de las condiciones externas y de los medios que utiliza, para ser traducidas o abstraídas con mayor o menor alcance. En este sentido, la máquina trivial es la que permite captar espacios temporales en un territorio o un recorrido para traducir y descubrir cómo se revelan estas expresiones, de manera gráfica, sonora, arquitectónica o escultórica. Y es ahí, donde hace presencia la máqui-

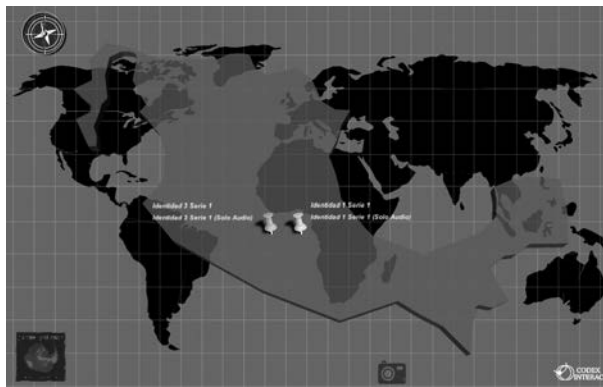
na no trivial; es decir, el sujeto que manipula el medio y construye su propia significación. De esta manera, el individuo descubre sus propios métodos y basándose en otras experiencias, es capaz de crear en su proceso las posibilidades expresivas o comunicativas, y de conseguir los fines que se propone. (Figura 5)

En este sentido, la obra *Identidad 1*, es un complejo de identidades en constante interacción y movimiento, por lo que se trata de una identidad sonoro-espacial, una significación del momento o una serie de momentos en los que se identifican ciertas formas en relación a los acontecimientos del espacio territorial; es decir, del entorno y sus manifestaciones captadas a través de la grabadora, del video y de la fotografía. Y en un entorno urbano como la ciudad

de México, se reflejan sus expresiones gráficas y/o visuales; manifestaciones que muestran aspectos desde su trazado urbanístico, el mapa del metro, etcétera, hasta las formas más complejas de la arquitectura, pintura, escultura y otras expresiones urbanas. (Figura 6)

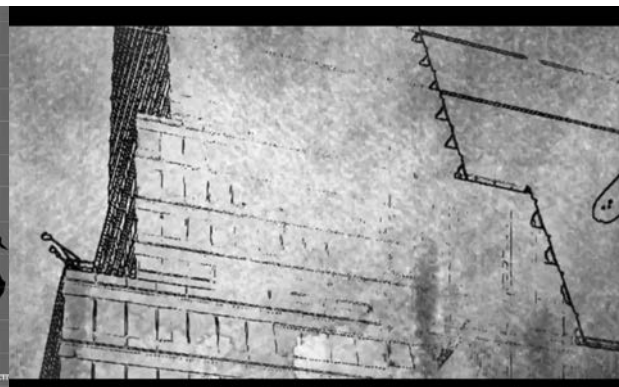
Por otro lado, intenta captar la sonoridad de un lugar y en ella descubrir sus manifestaciones, las cuales revelan su acontecer cotidiano, formas particulares y características del entorno en un ecosistema urbano. En ese sentido, la video creación me ha permitido explorar estos territorios para desarrollar una serie de proyectos con la confluencia de sonido, música, plástica y tecnológica, desde un enfoque social y humano, como medio en el que se desarrolla la creatividad. (Figura 7)

Figura 5



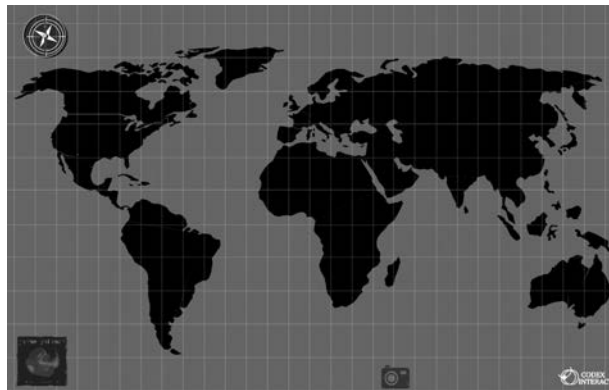
Codex Interactive, Mapa web de identidades sonoro-espaciales, 2016

Figura 6



Jaime A. Cornelio Yacaman, Captura de pantalla Identidades sonoroespaciales: identidad 1, 2015

Figura 7

Codex Interactive, *Mapa web de identidades sonoro-espaciales*, 2016

Como parte de estos proyectos, también se incluye la creación de un prototipo de “mapa web” en colaboración con Arturo Ramos Gris, con el fin de geo localizar dichas “video-creaciones”, así como, de registros sonoros, imágenes, experimentaciones, etcétera; algunos de los cuales también se pueden consultar a través de plataformas gratuitas como *Soundcloud*, *Vimeo* o *Youtube*.

Conclusión y reflexiones finales para una posible definición de identidad sonora

La canción como práctica artística es, para mí, un método de conocimiento con múltiples posibilidades de significación (en las que se revelan

Figura 8

Jaime A. Cornelio Yacamán, *Identidades sonoro-espaciales: Registro audio visual del ecosistema subterráneo del río Urumea de la ciudad de Donostia- San Sebastián*, 2016

acontecimientos o fragmentos de realidades distintas a través del tiempo y del espacio). Es un lenguaje particular y una expresión milenaria que no sólo comunica, sino también revela la identidad del sujeto que la crea en relación a su entorno.

Es importante destacar que en el arte actual, la complejidad del sonido está siendo explorada como fenómeno espacial, con sus propiedades tanto bidimensionales como tridimensionales.

Para concluir, y desde la perspectiva de la complejidad, una identidad es entendida como lo nombrado, lo identificado normalmente bajo

Figura 9



Jaime A. Cornelio Yacaman, *Captura de pantalla*
Identidades sonoroespaciales: identidad 2, 2016

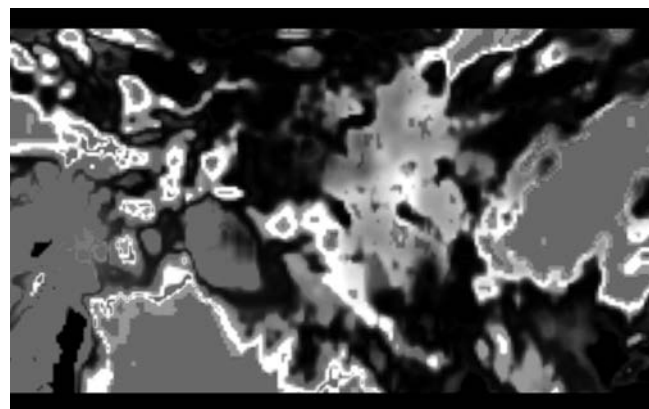
unas categorías subjetivas y basadas en rasgos determinados por un sistema dominante, ya sea de rasgos territoriales, raciales, ideológicos, etcétera. El análisis de los fenómenos como entidades y sistemas complejos, permite entender la identidad (o identidades) desde sus relaciones, y cómo se manifiestan a través de sus expresiones, así como de los factores que intervienen. Al nombrarlas e identificarlas se le atribuyen rasgos característicos en un proceso para el conocimiento. Sin embargo, desde la complejidad, la identidad no es algo sólido, sino un conjunto de factores que hacen y re-hacen al individuo,

Figura 10



Aintzane Ibarlucea Aguirre, *Intervención sonora*. Délika. 2015

Figura 11



Jaime A. Cornelio Yacaman, *Captura de pantalla*
Identidades sonoroespaciales: identidad 6 Serie 2, 2015

y en ello interviene el entorno, el espacio y el tiempo, entre otras cosas. Es por ello que se manifiestan formas sociales de auto-organización activas que transforman el entorno.

Esto nos conduce a entender la identidad como un fenómeno complejo de entidades activas, pasivas e híbridas que interactúan constantemente con el entorno; en sus relaciones están las formas en las cuales se expresan todos los fenómenos de la naturaleza percibidos por el sujeto de manera individual o colectiva. **(Figura 8), (Figura 9)**

Se puede decir entonces, que la tecnología es también una significación de los procesos con los que nos valemos para comprender la realidad de nuestro entorno, las herramientas que utilizamos para analizar o construir un objeto, y en ello está inmersa la creatividad y el acto de conciencia, así como, su identidad y las relaciones que se establecen. **(Figura 10), (Figura 11)** •

REFERENCIAS

- Arce, M. 2014. *El espacio y la dimensión del sonido. Una observación desde la experimentación artística*, Tesis, Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea, España.
- Arnaldo, J. 2003. *Analogías musicales, Kandinsky y sus contemporáneos*, Madrid, Fundación Caja Madrid-Colección Thyssen-Bornemisza.
- Association for Cultural Equity. 2016. *Lomax Geoarchive* [En línea]. Disponible en: <http://www.culturalequity.org/lomaxgeo/> Consultado: 31 de marzo de 2016.
- AUDIOLAB. 2016. “Un chirrido horrible (1900)”, en K. Lee Bates *Viajeras anglosajonas en España: una antología. Carreteras y caminos de España (1900)* [En línea]. Disponible en: <http://www.soinumapa.net/marker/carretadebueyes1900/?lang=es> Consultado: 19 de mayo de 2016.
- Barrios, F. 2012. *Guadalupe Reyes—suite para dormir la mona- Marathón de la identidad de l@s mexican@s*, CD doble, México, FONARTE Latino.
- Cage, J. 2013. *About John Cage*, [En línea]. Disponible en: <http://johncage.org/about.html> Consultado: 26 de junio de 2014.

- Chatwin, B. 2000. (*The Songline. Español*) *Los trazos de la canción*. Traducción de Eduardo Galikorsky, Barcelona, Ed. Península.
- Coduys, T., G. Jacquemin y M. Ranc. 2014. *A graphical open source sequencer, Iannix Associations* [En línea]. Disponible en: <http://www.iannix.org/en/whatisiannix/> Consultado: 28 de junio de 2014.
- Cornelio, J. 2015. *Identidades sonoro-espaciales: Identidad 1*, Video, Toluca-México-Bilbao, La Rekámara!, Producciones La Rekámara! [En línea]. Disponible en: <https://vimeo.com/127415123> Consultado: 30 de marzo de 2016.
- Cornelio, J. 2016. *Identidades sonoro-espaciales*, Audio, [En línea]. Disponible en: <https://soundcloud.com/jaime-yakaman/2016-2705-cantando-asensor-lasalve> Consultado: 12 de julio de 2016.
- Crimmins, P. 2014. "Guided by impression and free association, Dutch artists chart emotional map of Philadelphia", en *News Work* [En línea]. Disponible en: [http://www.newsworks.org/index.php/local/item/68431-guided-by-impression-and-free-association-dutch-artists-chart-emotional-map-of-](http://www.newsworks.org/index.php/local/item/68431-guided-by-impression-and-free-association-dutch-artists-chart-emotional-map-of-philadelphia)

GRABADO NO TÓXICO CON MATERIALES DE USO DOMÉSTICO *NON-TOXIC ETCHING WITH HOUSEHOLD MATERIALS*

Francisco Hernández Chavarría

Universidad de Costa Rica, Escuela de Artes Plástica - franciscohernandezch@gmail.com

Recepción: 28 de agosto 2016. Aceptación: 2 de octubre 2016

Resumen: La última década del siglo XX fue testigo de un nuevo renacimiento del grabado, con la proscripción del ácido nítrico. Luego, la meta fue la eliminación o reducción de otras sustancias peligrosas comunes en el taller. La repercusión de esto constituye la revolución del grabado no tóxico. En este artículo se proponen métodos económicos y seguros, utilizando materiales de uso doméstico, para el grabado electrolítico en cobre, aluminio, zinc, hierro y acero inoxidable; empleando fuentes de poder recuperadas de ordenadores desechados. La otra forma de grabar los metales mencionados es con mordentes químicos, y el más práctico, utilizado como “mordente universal”, es el sulfato salino. Cuando se graba hierro con sulfato salino se genera como residuo cloruro ferroso, el cual solo requiere tratarse con peróxido de hidrógeno para convertirlo en el mordente de Edimburgo. En cuanto al barniz, la cera líquida de piso proporciona una película transparente.

Palabras clave: grabado en metal, barniz hidrosoluble, electrólisis, electrolito universal, sulfato de cobre salino, mordiente universal

Abstract: The last decade of the twentieth century witnessed a new revival of printmaking, with the proscription of nitric acid. Then, the goal was to eliminate or reduce the use of other dangerous substances, which had been too common in the workshop. The global impact of this constitutes the revolution of non-toxic printmaking. In this article are proposed cheaper and safer methods, using household materials, for electro-etching on copper, aluminum, zinc, iron and stainless steel; using power sources recovered from discarded computers. The other way to etch the indicated metals is chemical mordant, and the most practical, used as a “universal mordant” is the saline sulfate. Moreover, residue when iron plates are etched with saline sulfate is ferrous chloride, which requires only a treatment with hydrogen peroxide to become in the Edinburgh mordant. As the varnish, liquid floor wax provides a transparent film.

Keywords: etching, water-soluble varnish, electrolysis, universal electrolyte, copper sulfate salt, universal mordant

INTRODUCCIÓN

Una nueva revolución en el grabado en metal comenzó a gestarse en la década de 1990, cuando los términos de “Grabado libre de ácido” o “Grabado no tóxico” aparecieron en el argot de los grabadores, como antítesis a una historia previa del grabado, en la cual el ácido nítrico era tan común, que simplemente se le refería como “el ácido” y con él se arrastraban todos los males asociados al manejo de sustancias peligrosas; esas que en un laboratorio de química se manipulan con equipo de protección especial y que en el taller de arte se manejaban sin mayor preocupación, haciendo caso omiso de su potencial tóxico y del daño que infringían en el ambiente. (Aparte del ácido se utilizaban los solventes derivados del petróleo, hasta para limpiarse las manos).

En los inicios de la historia del grabado, concatenados con la invención de la imprenta, se utilizaron los conocimientos de los alquimistas, como sus soluciones para disolver metales, entre ellas el aguafuerte, que se preparaba con vinagre, sal de mesa y verdegris (óxidos y carbonatos del cobre), de cuyo empleo derivó el término aguafuerte, para referirse al grabado compuesto por líneas. Casi en simultáneo apareció el ácido nítrico, aunque en aquella época era un producto poco disponible, cuyo desarrollo estuvo ligado a la fabricación de pólvora (Astijnman, 2012).

Para mediados del siglo XIX las tres propuestas metodológicas en boga para el grabado en metal, eran la mezcla de sales inicial, el ácido nítrico y el cloruro férrico (Hamerton, 1876). Este último fue producto del fotograbado y desafortunadamente los grabadores lo dejaron de lado, en tanto que los ingenieros en electrónica lo incorporaron a la confección de circuitos impresos (Saulnier y Lancaster, 1954). Sin embargo, el ácido cada vez fue tomando mayor hegemonía, para reinar casi en solitario en el siglo XX; las razones fueron su alta disponibilidad, bajo precio, rapidez y eficiencia en grabado; aunque los problemas de toxicidad no eran tomados en cuenta o simplemente se ignoraban, lo que convertía el taller de grabado en un sitio insalubre y peligroso, tanto para el grabador como para su entorno.

En la última década del siglo XX la conciencia ecológica, las políticas medioambientales y los conceptos de bioseguridad hicieron eco en la comunidad de grabadores, que iniciaron la búsqueda de sustitutos no-tóxicos para los materiales y los procesos del grabado en metal, ampliando a la postre las posibilidades estéticas asociadas a nuevas opciones. Entre los pioneros de esta revolución del grabado no tóxico figuran: Keith Howard, Nick Semenoff, Cedrick Green y Friedhard Kiekeben, entre

otros (Astijnman, 2012).

El objetivo de este trabajo es mostrar cómo se puede realizar el grabado en metal empleando materiales de nuestro entorno doméstico; esto es, sustituyendo los reactivos e implementos especializados, por productos disponibles en cualquier tienda de artículos para el hogar, compartiendo la experiencia en la evolución del grabado no tóxico, tal como se ha desarrollado en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica.

Cuando la electricidad entró en el grabado: ¡electrólisis!

En la revolución del grabado no tóxico, la electrólisis fue la primera opción para grabar el cobre apartándose del ácido nítrico, y aunque el término “grabado electrolítico” parece tener una connotación de método sofisticado, en realidad es muy simple, como se describe a continuación, haciendo una reseña histórica de su concepción.

Esta historia se inicia con una pincelada de romanticismo, cuando una pareja compra una granja en el campo y ella, una artista del grabado planea desarrollar su taller en un viejo granero, un taller con ácido nítrico y arrastrando los problemas de bioseguridad ignorados hasta entonces, pero las leyes de ese sitio eran muy estrictas con respeto al cuidado del ambiente, lo que amenazaba su sueño; hasta que su esposo,

un químico, encontró la solución: aplicar electricidad en un proceso de electrólisis, algo que no era extraño en un laboratorio de química (Behr y Behr, 1991). El resultado fue tan exitoso que hasta pensaron en una patente, pero desde hacía más de cien años ese proceso estaba patentado (Spencer y Wilson, 1840); por lo que el grabado electrolítico quedaba por la libre, para consuelo de todos los grabadores del mundo.

El proceso de electrólisis es simple, solo se requiere una cubeta de un material aislante, una fuente de corriente directa y un electrolito, esto es, una solución de una sal que contenga iones el mismo metal a grabar. El método es fácil: la placa a grabar, con el diseño dibujado se conecta al electrodo positivo de una fuente de corriente directa y el electrodo negativo se conecta a otra placa, ambas se colocan en una bandeja de un material aislante, la cual se llena con el electrolito y se enciende la fuente de poder. La electricidad hará su trabajo ionizando y solubilizando el metal de los trazos del grabado, horadándolos para convertirlos en surcos, lo que equivale a un grabado al aguafuerte (Crujera, 2008).

Sal de cocina y electrólisis

Uno de los obstáculos del proceso descrito anteriormente es la necesidad de una sal del metal a grabar, como sería sulfato de cobre, de hierro,

de aluminio o de zinc, para placas de cobre, hierro, aluminio y zinc, respectivamente. Además se necesitan dos placas de ese metal, la que se graba y otra para conectar en el electrodo negativo y cerrar el circuito.

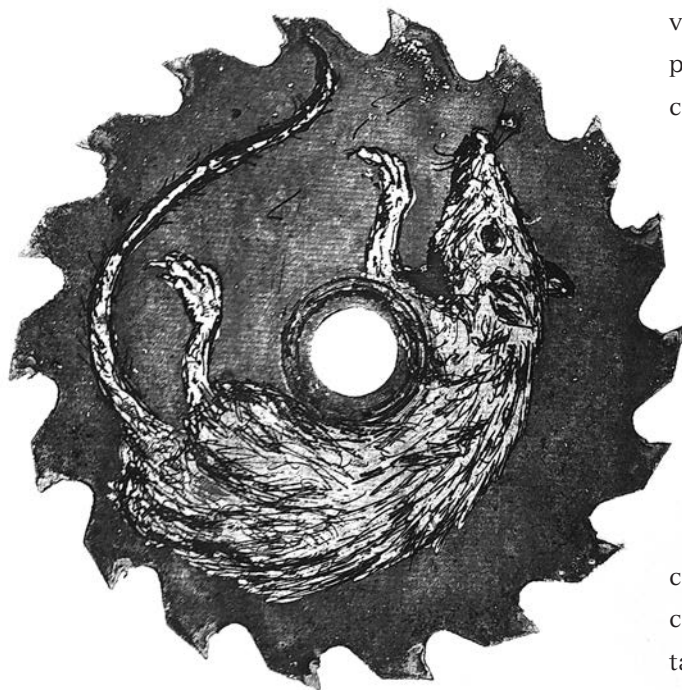
La necesidad de una sal específica para cada metal a grabar se convierte en un problema para muchos grabadores, debido a la dificultad de adquirir tal reactivo, pues se debe tener acceso a tiendas de suministro de químicos no convencionales. Un primer avance en la solución de tal problema fue el “sacrificio metálico”, como se reseña a continuación.

El “sacrificio metálico” es un ardid industrial para proteger de la corrosión las estructuras metálicas expuestas a condiciones ambientales adversas, como en ambientes marinos. Este método se basa en la “protección catódica”, como también se le conoce, y su fundamento científico es la reactividad de los metales, que se ordenan en sentido descendente, en la tabla electromotriz de los metales; por lo tanto, los más reactivos encabezan la lista, que se inicia con el litio y los tres últimos puestos, o sea los menos reactivos, son plata, platino y oro. La protección catódica consiste en adosar un metal reactivo a uno menos reactivo; el primero se oxida o sacrifica, evitando que el otro se oxide. Por esta razón se emplea el zinc o magnesio para proteger piezas de hierro o aluminio, por ejemplo en motores fuera de borda.

El cobre se ubica en una posición intermedia en la tabla electromotriz y por encima de él, como más reactivos, están el aluminio, zinc y el hierro; por lo tanto, es factible grabar estos metales mediante electrólisis, colocando en el electrodo negativo una placa de cobre y lo más importante, es que el electrolito es sal de cocina (Hernández-Chavarría, 2010).

Sin embargo, una mejoría en el sistema es el empleo de una concentración de sal de al menos el 25%,¹ con la cual se puede hacer electrólisis en cobre, zinc, aluminio, hierro y acero inoxidable, colocando en el electrodo negativo cualquier metal, hasta una hoja de papel aluminio (Hernández-Chavarría, 2014); en este sentido, podemos considerar a la solución de sal al 25% como el electrolito universal para grabado electrolítico.

¹ La solución de sal de mesa se prepara fácilmente echando un paquete de 500g de sal en un recipiente de dos litros (como los de refrescos) y llenándolo de agua, el resultado es 2000ml de NaCl al 25%.



Francisco Hernández Chavarría, *Con dientes como de sierra*, 2013. Aguafuerte y aguatinta realizado por electrólisis sobre una sierra.

Basura electrónica y grabado

Nuevamente enfrentamos un obstáculo con la electrólisis, recordemos que se emplea corriente directa, esto es con un polo positivo y uno negativo definidos; mientras que las compañías eléctricas suplen corriente alterna. Por lo tanto, se necesita un transformador o fuente de poder (FP), para conectarla al sistema eléctrico y que suministre corriente directa; además, con un

voltaje bajo, usualmente menor de 5v y un amperaje mayor a 1A. Esta vez el obstáculo es el costo relativamente alto de las FP.

Un primer acercamiento a una solución a este problema fue el empleo de transformadores de diversos equipos electrodomésticos y el más popular suelen ser los cargadores de teléfonos celulares; no obstante, estos suministran menos de un amperio, lo que limita un poco su efectividad, reduciéndola prácticamente al grabado en pequeño formato. Sin embargo, la respuesta más simple y óptima, fue la adaptación de las FP de las computadoras personales y en el mejor de los casos se recurre al rescate a partir de computadoras desechadas, que constituyen una parte importante de ese problema global conocido como basura electrónica. Por lo tanto, haciendo grabado electrolítico se colabora con el reciclaje de la basura electrónica, pues las propias carcasas de la computadoras son fuente de láminas para el grabado.

El procedimiento para emplear las FP de computadoras personales en grabado es simple y se inicia identificando los cables de este dispositivo, cuya codificación aparece en su carcasa. Nos interesa los cables negros, naranjas y el único verde que aparece; los negros son negativos, los otros colores (amarillos, rojos y naranja) suministran diferentes voltajes y amperajes; sin embargo el naranja suministra el

menor voltaje (3.3v) con el mayor amperaje, que bajo las condiciones de electrólisis tiene una efectividad cercana a los 8A; en tanto que el cable verde representa el sistema de encendido, por lo tanto, solo hay que unirlo a uno de los negros para cerrar el circuito y encender la FP. Para grabar mediante electrólisis se adosa un cable naranja a la placa de grabado y un cable negro a la placa receptora (que puede ser una hoja de papel aluminio); ambas placas se colocan en la bandeja, que se llena con el electrolito (sal al 25%) y se conecta la corriente eléctrica (Hernández-Chavarría y Carvajal, 2013). Es importante tener en cuenta que se trabaja con corriente eléctrica directa y que es peligrosa, así que siempre que se manipule el sistema, debe apagarse la fuente de corriente, pues un infarto puede ocurrir con menos de un amperio.

Con este sistema se obtienen líneas adecuadas (aguafuerte) en aluminio con un tiempo de 3 a 5 minutos, para zinc ese tiempo es de 5 a 10 minutos, para hierro se aumenta de 15 a 20 minutos, para acero inoxidable es cercano a los 30 minutos y para cobre oscila entre 45 y 60 minutos. Estos son tiempos aproximados, por lo que el grabador debe experimentar con su sistema para calcular los tiempos de acuerdo con el tamaño de la placa, el diseño y la estética que desee (Hernández-Chavarría, 2014).



Sistema de grabado electrolítico, con una fuente de poder de una computadora y una caja tetrabrik como cubeta. El electrodo positivo (cable rojo) se conecta a la placa de grabado y el negativo (negro) a la placa receptora, en este caso una hoja de papel aluminio. El cable verde de la fuente se ha unido a uno de los cables negros para encenderla.

Sulfato salino, redescubriendo el pasado

La utilización de mordentes no tóxicos se inició con el empleo de sulfato de cobre, que fue bautizado como el mordente de Burdeos (Green, 2013), el cual permitía grabar en aluminio. Posteriormente, la alianza entre un grabador y un químico dio como resultado el mordente de sulfato salino, que consiste en una mezcla de sulfato de cobre y sal de cocina (Semenoff y Bader, 1998). Inicialmente ese mordente fue propuesto para aluminio y zinc; luego se utilizó también para hierro. El análisis químico de la molécula activa en ese mordente muestra que se trata de tetraclorurocuprato de sodio, la misma molécula activa en la vieja mezcla del aguafuerte,

tal como la utilizaba Rembrandt para sus aguas fuertes en cobre; por lo tanto, era obvio suponer que el mordente salino también sería útil para grabar en cobre, lo cual se constató fácilmente, solo que requiere un tiempo de acción mayor que los otros metales (Hernández-Chavarría *et al.*, 2011).

Entonces, nuevamente tenemos un reactivo universal, en este caso un mordente para grabar hierro, aluminio, zinc y cobre, en el cual solo hay que sumergir la placa y esperar un tiempo a que haga su trabajo.

La preparación del mordente de sulfato salino es simple, como se describe a continuación. Se parte del sulfato de cobre (CuSO_4), una sal de color azul, empleada como alguicida en piscinas y en la industria agropecuaria para controlar plagas en plantas y como desparasitante y suplemento alimenticio en ganado vacuno y porcino, por lo tanto tiene un bajo potencial tóxico.

Se hace una solución de sulfato de cobre aproximadamente al 15%, para ello se utiliza un envase transparente e incoloro para observar el color, debe obtenerse un azul intenso, luego se agrega sal de cocina, hasta que el color vire a un verde esmeralda y que en el fondo del recipiente queden cristales de sal; así nos aseguramos de que todo el sulfato se combinó con la sal de cocina, dejando un exceso de esta última, o sea del componente más barato de la mezcla.

Para el grabado solo debe poner la placa en

un recipiente plástico (como las bandejas empleadas para empaque en los restaurantes de comidas rápidas) y agregar el mordente. Los tiempos para cada metal son similares a los indicados para electrólisis, con excepción del acero inoxidable que es resistente a esta solución y por lo tanto no se puede grabar por este método.

El otro mordente empleado para el cobre es el cloruro férrico, o mordente de Edimburgo (Kiekeben, 1997); sin embargo es un poco caro; aunque se puede preparar fácilmente, reciclando los sobrantes del grabado, cuando se graba hierro con sulfato salino, pues el producto de desecho es cloruro ferroso, el cual solo requiere un paso más de oxidación con agua oxigenada (H_2O_2), para transformarse en cloruro férrico (Hernández-Chavarría *et al.*, 2011). Se puede preparar el cloruro ferroso adicionando al sulfato salino una fuente de hierro, ya sean clavos o lana de hierro como la empleada en la cocina para lavado de ollas, el hierro se oxidará y el mordente pasa del color verde esmeralda a un verde oliva, que corresponde al sulfato ferroso, al adicionarle agua oxigenada se oxida más y cuando se torna de color pardo, se habrá transformado en cloruro férrico.

Barniz

Si no se tienen los recursos económicos para comprar el barniz preparado se puede hacer en

el taller; sin embargo el barniz tradicionalmente constituye una mezcla de productos dañinos para la salud, pues incluye asfalto y resina de colofonía, en un solvente derivado del petróleo, además de cera de abejas, el único componente no tóxico de esta mezcla, que para colmo de males, debe mezclarse al calor, lo que es peligroso pues es inflamable y durante su preparación se emiten vapores tóxicos. Este barniz es sinónimo de tradición en el grabado, le brinda un acabado negro intenso a la placa, que permite dibujar fácilmente con una punta metálica para dejar al descubierto el metal en los trazos, que serán atacados por el medio para grabar, ya sea el mordente o la electricidad.

En la búsqueda de soluciones menos tóxicas para el barniz se han ideado una serie de fórmulas hidrosolubles, disponibles comercialmente. También se pueden ensayar una serie de variantes de la fórmula original, con otros componen-

tes desde pasta para abrillantar zapatos, crayolas e incluso parafina. Sin embargo, una opción muy práctica fue propuesta por Keith Howard (2003), y es el empleo de cera líquida para pisos; aunque su propuesta original enfrentaba dos obstáculos: la transparencia del acabado y la pérdida de consistencia al tratar de hacerla opaca adicionando tinta china (Graver, 2011). Sin embargo, la transparencia de esa película se traduce en una ventaja, si previamente se dibuja el diseño a grabar en la placa metálica empleando un lápiz de grafito. También, la cera líquida se puede opacar con pintura acrílica, sin detrimento en la calidad de la cobertura, con lo cual puede emplearse para bloquear zonas específicas para acuatintas (Hernández-Chavarría 2014). Incluso la opacidad se puede lograr con acrílico negro y obtener una imagen parecida al barniz tradicional.



El empleo de la cera líquida para pisos como barniz para grabado es simple; primero se debe limpiar y desengrasar escrupulosamente la placa metálica, para ello se lava con lavaplatos y luego se limpia con un quitaesmalte de uñas; posteriormente se dibuja el diseño con lápiz de grafito suave, para hacer correcciones se pueden borrar los trazos con un trozo de algodón impregnado en quita esmalte de uñas. Una vez dibujado satisfactoriamente el diseño se aplican unas 3 o 4 capas de cera líquida para pisos (no importa la marca, todas tienen en sus componentes ceras acrílicas en una base acuosa), se deben aplicar capas delgadas y esperar a que seque una capa para aplicar la siguiente. Luego se redibuja con una punta metálica, que dejará el metal descubierto en los trazos y se graba, ya sea con electrólisis o con sulfato salino.

Conclusión

El grabado en metal nunca antes había sido tan simple, barato y seguro, además de procesado con sustancias del entorno doméstico y reciclando elementos desde la FP de una computadora en desuso, el empleo de su propia carcasa para obtener placas de grabado y hasta el uso de envases y recipientes de plástico para las cubetas de grabado.

Por otra parte, la gran simplificación de estos procesos incluyen el empleo de la sal de co-

Francisco Hernández Chavarría, Zanate, 2014. En la figura de la izquierda se muestra una placa de aluminio en la cual se han protegido algunas zonas con la mezcla de cera líquida para pisos y pintura acrílica, para realizar aguatinas. En la figura central se muestra la placa finalizada y a la derecha su impresión, que corresponde a aguafuerte y aguainta.



cina como electrolito universal para cualquier metal que se quiera grabar mediante electrólisis, desde el tradicional cobre hasta el menos elegante acero inoxidable.

Si en cambio se quiere trabajar con mordente, también el sulfato salino es la solución para cualquiera de los metales empleados en grabado, excepto el acero inoxidable. Más aún, podemos ir a la tienda del barrio a comprar una bolsa de cera líquida para pisos y tenemos un barniz bloqueador transparente.

Aparte de todo, debemos señalar que no estamos empleando materiales tóxicos, ni inflamables que pongan nuestra seguridad en juego. El único cuidado básico que debemos tener es desconectar la corriente eléctrica cuando manipulamos las placas de electrólisis, pues aunque se manejan voltajes muy bajos, el riesgo reside en el amperaje. Aparte de este cuidado lógico, todo es tan seguro como trabajar en la cocina de la casa. •

REFERENCIAS

- Astijnman, A.D. 2012. *Engraving and etching 1400-2000*, Houten, Netherlands, HED & DE GRAAF Publisher.
- Behr, O. y H. Behr 1991. "Environmentally safe etching" en *Chemtech*, 4: 210-214.
- Crujera, M. 2008. *Manual de grabado electrolítico no tóxico*, Canarias, Obra social la caja de Canarias.
- Graver, M. 2011. *Printmaking Handbook*, London, Non-Toxic Printmaking A & C Black Publisher Inc.
- Green, C. 2013. *Green Prints. A Handbook on some new methods for safe intaglio etching and metal plate printmaking*, Francia, Ecotech Design.
- Hamerton. F.G. 1876. *Etching & etchers*, London, Mac Millan and Co.
- Hernández-Chavarría, F. 2010. "Sacrificio metálico: Agua salada y grabado en acero inoxidable, aluminio o hierro. ¡Nada más barato!" en *El Artista*, 7: 90-7.
- Hernández-Chavarría, F. 2014a. "Un mordente, un electrolito y grabado en cualquier metal" en *El Artista*, 11: 181-188.
- Hernández-Chavarría, F. 2014b. "Opciones fáciles, simples y seguras para preparar barniz para huecograbado" en *Grabado y Edición*, 9: 58-63.
- Hernández-Chavarría, F. y J. P. Carvajal. 2013. "Etching with E-waste" en *Printmaking Today*, 23: 28.
- Hernández-Chavarría, F., E. Lebi, A. Murillo y C. Aguilar. 2011. "Grabado en metal: La alquimia del reciclaje" en *El Artista*, 8: 192-201.
- Howard, K. 2003. *The contemporary printmaker. Intaglio-Type & Acrylic Resist Etching*, New York, Write-Cross Press.
- Kiekeben, F. 1997. "The Edinburgh Etch: a breakthrough in non-toxic mordants" en *Printmaking Today*, 6.
- Saulnier, T. A. y P. A. Lancaster. 1954. "Ferric chloride etching solutions" *United States Patent Office*, Patented 2684893. AD 1954.
- Semenoff, N. y L.W. Bader. 1998. "Intaglio Etching of Aluminium and Zinc Using an Improved Mordant" en *Leonardo*, 31: 133-138.
- Spencer, T. y J. Wilson. 1840. "Engraving Metals by means of Voltaic Electricity" en *British Patent No. 8656*, AD 1840.

RESEÑA

COLECCIÓN DE LITERATURA ELECTRÓNICA, TERCER VOLUMEN (ELC3)

Ángela Sánchez de Vera

Universidad Autónoma de Chihuahua - adevera@uach.mx

En febrero de 2016, la Organización de Literatura Electrónica publicó el tercer volumen de la *Colección de Literatura Electrónica (ELC3)*, con ciento catorce obras digitales de veintiséis países diferentes. Este volumen es fruto de la labor de difusión iniciada por la Organización de Literatura Electrónica en 1999, con el apoyo de un conjunto de universidades tecnológicas norteamericanas comprometidas en producir, analizar y distribuir este nuevo tipo de arte digital.¹ Como parte

de este compromiso, dicha Organización lanza un curso público cada cinco años para reunir una colección representativa de la literatura electrónica que se está produciendo en ese momento. En octubre de 2006, reunieron el primer volumen de la *Colección de Literatura Electrónica (ELC1)*, con sesenta piezas, presentando autores emblemáticos de la literatura hipertextual, junto a otros que no se conocían y cuya obra fue una revelación, como Shelley Jackson o Mary Flanagan. Por esas mismas fechas, su entonces directora, Katherine Hayles, publicó el imprescindible ensayo *Electronic Literature* (editado en Indiana por la Notre Dame University, en 2008). No obstante, este

1 La literatura electrónica redefine la narración en un entorno digital, combinando la escritura con el diseño, los medios audiovisuales y la programación. Las obras resultantes están destinadas a las plataformas digitales, y pueden ser muy sofisticadas o simples animaciones fotográficas en *flash*. Lo importante no es tanto la novedad de los medios, sino la calidad literaria y visual de cada propuesta.



primer volumen estaba aún demasiado centrado en un pequeño grupo de pioneros (casi todas las piezas eran de origen estadounidenses y escritas en inglés). El segundo volumen (*ELC2*), publicado en febrero de 2011 con sesenta nuevas piezas, empezó a abrirse a otras lenguas y otros países, pero ese cambio fue mucho más palpable en el tercer volumen, en el que incluso se ha rediseñado su pantalla de inicio para navegar con mayor facilidad. Entre la participación internacional, podemos encontrar cinco propuestas procedentes de México -el país latinoamericano con mayor número de piezas-, elaboradas esencialmente para las plataformas digitales de Tierra Adentro (dos

propuestas) y del Centro de Cultura Digital (dos propuestas más). *Poetuitéame*, de Karen Villeda y Denise Audirac, presenta un gráfico dinámico que crea textos a partir de twitters sobre poesía, *reggae-ton* y sufrimiento; *Anacrón*, de Augusto Marquet y Gabriel Wolfson, es un breve poema irónico sobre la muerte; *Tatuaje*, de Rodolfo JM, Leonardo Aranda, Gabriela Gordillo, *et al.*, presenta un relato corto de literatura juvenil; *El 27*, de Eugenio Tisselli es una propuesta eco-política que podríamos ver en una galería de arte contemporáneo, y por último, el trabajo que más me ha llamado la atención, es *Umbrales*, de Yolanda de la Torre, Raquel Gómez y Mónica Nepote, presenta

cuatro secciones en donde se reformula el material trabajado en los talleres literarios impartidos por Yolanda de la Torre en la clínica psiquiátrica Emil Kraepelin de la Ciudad de México.

Mientras reviso estos proyectos no puedo dejar de pensar que la literatura electrónica puede ser un arte muy complejo: sería la contrapartida intelectual de los videojuegos comerciales, con conciencia sobre el uso del software libre y los *Creative Commons*. Es un buen medio para trabajar en colaboración, abiertamente interdisciplinar y con una distribución atractiva, en un país donde cuesta tanto mover los proyectos de arte. Más que una reseña, me gustaría que esta breve nota fuera una invitación: entren y naveguen.

Enlaces relacionados con la Colección de Literatura Electrónica:

- *Electronic Literature Organization*: <http://eliterature.org/>
- *Electronic Literature Collection*: <http://collection.eliterature.org/> ●



AL MARGEN

UN POEMA SOBRE LA TÉCNICA

Anel Mendoza Prieto

Universidad Autónoma del Estado de México - amendozap@uaemex.mx

INTRODUCCIÓN

La intuición que funda este escrito surge de una pregunta crítica por el lugar que ocupa la técnica en la enseñanza del arte.

El contexto que dio origen a este escrito es la conmemoración de los XX años de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México, y está desarrollado desde un lugar ambiguo en lo que a mi formación profesional respecta, pues expresa algunas de las nociones que sobre el campo del arte he formado, y que abarcan mi pasado como estudiante universitaria de esta facultad; mi experiencia como productora de arte; y mi ejercicio docente en el campo artístico.

La intención de este escrito (más poética que académica, aunque un poco de ambas), consiste en expresar una reciente revelación: una comprensión que apareció ante mí durante el trabajo del más reciente taller intersemestral de litografía, de la misma facultad. Revelación que implicó el desarrollo impetuoso de la serie de metáforas y reflexiones, más o menos viscerales, que conforman el presente escrito. Y que, en el intrincado camino que elegí para explicarla, da cuenta, más o menos, de la relevancia de dos temas controversiales en el muy problemático ámbito de la enseñanza del arte a nivel superior: el desarrollo de

procesos técnicos en la formación artística, por un lado; y, por otro, la reflexión ampliada de la noción de técnica en el arte.

Desde el punto de vista formal se trata de un escrito que no se ciñe a lineamientos institucionales, sino una intención más literaria y política; política porque empleo algunos argumentos sobre el poder, que me permiten expresar una mirada sobre el clima social y las tensiones de la comunidad de artistas de la facultad; y literaria porque utilizo metáforas como herramientas para explicar lo inexplicable del campo artístico y su relación con la técnica. Este escrito, aparentemente inconexo y evidentemente visceral (aunque revisado concienzudamente), se pregunta por el lugar que tiene la enseñanza de procesos técnicos en los modelos de formación artística profesional.

A continuación se expone la constitución de este escrito en términos: 1) metodológicos, es decir, expresando un modo de organizar los contenidos en él volcados, haciendo énfasis en la lógica empleada sobre las formas discursivas que se distinguen como líneas temáticas; y 2) epistemológicos, es decir, haciendo explícitos los elementos en el escrito que hacen aportaciones o preguntas pertinentes al campo del arte desde un contexto académico disciplinar.

Argumento metodológico

a. El orden. El escrito tiene un orden del cual es preciso hablar; aparece formalmente como desordenado. En el universo todo orden tiende al desorden, según la segunda ley de la termodinámica. El escrito quizá de algún modo está desordenado: hay un orden que subyace y que hace fluir los pensamientos de la manera en que se quiere, y no de otra, aunque esa manera sea inaccesible incluso para el propio autor.

O bien, se puede hablar de que el escrito mantiene el orden del capricho: un tipo de orden irracional, un orden de carácter estético, sin duda; aleatorio en apariencia, pero intuitivo; un orden sin control, como las pinceladas de Turner (ordenadamente desquiciadas). Como el ejemplo del mazo de cartas desordenadas, cuyo desorden es igualmente improbable que el orden de aquellas que están ordenadas.

Creemos que el orden se opone a la naturaleza. El orden es una intrusión humana. El humano ordena. El mundo es caos.

En el escrito se emplea el tema del vuelo de las moscas, a manera de recordatorio de esa aleatoriedad. Así, con las moscas, justifica el escrito el desorden de las ideas contenidas en él. Desorden, que, como cualquier cosa que llamemos artística, tiene un orden propio que no se sabe de dónde proviene, que incluso puede parecer absurdo o aberrante, pero que no podría ser distinto, es inequívoco en su equivocidad.

Las ideas e intuiciones contenidas en el escrito van de pronto en línea recta, de pronto, sin saber cómo ni por qué, se desvían hacia otra ruta inexplorada. Como las moscas, volando. Son caprichosas las moscas, pero no son libres, porque no saben la raíz ni el destino de su capricho, intuyen la ruta, la toman simplemente. Así el escrito se sostiene con la alusión (en presente, en la voz del escritor, en primera persona del singular), al tema de las moscas amarradas eternamente a su vuelo aleatorio.

- b. Las voces. Se distinguen en el escrito líneas que pueden ser comprendidas como las distintas temáticas. Pueden ser también distintas zonas discursivas o distintas voces que se despliegan entre las líneas:
- Una zona política, expresada bajo el apartado en el que se mencionan el discurso del sádico y el discurso del maso-

quista, desde la posición de Gilles Deleuze (2001). Se coloca esta voz, esta parte del texto, como zona política porque puede ser que, de esos matices (es decir, de esas lógicas de poder o alianza del sádico y del masoquista, respectivamente), se hallen empapadas nuestras relaciones humanas. El contexto que da origen al escrito —la comunidad artística de la Facultad de Artes de la UAEMéx, durante 20 años de ejercicio académico—no escapa de esas lógicas. El escrito propone introducir estas categorías discursivas para leer, en dicha comunidad, la naturaleza de sus relaciones humanas.

- Cuestionamientos directos sobre la enseñanza de técnicas en el campo del arte. Son preguntas claras, abiertas y expresadas de la manera más directa y simple posible. Al mismo tiempo, son preguntas sin respuesta y se colocan como piedras en el zapato: inoportunas, molestas, descontextualizadas e imposibles de ignorar.
- Notas mentales. Se presentan a modo de reflexiones alternativas pero cuyo tema forma parte de las intuiciones principales. Estas notas están destinadas a interrumpir el discurso: son impertinencias de la mente del escritor y se presentan, no como notas al margen o al pie, sino como voces irruptoras, como un coro griego, algo que da un enfoque que se introduce como una ocurrencia, pero que plantea una idea que rodea y ciñe la noción poética desplegada de técnica en el arte.
- Metáforas. Para explicar lo inexplicable del reciente descubrimiento, la revelación de la potencia que tiene la dimensión técnica en el arte, no como una disciplina, sino como un sentir en el mundo, ser con el mundo, hacer un mundo.

Argumento epistemológico

El terreno disciplinar del arte se pone en cuestión desde el lugar de la técnica y los procesos técnicos. Los argumentos saltan desde el ámbito de lo cotidiano, hasta el lugar de una crítica a la pedagogía del arte, para llegar de pronto y sin previo aviso, a una dimensión metafórica, que marca las pautas del campo del arte como un campo hermanado con una dimensión mítica, ritual y derivado de una experiencia corporal, de procesos de transformación matérica. La dimensión mítica que se evoca tiene una marca milenaria en donde el arte se propone como forma de conocimiento del mundo, pues es ritual donde el cuerpo empuja, resiste lo que está afuera de sus manos; el cuerpo toca, agujera, penetra eso que no es él mismo; el cuerpo pule el universo que no entiende, pule para tratar de entender: eso es ritual. El cuerpo ejerce fuerza y lleva a cabo procesos concretos sobre algo que lo rebasa absolutamente. El planteamiento, la intuición de este escrito es la comprensión de la técnica (y sus procesos rituales), en el arte como un lugar para ejercer la materialidad del misterio. Para que el cuerpo circunde las formas del mundo y las horade (sin asesinarlas). El ritual es vital, y permite marcar el mundo como propio. El ritual posibilita aproximar una comprensión de lo que se intuye del arte en su dimensión técnica.

UN POEMA SOBRE LA TÉCNICA

Presencia de lo aleatorio: las moscas

Las moscas están molestando otra vez. Igualito que en el principio de los tiempos. El problema consiste en el ejercicio de espantarlas. Yo utilizo un trapo de cocina que agito por toda la casa. Golpeo con pereza el trapo contra las paredes.

Y es que las moscas me distraen del mundo, de la realidad. Pero no son una distracción espectacular, como los sueños, sino más bien discreta, como las ocurrencias. Un cosquilleo en el hombro y ahí está esa mosca, quietecita, hasta que la espanta uno con un movimiento rápido. Una agitación. Y se va. Y ni se siente casi la presencia de ellas. Y uno está agitando el trapo de cocina para espantarlas. Malditas moscas, “inevitables golosas, vosotras moscas vulgares, me evocáis todas las cosas”, como dice el poema de Machado (Mainer, 2011: 79). Malditas moscas con su vuelo inquieto que no pertenece a nada, que no tiene rumbo. Malditas moscas con sus instantes de quietud: las moscas son la presencia de lo aleatorio.

Hace meses recibí una invitación institucional para escribir un texto en el marco de los XX años de esta Facultad de Artes, y tuve miedo de no estar a la altura de la circunstancia por una razón particular: enfrentar la nostalgia por el pasado. Como bien decía Emir Kusturica: “recuerdo el tiempo aquel en el que la vida era un milagro”. Casualmente, es en el taller de gráfica dónde está la puerta de conexión con mi pasado. En el pequeño cuarto de ácidos. Ahí está la puerta. Umbral entre lo vivo y lo muerto. Y es que en mi caso, la memoria necesita un elemento corporal para activar esa dimensión del recuerdo. La caja verde del cuarto de ácidos del taller de gráfica. Una caja que gira como una tómbola y que tiene una pequeña puerta. Un punto espacial en el lugar de mi nostalgia.

Zona política

Para desplegar una dimensión política en este escrito sobre la técnica, tomo descaradamente de Gilles Deleuze (2001), las cua-

lidades que permiten distinguir entre el lenguaje del sádico y el lenguaje del masoquista.

Si bien, la primera función del lenguaje son las consignas y descripciones, la segunda será, según Deleuze, o bien la demostración y la idea de razón del sádico, o bien la dialéctica y la idea de la imaginación del masoquista. Vemos esto más detalladamente para comprender mejor los matices del texto.

Para Deleuze, por un lado está el lenguaje del sádico, que es paradójico, porque es un lenguaje que emana de la víctima. Solo la víctima puede describir las torturas infringidas en su cuerpo. Pensemos que solo la víctima es capaz de aproximar lo que ha marcado su cuerpo. La técnica funciona desde el cuerpo de la víctima. El verdugo tiene el lenguaje hipócrita del orden y del poder, un lenguaje abstracto, anestesiado. El sádico tiene necesidad de instituciones, de posesiones institucionales. El sádico busca la posesión instituida, esa es su locura.

Por otro lado, está el masoquista, un educador que tiene necesidad de hacer alianzas. Tiene necesidad de relaciones contractuales. La locura del masoquista es el pacto.

Razón demostrativa del sádico contra imaginación dialéctica del masoquista. Mientras Sade responde a una función imperativa descriptiva del lenguaje, Masoch responde a una función dialéctica mítica y persuasiva.

Para Deleuze, en la figura del sádico está la negación en toda su extensión y en toda su profundidad. En la técnica está la maquinaria sádica: lo negativo como proceso parcial; y también la negación pura como idea de totalidad. La técnica requiere esa “Naturaleza Segunda” de la que habla Deleuze, que es una naturaleza sometida a sus propias reglas y a sus propias leyes.

Nota mental: Como en el arte, en la “Naturaleza Segunda” lo

negativo está por todas partes, pero no todo en ella es negación. Y con esto hice una paráfrasis a Gilles Deleuze, que no necesariamente se refiere al arte cuando dice “Naturaleza Segunda”, pero yo sí. Fin de la nota.

El problema de la técnica como dialéctica

La técnica es dialéctica si seguimos a Deleuze en sus reflexiones sobre el lenguaje del sádico y el masoquista. La dialéctica no solamente es la circulación del discurso sino las transferencias, los desplazamientos que se generan en esa circulación.

Para vincular la idea de técnica con la noción de la dialéctica como circulación de un discurso, el trabajo en el taller de gráfica puede servir: mientras el artista lleva a cabo procesos técnico-gráficos, en los que intervienen reglas físicas y químicas, la imagen que genera el cuerpo en la serie de operaciones es casi tan intensa, desde el punto de vista sensual, como la imagen resultante del proceso. Es más, la imagen resultante es para el artista, una llamada vaga a la vivencia de transformar el mundo con las manos, con el cuerpo, con el tiempo, con la respiración.

Es decir, la imagen, generada por el cuerpo que se desliza entre temperaturas y tensiones, la imagen fluctuante que se produce entre materiales que chocan y sustancias que reaccionan, esa imagen es un diálogo activo con la realidad.

La técnica produce relaciones de trabajo, transformación de superficies y modificación de cuerpo y de la materia, ambos en resistencia: he ahí la dimensión dialéctica de la técnica.

Sobre la técnica ayer se dijo mucho. Ya para Bachelard, por ejemplo, la percepción de las imágenes determina los procesos de la imaginación, pero de estos procesos, intuye (evocando a

Novalis), que de la imaginación productora, deben deducirse todas las facultades y todas las actividades del mundo interior y del mundo exterior (Bachelard, 1991). Aquí aparece la técnica como el corazón del sujeto, porque acerca al máximo al ser imaginante y al ser imaginado: el ser imaginante como un ser sensible a las señales y ser imaginado como aquel que se hace un mundo desde esas señales.

Nota mental: Así en el arte como en la técnica, así en el cielo del arte como en la tierra de la técnica, el libertino se declara excitado no por “los objetos que hay aquí”, sino por el Objeto que no está ahí. Ese objeto que no está ahí es a lo que Deleuze llama la idea del mal.

Por eso también los héroes sádicos desesperan y se enfurecen al ver tan pobres sus crímenes reales comparados con esa idea que ellos solo pueden alcanzar mediante la omnipotencia del razonamiento (Deleuze, 2001: 26).

—¿Se puede hacer arte sin caer, sin desmoronarse, sin reconfigurarse, sin mutar?

Mutar. Acoplarse a un proceso. Desde el cuerpo acoplarse. Relación de potencias. Deleuze (1988), dice que no hay potencia mala. Lo que puede ser malo es el grado más bajo de la potencia: el poder. El poder puede impedir que otros lleven a cabo su potencia. Cuidado.

—¿Se puede hacer arte sin destruir el propio mundo? o ¿para hacer arte se necesita destruirlo?

—¿Se puede no temer a la frase “hacer arte” en una comunidad de artistas?

Nota mental: Nosotros trabajamos con la forma, Señor, y la forma no tiene finalidad. La forma sale solita. La forma tiene autonomía. La forma carece de trascendencia. Fin de la nota.

Las moscas siguen sus recorridos aleatorios en la ventana. Iré a espantarlas.

—¿Se puede no temer a la institución en una comunidad de artistas?

—¿Se puede no temer a la palabra “creación” en una comunidad de artistas de este siglo y de este año?

—¿Se puede ser franco?

—¿Cuáles son las distintas formas de explorar una técnica?

Los momentos significativos de un proceso: hacer un espejo con un granillo del número 100, para devastar la superficie de la piedra; hacer un espejo plano, alineado con la bidimensión idónea: la línea recta horizontal en el plano cartesiano. Ya lo imaginaba Descartes: la rectitud del espejo es el filo último de la razón. Aquí, donde habita la duda, la técnica es relevante. Debes borrar la imagen anterior con un movimiento rítmico, sistemático. Y para borrar la imagen con el cuerpo en movimiento la posición es importante, las piernas en tijera, la espalda recta; como dice el artista Armando Gómez: Esta es la técnica y está en el cuerpo. Pule la superficie del espejo. Pule bien la superficie del espejo sin desnivelarla, ya que eso afectaría la imagen.

Nota mental: Claro, la litografía es un juego de espejos. Fin de la nota.

—Observa y repite. Hasta para cargar la piedra (el espejo de agua) hay una técnica. Para todo hay una técnica. Y para la

técnica, el cuerpo no tiene títulos nobiliarios. Si acaso funciones sensuales.

—El cuerpo que carga una piedra es solo un cuerpo que carga una piedra. (¿Cuál artista?).

—Es solo un cuerpo que pule una piedra. (¿Cuál autor?).

—Es solo un cuerpo que dibuja sobre una piedra pulida como un espejo. (¿Cuál genio?).

—Es un ritual doméstico. Igual que preparar un huevo en la mañana.

Solo un cuerpo que calcula la presión.

Un cuerpo formal es el cuerpo de la técnica.

Pero desde la técnica el cuerpo no es un cuerpo individual, sino una célula que, desde esta perspectiva, funciona colectivamente. Las fuerzas del taller son fuerzas colectivas, las tensiones y distensiones, son una red de células vivas entre piedras fósiles y sustancias inermes y tóxicas.

Un cuerpo que no piensa. Un cuerpo que no cree en el pecado que es no pensar.

Nota mental: El arte es desde siempre: lo no establecido. Lo indeterminado. O bien lo absolutamente determinado, ya que desde siempre, de nada somos dueños, excepto de las formas que creamos. Desde siempre eso es lo único que es nuestro: las formas que creamos y aquellas formas en las que creemos. Uno se hace un mundo de contornos y lo habita desde siempre. Y se abraza a él, a su forma. Fin de la nota.

La forma nunca será literal. No hay correspondencia entre el sujeto y el mundo, entre lenguaje y realidad. No hay diferencia

tampoco. Ambas son equilibrios ficticios, puro desorden. Lo que hay entre el sujeto y el mundo es el acontecimiento y eso es el universo. Y la técnica acontece como un temblor de tierra. Una fuerza que azota al cuerpo poseído.

La técnica acontece

Nota mental: ¿A qué se refiere la acción de repetir?, ¿qué relación tiene con la técnica? Evocando a Deleuze (2002), repetir es una acción más bien poética, porque no hay igualdad entre cada repetición, hay diferencia:

La repetición de un motivo de decoración: una figura se encuentra reproducida bajo un concepto absolutamente idéntico... Pero en realidad el artista no procede así. No yuxtapone ejemplares de la figura sino que combina cada vez un elemento de un ejemplar con otro elemento del ejemplar siguiente. Introduce un desequilibrio (Deleuze, 2002: 82).

Porque no hay igualdad entre cada repetición, hay una distancia temporal y una distinta intensidad. Fin de la nota.

La técnica es potencia

—Recuerda: no hay potencia mala. La maldad es impedir que alguien haga lo que puede. La maldad está en el poder, no en la potencia—.

Hay pensamiento porque hay máquina. No es el cuerpo el que piensa. La técnica hace máquina.

La metodología consiste en asistir a la potencia. Nunca impedirla.

Aquí, desde la técnica, el cuerpo piensa no en un sentido racional del pensar. Sino en un fuera de sentido: el cuerpo interrumpe el caos y así es como piensa.

¿Es posible pensar en una técnica con lenguaje?, ¿puede la técnica tener un lenguaje?, ¿es la técnica, en sí misma, un lenguaje?

Nota mental: Hay un concepto desarrollado por Eduardo Sánchez del que hablamos en alguna ocasión, llamado “técnica natural”. Yo entiendo esto así: técnica es el pensamiento del cuerpo en los límites del lenguaje. Quizá sea eso lo que se entiende por técnica natural. Podemos decir que es en la instauración de una técnica natural y en el acontecimiento técnico desde donde el lenguaje (potencialmente artístico), despliega todo su valor, o sea toda su potencia significativa y poética, ya que la técnica natural como acontecimiento procesual, como cuerpo y materia en resistencia, actúa directamente sobre la sensualidad. Fin de la nota.

Los conceptos borrosos y los contornos ficticios de la enseñanza artística

Para aludir a la enseñanza artística, cuando un profesor me pregunta sobre mi metodología yo siempre respondo: yo trabajo con los contornos. Contorno de las cosas que se hace borroso si me quito los lentes.

—Está claro que las cosas no tienen contorno —me decía mi profesor de dibujo, hace unos 15 años—. Las cosas no tienen contorno. La técnica consiste en crear contornos.

Yo no diría qué cosa es el arte porque eso está prohibido. Pero es posible hablar de la técnica y de su parentesco con una

noción de forma, para la cual los contornos se empujan, se estiran, se manipulan. Una forma como una tensión entre algo que trata de escapar y algo que lo contiene. Y la forma está presente en todo. Por eso la técnica no es exclusiva del campo artístico, sino que se presenta como el modo humano, procesual, dialéctico, de darle forma al mundo.

—¿No es importante la técnica en la enseñanza del arte?

—¿No es importante la técnica en la producción del arte?

—¿No es importante la técnica en la imagen del arte?

—¿No es importante la técnica en el lenguaje del arte?

—¿No es importante la técnica en la utopía del arte?

El arte y la institución

La historia de un individuo nunca es progresiva, sino aleatoria, conjetural, tal como el vuelo de las moscas. La historia de una colectividad tampoco ocurre progresivamente. Si acaso es solo función de la institución suponer que es posible un orden positivo, progresivo de una comunidad. Cabe decir que ese progreso es absolutamente ficticio. Nada mejora. Nada va a mejorar por causa directa. La mejoría es una valoración moral que autentifica al objeto en el tiempo. Las instituciones necesitan esa valoración moral para existir. Las instituciones mejoran. Necesariamente mejoran, si no no serían instituciones. El objetivo de una institución es mejorar a una colectividad y al mismo tiempo validar su mejoría. Esta Facultad de Artes es absolutamente institucional.

—¿Quiénes somos los disidentes?

Debo preguntar: ¿quiénes somos los verdaderos disidentes?,
¿contra qué disintimos?

—¿Es aún cuestionable o debatible la noción de arte?

- ¿Por qué tengo la sensación de que la pregunta por el arte está censurada?
- ¿Por qué se evade la pregunta “qué es el arte” en una institución que lo valida?
- ¿Importa el tema de posicionarse claramente, políticamente, socialmente frente al campo artístico o debemos seguirlo evitando?

El arte y el ritual

El arte: un fantasma vago y transparente que es susceptible de fundirse con cualquier forma del mundo, claro está, siempre que se dieran las condiciones necesarias para su cristalización.

El arte: un cadáver en formaldehído, como el de Demian Hirst, o bien un cadáver exquisito, como el de la bandita de los dadá.

El arte: una cifra.

El arte: una cifra europea.

El arte: una disipación del espíritu. —Espíritu es un concepto pasado de moda, dijo alguien a la mitad del siglo XX—.

Una disipación magnética que te hace respirar el humo del diablo, la idea del mal, que te hace caminar con el paso del diablo: la desaparición de mi imagen en el espejo de una piedra fósil.

—El sueño de Pamela: una piedra litográfica que burbujeaba de tanto ácido nítrico.

—El dibujo de Vanesa: burbujas de jabón sobre la placa offset.

Tú sabes de lo que hablo. Hablo de la técnica. Parece brujería el arte visto desde la técnica: tres gotas del ácido nítrico de los bigotes de un dragón, en 15 mililitros de ojo de sapo de goma arábica y ¡paf! Tú imagen está ahí: ella existe. Ella te pre-existe

y te post-existe. Ese dibujo. Cuando no sabías qué hacer, no sabías qué dibujar, el dibujo se te revela, es una aparición, cuando no sabías qué dibujar y salió eso que pusiste ahí, cuando no sabías qué hacer, sólo sabías que tenías una superficie en espera y una cosa casual de mirar al cielo. Un ir y venir de superficies, en la danza de hacer huella. Eso es la técnica. Esa hondura en la forma, esa tensión en el fondo, ese error en el proceso, esa mancha sin causa ni consecuencia. Ese dibujo. Eso es la técnica.

—Uno dos tres acaricias el bisel.

—Cuatro cinco seis qué imagen me traerás.

—Siete ocho nueve despelleja al cordero.

—Colma una potencia. La lisura, el borde, el desnivel.

—Colma una potencia. La presión, el giro, la medida.

En el ritual de la técnica cada personaje cubre un papel espiritual: el guía y los asistentes ayudan en cada transe, en cada iniciación. Las áreas donde se producirá cada milagro cotidiano: el atrio, el refectorio, el centro donde se ubica el fuego, la cocina, el plexo, el sexo y la magia negra. Eso es la técnica.

Nota mental: En este texto cada vez que se mencione la palabra “arte”, lo que en el fondo se quiere decir es técnica. Solo que en esta técnica, que es el arte en sí, los procesos consisten en darle prioridad a lo indeterminado. A la improvisación. Saltar al vacío. Arriesgar un trazo. Arriesgar un color. Masturbarse. Entrar en el mundo. Tomar posesión del mundo. Hacer un mundo. Fin de la nota.

Conclusiones

Vuelvo a preguntar: ¿Para hacer arte no es necesario mancharse las manos?

Los argumentos saltan de entre las líneas de este escrito para y hacer aparecer una respuesta inequívocamente afirmativa.

Nota mental: Desastrología: teoría del desastre inesperado en la Ciencia del Sueño de Michel Gondry. O bien “no quiero sermones aburridos, prefiero escuchar la lluvia”, en Rashomon de Kurosawa. Fin de la nota.

Voy a tapar mi café, no sea que le caiga alguna mosca.

Palabras de un asesor de tesis hipotético en la Facultad de Artes a su asesorado hipotético: “No quiero descripciones, no quiero que conviertas lo real en palabras, eso es literalidad, y es muy fea. Pero tampoco te vayas a pasar de metafórico”. Fin de la asesoría.

El masoquista es esencialmente un educador y corre los riesgos del fracaso inherentes a la empresa pedagógica (Deleuze, 2001: 25).

Debe haber una justa medida, como en la receta de un pastel: “Yo conquisto, por poco que sea, un pedazo de color, yo entro un poco en el color. Te das cuenta la alegría que eso puede suponer. Eso es colmar una potencia. Efectuar una potencia. Por el contrario, toda tristeza es el efecto de un poder sobre mí” (Deleuze, 1988).

Demos vueltas alrededor de la caldera, y echemos en ella las hediondas entrañas del sapo que dormía en las frías piedras y que por espacio de un mes ha estado destilando su veneno.¹

Expandan usted la tinta que no se corte ni haga hilo.

Aumente el trabajo: crezca la labor: hierva la caldera.

Un punto exacto de consistencia.

Aumente el trabajo: crezca la labor: hierva la caldera.

1 Fragmentos del Acto IV, el conjuro de las brujas, de la obra *Macbeth*, de William Shakespeare (2013: 122).

Siéntala, no se quede con las ganas.

Sienta con la boca la humedad del papel.

Para aumentar la fuerza del hechizo, humedecedlo todo con sangre de mono.

Sienta con el cuerpo.

Eso es la técnica.

Al escribir este texto me surgió una nostalgia súbita y me puse a esperar a que vinieran a mí recuerdos de mi pasado estudiantil. Los recuerdos llegaron en el taller. Y lo primero que me vino a la mente fue la caja verde, para que te quede parejita la película de colofonia sobre la placa de cobre. Recordé al artista Janitzio Alatríste, enseñándome a “desentrapar”. Para los que no sepan de técnicas de grabado, “desentrapar” es desentrañar la imagen del fondo de la más profunda indeterminación, es desenmarañar la forma que produce la ranura, el hueco, el surco, la estría, esa violencia sin habla sobre la placa. “Desentrapar”, es traer a la piel la forma. Y hay que hacerlo sin restregar, uniformemente con suavidad y con una tela que se llama tarlatana. •

REFERENCIAS

- Bachelard, G. 1991. *La tierra y los ensueños de la voluntad*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Deleuze, G. 1988. *Abecedario* de Pierre-André Boutang, Letra F. Disponible en: https://youtu.be/F_Taf0vBM78
- Deleuze, G. 2001. *Presentacion de Sacher-Masoch. Lo frío y lo cruel*, Buenos Aires, Amorrortu Editores.
- Deleuze, G. 2002. *Diferencia y repetición*, Buenos Aires, Amorrortu editores.
- Mainer, J. C. 2011. *Poesía. Antonio Machado*, España, Vicens Vives.
- Shakespeare, W. 2013. *Macbeth*, Valencia, Alianza Editorial.

DOSSIER
DAVID A. HERNÁNDEZ
VALDÉS





David A. Hernández Valdés, *Marrullerías*, 2014.
Registro de acción, Video HD, 4' 52"

La acción duró 7 horas. La pieza sugiere una lucha cuerpo a cuerpo, en este caso cuerpo escultórico (objeto-masa vs cuerpo humano). Se propone un desplazamiento de fuerza y trabajo boxístico sobre la materia, entendida como receptáculo de un lenguaje específico.



LA EXPERIENCIA VITAL DEL CUERPO EN LA OBRA DE DAVID A. HERNÁNDEZ VALDÉS

Yuriko Rojas Moriyama

Universidad Autónoma del Estado de México - mayerojarm@uaemex.mx

“El espacio parece estar más domesticado o ser mas inofensivo que el tiempo: en todos los sitios encontramos gente que lleva reloj, pero es muy raro encontrar gente que lleve brújula... Sin embargo, de vez en cuando deberíamos preguntarnos dónde estamos: hacer balance: no sólo de nuestros estados de animo, de la salud, de las ambiciones, de las creencias y de las razones de ser, sino de la posición topográfica, y no tanto en relación con los ejes citados más arriba, sino más bien en relación con un lugar o un ser en que podamos pensar, o en el que nos pondremos a pensar” (Georges, 2001: s.p.).

La escultura actual es un campo que alude a diversos contextos y planteamientos tanto formales como espaciales. Habría que considerar en su análisis otras estrategias en la configuración de imágenes que provienen de este campo, un ejemplo de esto sería considerar la dimensión corporal de los artistas como medio para echar a andar el pensamiento tridimensional.

Si bien, tendríamos que considerar que ha sido la visión la que ha dado cuenta de la imagen atestiguando su pertinencia en la actualización de conceptos alrededor de la escultura, tam-

bién ha sido todo el cuerpo el que ha ejercido una fuerza sobre la materia, dejando improntas reconocibles que nos permitirían rastrear su importancia, así como colocar la atención sobre el cuerpo como materia en sí misma.

Hans Joachim Albrech (1981), propone “la boca” como un espacio donde acontece la vivencia táctil-cinestésica, así como las manos y pies los que desarrollan el apoyo del cuerpo sobre los ejes vertical y horizontal en el espacio circundante.

El cuerpo como fenómeno tridimensional establece una distancia significativa respecto a otros medios de producción de imágenes, ya que la intervención corporal en la escultura requiere un engrosamiento fáctico en la relación estética cuerpo a cuerpo que sobreviene con el artista, la espacialidad y la materia.

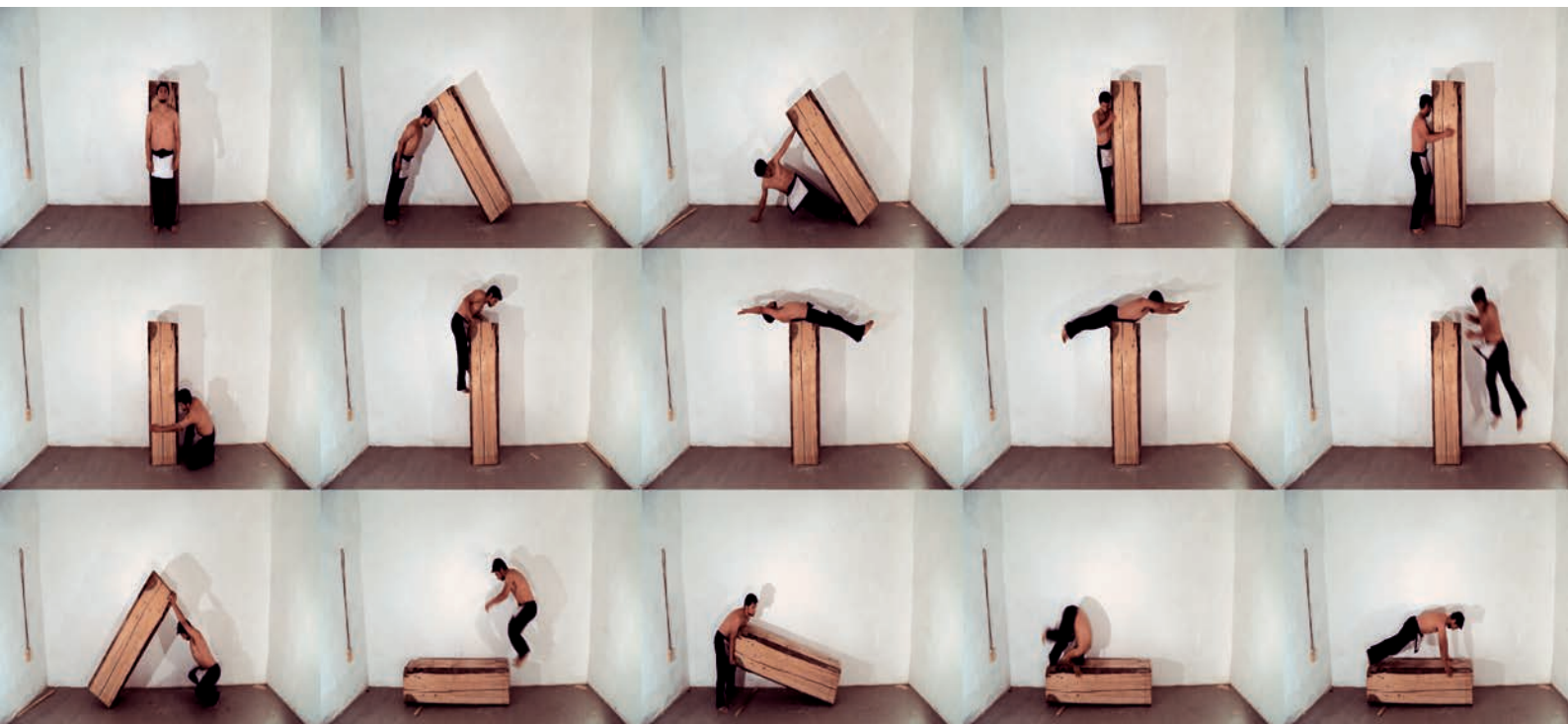
En principio, el cuerpo es un espacio de orden primario que se proyecta en el plano tridimensional, reconociendo coordenadas que lo sitúan como un volumen sobre el suelo, esto sitúa al cuerpo en una posición determinada respecto a las demás cosas. La escala humana establece referencias para diferenciar como pequeño a un objeto de menor proporción, donde por comparación se establece una relación dominante. El caso contrario es una escala mayor que contiene y determina el espacio primario del cuerpo suscitando la desaparición del punto de observación, y dejando inmerso al cuerpo. Esta

relación vital entre masas conforma una base tridimensional importante que subyace en el conocimiento de los planteamientos escultóricos.

En su autonomía, la escultura contemporánea ha desdibujado la especificidad de sus límites, sus desplazamientos han roto y expandido las ideas que lo legitimaban “...reclamar la categoría de escultura, sea cual fuere el significado de ésta. A menos, claro está, que esa categoría pueda llegar a ser infinitamente maleable” (Foster, 1988: 59). Esta flexibilidad ha propiciado la identificación de medios cruzados que proponen nuevas características y la asignación de nuevos términos para puntualizar peculiaridades formales,¹ diferenciadas de las formas ya conocidas.

La inclusión de aspectos cotidianos en el arte permiten el agenciamiento de la realidad como propuesta estética vigente hasta nuestros días. Su mixtura disciplinar y discursiva incitan la desaparición de contornos que dificultan la especificidad formal “...un nuevo lenguaje con sus propias peculiaridades: golpear un metal o una madera, el sentarse, los efectos de luz, subir o bajar una escalera; cualquier estímulo

¹ Rosalind Krauss, crítica y académica norteamericana, estableció el referente de “campo expandido” para referirse a los cruces entre escultura-arquitectura y naturaleza, definiendo con esto lo que sería claramente identificado como instalación, obras *in situ* y posteriormente daría pie a las prácticas performativas y usos del cuerpo causadas por la apertura discursiva, vinculada a los materiales, los medios y sus cruces, mediante la herencia del aparato crítico moderno de reflexión del propio medio y el cuestionamiento del arte.



David A. Hernández Valdés, *Modelado cuerpo vs cuerpo*, 2015. Colección FEMSA. Premio de Adquisición XII Bienal FEMSA. Video, registro de acción (40 minutos). Serie de acciones que exploran la relación del cuerpo con la escultura a través de una visión deportiva. El video muestra una sesión de rutinas de ejercicio realizadas en un periodo de 2 meses como un estudio de objeto antropométrico sobre un pedazo de madera de 130 kilogramos (de 166 cm de altura por 50 cm de ancho, equivalentes a la altura del artista y ancho de su espalda).

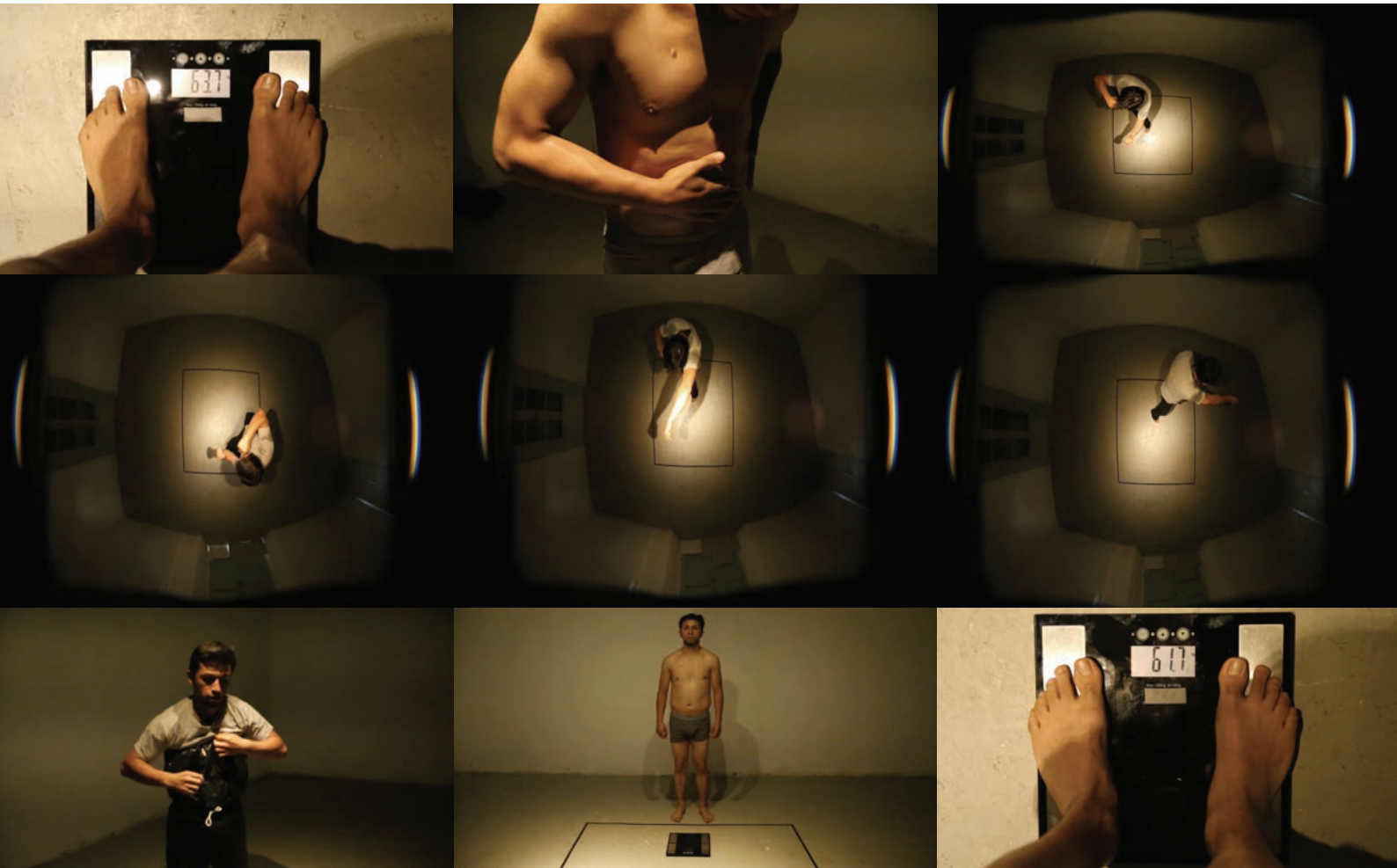
sensible de un acto cotidiano puede devenir material” (Marchan, 1997:196).

En la XII emisión de la *Bienal FEMSA*,² el artista mexiquense David A. Hernández Valdés fue premiado con la obra titulada *Modelado cuerpo*

vs cuerpo que, en palabras del autor, se propone como un estudio de objeto antropométrico.

La obra consiste en un registro videográfico, que da cuenta de las acciones realizadas por el artista en un entrenamiento físico de dos meses, donde su cuerpo fue sometido a una rutina de resistencia y fortaleza muscular con un bloque de madera de 130 kilogramos a escala de su cuerpo.

2 La *Bienal FEMSA*, es un certamen de artes visuales que ha llegado a ser considerado uno de los más importantes en México, y una de las iniciativas culturales que posee una importante colección Latinoamericana, que marca una directriz significativa en la circulación visual de obras contemporáneas.



David A. Hernández Valdés, *Devastar*, 2015. Video HD, 60 min. Báscula de peso, bolsa de plástico. En el lapso de una hora el artista se somete a una rutina de ejercicio (boxeo de sombra), dentro de un cuadrilátero dibujado sobre el piso que tiene como medida la altura de su cuerpo, en él se desplaza ejecutando únicamente movimientos técnicos del boxeo (esquivas rotativas, cambios de eje, pasos diagonales, golpes rectos y en forma de escuadra). La pieza, al mismo tiempo que remite a los estudios corporales de Bruce Nauman, pretende ser un estudio del espacio y una reflexión sobre el “devaste” corporal. Al final de la pieza el artista perdió dos kilogramos.



David A. Hernández Valdés, *Talla*, 2015. Piso: 360 x 360 cm.

A través del movimiento y la relación con el madero se han establecido secuencias subordinadas entre uno y otro. La escala del objeto, al desdoblar su volumen en proporciones equiparables al cuerpo, se vuelve un signo encarnado tanto para el cuerpo como para el objeto, quedando vinculados mediante los conceptos dinámicos de peso, masa, gravedad, resistencia y escala.

La secuencia de movimientos rastrean las acciones gestuales del entrenamiento físico que modelan el cuerpo en un contexto deportivo, al tiempo que se cuestionan y comparten los recursos formales provocando una intersección disciplinar (cuerpo-objeto-escultor- boxeador).

En esta obra artística, el cuerpo es atravesado por varios ejes: el cuerpo del artista que experimenta la espacialidad vital del yo corporal; el problema espacial propio de la escultura; y el video como recurso estructural del tiempo.

El objeto palpado se impone como lo indudablemente real. Nada convence más de la existencia del mundo exterior que el choque de nuestro cuerpo con los objetos del entorno. Incluso los conceptos básicos de física clásica, tales como impenetrabilidad, resistencia, fricción y fuerza, radican en el sentido del tacto, aún cuando las ciencias naturales ya desde su rigen trataran de independizarse de representaciones inmediatamente intuitivas. La paulatina sustitución de estos conceptos que no se ha llevado a cabo hasta nuestros días, muestra cuán persistente es la confianza originaria en el



David A. Hernández Valdés, *Lección 1*, Reforzamiento golpe a golpe 2012. Instalación: 170 x 210 x 190 cm.

fundamento perceptual del mundo (Albrech, 1981:32). Físicas son las cualidades del entrenamiento deportivo y físicas las cualidades escultóricas. En este punto aparece una vuelta al cuerpo primario que coacciona la materia con la repetición técnica del entrenamiento físico, reclamando a través del movimiento el acceso al espacio abstracto.³

Con una visión contemporánea, muchos de los conceptos básicos de los cuerpos volumétricos se actualizan al desplazar experiencias del deporte y de la vida a una dimensión extraordinaria que permite la aparición de sus formas en un plano estético. La materia discursiva con la que se ha configurado el trabajo de Hernández Valdés recupera estas experiencias vigorosas y enérgicas de dos volúmenes que se encuentran, proponiendo un punto de observación que sitúa el vs deportivo-artístico como un lugar de reconfiguración de sentido.

Joseph Kosuth define al arte en estos términos:

“Las obras de arte son proposiciones analíticas. Es decir, si son vistas dentro de su contexto –como arte– no proporcionan ningún tipo de información sobre

ningún hecho. Una obra de arte es una tautología por ser una presentación de las intenciones del artista, nos esta diciendo que aquella obra de arte es arte, lo cual significa una definición del arte” (Marchán,1997:416).

El cuerpo como experiencia ordinaria espacial propone una vinculación inseparable del mundo, estableciendo sinonimias de cadenas de signos que se proyectan en campos de acción que hemos construido culturalmente. Sin embargo, la posición de abordaje del cuerpo por el arte sucede en una encrucijada donde los conceptos como: arte-naturaleza vs cuerpo-contexto, no pueden ser entendidos como binomios sino como posibles encuentros dotados de una artificiosa necesidad estética que las produzca y las piense. •

REFERENCIAS

- Albrech, J. H. 1981. *Escultura en el siglo XX*, Barcelona, Blume.
- Foster, H. 1988. *La posmodernidad*, Barcelona, Kairós.
- Georges, P. 2001. *Especies de espacios*, Madrid. Montesinos.
- Marchán, F. S. 1997. *Del arte objetual al arte de concepto*, Madrid, Akal.
- <http://www.bienalfemsa.com/>
- <http://somamexico.org/es/programa-educativo/david-hernandez>

3 Hans Hoachim Albrech, en su investigación sobre la escultura en el siglo XX, puntualiza la experiencia del cuerpo como experiencia vital para el desarrollo de la percepción, considerando la relación cuerpo-mundo y la posición de este sobre los planos espaciales que reconocemos para acceder una conciencia del espacio abstracto.



David A. Hernández Valdés, *Aquí estuvo...*, 2011. Intervención en espacio público, plastilina sobre concreto.
Muro: 3.5 m x 2.5 m x 5 m. Bloque: 80 cm x 65 cm x 45 cm.

LINEAMIENTOS PARA AUTORES

TIPOS DE CONTRIBUCIÓN

- a. *El Ornitorrinco Tachado* acepta trabajos originales que no hayan sido publicados (total o parcialmente), ni sometidos a un proceso simultáneo de evaluación en otros medios.
- b. Las contribuciones que se considerarán para ser sometidas a un proceso de dictaminación y posible publicación son:
 - **Artículo de investigación:** Es el producto de una investigación original, que da cuenta de los resultados, reflexiones y aportaciones teóricas y metodológicas en torno a una temática en particular.
 - **Ensayo académico:** Texto analítico, crítico y documentado del estado actual del conocimiento sobre un determinado tema.

NORMAS EDITORIALES

- a. Deberán enviarse en versión electrónica a: revista_ornitorrinco@uaemex.mx. Capturados en procesador de texto (*Microsoft Word*), empleando el tipo Arial como fuente (a 12 puntos) y doble espacio. El artículo de investigación tendrá una extensión mínima de 20 cuartillas y un máximo de 25, incluyendo cuadros, imágenes y bibliografía. Por su parte, la extensión máxima del ensayo académico será de 20 cuartillas y un mínimo de 15, incluyendo cuadros, imágenes y bibliografía.
- b. Los trabajos pueden estar escritos en español o inglés.
- c. Formato de presentación:
 - **Título:** Debe ser breve (20 palabras como máximo) y reflejar el contenido de la contribución. Debe presentarse tanto en español como en inglés.
 - **Datos del autor:** El nombre del autor o autores, deberá presentarse completo, con los dos apellidos. Aparecerá debajo del título, **sin grados académicos ni cargos laborales**. Al final de cada nombre se colocará una nota, que presentará el grado académico del autor;

el nombre de la institución de adscripción; el domicilio completo de ésta, teléfono y correo electrónico; y país de origen. Cuando se trate de varios autores, el nombre del autor principal deberá aparecer en primer término.

- **Resumen:** Debe estar escrito en español e inglés (*abstract*) con una extensión máxima de 150 palabras, sin contar preposiciones o artículos. Debe presentarse en un solo párrafo e incluir los elementos más importantes del trabajo: objetivos, métodos y resultados.
- **Palabras clave:** Lista de palabras que no aparezcan en el título de la contribución, ordenadas alfabéticamente. Se trata de entre 3 y 5 términos simples o compuestos, escritos en español e inglés (*key words*).
- **Introducción:** Se debe señalar claramente la importancia y justificación del estudio.
- **Argumentación:** Apartado descriptivo y metodológico donde se incluye el sistema de supuestos o argumentaciones que se utilizaron en la investigación y que dan sustento al trabajo.
- **Conclusiones:** Se deberán indicar de manera breve y clara las aportaciones al conocimiento apoyadas por los

resultados del propio trabajo. Omitiendo especulaciones o deducciones no analizadas en el texto.

- **Bibliografía:** Las referencias bibliográficas deben presentarse al final del texto a través de una lista, organizada en orden alfabético y cronológico, con la información completa de todas las referencias realizadas en el texto, siguiendo únicamente el sistema Harvard.
- d. Se deberá enviar, en archivo adjunto, una Carta de Originalidad, firmada por el autor, donde garantice la veracidad de la información presentada en los textos, así como el respeto a la propiedad intelectual y de autoría.
- e. Aspectos formales:
- **Citas:** Deberá hacerse uso del sistema Harvard: Nombre (año); ejemplo: (Kac, 2014). La citas en el texto deben incluir la página si son transcripciones literales (Kac, 2014: 555) en caso contrario no es necesario incluirla. Al citar varios trabajos se deberán ordenar cronológicamente (Merleau-Ponty, 1962; Barthes, 1963; Pierce, 1984).
 - **Referencias bibliográficas:** Lista de todas las referencias hechas en el texto, en orden alfabético según las primeras letras del apellido del autor principal. Deberá incluirse toda la información

que facilite la localización de la fuente citada: Apellido del autor en altas y bajas, Inicial del nombre., año de publicación. *Título* (itálica), Lugar de la edición, editorial. Ejemplo: Foucault, M., 2010 *¿Qué es un autor?*, Buenos Aires, Cuenco de plata. Únicamente deben incluirse las referencias citadas en el texto.

- **Imágenes, figuras, cuadros y tablas:** Se refiere a imágenes en general, como ilustraciones, fotografías, dibujos, etcétera. Deben tener un contraste adecuado para impresión y enviarse separadas del texto en archivos de alta resolución (300 dpi, en formato .jpg), organizadas numéricamente e indicar el lugar que les corresponde en el texto. Cada imagen deberá estar identificada de la siguiente manera: Número, Autor, *Nombre o pie de foto* y año. Todas las figuras e imágenes se enumerarán tanto en el texto como en el título de las mismas, de tal manera que su localización se logre fácilmente.
- Los autores asumen la responsabilidad de contar con la autorización para publicar las imágenes presentadas en los textos, o en todo caso utilizar aque-

llas que sean de dominio público o se encuentren bajo licencia de *Creative Commons*.

PROCESO DE DICTAMINACIÓN

- a. Todos los trabajos serán sometidos a un proceso de dictamen, bajo la modalidad “doble ciego”, a cargo de especialistas invitados, denominados árbitros.
- b. Cada trabajo será evaluado por dos dictaminadores o árbitros, quienes revisarán su contenido con base en los lineamientos editoriales de la revista.
- c. Criterios básicos que se consideran en el dictamen:
 - Trabajos originales e inéditos
 - Congruencia entre el título y el contenido
 - Resumen claro y conciso
 - Estructura congruente
 - Redacción adecuada
 - Contenido relevante
 - Bibliografía adecuada y actual
 - Conclusiones sustentadas en datos congruentes y suficientes
 - Material visual adecuado

- d. Resultados del Dictamen:
 - Aceptado
 - Aceptado sujeto a correcciones
 - Rechazado
- e. El resultado del dictamen será inapelable y se notificará por escrito a los autores.
- f. Sólo se aceptará un máximo de dos contribuciones por año, por cada autor.

Una vez concluido el proceso de dictamen, se procederá al trabajo de edición de la revista, para ser publicada en formato digital e impreso. Una vez concluido se comunicará a los colaboradores y árbitros, y se procederá a su distribución y difusión.

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DEL ESTADO DE MÉXICO**

Dr. en D. Jorge Olvera García
RECTOR

Dr. en Ed. Alfredo Barrera Baca
SECRETARIO DE DOCENCIA

Dra. en Est. Lat. Ángeles Ma. Del Rosario Pérez Bernal
SECRETARIA DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS
AVANZADOS

Dr. en D. Hiriam Raúl Piña Libien
SECRETARIO DE RECTORIA

Dra. En D. María de Lourdes Morales Reynoso
SECRETARIA DE DIFUSIÓN CULTURAL

M. en C Ed. Fam. María de los Ángeles Bernal García
SECRETARIO DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN

Mtra. En A. Ed. Yolanda Ballesteros Senties
SECRETARIA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL
M. en E. Javier González Martínez
SECRETARIO DE ADMINISTRACIÓN

Dr. en C. Pol. Manuel Hernández Luna
SECRETARIO DE PLANEACIÓN Y DESARROLLO
INSTITUCIONAL

Dr. en D. José Benjamín Bernal Suárez
ABOGADO GENERAL

Lic. En Com. Juan Portilla Estada
DIRECTOR GENERAL
DE COMUNICACIÓN UNIVERSITARIA

M. en A. Emilio Tovar Pérez
DIRECTOR GENERAL DE CENTROS UNIVERSITARIOS Y
UNIDADES ACADÉMICAS PROFESIONALES

Lic. Jorge Bernaldez García
SECRETARIO TÉCNICO DE LA RECTORIA

M. en A. Ignacio Gutiérrez Padilla
CONTRALOR UNIVERSITARIO

L. en D. Yoab Osiris Ramírez Prado
SECRETARIO PARTICULAR DE RECTORIA

**DIRECTORIO
FACULTAD DE ARTES**

M. en A.V. Janitzio Alatraste Tobilla
DIRECTOR

M. en A.V. Ana Lilia Cruz Pais
SUBDIRECTORA ACADÉMICA

L. en A.F. Alhelí Vásquez Enríquez
SUBDIRECTORA ADMINISTRATIVA

M en A. V. Betsabé Yolitzin Tirado Torres
COORDINADORA DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Dr. en A. José Luis Vera Jiménez
COORDINADOR DE DIFUSIÓN CULTURAL

Dra. en E.L. Cynthia Ortega Salgado
COORDINADORA DE EXTENSIÓN Y VINCULACIÓN

M. en E.V. Alejandro García Carranco
COORDINADOR DE PLANEACIÓN

C.P. Leticia González Morales
COORDINADORA DE CONTROL ESCOLAR

M. en E. V. Mario Alberto Bracamonte Ocaña
COORDINADOR DE TITULACIÓN

Dra. en A. Celia Guadalupe Morales González
COORDINADORA DE TUTORÍA ACADÉMICA



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

